

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *ADOBE ILLUSTRATOR* BERBASIS TUTORIAL KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA

Wisnu Putra Wijaya¹, Hadi Gunawan Sakti²

^{1,2}Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Pendidikan Mandalika Mataram
Email: gunawansakti33@gmail.com

Abstrak

Permasalahan yang terjadi di lapangan yaitu kreativitas belajar siswa masih rendah dikarenakan media yang dipakai kurang bervariasi, penjelasan yang bersifat monoton, dan kurang interaktif dari guru, sehingga mengakibatkan siswa kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Ada Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Berbasis Tutorial Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII Di SMPN 4 Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Berbasis Tutorial Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII Di SMPN 4 Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik dengan rumus *t-test*. Hasil uji *t-test* menunjukkan nilai *t-hitung* sebesar 3,750, maka berdasarkan taraf *signifikansi* 5% dan $d.b = 22$, besarnya angka batas penolakan hipotesis nihil (H_0) yang dinyatakan dalam *t-tabel* adalah 2,074 yang menunjukkan bahwa nilai *t-hitung* lebih besar dari pada nilai *t-tabel* ($3,750 > 2,074$). Karena *t-hitung* lebih besar dari *t-tabel*. Hal ini berarti hipotesis nihil (H_0) yang diajukan ditolak dan sebaliknya hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Ada Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Berbasis Tutorial Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII Di SMPN 4 Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini “*signifikan*”.

Katakunci: media pembelajaran, kreativitas belajar, prakarya

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama untuk membentuk baik buruknya pribadi manusia. Dunia pendidikan selalu berkembang seiring dengan berkembangnya dunia. Begitu juga dengan sarana prasarana pendidikan semakin memadai dan semakin lengkap. Sehingga proses pembelajaran terlaksanakan dengan maksimal. Demikian juga, media yang dipakai dalam proses belajar mengajar semakin kompleks.

Teknologi Pendidikan merupakan suatu bidang spesialisasi dari ilmu pendidikan yang tergolong relatif baru. Teknologi Pendidikan bergerak dalam keseluruhan bidang pendidikan baik di sekolah maupun di luar sekolah. Sebagai ilmu yang relatif baru secara formal maka tidak mustahil banyak orang yang salah mengartikannya. Banyak orang mengartikan Teknologi Pendidikan identik dengan berbagai peralatan yang

banyak digunakan dalam dunia pendidikan, seperti: radio, *film*, *slide*, *video*, dan *television* (Soeharto dkk, 2003: 5). Teknologi Pendidikan adalah suatu proses yang kompleks dan terintegrasi, meliputi: manusia, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia, serta merancang, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan masalah tersebut.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak, yaitu: siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar. Sebab sesuatu dikatakan hasil belajar kalau memenuhi beberapa ciri-ciri sebagai berikut: (1) belajar sifatnya disadari, dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar, dan timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan sehingga tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen (*retensi*) betul-betul disadari sepenuhnya. (2) hasil belajar diperoleh dengan adanya proses, dalam hal ini pengetahuan diperoleh tidak secara spontanitas, instan, dan bertahap (*squensia*) Riyana, C dan Susilana, R (2007).

Adobe Illustrator merupakan salah satu program pengolah grafis berbasis vektor yang telah lama dikenal dan digunakan oleh para desainer grafis dari pemula hingga profesional (Andi 2011: 2). Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membantu kelancaran, efektivitas, dan efisien pencapaian tujuan pembelajaran. Media salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam mengembangkan sistem pembelajaran yang sukses.

Sehubungan dengan hal tersebut, salah satu langkah agar seorang guru dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif, menyenangkan, dan menarik minat siswa yaitu dengan memilih dan mengembangkan Media *Adobe Illustrator* Berbasis Tutorial. Media *Adobe Illustrator* sangat menarik sekali dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Salah satu contohnya, dalam pembuatan logo sekolah, membuat spanduk, membuat gambar, dan memberikan warna-warna yang diinginkan. Dilihat dari media yang digunakan peneliti, pasti siswa sangat tertarik dalam mengikuti pelajaran tersebut.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk Mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Berbasis Tutorial Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII Di SMPN 4 Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018.

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu: Manfaat teoritis dan manfaat praktis: 1) Manfaat Teoritis: a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berharga dan memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan pada umumnya dan khususnya Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Berbasis Tutorial Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan dijadikan sebagai inspirasi peneliti lain untuk meneliti lebih lanjut tentang hal-hal yang belum tertangkap dalam penelitian ini sebagai bahan perbandingan. 2) Manfaat praktis: a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dalam memahami Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Berbasis Tutorial Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. b) Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman dari dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. c) Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dalam melengkapi ada atau tidaknya Efektivitas

Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Berbasis Tutorial Terhadap Kreativitas Belajar Siswa.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely dalam (Arsyad, 2015: 3) mengemukakan bahwa, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Gagne’ dan Briggs dalam (Arsyad, 2015: 4) secara implisit mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide*, foto, gambar, grafik, *television*, dan *computer*.

Dalam buku media pembelajaran hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. Susilana dan Riyana (2012: 14) mengemukakan bahwa media pembelajaran dibagi menjadi tujuh kelompok media, yaitu: 1) Media grafis, bahan cetak, dan gambar diam: a) Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan penyajian, kalimat, angka-angka, dan gambar. Yang termasuk media grafis yaitu: grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan *flanel*, dan *bulletin board*. b) Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan atau *offset*. Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk memperjelas pesan atau informasi yang disajikan. Yang termasuk media grafis yaitu: buku teks, modul, dan bahan pelajaran yang terprogram. c) Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi, jenis media gambar ini adalah foto. 2) Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki unsur gerakan. Jenis media ini diantaranya: OHP/OHT, *opaque projector*, *slide*, dan *film strip*. 3) Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya bisa diterima oleh indera pendengaran. Jenis media audio diantaranya: media radio dan media alat perekam pita magnetik. 4) Media audio visual diam adalah media yang penyampaian pesannya hanya bisa diterima oleh indera pendengaran dan penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. 5) *Film (motion pictures) film* disebut juga gambar hidup, yaitu serangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. 6) *Television* adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audio visual dan gerak. Jenis media *television* diantaranya: televisi terbuka (*open board cast television*), televisi siaran terbatas/TVST (*cole circuit television/CCTV*), dan *video cassette recorder* (VRC). 7) Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya, suatu model belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audio visual. Jenis media ini diantaranya: media objek dan media interaktif.

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli, Kemp dan Dayton dalam (Arsyad, 2013: 25) meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimanya serta pengintegrasian ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat.

Para ahli di atas, mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut: 1) Penyampaian

pelajaran menjadi lebih baku. 2) Pembelajaran bisa jadi lebih menarik. 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang di terima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

Dale dalam (Arsyad, 2013: 27) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut ini dapat terealisasi: 1) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas. 2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa. 3) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa. 4) Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.

Dalam buku media pembelajaran hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian menjelaskan bahwa media mempunyai kegunaan (Susilana dan Riyana, 2012: 9): 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas. 2) Membatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra. 3) Menimbulkan daerah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat, kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya. 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Adobe Illustrator adalah program grafis berbasis vektor yang paling tangguh dan populer. Hal ini karena fasilitas-fasilitas di dalamnya dapat digunakan untuk membentuk objek secara 2D dan 3D sehingga hasil yang diperoleh menyerupai objek yang sebenarnya. *Adobe Illustrator* merupakan salah satu program pengolah grafis berbasis vektor yang telah lama dikenal dan digunakan oleh para desainer grafis dari pemula hingga profesional. Dibandingkan dengan program grafis lain, *Adobe Illustrator* memiliki lebih banyak fasilitas dan keunggulan. Fitur dan keunggulan tersebut menjadikan *Adobe Illustrator* sangat diminati oleh berbagai kalangan. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Adobe Illustrator* adalah sebuah program 2D dan 3D berbasis *vector* yang digunakan untuk mendesain gambar (Andi 2011: 2).

Ada cukup banyak dan bahkan bisa dikatakan sangat banyak. Namun bagi para penggunanya, program *Adobe Illustrator* seringkali dimanfaatkan untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan dibawah ini: 1) Membuat desain logo atau simbol, yang mana ini adalah kegunaan *Adobe Illustrator* yang paling banyak dimanfaatkan oleh penggunanya, terutama pembuatan logo 2D dan 3D karena kemudahannya dalam mengolah grafis dan warna. 2) Membuat desain undangan, brosur, *banner*, *id card*, *pamflet*, dan lain-lain, juga menjadi suatu kegunaan dari program *Adobe Illustrator*. Media publikasi *offline* lainnya juga menggunakan *Adobe Illustrator* sebagai alat untuk mendesain. *Adobe Illustrator* memiliki banyak jenis fitur-fitur dan *font* yang dapat memudahkan *desainer* untuk mengeksplorasi imajinasi desain dan tulisan yang akan dibuat. 3) Membuat *cover* buku juga dapat dilakukan di *Adobe Illustrator*. Dengan *Adobe Illustrator*, maka desain akan menjadi mudah karena dapat memanfaatkan desain sampul dan teknik pewarnaan yang lebih sempurna oleh *Adobe Illustrator*. Detail gambar juga akan terlihat jelas. 4) Pembuatan gambar ilustrasi juga dapat dilakukan dengan *Adobe Illustrator*. Gambar yang dihasilkan lebih berkualitas, terutama ketika berhubungan dengan lengkungan, garis atau sudut. Ukuran yang diperoleh dijamin sangat akurat.

Kelebihan dan kekurangan *Adobe Illustrator* yaitu: 1) Tampilan antar muka (*interface*) program *Adobe Illustrator* yang lebih baik dan memudahkan dalam mengakses *tool-tool* untuk membuat desain objek. 2) Kemudahan dalam *mentransfer image* ke program lain seperti *Adobe Illustrator*, *Adobe flash*, dan *Adobe photo shop*. Juga dapat menyimpan objek hasil desain *Adobe Illustrator* dengan format yang dapat

digunakan pada program *Microsoft office* melalui *menu save for Microsoft office*, *web* melalui *save for web*, dan *devices*. 3) Tersedia beragam efek yang dapat anda gunakan untuk mempercantik desain objek pada *Adobe Illustrator* seperti efek *scribble*, *glow*, *warp*, dan sebagainya. 4) Efek 3D yang akan memberikan tampilan objek 3D lebih sempurna dibandingkan program serupa lainnya. 5) Kemudahan dalam *mentransfer* dan menggunakan *image* hasil kerja *Adobe Illustrator* ke dalam program *Adobe* lain seperti, *Adobe premiere pro* dan *Adobe after efek*. 6) Fasilitas *live color* yang mempermudah dalam melakukan pengaturan warna. 7) Fasilitas *eraser tool* untuk menghapus bagian objek dengan hasil lebih baik (Andi, 2011: 5-6).

Tutorial atau tutoring adalah bantuan atau bimbingan belajar yang bersifat akademik oleh tutor (guru) kepada siswa untuk membantu kelancaran proses belajar mandiri siswa secara perorangan atau kelompok berkaitan dengan materi ajar. Tutor adalah orang yang memberikan ilmu kepada anak didik secara langsung, siswa lebih memahami konsep dan praktik pendidikan non formal yang lebih baik. Definisi tutorial dalam pembelajaran berbasis komputer sebagaimana diungkapkan Hernawan (2004) dan Rusman (2008) adalah pembelajaran khusus dengan instruktur yang terqualifikasi dengan menggunakan *software* komputer yang berisi materi pelajaran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman secara tuntas (*mastery learning*) kepada siswa mengenai bahan atau materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Beberapa prinsip dasar tutorial yang sebaiknya dipahami oleh tutor agar penyelenggaraan tutorial yang efektif dan tidak terjebak pada situasi pembelajaran biasa adalah: 1) Interaksi tutorial sebaiknya berlangsung pada tingkat meta kognitif, yaitu tingkatan berpikir yang menekankan pada pembentukan keterampilan "*learning how to learn*" atau "*think how to think*" (mengapa demikian, bagaimana hal itu bisa terjadi). 2) Tutorial harus memiliki langkah proses belajar yang dijalani oleh *tutee*. 3) Tutorial harus mampu mendorong *tutee* sampai pada taraf pengertian (*understanding* = C2) yang mendalam sehingga mampu menghasilkan pengetahuan (*create* = C6) yang tahan lama. 4) Segala keputusan dalam tutorial sebaiknya diambil melalui proses dinamika kelompok dimana setiap *tutee* dalam kelompok memberikan sumbang pikirannya. 5) Tutorial harus mampu membuat variasi stimulasi atau rangsangan untuk belajar, sehingga *tutee* tidak merasa bosan, jenuh, dan putus asa. 6) Tutorial selayaknya memantau kualitas kemajuan belajar *tutee* dengan mengarahkan kajian sampai pada taraf pengertian yang mendalam (*in depth understanding*).

Fungsi tutorial Hamalik (2003: 73-74) bahwa terdapat lima fungsi utama pembelajaran tutorial, yaitu: 1) Kurikuler yang berperan sebagai pelaksana kurikulum, 2) Instruksional yang berperan melaksanakan proses pembelajaran agar para siswa aktif belajar mandiri, 3) Diagnosis bimbingan yang berperan membantu siswa yang mengalami kelemahan, kekuatan, kelambanan, 4) Administratif yang berperan melaksanakan pencatatan, pelaporan, penilaian sesuai tuntutan program, 5) Personal yang berperan keteladanan kepada siswa sehingga menggugah motivasi belajar mandiri dan motif berprestasi.

Dalam tutorial, komputer berperan sebagai guru sehingga semua interaksi terjadi antara komputer dengan peserta didik, sedangkan guru sebagai fasilitator dan pemantau. Pada interaksi yang berbentuk tutorial, prinsip dasar langkah-langkah memulai penyajian materi samahalnya pada waktu menyajikan materi lewat tutorial tatap muka. Dalam sajian tutorial tatap muka, biasanya tutor akan memulai kegiatannya dengan menguraikan ruang lingkup materi tutorial, tujuan-tujuan yang ingin dicapai, serta menginformasikan pula hubungan topik tutorial saat disajikan dengan topik-topik pada

kegiatan tutorial yang akan datang sebagai relevansi. Setelah itu barulah tutor menyampaikan materi tutorial dengan pendekatan tertentu.

Secara umum kreativitas dapat diartikan sebagai pola berpikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif yang mencirikan hasil artistik, penemuan ilmiah, dan penciptaan secara mekanik. Kreativitas meliputi hasil sesuatu yang baru, baik sama sekali baru bagi individunya sendiri walaupun orang lain telah menemukan atau memproduksi sebelumnya.

Munandar dalam (Guntur, 2012: 12) Kreativitas adalah sebuah proses yang memanifestasikan dirinya dalam kelancaran, dalam fleksibilitas, dan dalam orisinalitas berfikir. Amabile dalam (Guntur, 2012: 12) Kreativitas adalah dapat di anggap sebagai kualitas produk atau tanggapan yang di nilai untuk menjadi kreatif oleh pengamat yang sesuai. Sedangkan Barron & Harrington dalam (Guntur, 2012: 12) Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia.

Dalam mengembangkan dan mewujudkan potensi kreatif nya seseorang, apakah dia anak atau orang dewasa dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak bahkan mematikan kreativitas nya. Sumber kendala itu dapat bersifat internal yaitu, berasal dari individu itu sendiri dan dapat bersifat eksternal yaitu, terletak pada lingkungan individu, baik lingkungan makro (kebudayaan, masyarakat) maupun lingkungan mikro (keluarga, sekolah, dan teman sebaya). Shallcorss dalam (Utami, 2009: 219-220) Menggolongkan kendala atau rintangan dalam menggunakan potensi kreatif kedalam kendala sebagai berikut: 1) Kendala Historis adalah ada kurun waktu tertentu yang merupakan puncak kejayaan kreativitas. Sebaliknya pula, kurun waktu yang tidak menunjang bahkan menghambat pengembangan kreativitas perorangan maupun kelompok. 2) Kendala Biologis adalah dari sudut tinjau biologis, beberapa pakar menekankan bahwa kemampuan kreatif merupakan ciri *herediter*, sementara pakar lain percaya bahwa lingkungan menjadi faktor penentu utama. Harus diakui bahwa gen yang diwarisi berperan dalam menentukan batas-batas intelegensi, tetapi sering dalam hal intelegensi kreatif, hereditas lebih banyak digunakan sebagai alasan daripada merupakan kenyataan. 3) Kendala Fisiologis adalah seseorang dapat mengalami kendala faali karena terjadi kerusakan otak karena penyakit atau karena kecelakaan, atau seseorang menyandang salah satu ketunaan fisik yang menghambat nya untuk mengungkapkan kreativitas nya. 4) Kendala Sosiologis adalah lingkungan sosial mempunyai dampak terhadap ungkapan kreatif kita, setiap masyarakat memiliki nilai, norma tradisi tertentu, kegiatan, minat, dan perilaku kolektif.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat data atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016: 8).

Rancangan penelitian adalah gambaran secara mendetail tentang proses penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti untuk memecahkan suatu permasalahan (Sukardi 2011: 68). Sedangkan menurut Margono (2010: 101) rancangan penelitian merupakan keseluruhan proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang dilakukan serta dapat pula dijadikan dasar penelitian baik oleh peneliti maupun orang

lain terhadap peneliti dan bertujuan memberikan tanggung jawab langkah yang di ambil. Dalam rancangan penelitian ini menggunakan *one group design*. Dengan cara ini hasil perlakuan dapat di ketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Rancangan penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2012: 117). Kemudian ahli lain menjelaskan bahwa “populasi ialah keseluruhan unit elementer yang parameter nya akan diduga melalui statistik hasil analisis yang dilakukan terhadap sampel penelitian” (Fathoni, 2011: 103).

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2009: 118). Ahli yang sama menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (sugiyono, 2012: 81). Adapun sampel dalam penelitian ini adalah satu kelas dari empat kelas VIII¹, VIII², VIII³, VIII⁴ yang akan diundi atau diacak menjadi sample penelitian, karena dengan jumlah populasi kelas VIII di SMPN 4 Praya Timur kurang dari 100 maka teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *random sampling*, teknik random sampling adalah teknik pengambilan sampel, jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu 23 siswa diantaranya 14 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Dalam upaya memperoleh data yang dibutuhkan pada suatu kegiatan penelitian, maka diperlukan alat untuk mengumpulkan data. “Alat yang di gunakan untuk memperoleh dalam mengukur masing-masing variabel penelitian” (IKIP Mataram, 2011: 15). Ahli lain mengemukakan bahwa “instrument penelitian berkenan dengan validitas dan reliabilitas instrument dan kualitas pengumpulan data berkenan ketetapan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data” (Sugiyono, 2009: 305). Instrument dalam penelitian ini adalah alat yang digunakan untuk memperoleh data tentang Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Berbasis Tutorial Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII Di SMPN 4 Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018.

Pengumpulan data merupakan suatu proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli dibawah ini, dalam buku metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D dijelaskan bahwa “teknik pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara” (Sugiyono, 2012: 193). Ahli yang sama menjelaskan bahwa “teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan *interview* (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya” (sugiyono, 2012: 193-194). Analisis data dilakukan sebagai upaya atau cara untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut bisa dipahami dan dimanfaatkan untuk solusi permasalahan terutama masalah yang berkaitan dengan penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam Skripsi. Karena datanya kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang telah tersedia (Sugiyono, 2014: 243).

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu angket sebagai metode pokok, sedangkan wawancara, observasi, dan dokumentasi hanya sebagai pelengkap. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket skala *likert* dengan jumlah item pernyataan

30 dan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Skor dari masing-masing alternatif jawaban yaitu: sangat setuju = 5, setuju = 4, kurang setuju = 3, tidak setuju = 2, dan sangat tidak setuju = 1.

Untuk menganalisa data, peneliti mengumpulkan dan mengolah data secara kuantitatif dari format observasi dan format penilaian (unjuk kerja) dari setiap siklus sehingga dapat mengetahui persentase peningkatan kreativitas, pemahaman dalam pembelajaran dengan menggunakan model simulasi yang kemudian dideskripsikan untuk diambil suatu kesimpulan. Sehubungan dengan penelitian ini, maka sesuai dengan gejala yang diteliti yaitu Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Tutorial Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. Maka rumus yang digunakan adalah analisis data statistik dengan rumus *t-test*.

Adapun dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yang saling berkaitan, yaitu dengan Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* sebagai variabel X (variabel bebas) dan Kreativitas Belajar sebagai variabel Y (variabel terikat). Pada penelitian ini dilakukan perlakuan yang berbeda untuk hasil yang didapat pada *pretest* dan *posttest*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut: 1) merumuskan hipotesis nol, Dalam bab II diajukan hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi Ada Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Berbasis Tutorial Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII Di SMPN 4 Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. Maka perlu diubah terlebih dahulu ke dalam hipotesis nol (H_0) sehingga berbunyi Tidak Ada Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Berbasis Tutorial Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII Di SMPN 4 Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018.

Sesuai dengan hasil perhitungan *t-test* yang diperoleh melalui analisis data di atas, nilai yang diperoleh = 3,750. Sedangkan nilai *t-test* dalam tabel dengan d.b ($N-1$) $23-1= 22$ dengan taraf signifikansi 5% = 2,074 dengan demikian bahwa nilai *t-test* analisis lebih besar dari pada nilai *t-test* tabel ($3,750 > 2,074$). Hal ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Dari hasil uji *t-test* menunjukkan nilai *t-hitung* sebesar 3,750 maka berdasarkan taraf signifikansi 5% dan d.b ($N-1$) $23-1= 22$ ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nol yang dinyatakan dalam tabel distribusi *t* adalah 2,074. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai *t-hitung* lebih besar dari pada nilai *t-tabel* ($3,750 > 2,074$), karena *t-hitung* lebih besar dari *t-tabel*, maka penelitian ini dikatakan signifikan. Hal ini berarti bahwa hipotesis nol ditolak (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Ada Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Berbasis Tutorial Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII Di SMPN 4 Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan analisis data di atas, Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Berbasis Tutorial efektif digunakan dan kreativitas belajar siswa juga meningkat. Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Berbasis Tutorial digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa, agar siswa tidak lambat dalam berfikir, dan tidak bosan dalam menerima pelajaran.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan dua kali yaitu sebelum dan setelah menggunakan Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Berbasis Tutorial. Karena dalam penelitian ini menggunakan *one group design*, maka hasil nilai keseluruhan sebelum perlakuan (*pre-test*) dari 23 siswa sebesar $2482:23 = 107,913$ dan nilai keseluruhan sebelum perlakuan (*post-test*) $2656:23 = 115,478$, maka berdasarkan hasil analisis, *post-test* lebih besar daripada *pre-test*. Dikarenakan saat belajar menggunakan Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Berbasis Tutorial, siswa antusias, lebih bersemangat untuk belajar, dan lebih fokus mendengarkan penjelasan yang diberikan, karena ketertarikan siswa mengoperasikan Media pembelajaran *Adobe Illustrator*.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan rumus *t-test*, bahwa hasil *pre-test* siswa yaitu $2482:23 = 107,913$ dan hasil *post-test* siswa yaitu $2656:23 = 115,478$. Jadi dapat dilihat bahwa nilai *post-test* siswa lebih besar daripada nilai *pre-test* siswa ($115,478 > 107,913$). Jadi hasil analisis data menggunakan *t-test* adalah *post-test* lebih besar daripada *pre-test* ($115,478 > 107,913$), maka dapat dikatakan Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Berbasis Tutorial Terhadap Kreativitas Belajar Siswa efektif digunakan Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII di SMPN 4 Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah Tahun Ajaran 2017/2018.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yaitu nilai *t-hitung* sebesar 3,750 dan nilai *t-tabel* pada taraf signifikansi 5% dengan d.b ($N-1$) $23-1 = 22$ sebesar 2,074, jadi *t-hitung* lebih besar dari pada nilai *t-tabel* ($3,750 > 2,074$), sehingga dapat disimpulkan hasil penelitian ini *signifikan*. Maka dapat disimpulkan bahwa: Ada Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Berbasis Tutorial Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII Di SMPN 4 Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018.

SARAN

Berdasarkan dari kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini maka dapat disarankan sebagai berikut: 1) Kepala sekolah, Diharapkan dapat mengarahkan para guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi yang bersifat mendidik untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar. 2) Bagi guru, Dapat meningkatkan penilaian dan tidak hanya menilai pada aspek kognitif saja dan meningkatkan media pembelajaran *adobe illustrator* berbasis tutorial agar siswa tidak hanya mendapatkan konsep dari teori saja tetapi dapat langsung dipraktikkan dan diterapkan secara langsung. 3) Bagi siswa, Dapat meningkatkan penilaian dan tidak hanya menilai pada aspek kognitif saja dan meningkatkan media pembelajaran *adobe illustrator* berbasis tutorial agar siswa tidak hanya mendapatkan konsep dari teori saja tetapi dapat langsung dipraktikkan dan diterapkan secara langsung. 4) Peneliti, Agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi, untuk mengadakan penelitian yang lebih luas dengan aspek-aspek yang belum terungkap pada penelitian.

REFRENSI

- Andi. 2011. *Adobe Illustrator Cs*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fathoni, A. 2011. *Metodologi Penelitian dan Tehnik Penulisan Karya Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- IKIP Mataram. 2011. *Pedoman dan Penulisan Karya Ilmiah*. Mataram: IKIP Mataram.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soeharto. Karti. dkk. 2003. *TEKNOLOGI PENDIDIKAN, Pendekatan System Konsepsi dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar dan Media* Surabaya: Intellectual Club.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* Bandung: C.V Alfabeta.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* Bandung: C.V Alfabeta.
- _____. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R. & Riyana, C. 2007. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: C.V Wacana Prima.
- _____. 2012. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: C.V Wacana Prima.
- Talajan, G. 2012. *Menumbuhkan Kreativitas Dan Prestasi Guru*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.
- Wahyu Alinursalim Rahayu. 2013. "Pengertian Tutorial atau Tutoring" <http://wahyualinursalim.blogspot.co.id/2013/06/pengertian-tutorial-atau-tutoring.html>, diakses tanggal 27 Maret 2017 Jam 15:01 WIB.