



PENGARUH STRATEGI CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING TERHADAP KREATIVITAS DESAIN LOGO DIMASA PANDEMI

Fauziah Rayhani^{1*}, Yatim Riyanto², Fajar Arianto³

^{1,2,3}Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

* fauziahrayhani34@gmail.com

Abstrak

Ragam desain logo produk saat ini mulai berkembang pesat seiring majunya teknologi informasi dan ekonomi digital. Selain sebagai identitas, logo produk berperan penting dalam pemasaran guna menarik konsumen. Penelitian ini disusun atas dasar kurangnya pemahaman siswa dalam mengaitkan materi yang dipelajari dengan mempraktikkan sendiri materi pelajaran yang didapatkan agar lebih bermakna sehingga hasil desain lebih variatif (tidak monoton), orisinal dan memiliki standar sesuai kebutuhan pasar. Tujuan riset ilmiah ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi *contextual teaching and learning* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa menengah kejuruan kelas X pada mata pelajaran dasar desain grafis.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan pola rancangan *nonequivalent control group design* menggunakan *pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 140 siswa di dua sekolah menengah kejuruan Kota Gresik. Sampel yang dipakai adalah siswa kelas X Multimedia 1 untuk kelas eksperimen dan kelas X Multimedia 2 untuk kelas kontrol sebagai objek penelitian, dengan jumlah siswa dari masing-masing kelas terdiri dari 35 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen rubrik penilaian kreativitas dan tes hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan *t-test*.

Hasil penelitian yang dianalisis menggunakan program SPSS menunjukkan adanya pengaruh strategi *contextual teaching and learning* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Hasil perolehan menunjukkan bahwa strategi *contextual teaching and learning* memiliki perbedaan *mean* lebih besar dibandingkan dengan model *task based learning* yang digunakan oleh guru sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, disarankan kepada pendidik untuk menggunakan *contextual teaching and learning* sebagai salah satu pilihan strategi pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain grafis khususnya untuk mengoptimalkan aspek kreativitas siswa.

Kata kunci : contextual teaching and learning; kreativitas; desain logo.

Abstract

The variety of product logo designs is currently starting to develop rapidly along with the development of information technology and the digital economy. Apart from being an identity, product logos play an important role in marketing to attract consumers. This research is structured on the basis of students' understanding in linking the material studied by practicing the subject matter themselves, so that the design results are more varied (not monotonous), original and have standards according to market needs. The purpose of this scientific research is to see the effect of contextual teaching and learning strategies on the creativity and learning outcomes of class X vocational secondary students in basic graphic design subjects.

The research method used in this study is a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design using a pretest-posttest. The subjects of vocational research were 140 students in two secondary schools in Gresik City. The sample used was class X Multimedia 1 for the experimental class and class X Multimedia 2 for the control class as the research object, with the number of students from each class consisting of 35 students. The data technique uses assessment instruments and learning outcomes tests. The data analysis technique used the normality test, homogeneity test, and t test.

The results of the analysis using the SPSS program showed the influence of contextual learning strategies on creativity and student learning outcomes in the experimental class. The results show that the contextual

Pengaruh Strategi Contextual Teaching and Learning Terhadap Kreativitas Desain Logo Dimasa Pandemi

teaching and learning strategies have a bigger mean difference than the task-based learning model used by the teacher as the control class. Based on these results, it is advisable for educators to use contextual teaching and learning as an option for learning strategies in basic graphic design subjects, especially to optimize aspects of student creativity.

Keywords: *contextual teaching and learning; creativity; logo design.*

PENDAHULUAN

Desain grafis merupakan mata pelajaran mendasar bagi siswa jurusan multimedia di Indonesia. Pentingnya mempelajari dasar desain grafis seperti vektor menandai lahirnya penemuan-penemuan di bidang teknologi untuk mempermudah pekerjaan di era revolusi industri 4.0 sehingga mendorong perubahan kebutuhan dan perkembangan masyarakat. Dampak kemajuan teknologi memungkinkan terjadinya otomatisasi hampir di semua bidang. Hal tersebut mengharuskan calon pekerja lulusan SMK memastikan diri dapat terus berkembang untuk pekerjaan mereka guna menjadi sumber daya manusia yang unggul dengan memiliki kompetensi sesuai tuntutan jaman.

Tantangan global mendorong inovasi dan perubahan kebutuhan serta perkembangan masyarakat dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pada pengelolaan pendidikan. Pendidikan menjadi investasi sumber daya manusia yang berdampak sosial lebih besar selain produktivitas di bidang ekonomi. Merujuk pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang berisi tentang tujuan pendidikan nasional dan penjelasan pada pasal 15, menyatakan bahwa program pendidikan kejuruan tidak hanya menyiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja, tetapi menempatkan lulusan pada pekerjaan yang mampu memenuhi kebutuhan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI), serta mampu bersaing dengan bekal keterampilan dan kompetensi unggul yang dimiliki. Pendidikan yang dibutuhkan saat ini tidak hanya pendidikan akademis saja, akan tetapi dikhususkan dengan *skill*. Merujuk pula pada Undang-Undang Nomor 20 tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif yang dicanangkan pemerintah bertujuan memaksimalkan kreativitas sumber daya manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Dalam upaya mengelola potensi menjadi produk ekonomi kreatif membutuhkan *skill based* dari bidang Multimedia.

Teknologi multimedia berpotensi besar dalam menjawab kebutuhan industri global karena dianggap telah menguasai keahlian praktikal yang dibutuhkan dan terstandar untuk terjun langsung ke dunia kerja sebab lebih siap kerja. Lulusan multimedia mampu bekerja sebagai perancang situs, pengembang game, bahkan perancang grafis dalam membangun *branding* perusahaan. Sejalan dengan fenomena globalisasi, teknologi multimedia memberi kemudahan bagi masyarakat mengakses segala informasi dengan dimanjakan berbagai macam fasilitas secara online contohnya situs web *Youtube*. *Youtube* banyak berisikan konten menarik, salah satunya tentang pembelajaran mendesain logo dan menjadi sarana pengembangan kreativitas maupun referensi bagi para *viewers*. Sejalan dengan pengembangan kreativitas melalui pemanfaatan sumber belajar *Youtube*, merancang desain logo berperan penting dalam mempromosikan produk agar mampu bersaing dan mudah diterima oleh masyarakat. Kreativitas dalam menciptakan karya inovatif yang orisinal, variatif (tidak monoton), dan sesuai standar kebutuhan pasar menjadi tantangan tersendiri bagi siswa program pendidikan kejuruan khususnya multimedia.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di sekolah, selain kreativitas siswa yang masih belum merata, dan siswa cenderung menghasilkan karya yang mirip dengan teman sekelas atau orang lain, penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan memanfaatkan teknologi informasi di masa pandemi ini menuntut adanya perubahan pola pembelajaran. Pengembangan kreativitas figural berarti memunculkan ide baru melalui wujud karya atau produk yang orisinal dan otentik guna menghasilkan karya yang berkualitas. Memaksimalkan kreativitas akan membantu mengoptimalkan potensi siswa dalam penyelesaian bermacam-macam kemungkinan persoalan yang tidak mampu diduga timbul di masa depan dengan pendekatan secara variasi. Oleh sebab tersebut, strategi *contextual teaching and learning* menjadi pilihan untuk diterapkan dengan pertimbangan bahwa perlu merelevansikan antara materi konsep dasar desain logo berbasis vektor dengan tujuan pembuatannya melalui proses berpikir kreatif. Suatu pendidikan hendaknya bekerjasama dengan siswa agar dapat berhasil dalam merespon kebutuhan dari dunia kerja

yang semakin menantang untuk membangun keterampilan dasar dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mentransfer keterampilan-keterampilan dari satu konteks ke konteks lainnya kemudian secara berkesinambungan mempelajari ilmu dan keterampilan baru.

Pada penelitian ini memiliki perbedaan yang cukup menonjol dibandingkan penelitian lain yang pernah dilakukan sebelumnya, sebab strategi CTL yang digunakan selama ini kebanyakan hanya diterapkan pada pembelajaran IPA yang notabene menyajikan permasalahan seputar konteks fenomena alam. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan strategi CTL pada pembelajaran desain grafis berbasis vektor pada siswa kelas X Multimedia di SMKN Gresik. Garis besar studi dalam jurnal ini akan membahas tentang pengaruh penggunaan strategi CTL terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Cerme dan SMK Negeri 1 Driyorejo – Gresik, apabila dibandingkan dengan model pembelajaran yang digunakan guru yaitu *task based learning* (TBL).

Pelaksanaan strategi CTL dengan memanfaatkan sumber belajar *Youtube* akan melewati proses validasi terlebih dahulu secara keseluruhan oleh para ahli, kemudian dilakukan penilaian kreativitas figural siswa dari hasil desain logo produk usaha dan penilaian tes hasil belajar. Merancang desain logo produk berbasis vektor sendiri bertujuan memenuhi kebutuhan pada pemecahan *problem* visual, namun tidak kehilangan karakter dan keunikan baik dari segi eksekusi visual konsep maupun visual teknis. Jika logo produk mengandung unsur pesan yang kuat terhadap *brand* yang diusung, maka akan lebih menarik dan cepat diingat. Dengan demikian, merancang logo menjadi tantangan yang kuat tetapi fleksibel dalam memenuhi kebutuhan pasar. Target kompetensi dari tuntutan pendidikan tersebut dapat diraih dengan penggunaan strategi *contextual teaching and learning*. Selama masa pandemi tentunya membuat keterbatasan ruang pada pembelajaran sehingga membutuhkan media online untuk membangun komunikasi, diskusi, maupun mempelajari materi. Ketika proses kegiatan belajar mengajar dilaksanakan maka aplikasi *Zoom* dan sumber belajar *Youtube* digunakan, sedangkan untuk pengumpulan data seperti karya desain logo dan hasil belajar melalui *pretest-posttest* maka menggunakan *Google Form* serta media *chatting* lainnya yang menunjang kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitian quasi eksperimen, pola rancangan *nonequivalent control group design* dengan metode *pretest-posttest*. Subjek penelitian ini berjumlah 140 siswa yang berasal dari SMKN 1 Cerme dan SMKN 1 Driyorejo-Kota Gresik. Sampel yang dipakai dari masing-masing sekolah adalah siswa kelas X MM 1 untuk kelas eksperimen yang diberi *contextual teaching and learning* dan kelas X MM 2 untuk kelas kontrol yang diberi *task based learning*, dengan jumlah siswa dari masing-masing kelas terdiri dari 35 siswa, dimana keempat kelas ini memiliki karakteristik siswa yang tidak jauh berbeda dan mendapat perlakuan sama dalam proses pembelajarannya. Desain penelitian menggunakan kelas-kelas yang sudah diperkirakan kondisinya sama (homogen) antara kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi *pretest* untuk mengukur kondisi awal. Setelah itu kelas eksperimen diberi *treatment*, sedangkan kelas kontrol tidak diberi *treatment*. Selanjutnya setelah selesai barulah dilakukan tes akhir yaitu *posttest* pada kedua kelompok kelas. Waktu penelitian dilakukan selama semester genap tahun 2019-2020.

Teknik pengumpulan data menggunakan dua cara yang pertama adalah instrumen rubrik penilaian kreativitas produk dan yang kedua adalah tes hasil belajar. Subjek penelitian ditempatkan dalam dua kelompok kelas yang berbeda yaitu kelas eksperimen diberi perlakuan (CTL) sedangkan kelas kontrol

diberi pembelajaran klasikal (TBL). Teknik penilaian produk dilakukan dengan cara analitik artinya berdasarkan aspek-aspek kreativitas produk meliputi seluruh kriteria yang terdapat pada tahap pembuatan dengan menitikberatkan pada karya/produk yang dihasilkan siswa. Berikutnya pengumpulan data hasil belajar menggunakan *pretest* dan *posttest* dengan tes objektif berupa butir soal pilihan ganda terdiri dari satu atau lebih kalimat pengantar dan diikuti daftar jawaban untuk dipilih jawaban yang benar oleh siswa.

Penyusunan instrumen dalam penelitian ini meliputi instrumen validasi perangkat pembelajaran, instrumen kreativitas, dan instrumen tes hasil belajar. Pengembangan dari variabel penelitian yang didefinisikan secara operasional akan menjadi indikator-indikator yang dapat diukur sebelum menjadi sebuah instrumen. Kemudian dilakukan analisis validitas isi terhadap instrumen penelitian berupa kisi-kisi dan *review* ahli untuk mengetahui kekurangannya sehingga dapat dilakukan perbaikan. Instrumen perangkat pembelajaran yaitu RPP divalidasi oleh Prof. Dr. Mustaji, M.Pd. selaku ahli desain pembelajaran dari UNESA. Disertakan pula instrumen keterlaksanaan pembelajaran yang merujuk pada sumber pedoman Panitia Sertifikasi Guru UNESA tentang pelaksanaan pembelajaran. Penilaian pelaksanaan pembelajaran nantinya dilakukan oleh dua orang observer pada pembelajaran CTL dan pembelajaran TBL menggunakan pilihan jawaban “Ya/Tidak” sebanyak 16 item sesuai dengan skenario dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Instrumen validasi kreativitas siswa dengan menilai hasil karya atau produk menggunakan rubrik penilaian akan memberikan pernyataan berkaitan tentang kelayakan instrumen serta saran perbaikan. Rubrik penilaian kreativitas desain logo produk dijadikan acuan instrumen penilaian berdasarkan kriteria tertentu yang mengadaptasi penelitian dari Aprilia (2019) dan Chandra (2012) kemudian disesuaikan dan dikembangkan indikator penilaiannya. Rubrik menggunakan panduan skor penilaian rentang dari 1-4 pada tiap aspek penilaian dengan memuat deskripsi skor mulai dari ketercapaian indikator yang diharapkan hingga indikator yang tidak tercapai. Penilaian produk tepat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa membuat produk tertentu seperti logo dengan tujuan utama pelaksanaan yang dilakukan benar dan mendapatkan hasil yang baik terlepas dari proses. Instrumen pada rubrik penilaian kreativitas berbentuk angket di *review* oleh Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd. dari UNESA selaku ahli materi dibidang desain grafis sekaligus menjadi validator ahli media untuk konten video *Youtube* yang digunakan sebagai bahan ajar siswa.

Instrumen tes disusun berdasarkan kesesuaian butir soal dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah dikembangkan pada kisi-kisi materi membuat desain logo berbasis vektor. Kemudian soal diberikan pada siswa untuk mengukur kemampuan kognitif setelah diberi *treatment* dengan tujuan melihat ada tidaknya pengaruh diantara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data kuantitatif hasil tes berupa skor akan ditafsirkan menjadi nilai yang tinggi rendahnya dikaitkan dengan acuan penilaian. Butir soal tes diuji cobakan pada kelas lain yang memiliki homogenitas sama, bukan pada siswa yang akan dikenai eksperimen guna menguji validitas instrumen. Hasil r_{hitung} akan dibandingkan dengan r_{tabel} yang disesuaikan dengan jumlah responden uji coba. Pertimbangan menggunakan tes objektif berbentuk soal pilihan ganda ialah cakupan materi yang luas akan membutuhkan lebih banyak soal sehingga semakin banyak butir soal maka semakin representatif (mewakili) penguasaan kompetensi dasar oleh siswa.

Teknik analisis data menggunakan teknik hipotesis komparatif. Tujuan analisis ini adalah untuk membandingkan atau dugaan ada tidaknya perbedaan yang signifikan terhadap nilai rata-rata data kedua sampel kelompok yang tidak berkorelasi. Untuk keseluruhan penghitungan analisis data statistik menggunakan program SPSS V.24. Penghitungan dimulai dari uji validitas butir soal menggunakan *product moment* dan uji reliabilitas dari *Spearman-Brown*. Butir soal awal berjumlah

25 item yang akan di uji validitas dan reliabilitas. Dasar pengambilan keputusan tabel hasil output reliabilitas butir soal secara keseluruhan nantinya jika nilai koefisien *Guttman Split-Half Coefficient* 0,80 maka kesimpulannya adalah butir soal dinyatakan reliabel. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas data penelitian menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levene test*. Terakhir yang dilakukan ialah menguji hipotesis data menggunakan uji *Independent-Sample t-Test*. Analisis pertama menghitung perbedaan dua *Mean* antar kelompok dan menunjukkan perbandingan nilai rata-rata dua sampel yang dijelaskan secara deskriptif kuantitatif. Langkah kedua, analisis uji hipotesis pengaruh dari masing-masing variabel bebasnya secara sendiri-sendiri terhadap variabel terikat menggunakan kriteria pengambilan keputusan uji hipotesis null berikut:

Jika nilai $p \text{ Sig}(2 \text{ tailed}) > (0,05)$ maka H_0 diterima

Jika nilai $p \text{ Sig}(2 \text{ tailed}) < (0,05)$ maka H_0 ditolak

Artinya jika H_0 dinyatakan ditolak maka secara otomatis hipotesis yang diterima adalah H_a (hipotesis alternatif). Jika H_a diterima maka kesimpulannya adalah ada pengaruh strategi *contextual teaching and learning* dengan media berbasis online terhadap (kreativitas atau hasil belajar) siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMKN Gresik. Sebaliknya jika H_0 diterima maka kesimpulannya adalah tidak ada pengaruh strategi *contextual teaching and learning* dengan media berbasis online terhadap (kreativitas atau hasil belajar) siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMKN Gresik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Temuan penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian di sekolah, terlebih dahulu dilakukan validitas isi terhadap butir soal melalui validasi oleh ahli dan uji coba pada siswa sebanyak 70 orang dengan jumlah 25 item tes objektif. Sesuai jumlah responden dalam uji validitas yaitu 70 orang dengan $df=n-2$, $df=70-2=68$ dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05, maka diperoleh $r_{tabel}=0,234$ dengan kaidah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti butir soal dinyatakan valid. Berdasarkan perhitungan data output SPSS menunjukkan hasil validasi 5 butir soal dinyatakan tidak valid, sedangkan 20 butir soal lainnya dinyatakan valid dengan nilai $r_{hitung} > 0,235$, maka dari itu yang digunakan sebagai tes hasil belajar berjumlah 20 butir soal. Kemudian dilakukan uji reliabilitas instrumen tes sebagai informasi kehandalan butir soal secara keseluruhan (gabungan) pada variabel hasil belajar. Berdasarkan hasil perhitungan output SPSS pada tabel 1 dapat dilihat nilai korelasi *Guttman Split-Half Coefficient* dari 20 item soal sebesar 0,921 - 0,80, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa butir soal tes untuk variabel hasil belajar secara keseluruhan dinyatakan reliabel atau konsisten memiliki reliabilitas yang kuat.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Tes

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,763
		N of Items	10 ^a
	Part 2	Value	,759
		N of Items	10 ^b
	Total N of Items		20

Correlation Between Forms		,853
Spearman-Brown	Equal Length	,921
Coefficient	Unequal Length	,921
Guttman Split-Half Coefficient		,921

Sumber: olahan data primer statistik SPSS 24

Langkah selanjutnya dilakukan uji prasyarat pada penelitian kuantitatif yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk menguji distribusi data, jika nilai signifikansi atau probabilitas $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal. Berikut data hasil uji normalitas:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Normalitas Kreativitas

Hal yang dihitung	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Kesimpulan
		Sig. (p)	df	Interpretasi	
kreativitas	kontrol (MM2)	0,059	70	$p > 0,05$	Normal
	eksperimen (MM1)	0,067	70	$p > 0,05$	Normal

Sumber: olahan data primer tahun 2020

Tabel 3. Hasil Perhitungan Normalitas Hasil Belajar SMKN 1 Cerme

Hal yang dihitung	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Kesimpulan
		Sig. (p)	df	Interpretasi	
Hasil nilai	pretest MM2	0,101	35	$p > 0,05$	Normal
	pretest MM1	0,122	35	$p > 0,05$	Normal
	posttest MM2	0,078	35	$p > 0,05$	Normal
	posttest MM1	0,191	35	$p > 0,05$	Normal

Sumber: olahan data primer tahun 2020

Tabel 4. Hasil Perhitungan Normalitas Hasil Belajar SMKN 1 Driyorejo

Hal yang dihitung	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Kesimpulan
		Sig. (p)	df	Interpretasi	
Hasil nilai	pretest MM2	0,100	35	$p > 0,05$	Normal
	pretest MM1	0,096	35	$p > 0,05$	Normal
	posttest MM2	0,097	35	$p > 0,05$	Normal
	posttest MM1	0,156	35	$p > 0,05$	Normal

Sumber: olahan data primer tahun 2020

Hasil perhitungan normalitas data kreativitas, hasil belajar pretest dan posttest kedua sekolah pada tabel 2-4 menunjukkan secara keseluruhan nilai signifikansi (p) $> 0,05$, maka dapat disimpulkan data dari populasi tersebut berdistribusi normal sehingga data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memenuhi syarat pengujian analisis statistik parametrik. Syarat berikutnya adalah uji homogenitas yang harus terpenuhi dengan taraf signifikansi 0,05. Berikut olahan data hasil uji homogenitas pada tabel 5-6 di kedua sekolah:

Tabel 5. Hasil Perhitungan Homogenitas SMKN 1 Cerme

Hal yang dihitung	Kelas	Levene Statistic			Kesimpulan
		Sig. (p)	df	Interpretasi	
Hasil nilai	Pretest	0,495	70	$p > 0,05$	Homogen
	Posttest	0,495	70	$p > 0,05$	Homogen

Sumber: olahan data primer tahun 2020

Tabel 6. Hasil Perhitungan Homogenitas SMKN 1 Driyorejo

Hal yang dihitung	Kelas	Levene Statistic			Kesimpulan
		Sig. (p)	df	Interpretasi	
Hasil nilai	Pretest	0,679	70	p > 0,05	Homogen
	Posttest	0,772	70	p > 0,05	Homogen

Sumber: olahan data primer tahun 2020

Berdasarkan hasil olahan data primer pada tabel 5 dan 6 menunjukkan keseluruhan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan homogen atau berasal dari populasi yang memiliki variansi yang hampir sama.

Uji hipotesis data menggunakan teknik statistik *Independent Sample t-Test* untuk menguji perbedaan hasil belajar berdasarkan perbedaan kreativitas yang dimiliki siswa dengan penerapan CTL pada kelompok eksperimen dan penerapan TBL pada kelompok kontrol. Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini, ditemukan adanya dua hipotesis yang terbukti diantaranya:

1. Ada pengaruh strategi *contextual teaching and learning* dengan media berbasis online terhadap kreativitas siswa mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMKN Gresik. Setelah dilakukan perhitungan data output SPSS diperoleh hasil pada tabel 6:

Tabel 7. Uji T Kreativitas

Hal yang dihitung	kelas	N	Mean
Kreativitas	kontrol	70	9,085
	eksperimen	70	9,942

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)
hasil	Equal variances assumed	,194	,661	4,098	138	,000
	Equal variances not assumed			4,098	136,739	,000

Sumber: olahan data primer statistik SPSS 24

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan nilai *mean* kreativitas siswa kelas eksperimen lebih besar dengan rerata 9,94 dibandingkan kelas kontrol dengan rerata 9,08. Hipotesis dapat ditinjau terlebih dahulu sebelum pengambilan keputusan berikut:

Ho =tidak ada pengaruh strategi *contextual teaching and learning* dengan media berbasis online terhadap kreativitas siswa mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMKN Gresik.

Ha =ada pengaruh strategi *contextual teaching and learning* dengan media berbasis online terhadap kreativitas siswa mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMKN Gresik.

Hasil analisis *Independent Sample Test* menunjukkan nilai sig (2 tailed) atau nilai *p* sebesar $0,000 < 0,05$ artinya perbedaan bermakna secara statistik atau signifikan pada probabilitas 0,05, dengan demikian Ho dinyatakan ditolak dan hipotesis yang digunakan adalah Ha (diterima). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh strategi *contextual teaching and*

learning dengan media berbasis online terhadap kreativitas siswa mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMKN Gresik.

2. Ada pengaruh strategi *contextual teaching and learning* dengan media berbasis online terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMKN Gresik.

Tabel 8. Uji T Pretest

Hal yang dihitung	kelas	N	Mean
Hasil	pretest kontrol	70	65,214
	pretest eksperimen	70	72,428

Independent Samples Test		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)
hasil	Equal variances assumed	2,455	,115	2,633	138	,000
	Equal variances not assumed			2,633	130,360	,000

Sumber: olahan data primer statistik SPSS 24

Tabel 9. Uji T Posttest

Hal yang dihitung	kelas	N	Mean
Hasil	posttest kontrol	70	73,076
	posttest eksperimen	70	82,769

Independent Samples Test		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)
hasil	Equal variances assumed	,836	,453	4,477	138	,000
	Equal variances not assumed			4,477	130,360	,000

Sumber: olahan data primer statistik SPSS 24

Berdasarkan tabel 8 menunjukkan nilai *pretest* siswa kelas lebih besar dengan rata-rata nilai 72,42 dibandingkan *pretest* kelas kontrol dengan rerata 65,21. Pada tabel 9 menunjukkan rerata kelas eksperimen setelah diberi *treatment* strategi *contextual teaching and learning* mengalami peningkatan nilai *posttest* dari 72,42 menjadi sebesar 82,76, sedangkan untuk nilai *posttest* kelas kontrol yang menggunakan *task based learning* mengalami peningkatan dari nilai 65,21 menjadi nilai sebesar 73,07. Peningkatan skor hasil belajar mata pelajaran dasar desain grafis kelas eksperimen memperoleh 10,34 poin lebih besar dibandingkan dengan skor kelas kontrol yang memperoleh 7,86 poin. Dengan demikian selisih rerata nilai *posttest* kelas kontrol dengan *posttest* kelas eksperimen adalah 9,69. Hipotesis dapat ditinjau terlebih dahulu sebelum pengambilan keputusan berikut:

H_0 =tidak ada pengaruh strategi *contextual teaching and learning* dengan media berbasis online terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMKN Gresik.

H_a =ada pengaruh strategi *contextual teaching and learning* dengan media berbasis online terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMKN Gresik.

Hasil analisis *Independent Sample Test* menunjukkan nilai sig (2 tailed) atau nilai *p* sebesar $0,000 < 0,05$ artinya perbedaan bermakna secara statistik atau signifikan pada probabilitas 0,05,

dengan demikian H_0 dinyatakan ditolak dan hipotesis yang digunakan adalah H_a (diterima). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh strategi *contextual teaching and learning* dengan media berbasis online terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMKN Gresik.

B. Pembahasan

Penelitian dipersiapkan dari tahapan sebelum pembelajaran mulai menjalankan skenario rpp, mengawal proses pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Melalui ketiga tahapan tersebut diperoleh data hasil penelitian kreativitas desain logo produk yang diukur menggunakan rubrik penilaian dan hasil belajar siswa yang berasal dari nilai pretest dan posttest. Kegiatan pretest dilakukan diawal sebelum pembelajaran dan posttest dilakukan setelah pembelajaran berakhir, sedangkan penilaian hasil karya logo dilakukan selama kegiatan belajar mengajar dan ketika pengumpulan karya desain logo produk secara online.

Pada penilaian kreativitas kelas kontrol memiliki nilai *mean* sebesar 9,08, sedangkan kelas eksperimen memiliki sebesar 9,94. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan, sehingga mendapatkan kesimpulan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan strategi *contextual teaching and learning* dengan media berbasis online (*Youtube*) memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan model *task based learning*. Kedua pembelajaran tersebut sama-sama memanfaatkan media video sebagai bahan ajar, yang membedakan hanyalah *treatment* dalam menerapkan sintaks pembelajarannya. Strategi CTL berpengaruh terhadap kreativitas siswa sehingga memberikan kesempatan siswa untuk menjadi lebih kreatif dalam menemukan ide yang orisinal dan variatif dari hasil pemikiran sendiri.

Pada nilai *pretest* kelas kontrol memiliki rata-rata nilai sebesar 65,21, sedangkan kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai sebesar 72,42. Namun perbedaan yang signifikan terdapat pada hasil setelah diberi perlakuan. Nilai rata-rata kelas kontrol setelah perlakuan adalah 73,07, sedangkan nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 82,76. Berdasarkan perbedaan rata-rata hasil belajar mata pelajaran dasar desain grafis pada materi membuat desain berbasis vektor dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan strategi *contextual teaching and learning* memperoleh hasil belajar lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan model *task based learning*. Pada pengujian hipotesis yaitu pengaruh strategi *contextual teaching and learning* dengan media berbasis online (*Youtube*) terhadap kreativitas dan pengaruh strategi *contextual teaching and learning* dengan media berbasis online (*Youtube*) terhadap hasil belajar, keduanya menunjukkan hasil yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan strategi CTL terhadap kedua variabel terikat tersebut.

Materi pada pembelajaran CTL menggunakan media video melalui *Youtube* serta modul dari guru sehingga siswa tidak kesulitan beradaptasi sebab tidak jauh berbeda dengan pembelajaran klasikal. Kreativitas dimunculkan melalui strategi CTL seperti yang dinyatakan oleh Setyowati (2017) dengan menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas akan memotivasi siswa membuat keterkaitan antara informasi baru yang didapat, pengetahuan yang dimiliki, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari guna memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam konteks yang terbatas sedikit demi sedikit, dan dari proses merekonstruksi sendiri. Pembelajaran CTL memberikan dorongan pada siswa untuk menggali ide-ide baru melalui kegiatan inkuiri dan menghubungkan dengan situasi nyata untuk melihat makna dalam materi yang mereka pelajari. Selain itu suasana belajar baru dapat mempengaruhi penguasaan materi dan terbukti mampu menerapkan prinsip belajar tuntas dan

pembelajaran mandiri sesuai tuntutan kurikulum. *Contextual teaching and learning* tidak berarti memaksakan suatu konsep pembelajaran yang terintegrasi dengan lingkungan, namun mengupayakan melalui proses penyesuaian konsep dalam konteks materi yang sedang dipelajari yaitu desain logo berbasis vektor.

Kreativitas diartikan sebagai kemampuan menciptakan karya berupa ide atau produk dari hasil membuat kombinasi baru berdasarkan pengetahuan yang diperoleh dan pengalamannya selama hidup bermasyarakat dalam mengatasi *problem* yang dihadapinya. Dalam konteks kewirausahaan, kreativitas sering dimaknai dalam pengembangan ide, inovasi produk baru, dan mengadaptasi atau meningkatkan inovasi yang ada. Untuk memaksimalkan kreativitas siswa maka dengan penilaian kreativitas secara autentik menggunakan panduan rubrik penilaian sangat membantu siswa mengetahui kekurangan dan kelebihan dari hasil karya desain logo produk mereka guna perbaikan kedepan serta meningkatkan daya guna bahkan nilai tambah bagi lingkungannya. Secara spesifik karakteristik yang harus dipenuhi oleh suatu karya atau ide kreatif mencakup kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi (Untari, 2016).

Pemanfaatan media video berbasis online berupa *Youtube* sebagai sumber belajar by *utilization* dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman dan penguasaan keterampilan siswa yang digunakan sebagai saluran komunikasi yang menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar. Di masa pandemi yang hampir seluruh aktivitas pembelajaran menggunakan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi serta media online sangat membutuhkan strategi yang dapat melakukan pembelajaran yang diatur sendiri (*self-regulated learning*) oleh siswa yaitu termasuk dalam komponen CTL.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan data dan pembahasan penelitian pada siswa kelas X di SMKN Gresik diperoleh beberapa kesimpulan yang Pertama, strategi *contextual teaching and learning* dengan media berbasis online (*Youtube*) dapat diterapkan di kelas X SMK Negeri 1 Cerme dan SMK Negeri 1 Driyorejo-Gresik dengan baik. Kedua, kreativitas siswa dalam mendesain logo produk pada kelas eksperimen dengan pembelajaran CTL lebih baik dibandingkan pada kelas kontrol dengan TBL. Ketiga, terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis menggunakan strategi *contextual teaching and learning* dengan model pembelajaran *task based learning*. Hal tersebut ditunjukkan dengan lebih besarnya nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu sebesar 82,76 dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 73,07. Keempat, strategi CTL dengan media berbasis online berpengaruh terhadap kreativitas siswa dan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 1 Cerme dan SMK Negeri 1 Driyorejo-Gresik.

Peneliti menyampaikan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan oleh pihak terkait berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, yakni bagi siswa, diharapkan siswa mempunyai kreativitas sendiri secara mandiri menciptakan ide yang orisinal dan mengurangi tingkat kemiripan dengan karya milik orang lain. Selain itu pola pikir kreatif dapat menunjang hasil belajar belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis. Kemudian bagi guru, strategi CTL membutuhkan skenario pembelajaran yang matang sebelum menerapkannya seperti pemilihan tema yang sesuai konteks lingkungan sekitar (lokal) sehingga kreativitas siswa dapat digali secara optimal pada mata pelajaran dasar desain grafis. Selanjutnya bagi peneliti selanjutnya, penelitian dengan strategi CTL yang diterapkan selama pandemi tahun 2020 ini mengalami banyak kendala teknis dalam pelaksanaannya. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat ditingkatkan dengan berpedoman pada kekurangan yang ada sehingga memperoleh hasil maksimal yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, B. 2016. *Kewirausahaan (Edisi Revisi)*. Bandung: Alfabeta.
- Apilia, A. 2019, *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Mengetahui Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kreativitas Peserta Didik Pada Materi Desain Prototype Kemasan Produk Di SMK Negeri 2 Cilaku*, S1 thesis pada Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Avianti, R. A. 2015. "Pengembangan Tes Kreativitas". *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 91-98.
- Cahayani A. 2013. "Analysis of Managing Creativity for Entrepreneurs". *Chinese Business Review*. Jan 1,12(1).
- Chandra, V.T. 2012, *Tinjauan Elemen Visual pada Logo Baru PT. Kereta Api Indonesia (Persero) dan Keselarassannya dengan Budaya Perusahaan*, Diploma thesis pada Desain Komunikasi Visual, Universitas Komputer Indonesia.
- Herlina, L. 2019. "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dan Kreativitas peserta didik Terhadap Hasil Belajar IPA Kota Jambi". *Jurnal Pesona Dasar Vol.7 No.2*, hal. 38-49.
- McMullan W.E. & Kenworthy T.P 2016. *Creativity and entrepreneurial performance*. Springer International Pu.
- Munandar, U. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nisa, N.N. 2019. "Modifikasi Metode Qawaid Wa Tarjamah dengan Strategi Contextual Teaching and Learning dalam Pembelajaran Maharah Kitabah". *Seminar Nasional Bahasa Arab UM*, 87-102.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Setyowati, R. 2017. "Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning". *ESJ Vol. 7, No.2*, 239-307
- Soemarsono, J.B. 2018. *Strategi Pengembangan Pendidikan Kejuruan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Tim Penyelenggara PLPG. 2013. *Materi Pelatihan PLPG Konsep Tematik Scientik Authentik*. Depdiknas.
- Trihantoyo, S. 2020. "Peran Hubungan Masyarakat Era Marketting 4.0 Dalam Meningkatkan Keterserapan Lulusan Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri 12 Surabaya". *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, Vol. 08, No. 03, 199-212
- Untari, E. 2016. "Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Mahasiswa Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa". *Jurnal Media Prestasi*, Vol. 18, No.2
- Wijanarko. 2017. "Pemanfaatan Web Youtube Dalam Pembelajaran PAI". *Jurnal Program Pascasarjana Universitas Ganesha*, Vol. 4 Tahun 2017