



## PENGARUH PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS BERBASIS PHOTOSHOP TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MULTIMEDIA KELAS X

Ade Fricticarani<sup>1</sup>, Ratu Yustika Rini<sup>2</sup>, Popi Dayurni<sup>3</sup>, Ana Rosdiana<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Bina Bangsa

✉ [adefricticarani@gmail.com](mailto:adefricticarani@gmail.com)

### Article Info

#### Article History

Received : 28-08-2023

Revised : 15-09-2023

Accepted : 30-09-2023

#### Kata kunci:

*Desain Grafis, Photoshop, Minat Belajar, Siswa SMK*

### Abstract

Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Photoshop Terhadap Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia Kelas X di SMK Al-Falah Pandeglang. Kurangnya minat siswa terhadap desain grafis, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Photoshop Terhadap Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia Kelas X SMK Al-Falah. Sampel dalam penelitian ini adalah 25 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode survei, teknik pengumpulan datanya melalui observasi, survei, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh signifikan koefisien korelasi  $r$  sebesar 0,718 (70,18%) pada interval rata-rata 0,60-0,799. Artinya variabel X (Pengaruh Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Photoshop) mempunyai pengaruh terhadap variabel Y (Minat Belajar Siswa). Hasil penelitian dapat disimpulkan terdapat pengaruh. Peneliti sangat menyarankan penelitian ini dapat dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya.

*This thesis discusses the Effect of Photoshop-Based Graphic Design Learning on Student Interest in Multimedia Subject Class X at SMK Al-Falah Pandeglang. Lack of student interest in graphic design, the researchers aimed to conduct research with the title The Effect of Photoshop-Based Graphic Design Learning on Student Interests in Multimedia Subject Class X at Al-Falah Vocational School. The sample in this study was 25 students. It is a quantitative research with survey method, data collection technique by observation, survey, interview and documentation. Data collection is done by using a questionnaire. The results showed that there was a significant effect of the correlation coefficient  $r$  of 0.718 (70.18%) at an average interval of 0.60-0.799. This means that the variable X (Influence of Photoshop-Based Graphic Design Learning) has an effect on the Y variable (Students' Learning Interest). The results of the study can be concluded that there is an influence. Researchers highly recommend this research can be continued by further researchers.*

## PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan harus lebih mempersiapkan literasi baru dalam bidang pendidikan, literasi baru yang dimaksud adalah seperti literasi data, teknologi, dan sumber daya manusia. Seperti yang dikatakan oleh Herman. (2016) bahwa literasi data adalah kemampuan untuk membaca, analisa dan menggunakan informasi dari data dalam dunia digital. Sedangkan literasi teknologi adalah kemampuan untuk memahami sistem mekanika dan teknologi dalam dunia kerja. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada hari Jum'at, tanggal 27-Mei-2022 dikelas X dan jurusan Multimedia di SMK Alfalah Ciekkek Pandeglang. mendapatkan hasil dari observasi bahwa kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran multimedia sehingga mempengaruhi minat siswa dalam mempelajarinya. Adapun keterbatasan sarana dan prasarana dalam media pembelajaran khususnya komputer menjadi salah satu faktor kurangnya prestasi belajar pada pelajaran multimedia siswa kelas X. Sehubungan dengan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti di SMK Alfalah Ciekkek Pandeglang pengaruh pembelajaran desain grafis berbasis photoshop pada kegiatan pembelajaran multimedia dapat digunakan dalam menarik minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran multimedia. Adapun tujuan dalam penelitian ini Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran desain grafis *photoshop* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Multimedia kelas X di SMK Al-Fallah Pandeglang Banten.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan metode survey. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2007). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X jurusan multimedia yang berjumlah 25 orang, (Arikunto, 2006) memberikan pedoman bahwa apabila subjek <100, lebih baik diambil semua. Jika subjek >100, maka di ambil antara 10%-20% atau 20%-25% atau lebih. Sampel yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *nonprobability sampling, sampling* jenuh. Peneliti mengambil sampel jenuh sebagai sampel yang digunakan dengan alasan sampel jenuh dapat mengambil sampel dengan jumlah yang sedikit atau kurang dari 30 orang. Penelitian ini menggunakan data primer. Teknik yang peneliti gunakan untuk pengumpulan data yaitu dengan cara observasi dan survey. Instrumen yang peneliti gunakan yaitu Quesioner (Angket) dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang peneliti gunakan yaitu analisis korelasi product moment.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji instrument angket (x) pengaruh pembelajaran desain grafis *photoshop* (y) terhadapminat belajar yang terdiri dari 25 butir pernyataan. Uji coba dilakukan pada 25 siswa kelas X Multimedia SMK Al- Fallah Pandeglang Tahun Ajaran 2022/2023. Adapun teknik pengujian untuk mendapatkan hasil yaitu dengan menggunakan uji validitas, uji Reliabilitas dan uji Normalitas, uji Linearitas dan uji Hipotesis.

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas

No	rx <sub>y</sub>	r <sub>tabel</sub>	Keterangan	Keputusan
1	0,607	0,396	Valid	Digunakan
2	0,623	0,396	Valid	Digunakan
3	0,455	0,396	Valid	Digunakan
4	0,505	0,396	Valid	Digunakan
5	0,353	0,396	Tidak Valid	Dibuang
6	0,707	0,396	Valid	Digunakan
7	0,776	0,396	Valid	Digunakan
8	0,704	0,396	Valid	Digunakan
9	0,611	0,396	Valid	Digunakan
10	0,796	0,396	Valid	Digunakan
11	0,707	0,396	Valid	Digunakan
12	0,776	0,396	Valid	Digunakan
13	0,704	0,396	Valid	Digunakan
14	0,611	0,396	Valid	Digunakan
15	0,796	0,396	Valid	Digunakan
16	0,707	0,396	Valid	Digunakan
17	0,776	0,396	Valid	Digunakan
18	0,704	0,396	Valid	Digunakan
19	0,611	0,396	Valid	Digunakan
20	0,796	0,396	Valid	Digunakan
21	0,707	0,396	Valid	Digunakan
22	0,776	0,396	Valid	Digunakan
23	0,794	0,396	Valid	Digunakan
24	0,796	0,396	Valid	Digunakan
25	0,767	0,396	Valid	Digunakan

Berdasarkan tabel 1 di atas, menunjukan bahwa terdapat 25 butir pernyataan angket pengaruh pembelajaran desain grafis *photoshop* terhadap minat belajar dari 25 butir pernyataan di atas 24 diantaranya memiliki validitas yang lebih dari r<sub>xy</sub>.

**Tabel 2.** Hasil Uji Reliabilitas

Jumlah	Statistics Cronbach's Alpa	r11
--------	----------------------------	-----

Item		
24	0,718	0,06
Keterangan:		Reliabel

Uji reliabilitas ini dilakukan setelah semua pernyataan dinyatakan valid, kuesioner penelitian dikatakan berkualitas jika terbukti validitas dan reliabilitasnya. Adapun tujuan dari uji reliabilitas yaitu untuk melihat apakah kuesioner memiliki konsistensi jika pengukuran dilakukan dengan kuesioner tersebut dilakukan secara berulang.

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

Jumlah Item	Variabel	Taraf Sig	Statistics <i>Shapiro-Wilk</i>
24	X	0,05	0,243
24	Y	0,05	0,219
Keterangan		Berdistribusi Normal	

Hasil uji normalitas di dapatkan dari hasil nilai angket. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada pengujian ini menggunakan Uji *Shapiro-Wilk*. Maka diperoleh nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* yaitu pada variable Pembelajaran Desain Grafis *Photoshop* (X) sebesar 0,243 dan variable Minat Belajar Siswa (Y) sebesar 0,219 angka sig- *Shapiro-Wilk* tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan taraf signifikansi 5% (0,05) atau sig > 0,05. Hal tersebut memberikan gambaran bahwa data kedua variable berdistribusi normal.

**Tabel 4.** Hasil Uji Linearitas

Variabel	Taraf Sig	<i>Deviation from linearity</i>
(X) dan (Y)	0,05	0,473
Terdapat Hubungan Linear		

Dengan melihat nilai Signifikansi, jika nilai sig lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan terdapat hubungan yang linear terhadap variabel independen dengan variabel dependen. Uji linearitas di atas yaitu dengan melihat pada tabel Sig. *Deviation from Linearity*, yang mana ketika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan terdapat hubungan yang linear terhadap variabel independen dengan variabel dependen.

**Tabel 5.** Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Taraf Sig	Sig 2 Tailed
(X) dan (Y)	0,05	0,00
Terdapat Pengaruh		

Berdasarkan dengan nilai Signifikansi Sig (2-tailed) antara pembelajaran desain grafis *photoshop* (X) dengan minat belajar siswa (Y) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti terdapat

korelasi yang signifikan antara variabel jika Sig Sig (2-tailed) <0,05 maka terdapat korelasi antar variabel pembelajaran desain grafis *photoshop* (X) dengan minat belajar siswa (Y).

**Tabel 6.** Hasil Uji Hipotesis

Variabel	R Hitung	R Tabel
(X) dan (Y)	0,435	0,396
Terdapat Pengaruh		

Adapun berdasarkan dari nilai r hitung *pearson correlations* : diketahui nilai r hitung untuk hubungan pembelajaran desain grafis *photoshop* (X) dengan minat belajar siswa (Y) adalah sebesar  $0,435 > r \text{ table } 0,396$  , maka dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan atau korelasi antara variabel (X) dan (Y) karena nilai *pearson correlation* diatas bernilai positif, maka itu artinya hungan antara kedua variabel tersebut bersifat positif atau dengan kata lain semakin meningkatnya minat belajar siswa dalam pembelajaran desain grafis *photoshop*.

**Tabel 7.** Interpretasi Koefisien Korelasi *Product Moment*

Nilai r	Interpretasi
0	Tidak ada hubungan sama sekali (jarang terjadi)
0,01-0,20	Hubungan sangat rendah atau sangat lemah
0,21-0,40	Hubungan rendah atau lemah
0,41-0,60	Hubungan cukup besar atau cukup kuat
0,61-0,80	Hubungan besar atau kuat
0,81-0,99	Hubungan sangat besar atau sangat kuat
1	Hubungan sempurna (sering terjadi)

Berdasarkan nilai r hitung *pearson correlations* yaitu 0,435 yang diperoleh maka kriteria kekuatan hubungan antara variabel X dengan variabel (Y) mempunyai hubungan cukup besar atau cukup kuat. Berdasarkan penyajian data dan analisis data terkait penelitian sekarang, hasilnya menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, hasil dari uji validitas menunjukan bahwa terdapat 25 butir pernyataan angket pengaruh pembelajaran desain grafis *photoshop* terhadap minat belajar memiliki validitas yang lebih dari rxy. Yaitu dengan hasil r tabel kurang dari rxy 0,396. Hasil perhitungangan uji reliablilitas 25 butir penyartaan angket memiliki konsistensi dalam mengukur sampel penelitian. Hasil uji normalitas angka sig-*Shapiro-Wilk* tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan taraf signifikansi 5% (0,05) atau sig > 0,05. Hal tersebut memberikan gambaran bahwa data kedua variabel berdistribusi normal. Begitupun dengan uji linearitas dan uji hipotesis. Berdistribusi normal atau positif karena terdapat pengaruh pembelajaran desain grafis *photoshop* (X) terhadap minat belajar siswa(Y).  
 Pengaruh Pembelajaran Desain Grafis Berbasis *Photoshop* Terhadap Minat Belajar : Penelitian

ini berhasil membuktikan adanya pengaruh desain grafis berbasis *photoshop* terhadap proses pembelajaran di kelas X SMK Al-Falah Pandeglang. Dengan di buktikan uji hipotesis yang menunjukkan pengaruh pembelajaran desain grafis *photoshop* (X) terhadap minat belajar siswa (Y) sehingga daya tarik yang positif akan mempengaruhi siswa untuk melakukan yang lebih baik karena disertai dengan minat belajar. Hasil penelitian ini selaras dengan Gunawan (2017).

## KESIMPULAN

Simpulan yang diambil setelah melakukan Penerapan Pembelajaran Desain Grafis Berbasis *Photoshop* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia Kelas X di SMK Al-Falah adalah sebagai berikut : (1) Terdapat pengaruh positif dalam pembelajaran desain grafis berbasis *photoshop* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran multimedia kelas X di SMK Al-Falah Pandeglang Banten tahun ajaran 2021-2022; dan (2) Terdapat besar pengaruh yang cukup besar atau cukup kuat, dengan hasil yang diperoleh 0,41-0,60 dalam pembelajaran menggunakan desain grafis berbasis *photoshop* pada mata pelajaran Multimedia kelas X di SMK Al-Falah Pandeglang Banten tahun ajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap pembelajaran desain grafis *photoshop* pada kelas X di SMK Al-Falah. Oleh karena itu ada beberapa saran yang dapat di jadikan acuan atau masukan terhadap pihak-pihak terkait adapun saran yang peneliti ambil yaitu : (1) Bagi pihak sekolah, peneliti berharap sekolah dapat merekomendasikan kepada guru-guru agar dapat meningkatkan pemahaman tentang materi pengeditan foto dengan menggunakan media desain grafis berbasis *adobe photoshop*; (2) Bagi pihak sekolah, peneliti berharap sekolah dapat merekomendasikan kepada guru-guru agar dapat meningkatkan pemahaman tentang materi pengeditan foto dengan menggunakan media desain grafis berbasis *photoshop*; (3) Bagi Guru, peneliti berharap guru-guru bisa mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif lagi sehingga potensi keterampilan yang dimiliki oleh siswa semakin mengikat dan berkembang; (4) Bagi siswa, peneliti berharap dapat memberi motivasi dalam mengembangkan bakat yang ada terutama dalam pengeditan foto; (5) Bagi peneliti, penelitian ini dijadikan sebagai inspirasi dalam melakukan kegiatan yang berguna di bidang pendidikan. Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini bukanlah hasil penelitian yang sempurna. Jadi masih perlu adanya peningkatan bagi peneliti selanjutnya agar memperoleh hasil penelitian yang lebih baik dan pastinya sempurna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad,A. (2011). *Media Pembelajaran* Jakarta: Raja Grafindo Pers 14.
- Merpati,D. (2008) *Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan*, Mitra Cendekia.
- Gunawan, H. (2017) Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis".
- Gunawan, H. (2017). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis, *Jurnal Realita 2*, no. 2 15.
- Haka M, (2006) *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Solo: CV.Haka M, 51.
- Harefa, N. Tafonao, G. & Hidar, S. (2020) *Analisis Minat Belajar Kimia Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia*, 23.
- Idrus & Robby. (2013) . Efektivitas Penggunaan Multimedia Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Jakarta: Gaung Persada, 2013, 21.
- Juliansyah, *Metode Penelitian Skripsi Tesis Desertasi Dan Karya Ilmiah*, Jakarta: Kencana Prenada media group, (2011), 164.