

## ANALISIS KREATIFITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN SELAMA PEMBELAJARAN ONLINE DI ERA PANDEMI COVID 19

Naufal Nabih<sup>1</sup>, Dwi Maryono<sup>2</sup>, Yusufia Hafid Aristyagama<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Department of Informatics Education, Sebelas Maret University

---

### Article Info

### ABSTRAK

---

#### Corresponding Author:

Naufal Nabih,  
Department of Informatics  
Education,  
Sebelas Maret University,  
Jl Ahmad Yani, no 200, Pabelan,  
Kartasura, Surakarta, Jawa  
Tengah, 57169, Indonesia.  
Email:  
naufalnabih12@student.uns.ac.id

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Bagaimana kreativitas siswa dalam pembelajaran desain grafis percetakan pada masa pandemi, (2) Apa saja faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa dalam pembelajaran desain grafis percetakan pada masa pandemi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus. populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI multimedia salah satu SMK Negeri di Surakarta. Sampel yang digunakan adalah 6 orang. teknik penentuan partisipan dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*. teknik pengumpulan data menggunakan tes unjuk kerja, angket dan wawancara. teknik analisis yang digunakan adalah teknik interaktif, teknik interaktif mempunyai empat tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa : (1) Kreativitas siswa dalam pembelajaran desain grafis percetakan pada masa pandemi cukup memuaskan dimana 3 dari 6 siswa memiliki kreativitas sedang dan 3 siswa lainnya memiliki kreativitas tinggi sedangkan dari 4 indikator kreativitas yang ada siswa mampu memenuhi 3 indikator kreativitas yaitu indikator berpikir lancar, berpikir luwes, dan berpikir orisinal namun terdapat 1 indikator yang belum terpenuhi yaitu indikator berpikir terperinci. (2) terdapat empat faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa dalam pembelajaran desain grafis percetakan selama pandemi yaitu bakat, kemampuan, sikap dan motivasi.

**Keywords:** faktor-faktor kreativitas; kreativitas; pembelajaran online

DOI: <https://doi.org/10.20961/joive.v4i3.58391>

---

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses yang dilakukan guna mendapatkan pengetahuan dalam menjalani sebuah kehidupan. Pendidikan sangat dibutuhkan oleh setiap individu untuk menjadi pribadi yang baik dan berpendidikan. Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan ialah salah satu usaha yang dapat memajukan budi pekerti, serta jasmani dan rohani seorang anak, agar bisa mewujudkan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang sejalan dengan alam dan masyarakatnya [1].

Pada pembelajaran yang ada di SMK terdapat pelajaran produktif. Mata pelajaran produktif adalah mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa sesuai dengan kompetensi dan keahlian masing-masing jurusan. Salah satu mata pelajaran yang menjadi pelajaran produktif pada jurusan multimedia adalah desain grafis percetakan. Desain grafis percetakan adalah proses untuk menghasilkan suatu produk multimedia dengan memperhatikan unsur desain grafis dalam bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan rancangan, atau pun disiplin ilmu yang digunakan desain [2].

Pada masa ini seluruh dunia sedang mengalami pandemi Covid-19, hampir seluruh sektor terdampak oleh covid-19 tidak terkecuali sektor pendidikan. Dalam upaya mencegah terjadinya penyebaran covid-19 sekolah ditutup dan pembelajaran dilakukan secara online. Karena penutupan sekolah aktifitas pembelajaran berubah.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran berubah menjadi pembelajaran daring yang dilakukan menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran jarak jauh [3].

Pembelajaran online merupakan salah satu alternatif dalam upaya memenuhi kebutuhan pendidikan pada masa pandemi covid-19. Dalam pelaksanaan pembelajaran secara online terdapat faktor eksternal dan internal yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk menyelesaikan pembelajaran online. Beberapa faktor eksternal diantaranya kendala waktu dan masalah uang sedangkan faktor internal sendiri berkaitan dengan disiplin dan kemampuan mengatur waktu oleh siswa itu sendiri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Bagaimana kreativitas siswa dalam pembelajaran desain grafis percetakan pada masa pandemi, (2) Apa saja faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa dalam pembelajaran desain grafis percetakan pada masa pandemi.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis studi kasus. Metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis maupun lisan dan perilaku dari orang-orang yang dapat diamati[4].

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus merupakan metode yang memiliki tujuan untuk mempelajari dan menyelidiki suatu kejadian mengenai individu menjadi objek penelitian[5].

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Multimedia di salah satu SMK Negeri Surakarta. Jumlah siswa pada kelas XI Multimedia 1 yaitu berjumlah 34 siswa. Sampel yang digunakan adalah 6 orang. Teknik penentuan partisipan dalam penelitian menggunakan *simple random sampling*. Pengumpulan data menggunakan tes unjuk kerja, angket dan wawancara.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. HASIL

Penelitian ini menghasilkan data yang berasal dari penilaian tes unjuk kerja. Tes unjuk kerja yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari 1 soal desain logo yang harus diselesaikan oleh siswa sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang ada. Penilaian hasil desain logo siswa dilakukan dengan menggunakan indikator kreativitas yang ada dan dibantu dengan wawancara untuk menggali informasi lebih dalam dari hasil tes unjuk kerja siswa.

Tabel 1 Hasil Tes Unjuk Kerja dan Wawancara

Subyek	Indikator Kreativitas				Jumlah	Presentase Nilai
	Berpikir lancar	Berpikir luwes	Berpikir orisinil	Berpikir terperinci		
Subyek 1	3	3	3	2	11	68,75
Subyek 2	3	3	3	3	12	75
Subyek 3	4	4	3	3	14	87,5
Subyek 4	4	4	3	1	12	75
Subyek 5	3	3	3	1	10	62,5
Subyek 6	3	4	3	1	11	68,75
Jumlah	20	21	18	11		
Rata-rata	3,3	3,5	3	1,8		
Presentase Nilai	83,3	87,5	75	45,8		

Setelah hasil tes unjuk kerja yang telah dikerjakan dan diselesaikan oleh siswa, selanjutnya dilakukan penilaian terhadap hasil tes unjuk kerja yang berupa desain logo. Penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen kreativitas yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Dari hasil penilaian desain logo yang telah dibuat oleh siswa pada masing-masing indikator didapati hasil penilaian bahwa 3 dari 4 indikator kreativitas memiliki presentase nilai yang tinggi yaitu indikator berpikir lancar dengan rata-rata 3,3 dan memiliki presentase nilai 83,3 selanjutnya indikator berpikir luwes dengan rata-rata 3,5 dan memiliki presentase nilai

87,5 lalu indikator terakhir dari 3 indikator yang memiliki presentase nilai yang tinggi adalah indikator berpikir orisinal dengan rata-rata 3 dan memiliki presentase nilai 75 sedangkan 1 indikator kreativitas dari 4 indikator memiliki presentase nilai yang rendah yaitu indikator berpikir terperinci dengan rata-rata 1,8 dan memiliki presentase nilai 45,8.

Tabel 2 kategori kreativitas siswa

Hasil Nilai	Keterangan
Nilai < 55	Rendah
$55 \leq \text{Nilai} < 75$	Sedang
Nilai $\geq 75$	Tinggi

Selanjutnya penilaian dilakukan dari hasil desain masing-masing siswa. Dengan rincian subyek 1 mendapatkan nilai 68,75 berarti memiliki kategori kreativitas sedang, subyek 2 mendapatkan nilai 75 berarti memiliki kategori kreativitas tinggi, subyek 3 mendapatkan nilai 87,5 berarti memiliki kategori kreativitas tinggi, subyek 4 mendapatkan nilai 75 berarti memiliki kategori kreativitas tinggi, subyek 5 mendapatkan nilai 62,5 berarti memiliki kategori kreativitas sedang, subyek 6 mendapatkan nilai 68,75 berarti memiliki kategori kreativitas sedang.

Instrumen lain dalam penelitian ini merupakan instrumen angket yang bertujuan untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa. Soal instrumen angket faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa dalam penelitian ini dibuat berdasarkan beberapa indikator faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa secara umum yaitu indikator faktor dari dalam diantaranya: bakat, kemampuan, pengetahuan, sikap, motivasi dan minat sedangkan indikator faktor dari luar yaitu keluarga, lingkungan, pendidikan, pengalaman, kelompok/organisasi serta sarana dan prasarana.

Berdasarkan hasil deskripsi dari instrumen angket tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa didapatkan 4 faktor dari 12 faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa secara umum. 4 faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa tersebut antara lain bakat, kemampuan, sikap dan motivasi.

### 3.2. PEMBAHASAN

#### **Kreativitas siswa dalam pembelajaran desain grafis percetakan pada masa pandemi**

Berdasarkan hasil tes unjuk kerja pembuatan desain logo dan wawancara yang telah peneliti lakukan penilaian dengan menggunakan indikator penilaian kreativitas disimpulkan bahwa siswa memenuhi 3 dari 4 indikator kreativitas yaitu pada indikator berpikir lancar, berpikir luwes dan berpikir orisinal. Sedangkan indikator kreativitas yang masih kurang terpenuhi yaitu indikator berpikir terperinci.

Selama pembelajaran di era pandemi terdapat beberapa kendala yang diungkapkan oleh siswa, namun berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa meskipun pembelajaran di era pandemi memiliki beberapa kendala siswa mampu mengerjakan tes yang diberikan peneliti dengan baik. Data yang diperoleh dari hasil tes berdasarkan tabel kategori kreativitas siswa adalah subyek 1 mendapatkan nilai 68,75 berarti siswa memiliki kreativitas sedang, subyek 2 mendapatkan nilai 75 berarti siswa memiliki kreativitas tinggi, subyek 3 mendapatkan nilai 87,5 berarti siswa memiliki kreativitas tinggi, subyek 4 mendapatkan nilai 75 berarti siswa memiliki kreativitas tinggi, subyek 5 mendapatkan nilai 62,5 berarti siswa memiliki kreativitas sedang, subyek 6 mendapatkan nilai 68,75 berarti siswa memiliki kreativitas sedang.

Dari hasil penilaian yang telah dilakukan dapat diketahui kreativitas siswa selama pembelajaran online di era pandemi cukup tinggi, selama pembelajaran online di era pandemi guru menggunakan model pembelajaran sinkron asinkron dimana dalam pembelajaran sinkron siswa dan guru melakukan proses belajar mengajar dengan bantuan zoom maupun google meet. Sedangkan dalam pembelajaran asinkron menggunakan media pembelajaran google classroom.

#### **Faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa dalam pembelajaran desain grafis percetakan pada masa pandemi**

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas secara umum dibagi menjadi 2 yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar. Faktor dari dalam diri siswa antara lain bakat, kemampuan, pengetahuan, sikap, motivasi dan minat. Sedangkan faktor dari luar antara lain keluarga, lingkungan, pendidikan, pengalaman, organisasi, sarana dan prasarana.

Berdasarkan hasil deskripsi dari instrumen angket tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa didapatkan 4 faktor dari 12 faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa secara umum. 4 faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa tersebut antara lain bakat, kemampuan, sikap dan motivasi.

Bakat dan kreativitas memiliki keterkaitan satu sama lain dimana perkembangan bakat juga akan mempengaruhi perkembangan kreativitas. Bakat akan menjadi pendorong bagi siswa dalam mengembangkan

keaktivitas, namun kreativitas juga tidak terbentuk murni dari bakat karena kreativitas juga bisa terbentuk melalui latihan dan pengalaman.

Kreativitas juga dapat dipengaruhi dengan kemampuan siswa, dalam hal ini kemampuan siswa dalam merencanakan apa yang perlu dipersiapkan dalam melakukan suatu pekerjaan. Kemampuan perencanaan yang baik akan memperlancar dan mempermudah dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.

Sikap dapat mempengaruhi kreativitas siswa, seperti sikap berani mencoba sesuatu yang baru dan tidak meniru hasil karya orang lain akan sangat menentukan kreativitas. Karena dengan sikap kepercayaan diri yang ada dalam diri siswa dapat memunculkan kreativitas dengan berbagai ide-ide baru.

Motivasi tinggi yang dimiliki siswa dapat menimbulkan kreativitas yang tinggi juga. Karena siswa yang memiliki motivasi tinggi akan terus berusaha untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk terus berkembang agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa (1) siswa mampu memenuhi 3 dari 4 indikator kreativitas yaitu indikator berpikir lancar dengan nilai 83,3 lalu indikator berpikir luwes dengan nilai 87,5 dan indikator berpikir orisinal dengan nilai 75. 1 indikator yang belum terpenuhi adalah indikator berpikir terperinci dengan nilai 45,8. sedangkan dari penilaian masing-masing siswa hasil tes kreativitas yang diperoleh siswa cukup memuaskan dengan 3 siswa memiliki kategori tinggi dan 3 siswa memiliki kategori sedang. (2) terdapat 4 faktor yang mempengaruhi kreativitas pada pembelajaran desain grafis percetakan pada pembelajaran online di era pandemi, keempat faktor tersebut antara lain: bakat, kemampuan, sikap dan motivasi.

#### REFERENCES

- [1] B. Nadia Satriana, Yusran, "PERBANDINGAN PENGGUNAAN APLIKASI SCRATCH DAN MACROMEDIA FLASH 8 TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2D JURUSAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 1 MESJID RAYA," vol. 3, pp. 41–49, 2019.
- [2] M. W. A. Djuned, "PENGARUH PENGGUNAAN PRESENTASI TUTORIAL DENGAN PROGRAM ADOBE ILLUSTRATOR TERHADAP HASIL BELAJAR BERUPA PRODUK MATA PELAJARAN DESAIN MULTIMEDIA MATERI ILUSTRASI KELAS XI MULTIMEDIA SMK NEGERI 12 SURABAYA," 2018.
- [3] S. Rismen, R. Juwita, and U. Devinda, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Ditinjau dari Gaya Kognitif Impulsif," *J. Gantang*, vol. 5, no. 1, pp. 61–68, 2020.
- [4] A. Ufie, "Kearifan Lokal (local Wisdom) Budaya Ain Ni Ain Masyarakat Kei Sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal Untuk Memperkokoh Kohesi Sosial Siswa," *Repository.Upi.Edu*, pp. 39–55, 2011.
- [5] B. Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2010.