

Pelatihan Corel Draw Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Siswa Jurusan Multimedia SMKS Ketintang

Marsa Mahlia Syah Putri

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
marsa.20003@mhs.unesa.ac.id

Rusijono

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
rusijono@unesa.ac.id

ABSTRAK

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMKS Ketintang Surabaya dari hasil observasi oleh peneliti, para siswa didapati masih kesulitan dalam menggunakan software Corel Draw yang merupakan software utama yang digunakan dalam pembelajaran karena kurangnya kesadaran siswa untuk lebih serius dalam mempelajari Corel Draw. Hal tersebut dibuktikan dengan melihat terbatasnya waktu penggunaan laboratorium komputer untuk praktek desain grafis menggunakan Corel Draw yang malah disalah gunakan oleh siswa untuk melakukan hal lain seperti bermain game. Untuk mengatasi masalah tersebut, dengan adanya kegiatan Pelatihan Corel Draw bisa menjadi solusi untuk membantu siswa menjadi lebih mahir. Rancangan desain pelatihan corel draw dirancang menggunakan metode coaching yang akan membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap kondisi siswa dan menyadari pentingnya meningkatkan kemampuan menguasai software corel draw bagi siswa. Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket, dan tes. Hasil validasi oleh ahli materi yang diperoleh oleh peneliti adalah x sebesar 91,67%. Lalu hasil validasi oleh ahli desain pelatihan adalah sebesar 100% dan hasil angket siswa adalah 84,44%. Berdasarkan berbagai hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa rancangan pelatihan corel draw termasuk dalam kategori layak untuk diimplementasikan. Kemudian untuk hasil uji t dengan melaksanakan pre-test dan post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh hasil pada data post-test bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,774 > 2,048$ dimana t_{tabel} didapatkan dari taraf signifikansi 5% dengan nilai $df=28$. Maka berdasarkan hasil data tersebut dapat dikatakan bahwa hasil post-test memiliki perbedaan yang signifikan dan kegiatan pelatihan corel draw terbukti efektif untuk mempengaruhi peserta meningkatkan kemampuan desain grafisnya.

Kata Kunci: Pelatihan Corel Draw, Desain Grafis, SMKS Ketintang

ABSTRACT

Based on the problems that occur in Ketintang Vocational School and the observations that the researcher has made. The researcher found that the students were still have difficulty using Corel Draw software, which is the main software used in learning. That's happen because of the lack of awareness among students to be more serious about studying Corel Draw. This is proven by seeing the limited time used in the computer laboratory to practice graphic design using Corel Draw which is actually misused by students to do other things such as playing games. To overcome this problem, Corel Draw training activities can be a solution to help students become more proficient. The training design for Corel Draw is created to use a coaching method which will help students to reflect on their condition and realize the importance of improving Corel Draw skill. The type of data collected in this research is quantitative data with experimental research methods using data collection techniques by form of questionnaires and tests. The results of validation by material experts obtained by researchers were 91.67%. Then the validation results by training design experts were xii 100% and the student questionnaire results were 84.44%. Based on the various percentage results, it shows that the Corel Draw training design is included in the category worthy of implementation. Then for the results of the t test by carrying out the pre-test and post-test in the control class and experimental class, the results obtained from the post-test data were that $t_{count} > t_{table}$, namely $3.774 > 2.048$ where the t_{table} was obtained from a significance level of 5% with a value of $df= 28$. So based on the results of these data it can be said that the post-test results have a significant difference and the Corel Draw training activity has proven to be effective in influencing participants to improve their graphic design skills.

Keywords: Corel Draw Training, Graphic Design, Ketintang Vocational School

PENDAHULUAN

Salah satu visi Indonesia adalah menjadi top 10 ekonomi dunia pada tahun 2030. Namun untuk menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0 maka Kementerian Perindustrian telah menyiapkan peta jalan Making Indonesia 4.0. Salah satu prioritas dalam Making Indonesia 4.0 adalah pembangunan sumber daya manusia. Dan salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan pengembangan peta jalan Pendidikan Vokasi Indonesia 2020-2035. Salah satu bagian dari Pendidikan Vokasi tersebut adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang diharapkan mampu menghasilkan tenaga teknis industri yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja saat ini dan masa depan. Sekolah menengah kejuruan merupakan jenjang pendidikan formal yang menawarkan berbagai bidang keahlian untuk mempersiapkan siswa terjun dalam dunia kerja. Berdasarkan peraturan pemerintah republik Indonesia tentang Pendidikan Menengah Bab 1 pasal 1 ayat 3 nomor 29 tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah, Pendidikan Menengah Kejuruan adalah Pendidikan Menengah yang mengutamakan perkembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Sebagaimana pengertian pada Peraturan Pemerintah tersebut, untuk mewujudkan siswa yang siap kerja maka pada SMK terdapat program magang untuk mengenalkan para siswa pada lingkungan kerja sesungguhnya sehingga siswa dapat menjadi cikal bakal SDM yang siap kerja dan berkualitas. Namun sebelum mengikuti program magang, setidaknya para siswa sudah dibekali dasar pengetahuan maupun keahlian yang akan meningkatkan skill sehingga bermanfaat dan membantu mempermudah adaptasi siswa pada lingkungan kerja. Kini pertanyaan besar yang muncul adalah apakah para siswa sudah menguasai dasar pengetahuan maupun skill yang diajarkan selama kegiatan belajar mengajar di sekolah ?

Setelah wawancara bersama guru dan pengamatan langsung beberapa minggu dengan ikut hadir di kelas pada pembelajaran menunjukkan kondisi nyata bahwa siswa jurusan multimedia di SMKS Ketintang Surabaya masih belum menguasai dengan baik pada pembelajaran desain grafis percetakan terutama pada penguasaan software Corel Draw. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa para siswa masih belum terbiasa dalam penggunaan Corel Draw. Hal tersebut dikarenakan siswa hanya dapat melakukan praktek di laboratorium komputer pada saat jam pelajaran dengan keterbatasan waktu. Selama pembelajaran praktek menggunakan Corel Draw, banyak dari siswa masih harus terus didampingi dalam pengerjaan desainnya karena masih belum terlalu memahami penggunaan tools pada Corel Draw. Kurangnya penguasaan siswa dalam penggunaan Corel Draw merupakan suatu masalah. Karena berdasarkan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran desain grafis percetakan, dikatakan bahwa siswa perlu

mematangkan kemampuannya dalam penggunaan Corel Draw sebagai bekal untuk mengikuti program magang. Guru juga menambahkan bahwa selama ini, perusahaan banyak meminta siswa untuk membuat suatu desain dengan menggunakan Corel Draw sehingga guru sangat berharap para siswa telah menguasai Corel Draw dan dapat mengikuti kegiatan magang dengan baik.

Dari hasil pengamatan serta wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa Jurusan Multimedia SMKS Ketintang Surabaya masih membutuhkan suatu program tambahan di luar pembelajaran di kelas guna menyiapkan diri untuk mengikuti kegiatan magang. Pembelajaran yang dilakukan di luar Pendidikan formal biasanya disebut dengan pendidikan non formal. Pendidikan non formal merupakan proses belajar yang dilaksanakan secara terorganisir di luar sistem persekolahan atau pendidikan formal baik dilaksanakan terpisah maupun merupakan bagian penting dari suatu kegiatan yang besar yang dimaksudkan untuk melayani sasaran didik tertentu dan belajar tertentu. Contoh 4 dari Pendidikan non formal adalah kelompok belajar, tempat kursus, pelatihan keterampilan, sanggar, dan lain-lain. Dari berbagai pilihan pendidikan non formal, pelatihan keterampilan diharapkan akan menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada pada siswa kelas 11 Multimedia SMKS Ketintang Surabaya. Menurut (Robert L. Mathis, 2019) dalam buku *Human Resource Management* pelatihan merupakan upaya atau pembelajaran yang lebih memperbanyak praktek dari pada teori untuk meningkatkan kemampuan individu atau kelompok sehingga dapat menghilangkan kesenjangan yang ada antar kemampuan tiap karyawan atau peserta di suatu lembaga, organisasi ataupun instansi. Kemudian Pelatihan menurut Sedarmayanti, adalah usaha mengurangi atau menghilangkan terjadinya kesenjangan antara kemampuan karyawan dengan yang dikehendaki organisasi (Abarca, 2021). Maka dalam meningkatkan kinerja, seorang teknolog pendidikan perlu terlebih dahulu melihat kesenjangan yang ada. Dan dalam menghilangkan kesenjangan yang ada tersebut maka pelatihan akan menjadi solusinya. Maka mendesain suatu pelatihan juga merupakan bidang garapan dari seorang teknolog pendidikan. Kesenjangan yang ditemukan adalah adanya perbedaan antara harapan dari guru dan kondisi nyata di lapangan terkait kemampuan siswa dalam desain grafis. Maka pelatihan yang dilakukan bertujuan untuk memberikan manfaat bagi guru dan siswa dengan melatih siswa mengoperasikan Corel Draw sehingga kemampuan desain grafis siswa akan meningkat.

Kemudian menurut Veithzal Rivai pelatihan adalah proses sistematis mengubah tingkah laku pegawai untuk mencapai tujuan organisasi. Berdasarkan pengertian pelatihan dan dihubungkan pada permasalahan pada penelitian ini, tujuan organisasi yang dimaksud adalah sesuai dengan hasil wawancara dengan guru

SMKS Ketintang bahwa siswa sudah mendapat bekal dasar pengetahuan yang cukup agar dapat mengikuti kegiatan magang dengan maksimal. Dan pemahaman serta kinerja atau keterampilan yang perlu ditingkatkan untuk mencapai tujuan tersebut adalah pada kemampuan desain grafis siswa dalam menggunakan perangkat lunak Corel Draw. Karena untuk mengolah berbagai elemen multimedia dibutuhkan keahlian dalam menguasai berbagai perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengedit elemen multimedia. Contohnya yakni pada pengolahan gambar bitmap dapat digunakan Adobe Photoshop, lalu penggunaan Corel Draw pada pengolahan gambar vektor, Adobe Audition untuk mengolah suara dan Adobe Premier untuk mengolah video. Karena beragamnya elemen dan cara pengolahannya, maka dalam pembelajaran keahlian Multimedia terdapat berbagai skill atau kemampuan yang perlu dikuasai seperti 2D Animation, Graphic Design, Video Editing, 3D Modelling, Editor Film, dan Photography. Dan salah satu keahlian yang menjadi highlight pada penelitian ini adalah pada kemampuan desain grafis yang perlu dikuasai siswa untuk mengolah serta menggabungkan elemen visual yakni teks dan gambar yang diolah secara digital. Dalam desain grafis, terdapat banyak jenis keahlian yang dapat dilatih. Namun salah satu kemampuan yang mendasar adalah kemampuan peserta dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis seperti Corel Draw. Maka dari itu dilaksanakannya pelatihan Corel Draw ini akan menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan desain grafis siswa sehingga siswa dapat mengikuti program magang dengan maksimal berkat skill yang lebih matang.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen menurut Babbie (1998) merupakan penelitian yang merujuk pada suatu pengujian hipotesis. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dikarenakan pada penelitian eksperimen terdapat tindakan peneliti terhadap objek atau subjek penelitian berupa treatment (perlakuan) agar dapat diketahui respon yang terjadi atau diberikan oleh objek penelitian. Jenis penelitian Eksperimen sendiri terbagi menjadi tiga yaitu Pre-Eksperiment Design, True-Eksperiment Design dan Quasi-Experiment Design. Desain yang akan digunakan pada penelitian ini adalah True-Experiment Design. Menurut Sugiyono (2012), True experimental dibagi menjadi dua bentuk yaitu Posttest Only Control Design dan PretestPosttest Control Group Design dalam hal ini bentuk desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Pretest-Posttest Control Group Design. Desain tersebut dipilih karena pada penelitian ini peneliti akan melaksanakan penelitian dengan memberikan treatment pada dua kelompok yakni satu kelompok eksperimen yang diterapkan pelatihan desain grafis dan satu

kelompok kontrol yang tidak diberi pelatihan. Pola yang digunakan yakni :

Tabel 1. Model *Pre-Test Post-Test Nonequivalent Control Group Design*

E	O ₁	X ₁	O ₂
K	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan :

E =Kelas Eksperimen

K =Kelas Kontrol

O₁ =Tes Awal (sebelum perlakuan) pada kelompok eksperimen

O₂ =Tes Akhir (setelah perlakuan) pada kelompok eksperimen

O₃ =Tes Awal (sebelum perlakuan) pada kelompok kontrol

O₄ =Tes Akhir (setelah perlakuan) pada kelompok kontrol

X₁ =Diberikan perlakuan Pelatihan Corel Draw

X₂ =Tidak diberikan Pelatihan

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni angket dan tes. Instrumen diuji menggunakan validitas dengan menggunakan rumus oleh Arikunto sebagai berikut :

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

Rpbis : Koefisien korelasi point biserial

M_p : mean skor dari subjek yang menjawab benar

M_t : Mean skor total

S_t : Standar deviasi skor total

p : Proporsi subjek yang menjawab betul

q : 1 - p

Untuk pengujian reliabilitas instrumen menggunakan rumus Spearman Brown sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{1/2 \ 1/2}}{(1 + r_{1/2 \ 1/2})}$$

Keterangan :

r₁₁ : Koefisiensi realibilitas yang sudah disesuaikan

r_(1/2 1/2) : Korelasi antara skor setiap belahan tes (Arikunto, 2013:107)

Kemudian Teknik analisis data yang digunakan untuk data angket yaitu menggunakan Skala likert. Sedangkan untuk data tes uji homogenitas dengan rumus *Fisher F* dan uji normalitas dengan rumus *Shapiro Wilk* sebagai uji prasyarat analisis data. Jika semua analisis prasyarat yakni uji homogenitas dan uji normalitas memenuhi, maka tahap selanjutnya dilakukan Uji Analisis Data (Uji T). Proses analisis data dilakukan

menggunakan *Independent Sample Test* dengan interpretasi hasil berdasarkan nilai signifikan (Sig) yang dihasilkan. Jika nilai Sig. < 0,05 maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Sedangkan jika nilai Sig. > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil

Hasil penelitian dibagi menjadi beberapa tahapan meliputi :

1. Analisis Kebutuhan

Dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti ditemukan berbagai kondisi nyata dari siswa dan kegiatan pembelajaran seperti :

- a) Mengenai Jurusan Multimedia SMKS Ketintang Jurusan Multimedia kedepannya sudah akan berubah menjadi Jurusan DKV (Desain Komunikasi Visual). Maka kini jurusan Multimedia hanya tersisa dua angkatan yaitu di kelas 11 dan kelas 12. Untuk kelas 10 sudah menggunakan kurikulum merdeka dan mengganti multimedia jadi DKV.
- b) Mengenai kegiatan pembelajaran di kelas Untuk pembelajaran di kelas 11 paling banyak mempelajari mengenai desain grafis percetakan dan animasi. Di bangku kelas 11 para siswa akan banyak melakukan praktek di laboratorium komputer dengan menggunakan Corel Draw sebagai perangkat lunak yang biasa digunakan untuk mengajar. Sedangkan untuk praktek menggambar secara manual tidak memiliki kendala. Yang menjadi kendala adalah pemakaian laboratorium komputer yang terkadang bentrok atau berebut dengan adanya ujian kelas 12. Maka yang seharusnya terdapat jadwal belajar di lab menjadi pembelajaran tetap di kelas. Sehingga siswa masih banyak yang belum memahami cara menggunakan Corel. Padahal menurut guru, perangkat lunak ini penting untuk digunakan saat 68 magang nanti. Kebanyakan perusahaan meminta para siswa melaksanakan tugasnya menggunakan Corel Draw.
- c) Karakter siswa Para siswa tidak semuanya termasuk orang mampu, sehingga banyak siswa yang tidak memiliki laptop untuk melanjutkan tugas atau belajar Corel di rumah. Mereka hanya dapat mengandalkan penggunaan komputer di Lab saat sedang praktek. Tak hanya itu, kendala selanjutnya yakni kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya memanfaatkan waktu praktek. Terkadang jika ada waktu untuk memakai lab komputer para siswa masih ada yang datang terlambat karena pergi ke kantin terlebih dahulu sehingga waktu tidak tergunakan dengan maksimal. Terkadang juga bukannya fokus dalam belajar Corel, para siswa malah memainkan game

di komputer sehingga guru harus memberikan hukuman.

- d) Kegiatan magang Untuk kegiatan magang bagi kelas 11 akan dilaksanakan sebanyak 2 kali dengan masing-masing selama 3 bulan pelaksanaan. Magang yang pertama dilaksanakan pada akhir semester gasal dan yang kedua dilaksanakan pada saat kelas 12. Karena dekatnya waktu magang yang pertama, maka guru berharap bahwa setidaknya para siswa sudah paham dan bisa menguasai Corel Draw.

2. Perencanaan Rancangan Pelatihan

Sebelum melaksanakan kegiatan pelatihan, dibutuhkan rancangan desain pelatihan agar materi serta keahlian yang ingin dilatihkan akan lebih terstruktur dan efektif penyampaian. Dalam rancangan desain pelatihan, peneliti memperhatikan kebutuhan peserta. Setelah melakukan analisis, peneliti berpendapat bahwa penggunaan metode coaching akan menjadi opsi yang paling tepat untuk digunakan pada pelatihan ini dengan mempertimbangkan karakter siswa yang masih menyepelekan potensinya pada keahlian desain grafis. Untuk lebih jelasnya mengenai rancangan pelatihan akan tercantum pada Proposal Pelatihan Corel Draw. Dengan berbagai kegiatan belajar seperti:

- Memberi bekal atau penjelasan mengenai prinsip desain grafis
- Fun activity dengan Menyusun komponen bahan poster sesuai dengan prinsip desain grafis. Kegiatan ini bertujuan agar siswa dapat belajar ataupun memperkuat kemampuannya dalam menjaga prinsip-prinsip desain grafis sebelum memulai pelatihan dan membuat suatu desain sendiri. Teknis pelaksanaannya yakni : 1) Di setiap computer siswa sudah disediakan file desain poster yang unsur-unsurnya masih terpisah dan belum diberi warna. 2) Setiap siswa memberi warna dan menyusun unsur yang ada sesuai dengan prinsip-prinsip desain grafis yang telah dijelaskan sebelumnya. 3) Setelah selesai, hasil diexport dan dikumpulkan melalui grup whatsapp yang telah disediakan.
- Memulai demonstrasi mengenai pembuatan sebuah poster dan diikuti oleh seluruh peserta pelatihan. Untuk memudahkan, peserta juga dibekali dengan handout yang berisikan berbagai fungsi tools dan tutorial membuat poster ang disampaikan pematiri.
- Pengerjaan proyek pembuatan poster dengan tema yang telah ditentukan yakni pendidikan mengenai lingkungan.

- Pemateri membimbing dan mendampingi peserta untuk mengeksplor kemampuannya dalam menggunakan Corel Draw

Kemudian dalam pembuatan rancangan desain akan dilakukan uji validasi oleh para ahli. Validasi tersebut perlu dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari rancangan desain pelatihan yang dibuat dan memperbaiki berbagai kekurangan yang ditemukan. Maka rancangan desain pelatihan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain pelatihan dengan perincian sebagai berikut :

a) Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan untuk mengetahui ketepatan pemilihan materi yang telah disusun oleh peneliti. Validasi dilakukan oleh ahli materi yaitu :
 Nama : Oktavia Catur S, S.Pd.
 Jabatan : Guru Jurusan Multimedia
 Instansi : SMKS Ketintang Surabaya
 Setelah melakukan validasi, selanjutnya dilakukan perhitungan data yang diperoleh dengan hasil sebagai berikut :

$$\text{Index} = \frac{\text{Total Skor}}{\gamma \text{ atau jumlah skor tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Index} = \frac{44}{48} \times 100 = 91,67$$

Dari perhitungan menggunakan skala likert di atas dapat diperoleh hasil 91,67% yang berarti penilaian dari ahli menunjukkan bahwa materi pelatihan yang pilih oleh peneliti layak untuk dikembangkan.

b) Validasi ahli Desain Pelatihan

Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan rancangan pelatihan yang telah disusun oleh peneliti. Validasi dilakukan oleh ahli desain pelatihan yaitu:
 Nama : Dr. Fajar Arianto, S.Pd., M.Pd
 Jabatan : Dosen Teknologi Pendidikan
 Instansi : Universitas Negeri Surabaya
 Setelah melakukan validasi, selanjutnya dilakukan perhitungan data yang diperoleh dengan hasil sebagai berikut :

$$\text{Index} = \frac{\text{Total Skor}}{\gamma \text{ atau jumlah skor tertinggi}} \times 100$$

$$\text{Index} = \frac{68}{68} \times 100 = 100$$

Dari perhitungan menggunakan skala likert di atas dapat diperoleh hasil 100% yang berarti penilaian dari ahli menunjukkan bahwa rancangan desain pelatihan yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan.

3. Penyediaan Kebutuhan Penelitian

Untuk meningkatkan efektifitas pelaksanaan pelatihan, terdapat beberapa alat maupun bahan yang dipersiapkan sebagai penunjang. Alat yang dibutuhkan pada pelatihan telah tercantum pada Proposal Pelatihan Corel Draw. Sedangkan bahan ajar yang diproduksi sebagai panduan peserta selama mengikuti pelatihan dicetak dalam bentuk handout. Kemudian pada penelitian ini peneliti juga membuat seperangkat soal tes untuk pelaksanaan pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum digunakan, terlebih dahulu dilakukan validitas serta reliabilitas terhadap butir soal dengan hasil setelah diujikan.

Berdasarkan hasil perhitungan ditemukan bahwa dari 25 butir soal, terdapat 5 butir soal yang memiliki nilai r hitung lebih rendah dari nilai r tabel dengan taraf signifikan 5% pada 30 responden. Maka peneliti akan mengambil 20 butir soal yang terbukti valid untuk digunakan sebagai instrumen tes pada penelitian. Kemudian dapat dilihat berdasarkan hasil analisis uji reliabilitas dengan perhitungan pembagian ganjil genap, didapatkan hasil r hitung 0,94702479 yang berarti butir soal telah reliabel. Karena jika dibandingkan dengan r tabel 0,361 maka r hitung > r tabel (0,947>0,361). Maka dapat disimpulkan bahwa butir soal yang akan digunakan peneliti telah lulus uji validitas maupun reliabilitas.

4. Pelaksanaan Pelatihan

Setelah melakukan berbagai validasi kepada ahli serta pengujian butir soal tes, selanjutnya adalah implementasi yakni pelaksanaan pelatihan selama 2 hari berdasarkan rancangan pelatihan yang telah dibuat. Kegiatan dilakukan dengan harapan dapat membantu mengatasi masalah siswa dalam pembelajaran dan juga untuk mengetahui respon dari para peserta terhadap pelatihan yang dilaksanakan. Peserta pelatihan pada penelitian ini adalah 30 siswa kelas XI Multimedia 1 SMKS Ketintang Surabaya. Berikut pelaksanaan pelatihan Corel Draw di SMKS Ketintang Surabaya :

- Mempersiapkan ruang laboratorium komputer
- Absensi peserta setiap awal kegiatan
- Pemberian pre-test pada hari pertama sebelum pelatihan dimulai
- Pelaksanaan pra pelatihan
- Pelaksanaan pelatihan sesuai dengan rancangan pelatihan
- Pemberian post-test pada akhir kegiatan di hari kedua
- Pembagian angket pada peserta
- Pengumpulan data hasil penelitian
- Pengolahan data Selain pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen, peneliti juga memberikan

- j) pre-test dan posttest pada kelas kontrol yakni 30 siswa kelas XI Multimedia 3 SMKS Ketintang Surabaya. Setelah berhasil mengumpulkan berbagai data di lapangan, selanjutnya peneliti akan melakukan pengolahan data dengan uji normalitas, homogenitas dan uji t.

5. Pengolahan Data

a) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji untuk mengukur data yang telah diperoleh apakah berdistribusi normal atau tidak. Jika distribusi data normal maka dapat dipakai dalam statistik parametrik, sedangkan jika tidak normal maka digunakan statistik non parametrik. Pada penelitian ini, peneliti melakukan perhitungan normalitas data menggunakan rumus uji Saphiro Wilk pada taraf signifikansi 5%.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Jenis tes	T_3	tabel p-values	Status
Pretes kelas kontrol	0,9349	0,927	Normal
Postes kelas kontrol	0,9283	0,927	Normal
Pretes kelas Eksperimen	0,9280	0,927	Normal
Postes kelas Eksperimen	0,9282	0,927	Normal

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua data telah berdistribusi normal karena hasil hitung (T_3) > hasil tabel p-values.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan salah satu uji statistik yang dilakukan untuk mengetahui dan memperlihatkan bahwa sejumlah kelompok data sampel yang telah diambil berasal dari populasi dengan variasi yang sama atau homogen. Pada penelitian ini peneliti melakukan uji homogenitas menggunakan rumus uji Fisher F dengan membandingkan varians kelompok data 1 dan varians kelompok data 2 yang kemudian dibandingkan dengan hasil F tabel. Dengan jumlah $N=30$ dan $k=2$ maka dapat dihitung df pembilang dan penyebut dengan rumus $df_1=k-1$ dan $df_2=n-k$. ditemukan bahwa hasil df pembilang (df_1) yakni $2-1=1$ dan hasil df penyebut (df_2) yakni $30-2=28$. Maka dengan taraf signifikansi 0,05

hasil F tabel adalah 4,20. Selanjutnya berdasarkan hasil perhitungan, ditemukan bahwa hasil F hitung dari pre-test kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 1,4049 yang berarti hasil pre-test telah homogen karena F hitungnya < F tabel ($1,4049 < F \text{ tabel } (0,755 < 4,20)$).

c) Uji T

Uji t ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui perbandingan dari pre-test maupun *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan *treatment* yang berbeda untuk masing-masing kelas.

1) Hasil analisis uji t *pre-test*

Dilakukan perhitungan uji t *pretest* dengan X adalah hasil *pretest* kelas kontrol dan Y adalah hasil *pretest* kelas eksperimen.

- Menghitung Mean

$$Mx = \frac{\sum X}{N} \quad My = \frac{\sum Y}{N}$$

$$Mx = \frac{1410}{30} = 47 \quad My = \frac{1155}{30} = 38,5$$

- Menghitung Standar Deviasi

$$SDx = \sqrt{\frac{\sum (X^2)}{N}} \quad SDy = \sqrt{\frac{\sum (Y^2)}{N}}$$

$$SDx = \sqrt{\frac{11180}{30}} \quad SDy = \sqrt{\frac{15707,5}{30}}$$

$$SDx = 19,304 \quad SDy = 22,881$$

- Menghitung Standar Error

$$SEm1 = \frac{SDx}{\sqrt{N-1}} \quad SEm2 = \frac{SDy}{\sqrt{N-1}}$$

$$SEm1 = \frac{19,304}{\sqrt{30-1}} \quad SEm2 = \frac{22,881}{\sqrt{30-1}}$$

$$SEm1 = 3,585 \quad SEm2 = 4,249$$

- Menghitung Standar Error Perbedaan

$$SEm1 - m2 = \sqrt{SEm1^2 + SEm2^2}$$

$$SEm1 - m2 = \sqrt{3,585^2 + 4,249^2}$$

$$SEm1 - m2 = \sqrt{12,850 + 18,054}$$

$$SEm1 - m2 = 5,559$$

- Hasil t hitung

$$t = \frac{Mx - My}{SEm1 - m2}$$

$$t = \frac{47 - 38,5}{5,559}$$

$$t = \frac{8,5}{5,559} = 1,528$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari perhitungan yang dilakukan oleh peneliti, didapatkan hasil t hitung adalah 1,528. Sedangkan hasil t tabel dengan $df = 30 - 2 = 28$ pada taraf signifikansi 5% (0,05) adalah 2,048. Sehingga jika hasilnya dibandingkan maka $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ ($1,528 < 2,048$) yang berarti bahwa hasil data *pre-test* dari kelas kontrol dan eksperimen tidak memiliki perbedaan.

2) Hasil analisis uji t *post-test*

Dilakukan perhitungan uji t *pretest* dengan X adalah hasil *posttest* kelas kontrol dan Y adalah hasil *posttest* kelas eksperimen.

- Menghitung Mean

$$Mx = \frac{\sum X}{N} \quad My = \frac{\sum Y}{N}$$

$$Mx = \frac{1670}{30} \quad My = \frac{2235}{30}$$

$$Mx = 55,667 \quad My = 74,5$$

- Menghitung Standar Deviasi

$$SDx = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N}} \quad SDy = \sqrt{\frac{\sum Y^2}{N}}$$

$$SDx = \sqrt{\frac{12336,67}{30}} \quad SDy = \sqrt{\frac{9317,5}{30}}$$

$$SDx = 20,279 \quad SDy = 17,623$$

- Menghitung Standar Error

$$SEm1 = \frac{20,279}{\sqrt{30 - 1}} \quad SEm2 = \frac{17,623}{\sqrt{30 - 1}}$$

$$SEm1 = 3,766 \quad SEm2 = 3,272$$

- Menghitung Standar Error Perbedaan

$$SEm1 - m2 = \sqrt{SEm1^2 + SEm2^2}$$

$$SEm1 - m2 = \sqrt{3,766^2 + 3,272^2}$$

$$SEm1 - m2 = \sqrt{14,183 + 10,706}$$

$$SEm1 - m2 = 4,989$$

- Hasil t hitung

$$t = \frac{Mx - My}{SEm1 - m2}$$

$$t = \frac{55,667 - 74,5}{4,989}$$

$$t = \frac{-18,833}{4,989} = -3,774$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari perhitungan yang dilakukan oleh peneliti, didapatkan hasil t hitung adalah 3,774. Sedangkan hasil t tabel dengan $df = 30 - 2 = 28$ pada taraf signifikansi 5% (0,05) adalah 2,048 (Lampiran 20 halaman 150). Sehingga jika hasilnya dibandingkan maka $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($3,774 > 2,048$) yang berarti bahwa hasil data *post-test* dari kelas kontrol dan eksperimen memiliki perbedaan dengan jumlah skor lebih besar pada kelas eksperimen.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk menghasilkan suatu rancangan desain pelatihan yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah belajar siswa SMKS Ketintang Surabaya. Dimana masalah tersebut berupa kurangnya pemahaman siswa dalam pangoperasian perangkat lunak Corel Draw untuk membuat suatu desain grafis. Setelah melalui berbagai uji dari para ahli, rancangan desain pelatihan dinyatakan telah layak untuk diimplementasikan. Hasil uji data yang telah dikumpulkan oleh peneliti selama implementasi juga menunjukkan bahwa rancangan telah layak dan mampu memberikan pengaruh bagi peserta dalam pemahaman pangoperasian Corel Draw sehingga akan meningkatkan kemampuan desain grafis peserta. Berikut ini pembahasan dari hasil uji dari data-data yang diperoleh peneliti :

1. Data yang diperoleh dari uji validasi rancangan materi yang dilakukan oleh guru desain grafis percetakan SMKS Ketintang Surabaya selaku ahli

materi mendapatkan 83 presentase sebesar 91,67% yang berarti rancangan materi layak untuk dikembangkan ke dalam rancangan pelatihan.

2. Data yang diperoleh dari uji validasi rancangan desain pelatihan yang dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah pengelolaan pelatihan selaku ahli desain pelatihan menunjukkan presentase sebesar 100% yang berarti rancangan desain sudah layak untuk diimplementasikan.
3. Data yang diperoleh dari uji validitas butir soal tes menunjukkan bahwa terdapat 5 butir soal yang tidak valid. Sehingga peneliti akan menggunakan 20 butir soal lainnya yang dinyatakan telah valid karena $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ berdasarkan perhitungan serta perbandingan dengan $r \text{ tabel} = 0,361$ pada taraf signifikansi 5% dengan $N=30$. Setelah uji validitas, selanjutnya peneliti akan melakukan uji reliabilitas. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa $r \text{ hitung} = 0,947$ telah reliabel karena $r \text{ tabel} = 0,361$ lebih kecil dari nilai $r \text{ hitung}$. Yang berarti $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ dan butir soal dinyatakan reliabel.
4. Data yang diperoleh setelah pelaksanaan pelatihan akan diujikan normalitas, homogenitas dan uji t. hasil uji normalitas telah menunjukkan bahwa data pre-test kelas kontrol maupun kelas eksperimen telah normal dengan hasil hitung (T_s) $>$ hasil tabel p-value (0,9349 dan 0,9280 $>$ 0,927). Kemudian hasil uji normalitas juga menunjukkan bahwa data post-test kelas kontrol dan eksperimen telah berdistribusi normal dengan hasil hitung 0,9283 dan 0,9282 $>$ 0,927. Kemudian setelah seluruh data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji 84 homogenitas yang menunjukkan bahwa baik hasil perhitungan pre-test maupun post-test telah homogen dengan hasil F hitung $<$ F tabel (1,4049 dan 0,755 $<$ 1,84). Setelah data telah berdistribusi normal dan homogen maka peneliti dapat melakukan uji t. Dari hasil uji t pada pre-test menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen karena hasil t hitung $<$ t tabel (1,528 t tabel (3,774 $>$ 2,048). Dan jika dilihat dari jumlah skor masing-masing kelas, terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki jumlah yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa treatment pelaksanaan pelatihan memiliki pengaruh lebih tinggi untuk meningkatkan pemahaman Corel Draw sehingga meningkatkan kemampuan desain grafis siswa.
5. Data yang diperoleh dari perhitungan angket peserta menunjukkan bahwa pelatihan sudah baik dan layak dengan hasil presentase sebesar 84,44% yang berarti peserta merasa terbantu dengan adanya pelatihan.

Dari seluruh data dan uji yang telah dilakukan terhadap Pelatihan Corel Draw yang telah dirancang dan dilaksanakan, maka pelaksanaan Pelatihan Corel Draw telah 85 mampu menjawab rumusan masalah mengenai kelayakan rancangan pelatihan dan peningkatan kemampuan desain grafis siswa melalui peningkatan pemahaman siswa dalam mengoperasikan Corel Draw.

PENUTUP

Simpulan

Melalui penelitian ini, peneliti telah menemukan masalah belajar pada siswa Jurusan Multimedia SMKS Ketintang Surabaya yakni para siswa yang masih belum mahir dalam menggunakan aplikasi desain grafis Corel Draw karena terbatasnya waktu praktek di lab komputer. Sebagai seorang teknolog pendidikan, peneliti mencari solusi untuk membantu siswa memecahkan masalah belajarnya. Dan didapatkan solusi berupa mengadakan sebuah pelatihan. Pelatihan sendiri dipilih dengan mempertimbangkan keterkaitannya dengan Teknolog Pendidikan yakni dalam definisi meningkatkan kinerja. Pelatihan Corel Draw yang direncanakan peneliti diharapkan dapat membiasakan serta meningkatkan pemahaman siswa dalam penggunaan berbagai tools dan fitur dalam Corel Draw sehingga akan berpengaruh dalam peningkatan skill desain grafis siswa. Setiap proses dalam perencanaan desain pelatihan dilaksanakan dengan memperhatikan serta mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan siswa. Rancangan desain juga telah di uji kelayakannya terlebih dahulu oleh para ahli. Sehingga setelah pelatihan diimplementasikan, kegiatan tersebut mampu menjawab rumusan masalah melalui berbagai uji.

Kegiatan pelatihan telah layak dilaksanakan pada siswa kelas XI Jurusan Multimedia SMKS Ketintang Surabaya karena telah lulus uji validitas oleh ahli desain pelatihan dengan presentase 100%. Hasil dari angket peserta juga menunjukkan presentase sebesar 84,44% yang membuktikan bahwa pelatihan sudah baik dan layak dalam pelaksanaannya. Kegiatan pelatihan selaku variabel bebas juga berhasil memberikan pengaruh pada variabel terikat yakni 87 kemampuan desain grafis. Hal ini terbukti dengan hasil uji t yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada data pre-test namun ada perbedaan signifikan pada data post-test dengan t hitung $>$ t tabel (3,774 $>$ 2,048). Dan meningkatnya skor siswa juga membuktikan bahwa kegiatan pelatihan lebih berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam berbagai penggunaan tools dan fitur pada Corel Draw sehingga akan berdampak pada peningkatan kemampuan desain

grafis karena telah ada software desain grafis yang berhasil dikuasai.

Saran

1. Bagi pihak sekolah, peneliti menyarankan untuk mempertimbangkan diadakannya kegiatan pelatihan rutin bagi para siswa sebelum pemberangkatan untuk mengikuti kegiatan magang untuk lebih mematangkan kemampuan desain grafis siswa mengingat keterbatasan waktu dalam penggunaan laboratorium komputer sekolah selama jam pembelajaran.
2. Bagi penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan untuk melakukan analisis kembali terhadap lingkungan belajar dan kebutuhan siswa. Dengan melakukan analisis ulang maka kemungkinan akan ditemukan kondisi yang berbeda yang akan mempengaruhi bentuk rancangan pelatihan yang akan dilaksanakan.
3. Bagi pengembangan lebih lanjut, peneliti menyarankan untuk mengadakan seorang evaluator dari pihak eksternal untuk mengevaluasi pelaksanaan pelatihan demi rancangan pelatihan yang lebih baik dan terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abarca, R. M. (2021). Pengaruh Pelatihan Terhadap Kinerja Pegawai Balai Diklat Keagamaan Kota Makassar. *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 2013–2015.
- Ajabar. (2020). Manajemen Sumber Daya Manusia. Deepublish
- Daryanto, E., Darwin, & Siregar, Batumahadi Januariyansah, S. (2022). Model Manajemen Pelatihan Pendidikan Vokasi. Umsupress.
- Hofstetter, F. T. (2010). Multimedia Literacy (3rd ed.)
- Indahingwati, A., & Nugroho, N. E. (2020). Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM). PT Scopindo Media Pustaka
- Robert L. Mathis, J. H. J. (2019). Human Resource Management. In *The Business Planning Tool Kit* (Vol. 13).
- Sugiyono. (2007). Metode Penelitian Bisnis. Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Penerbit Alfabeta.
- Suyanto. (2004). Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan. Andi.