

## Ketertarikan Siswa Pada Materi Desain Grafis Dalam Mengajar Online

Andreas B.N Takdare<sup>1\*)</sup>, Anugrah Putra Darmawan<sup>2</sup>, Clara Damayanti<sup>3</sup>, Farhan Agamsyah<sup>4</sup>,  
Reinka Elena Aqilla<sup>5</sup>, Trianov Widyandaru<sup>6</sup>, Yunita Diana<sup>7</sup>  
Sekolah Tinggi Desain Interstudi

---

**Abstract:** *Due to the current pandemic, all types of activities and activities are included in the teaching and learning process in SMK through online media. one of the advantages of SMK is that it prioritizes practice, this practice itself aims to create an interactive class in two directions, it is very difficult to practice when learning online. Based on these issues and phenomena, this study identifies the learning interests of SMK students who intend to learn graphic design virtually interactively in introducing design using interviews and questionnaires that confirm information about interest in learning graphic design virtually by using quantitative descriptive research methods, procedures The research used in this study is an evaluation of observations in the form of practice by holding online classes to see how many enthusiasts want to take virtual classes and questionnaires to solve identification problems regarding the learning interests of SMK students when learning virtual about graphic design.*

**Key Words:** *Virtual Class, Design Material, Vocational School*

**Abstrak:** Segala jenis kegiatan dan aktivitas termasuk dalam proses belajar mengajar di SMK melalui media online. salah satu keunggulan SMK adalah mengutamakan praktik, Praktik ini sendiri bertujuan agar menciptakan kelas yang interaktif secara dua arah. penelitian ini mengidentifikasi mengenai minat belajar siswa SMK yang berniat untuk belajar desain grafis secara virtual secara interaktif dalam memperkenalkan desain dengan menggunakan metode wawancara dan kuesioner yang mengkonfirmasi informasi tentang minat belajar desain grafis secara virtual dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif, prosedur yang digunakan dalam penelitian ini berupa evaluasi observasi berupa praktik dengan mengadakan kelas online untuk melihat seberapa banyak peminat yang ingin mengikuti kelas virtual dan kuesioner untuk memecahkan masalah.

**Kata Kunci:** Kelas Virtual, Materi Desain, Sekolah Vokasi

## PENDAHULUAN

Corona virus yang terjadi selama 2 tahun ini sangat berdampak besar kepada masyarakat luas, tidak terkecuali pelajar dan juga tenaga pengajar, dikarenakan Covid-19, system belajar mengajar menjadi terganggu, semua pembelajaran menjagi menggunakan E-Learning untuk mencegah penyebaran virus corona dan mentaati protocol kesehatan, semua serba online entah menggunakan social media maupun menggunakan penunjang lain seperti zoom meeting atau google meet (Handayani, et al., 2020).

Berdasarkan keadaan biasanya media pembelajaran yang diterapkan oleh tenaga pendidik masih menggunakan pembelajaran power point dengan backgroud putih disertai beberapa gambar pendukung dan menerangkan dengan membaca materi, selain itu terdapat beberapa masalah lain pada saat pembelajaran walaupun masih belum diketahui apakah efektif pemberian materi pembelajaran dengan cara virtual, namun balik lagi jika mengingat pandemi mau atau tidak pembelajaran harus tetap berjalan. Lumayan sulit untuk memperkenalkan materi pembelajaran tentang desain dengan menggunakan virtual meeting faktor tersebut dikarenakan gangguan signal ataupun gangguan hardware lainnya, namun apakah dengan segala permasalahan itu orang akan tetap tertarik untuk belajar mengenai desain yang hanya dapat dilihat melalui 2 dimensi, tugas seorang pengajar untuk menciptakan suasana kelas yang lebih konduktif, menyenangkan dan menarik minat siswa yaitu dengan memilih dan mengembangkan pembelajaran dengan desain grafis sebagai pengaruh dari minat pembelajaran, ada beberapa media dalam desain grafis yang dapat menarik minat belajar, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan perangkat adobe (Khasani, 2021).

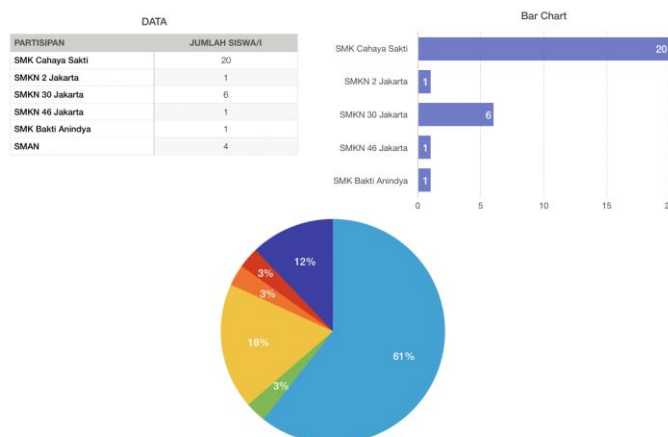
## METODE

Penelitian didasarkan kajian atas elemen desain grafis dan metode pembelajran virtual. penelitian didekati berdasarkan identifikasi pemahaman dan ketertarikan dari pembelajaran virtual dengan materi desain grafis. Deskriptif kuantitatif dengan menggunakan kuesioner dan observasi (Suharsimi, 2010). Fokus identifikasi adalah mengukur pengaruh desain dalam ketertarikan belajar virtual dengan materi desain grafis pengambilan data pada penelitian ini bertujuan untuk pengukuran memahami materi pembelajaran yang diberikan serta ketertarikan belajar secara virtual.

Rancangan penelitian adalah proses pengumpulan dan analisis data penelitian. Ini berarti bahwa penelitian ini meliputi perencanaan dan melakukan penelitian. mengukur efektifitasnya melalui kuesioner dan praktik. mencari tahu ketertarikan dan pemahaman untuk belajar mengenai desain secara virtual berbasis online dengan materi presentasi menarik minat belajar.

Pengumpulan data berupa tinjauan teori kuesioner dan observasi berupa praktikal dalam penelitian tentunya harus dilakukan secara ilmiah dan sistematis serta didukung oleh teori dan juga literatur mengenai desain. Data kuesioner bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak pengaruh desain grafis terhadap minat untuk mengikuti praktik pembelajaran secara virtual mengenai dasar-dasar desain grafis, dan seberapa tertarik dalam mengikuti materi pembelajaran hingga mereka dapat memahami apa yang disampaikan. Observasi pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak siswa/siswi SMK yang akan mengikuti kegiatan kelas online Praktik dalam penelitian untuk dapat melihat langsung pengaruh desain grafis yang diterapkan pada ppt sebagai media interaktif dapat menarik perhatian dalam pembelajaran mengikuti kelas desain.

## HASIL



Gambar 1. (Data Peserta)

Jumlah data peserta dari berbagai macam SMK dan ada juga dari SMA yang mengikuti praktik kelas virtual, sebagian besar adalah siswa/siswi dari SMK Cahaya Sakti diikuti oleh 20 orang, setelah itu ada SMKN 30 Jakarta dengan 6 orang. Selain itu ada juga data absensi untuk melihat seberapa banyak siswa/siswi yang tertarik untuk datang pada kelas virtual selama 2 hari dalam 2 minggu (1 minggu sekali). Minggu pertama adalah kelas yang menggunakan kelas virtual desain yang interaktif sedangkan di minggu kedua adalah kelas biasa tanpa ada nya elemen desain. Setelah dilihat dari data 23 orang datang untuk kelas virtual pada hari pertama di minggu pertama dan 10 orang pada minggu kedua. Muncul nya nilai skor didapatkan dari jumlah nilai rata-rata dari jumlah jawaban sangat setuju hingga jawaban sangat tidak setuju dibagi jumlah responden.

NO	Pertanyaan	skor
1	Kelas virtual dengan bahan ajar power point biasa menurunkan minat saya dalam belajar	0.66
2	Kelas virtual yang tidak menggunakan contoh desain secara langsung dan interaktif lebih menarik	0.46
3	Kelas virtual yang tidak menampilkan presentasi yang didesain lebih menarik	0.46
4	Kelas virtual yang tidak didesain lebih mudah dimengerti	0.68
5	Kelas virtual dengan bahan ajar seperti biasa lebih mudah dipahami	0.46

Gambar 2. (Identifikasi Respond Kelas Tanpa Elemen Desain)

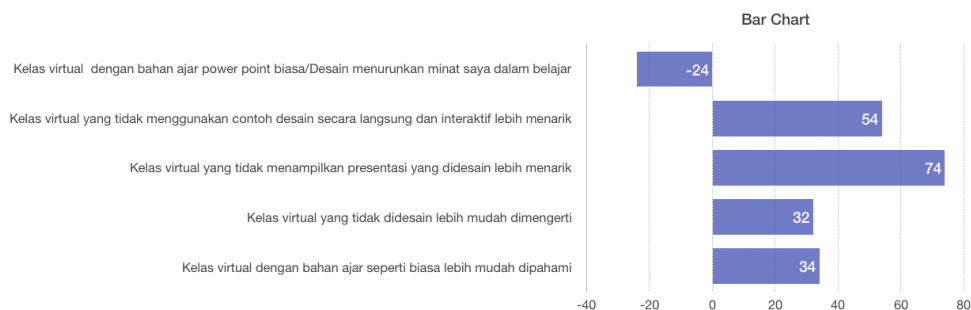
Menurut tabel diatas menunjukkan bahwa ada sebagian siswa/siswi yang tidak keberatan dengan metode pembelajaran seperti biasa tanpa ada elemen desain, tetapi siswa/siswi tidak setuju dengan perkuliahan dengan 1 arah dan tidak interaktif lebih menarik. Sedangkan dapat dilihat di hasil skor pada tabel dibawah bahwa siswa/siswi lebih tertarik dan memahami materi desain dengan menggunakan metode yang interaktif salah satunya dengan mendesain materi ppt dan melakukan praktik sambil mendengarkan teori.

NO	Pertanyaan	skor
1	Kelas virtual dengan bahan ajar power point desain dapat menurunkan minat saya dalam belajar	0,42
2	Kelas virtual yang menggunakan contoh desain secara langsung dan interaktif lebih menarik	1
3	Kelas virtual yang menampilkan presentasi yang didesain lebih menarik	1.2
4	Kelas virtual yang didesain lebih mudah dimengerti	1
5	Kelas virtual dengan bahan ajar menggunakan elemen desain lebih mudah dimengerti	0.8

Gambar 3. (Identifikasi Respond Kelas Dengan Elemen Desain)

Perbedaan nilai respond kelas virtual desain – kelas virtual tanpa desain Hasil didapatkan dari skor kelas virtual dengan adanya desain yang interaktif dikurangi skor kelas tanpa adanya desain

NO	Pertanyaan	Skor DD	Skor TD	Jumlah
1	Kelas virtual dengan bahan ajar power point biasa/Desain menurunkan minat saya dalam belajar	0.42	0.66	-0.24
2	Kelas virtual yang tidak menggunakan contoh desain secara langsung dan interaktif lebih menarik	1	0.46	0.54
3	Kelas virtual yang tidak menampilkan presentasi yang didesain lebih menarik	1.2	0.46	0.74
4	Kelas virtual yang tidak didesain lebih mudah dimengerti	1	0.68	0.32
5	Kelas virtual dengan bahan ajar seperti biasa lebih mudah dipahami	0.8	0.46	0.34



Pada tabel dan demografi diatas dapat terlihat bahwa jawaban yang paling terlihat selisih adalah pada pertanyaan no 1 dan juga nomor 3 mengenai pembahasan materi yang menggunakan power point yang di desain ataupun yang tidak didesain, ini menunjukkan bahwa siswa/siswi SMK mengalami penurunan minat dengan presentasi yang hanya seperti presentasi pada umumnya, sedangkan presentasi yang menggunakan desain lebih menarik.

## PEMBAHASAN

1. Pengaruh desain grafis pada materi pembelajaran penerapan unsur-unsur desain pada bahan ajar seperti power point, bahan ajar tersebut akan memberikan pengaruh menarik minat dan dapat lebih mudah dimengerti, seperti penggunaan ilustrasi akan lebih mudah dimengerti dibandingkan penggunaan teks
2. Penyampaian materi dengan menggunakan desain-desain yang menarik membuat peserta dapat fokus dan memerhatikan materi

3. Materi terlihat lebih kreatif serta interaktif, menciptakan suasana kelas secara 2 arah.

### SIMPULAN

Simpulan dimaksudkan untuk membantu pembaca mengerti arti penting penelitian yang dilakukan. Simpulan bukanlah ringkasan dari topik utama penelitian, melainkan intisari dari temuan penelitian. Di samping itu, simpulan juga menyampaikan hal-hal yang belum terjawab dalam penelitian yang dilakukan. Beberapa kiat praktis:

1. Nyatakan simpulan dengan singkat, padat dan jelas, serta langsung pada intisari dari temuan penelitian;
2. Tegaskan kembali mengapa studi Anda memiliki arti penting, dan;
3. Nyatakan bukti-bukti temuan Anda layak untuk dicatat dan/atau digunakan oleh komunitas ilmiah lain setelah Anda.

Simpulan ditulis dalam bentuk esai bukan menggunakan penomoran. Pada beberapa artikel, satu paragraf simpulan sudah dianggap mencukupi. Namun, simpulan dengan dua atau tiga paragraf masih diperkenankan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya haturkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya penulisan artikel penelitian ini. Dalam Mengerjakan Artikel Penelitian saya mendapatkan dukungan, masukan, dan dorongan dari berbagai pihak.

### DAFTAR RUJUKAN

- Aaker, David. (2014), *Aaker on Branding : 20 Principles that Drive Succes*, New York : Morgan James.
- Airey, D. (2010). *Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities*. Berkeley, CA: New Riders.
- Alma, Buchari, 2013, *Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa*, Bandung: Alfabeta
- Elley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking. Institute of Design at Stanford*.
- Handayani, Tri; Maulida, Ernita; Sugiyanta, L. (2020). Blended Learning Implementation and Impact in Vocational Schools. *Teknodika*, 18(2).  
<https://jurnal.uns.ac.id/Teknodika/article/view/42032>
- Khasani, I. R. D. T. N. N. H. A. (2021). Responsible Environmental Behavior Of Stdi Students Toward The Environment. *Jurnal Desain: Kajian Bidang Penelitian Desain*, 1(1), 25–31.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Rineka Cipta.