Pelatihan *Design Graph Mobile*: Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi

Mifta Hulaikah, STAI At-tanwir, miftahulaikah@gmail.com

Aris Zulianto, STAI At-tanwir, zulianto571@gmail.com

Ahmat Arif Syaifudin, STAI At-tanwir, syaifudinarif037@gmail.com

Abstract:

The pandemic changed the student learning process at the basic education level, from face-to-face and turned into an online system. It has resulted in one aspect of student skills, namely creativity, being not optimal developed. The mobile graphic design training program, use the pixel lab application, provides a stimulus for students to hone creativity through making designs that will be needed in doing school assignments. The method of this program is divided into three stages, situation analysis, needing analysis, and implementation. The training was attended by 30 students from MI Jatigede – Bojonegoro. The training is divided into three sessions: introduction the applications, guided practice, and self-paced assignments.

Keywords: Mobile Design Graph, Creativity, Pandemic, Basic Education Level

Abstrak:

Pandemi membuat perubahan pada proses belajar siswa di jenjang pendidikan dasar, yaitu yang awalnya dilakukan tatap muka berubah menjadi system daring. Hal ini mengakibatkan salah satu aspek keterampilan siswa yaitu kreativitas menjadi tidak optimal untuk dikembangkan. Dengan adanya program pelatihan desain grafis mobile, yang menggunakan aplikasi *pixel lab* memberikan stimulus bagi siswa untuk mengasah kreativitas melalui pembuatan desain yang nantinya diperlukan dalam mengerjakan tugas sekolah.

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian dibagi menjadi tiga tahap, analisis situasi, analisis kebutuhan dan pelaksanaan. Pelatihan diikuti oleh siswa MI Jatigede – Bojonegoro, sebanyak 30 anak. Pelatihan dibagi menjadi tiga sesi: pengenalan aplikasi, praktik terbimbing dan tugas praktik mandiri.

Keywords: Mobile Desain Grafis, Kreativitas, Pandemi, Jenjang Pendidikan Dasar

PENDAHULUAN

Anak-anak yang berada di jenjang pendidikan dasar menjadi salah satu pihak yang terdampak oleh Covid-19. Pembelajaran yang biasa dilakukan tatap muka, beralih dilakukan secara online melalui *mobile* atau *smartphone* secara tiba-tiba. Hal ini membuat pengajar sekaligus siswa harus bisa beradaptasi dengan cepat. Namun penggunaan *smartphone* untuk pembelajaran juga memberikan dampak positif dan negative. Dampak positifnya adalah mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan anak. Melihat gambar, tulisan, dan angka akan menumbuhkan daya kreativitas, kecerdasan anak dan mengembangkan kemampuan membaca, menghitung serta rasa

ingin tau untuk menyelesaikan masalah. Namun penggunaan handphone secara terus menerus memberikan dampak yang buruk terhadap anak. Anak akan lebih sering menatap layar gadget daripada untuk belajar ataupun berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini akan mengakibatkan anak kecanduan bermain game, internet, atau bahkan konten- konten yang berisi pornografi.

Salah satu lembaga pendidikan dasar yang melakukan pembelajaran melalui *mobile* atau *smartphone* di Kota Bojonegoro - Provinsi Jawa Timur, adalah Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah – Jatigede. Lembaga saat ini memiliki 9 orang guru, 35 siswa laki-laki, dan 75 siswi perempuan dan terdapat 6 ruang kelas. Untuk menjaga semangat dan antusiasme siswa dalam melakukan pembelajaran secara *online* maka konten materi yang disampaikan hendaknya bersifat kreatif dan unik.

Kreativitas dapat di artikan sebagai pola berpikir atau ide yang timbul secara seponatan dan imajinatif, yang mencirikan hasil artistic, dan penciptaan secara mekanik (Sakti, 2017). Salah satu upaya untuk dapat meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran selama pandemic adalah dengan membekali mereka dengan pelatihan keterampilan desain grafis berbasis mobile. Pelatihan yaitu suatu proses pembelajaran yang memperbanyak praktek dibandingkan teori untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki. Ciri pelatihan diantaranya terdapat suatu proses untuk meningkatkan keterampilan yang dimiliki, materi yang disampaikan merupakan keterampilan tertentu yang diperlukan, pelatihan dalam jangka waktu tertentu, dan proses pelatihannya dilakukan dengan mempelajari dan mempraktekkan sehingga menjadi kebiasaan (Santoso, 2013).

Desain grafis merupakan membuat, merancang suatu produk dengan kombinasi bentuk, teks, warna dan banyak hal lainnya yang menarik (Adinata, 2015). Aspek grafis yang terdapat tiga elemen yaitu teks, warna dan elemen visual (Nugrahani, 2015). Ketika siswa telah memiliki keterampilan desain grafis, maka kreativitas anak dapat ditingkatkan sehingga dapat menunjang proses belajar mereka.

METODE KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di Desa Jatigede, Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Bojonegoro – Jawa Timur selama bulan Agustus 2020. Kegiatan pengabdian diawali dengan analisis situasi, analisis kebutuhan, dan pelaksanaan kegiatan. Analisis situasi merupakan kegiatan pengumpulan profile desa dan lembaga pendidikan yang ada untuk mengetahui gambaran umum lokasi. Hal ini dicapai melalui metode observasi dan wawancara terhadap masyarakat. Analisis kebutuhan merupakan kegiatan yang mengerucut pada permasalahan yang dialami oleh wilayah ini. Kegiatan ini melibatkan wawancara terhadap perwakilan perangkat desa, guru dan tokoh masyarakat. Sedangkan pelaksanaan kegiatan adalah pelaksanaan kegiatan inti yang menjadi tujuan utama, yaitu pelatihan desain grafis mobile untuk siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan ini adalah pada tanggal 24 Agustus 2020 pukul 08.00-12.00 WIB dilakukan secara *offline*. Sasaran pelatihan adalah siswa MI Jatigede, Kecamatan Sumberejo – Kabupaten Bojonegoro – Jawa Timur khususnya kelas 5 dan 6, yaitu sebanyak 30 siswa. Siswa yang berada di kelas ini dianggap lebih mampu mengoperasikan *smartphone* dan lebih memiliki daya tangkap yang tinggi dibanding dengan kelas bawah. Aplikasi yang digunakan untuk pelatihan desain grafis adalah aplikasi *pixel lab*. Pemilihan aplikasi ini didasari pada pertimbangan tools yang sederhana dan mudah digunakan oleh anak-anak. Pelatihan ini memberikan pelatihan tentang bagaimana membuat poster, mengedit gambar, dan teks. Keterampilan ini akan bermanfaat bagi siswa dalam mengerjakan tugas-tugas dari guru sehingga lebih menekankan pada kreatifitas dan menghindarkan anak pada kecenderungan bermain game.

Pelatihan diawali dengan pengenalan aplikasi, cara menginstal, dan penjelasan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *pixel lab* tersebut. Pada sesi ini terdapat beberapa siswa yang mengalami kendala dalam menginstal aplikasi, sehingga dibutuhkan pendampingan. Tahap kedua adalah mencoba mengedit gambar dan menggabungkannya dengan teks. Tahap ini dipandu oleh instruktur sehingga siswa mengikuti langkah langkah yang dicontohkan.

Gambar 1: Tahap Pengenalan Aplikasi

Setelah siswa menguasai maka siswa diminta untuk membuat gambar/ desain tentang pengenalan diri sendiri dan membuat poster tentang Covid-19. Kendala yang dialami pada tahap ini adalah siswa belum memiliki kemampuan gradasi warna yang

baik. Beberapa hasil praktik siswa mengalami kontras antara teks dan gambar. Namun secara pengetahuan dasar telah mereka pahami.

Gambar 2: Hasil Praktik Siswa

Pelatihan desain grafis mobile dengan aplikasi *pixel lab* berlangsung dengan baik. Hal ini terlihat dari animo siswa yang mengikuti kegiatan pelatihan. Siswa menyambut positif kegiatan yang tersebut. Mereka sangat berharap adanya kegiatan-kegiatan yang sifatnya memberikan tambahan ilmu yang tidak bisa didapatkan di kelas. Kepala sekolah dan juga menyambut antusias terkait pelaksanaan kegiatan ini dan berharap kegiatan dapat dilakukan secara kontinu untuk membantu mengembangkan serta meningkatkan kreativitas siswa.

KESIMPULAN

Kreativitas merupakan salah satu keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa dalam jenjang pendidikan dasar. Kreativitas dalam pembelajaran di masa pandemi menjadi sulit untuk dikembangkan karena proses pembelajaran yang awalnya berlangsung tatap muka berubah menjadi secara daring. Diperlukan pengetahuan dan kemampuan untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran, dalam hal ini *smartphone*, agar tetap melatih kreativitas siswa dalam mengerjakan tugas atau proses belajar. Pelatihan desain grafis mobile menggunakan aplikasi *pixel lab* memberikan stimulus dalam meningkatkan kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinata, I.W., (2015). Pengembangan Komik Pembelajaran Fisika Berbasis Desain Grafis. *Jurnal Pembelajaran Fisika (JPF)*, 3 (5), 109-117.
- Nugrahani, R. (2015). Peran Desain Grafis Pada Label dan Kemasan Produk Makanan UMKM. *Jurnal Imajinasi*, 9 (2), 127-136.

- Sakti, H.G., (2017). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis. *Jurnal Realita*, 2 (2), 325-344
- Santoso, B., (2013). *Skema Dan Mekanisme Pelatihan Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*. Jakarta: Yayasan Terumbu Karang Indonesia (TERANG).