

PENGARUH MEDIA *ADOBE ILLUSTRATOR* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA SRIJAYA NEGARA

Fifi Novitasari , Yulia Djahir, Siti Fatimah

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya

Abstract: *This study aims to determine the effect of the Adobe Illustrator media on the learning outcomes among the students in economic subjects at SMA Srijaya Negara Palembang. It concerns with a type of experiment called "Experimental", taking the form of "pre-Experimental Designs" along with "One-group pretest-posttest". The entire class X IIS population which consists of 4 classes of totalling as many as 141 students. The sample of this reasearch uses the Random Sampling so that it obtains one class, namely; class X IIS 2 of 26 students as the experimental class treated by using the Adobe Illustrator media. The tecnique of data collection is obtained by using tests and observation. The data analysis technique used to test the hypothesis Product Moment of 0.9453, influencing on students' learning outcomes, and test t calculated of 86.92 $t_{table} \geq 1.711$. If $t_{counted} \geq t_{table}$ then H_0 is rejected and H_a accepted. The test-results of hypotheses can be concluded that there is influence of Adobe Illustrator media on learning outcomes of students in economics subjects at SMA of Srijaya Negara, Palembang.*

Keywords: *Adobe Illustrator, Learning Outcomes*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Adobe Illustrator* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Srijaya Negara Palembang. Jenis penelitian *eksperimental* bentuk *pre-Eksperimental Designs* dengan *One-Group Pretest-Posttest*. Populasinya seluruh kelas X IIS yang terdiri dari 4 kelas yang berjumlah 141 peserta didik. Sampel penelitian menggunakan *cluster random sampling*, sehingga didapatkan 1 kelas yaitu kelas X IIS 2 sebanyak 26 peserta didik sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media *Adobe Illustrator*. Teknik pengumpulan data diperoleh dengan menggunakan tes dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis *Product Moment* sebesar 0,9453 berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, dan uji t_{hitung} sebesar $86,92 \geq t_{tabel} 1,711$. Apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil pengujian terhadap hipotesis dapat disimpulkan ada pengaruh media *Adobe Illustrator* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Srijaya Negara Palembang.

Kata-kata Kunci : *Adobe Illustrator, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan dalam segala bidang kehidupan manusia, terutama di bidang pendidikan. Pendidikan haruslah berjalan sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) tersebut. Misalnya, dalam peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) melalui pembelajaran yang lebih interaktif dengan tujuan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dengan peserta didik yang ada didalam kelas. Dalam proses pembelajaran, seorang guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi berupaya memilih cara yang tepat agar pengetahuan secepatnya dapat diterima oleh peserta didik. Seorang guru akan menyampaikan bahan atau materi pembelajaran kepada peserta didik dapat menerima dan memahami materi yang

diberikan kepada peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Tujuan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang harus searah dengan tujuan belajar peserta didik dan kurikulum agar proses belajar peserta didik dapat mencapai perkembangan yang optimal dengan meliputi tiga aspek yaitu: afektif, kognitif, dan psikomotorik. Dengan demikian tujuan pembelajaran adalah agar peserta didik dapat mencapai perkembangan yang optimal dengan ketiga aspek tersebut (BNSP, 2006: 395).

Sardiman (2010: 20) mengemukakan Belajar ialah sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya keperibadian seutuhnya suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Peningkatan hasil belajar peserta didik sejauh ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut antara lain pemanfaatan media pembelajaran dan lingkungan. Pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal dapat menunjang peserta didik di dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sejauh ini, penggunaan media dan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ekonomi pada umumnya masih didominasi oleh peran guru. Sehingga keaktifan dan kemandirian siswa kurang.

Penggunaan media pembelajaran akan membawa pengaruh yang penting dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik agar peserta didik mampu menyerap semua materi yang disampaikan oleh guru dan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Jadi, penggunaan media pembelajaran akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari guru mata pelajaran ekonomi di SMA Srijaya Negara Palembang hasil belajar yang didapatkan kurang optimal, dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Media yang sering digunakan oleh guru adalah media power point. ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian peserta didik belum mencapai hasil yang diharapkan. Peserta didik yang telah mencapai ketuntasan sebanyak 57% sedangkan yang belum tuntas sebanyak 43% pada mata pelajaran ekonomi. Sementara kriteria ketuntasan minimal yang harus dicapai peserta didik adalah 75. Sehingga masih banyak peserta didik yang belum mencapai ketuntasan maksimal yang telah ditentukan.

Ashar (2012: 2) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari satu sumber yang terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif. Penggunaan media pembelajaran bertujuan agar peserta didik dapat menyerap semua materi yang disampaikan oleh guru, tidak merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi materi pelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal dapat menunjang peserta didik di dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi adalah media *Adobe Illustrator*. *Adobe Illustrator* adalah sebuah *software* desain berbasis vektor yang sering disebut dengan desain ilustrasi program ini sangat terkenal dan memiliki fitur dan fasilitas yang bisa diandalkan untuk membuat suatu pekerjaan yang kreatif.

Media *Adobe Illustrator* ini dibuat untuk menarik perhatian peserta didik agar termotivasi untuk belajar. Dalam penyampaian materi secara bervariasi sehingga mudah untuk dipahami oleh peserta didik media berbasis komputer ini dibuat untuk mengurangi kebosanan peserta didik dalam belajar dan bisa membuat peserta didik tertarik untuk mengetahui materi pelajaran yang dipelajari, sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat meningkat.

Hal ini diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yuliana yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran dalam upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bilangan Pecahan di SMP N 33 Semarang. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sebelum peneliti melakukan penelitian mengenai media pembelajaran ini, peneliti akan memaparkan adanya perbedaan yang akan dilakukan peneliti dengan peneliti terdahulu, peneliti terdahulu dalam pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dalam proses perancangannya menggunakan program *macromedia flash*, sedangkan peneliti sekarang dalam proses perancangannya menggunakan media *adobe illustrator*. Selain itu peneliti terdahulu menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, sedangkan peneliti sekarang hanya menggunakan satu kelas yaitu kelas eksperimen saja.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan variasi media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi. Sehingga judul penelitian ini adalah: **“Pengaruh Media *Adobe Illustrator* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Srijaya Negara Palembang “.**
Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan adalah: “Apakah Ada Pengaruh Media *Adobe Illustrator* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Srijaya Negara Palembang.

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui pengaruh media *Adobe Illustrator* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Srijaya Negara.

Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan dan informasi, dalam dunia pendidikan khususnya media *Adobe Illustrator*

2. Secara praktis

a. Peserta Didik

Memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar melalui penerapan media *Adobe Illustrator*

b. Bagi Guru

Sebagai masukan dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran ekonomi

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menghasilkan lulusan yang berkualitas.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dalam menerapkan media *Adobe illustrator* dalam pembelajaran.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar segala sesuatu

yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dapat merangsang pikiran, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.

Kustandi (2011: 9) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk menjelaskan makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran lebih baik dan sempurna”.

Sandiman (2011: 6) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya”.

Sanjaya (2012: 61) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau mengubah keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya”.

Setelah mencermati beberapa pendapat ahli diatas terlihat bahwa, menurut Kustandi dan Sandiman media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini diperkuat dengan pendapat Sanjaya media pembelajaran adalah sesuatu alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau mengubah keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran kepada peserta didik agar peserta didik dapat termotivasi untuk belajar

sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton dan efisien.

Media pembelajaran memiliki jenis-jenis yang beragam media ini dapat digunakan oleh guru sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.

Widyastuti (2010: 17-18) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam 7 kelompok yaitu : (a). Media audio, seperti rekaman video. (b). Media cetak, seperti buku, modul, dan bahan ajar. (c) Media visual diam, seperti foto,slide,gambar. (d) Media visual gerak, seperti film bisu, movie meker tanpa suara. (e). Media audio semi gerak, seperti tulisan jauh bersuara. (f). Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara. (g). Media audio visual gerak, seperti: film dokumenter

Sanjaya (2012: 118-121) menyatakan media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut : (a). Media proyeksi seperti slide, film, penggunaan OHP dan lain-lain. (b). Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. (c). Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model padat, model susun, model kerja dan lain-lain.

Kustandi (2011: 33) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam 5 kelompok yaitu (1) media audio, (2) media proyeksi, (3) film dan video, (4) komputer dan (5) multimedia

Mengenai jenis media pembelajaran Widyastuti menyebutkan bahwa media pembelajaran dibagi menjadi tujuh jenis yaitu media audio, media cetak, media visual, media visual gerak, media audio visual diam dan media audio visual gerak. Kemudian Sanjaya sanjaya juga menambahkan bahwa media terbagi menjadi tiga yaitu media proyeksi, media grafis dan media tiga dimensi. Kedua pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat Kustandi yang mengemukakan bahwa media dapat dikelompokkan menjadi lima yaitu media audio, media proyeksi, film dan video, komputer dan multimedia.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi media audio, visual, audio visual, cetak, media yang diproyeksi dan multimedia. Dari pengelompokan di atas yang digunakan dalam penelitian media pembelajaran berbasis *adobe illustrator* termasuk ke dalam jenis media visual.

Pengertian Media Adobe Illustrator

Penggunaan aplikasi komputer sebagai bahan pembuatan media agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif telah menjadi sarana bagi guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran *Adobe Illustrator*.

Adobe illustrator adalah aplikasi untuk membuat desain grafis berbasis vektor. Dengan ilustrasi anda dapat membuat desain-desain yang menakjubkan, di dalam *illustrator* terdapat fasilitas-fasilitas untuk mendesain secara profesional (Rahmad, 2007: 13).

Adobe illustrator merupakan perangkat lunak yang berbasis ilustrasi. *Adobe Illustrator* sangat kompatibel dengan beragam software lainnya. *Adobe Illustrator* digunakan untuk mencetak desktop publishing dan web publishing. *adobe illustrator* sangat mudah di gunakan dan mengakses beragam fitur yang ada, terutama dengan sistem pengelompokan fasilitas melalui menu, toolbox, palet dan sebagainya (Suhendi, 2009: 5).

Adobe Illustrator merupakan salah satu software untuk membuat desain grafis. Software ini sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya, kelengkapan fasilitas dan kemampuan dalam mendesain grafis (Andi, 2013: 2)

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Adobe Illustrator* merupakan program yang dapat dimanfaatkan untuk menggambar vektor seperti karakter animasi, kartu dengan menambahkan

beberapa efek, sehingga dapat menghasilkan tampilan yang lebih menarik.

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah bentuk keberhasilan peserta didik dalam belajar yang ditentukan melalui kegiatan pengukuran dan penilaian. Sudjana (2006: 22) mengemukakan "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar".

Kunandar (2011:229) mengemukakan "hasil belajar adalah kemampuan peserta didik dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar". Arikunto (2010:4) menyatakan "hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan seseorang dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai yang diperolehnya dari hasil tes".

Setelah mencermati beberapa pendapat ahli di atas terlihat bahwa, menurut Sudjana hasil belajar dapat diartikan sebagai alat pengukuran peserta didik dalam belajar, sedangkan menurut Kunandar hasil belajar merupakan kemampuan mencapai suatu pengalaman dalam pembelajaran. Hal ini juga diperkuat dengan pendapat Arikunto yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang dinyatakan dalam bentuk hasil tes yang diperolehnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila peserta didik sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian instrumen dengan pendekatan kuantitatif. Variabel penelitian adalah media *Adobe*

Illustrator terhadap hasil belajar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar setelah diberikan pembelajaran dengan media *Adobe Illustrator* di kelas eksperimen. Tes dilakukan dengan mengajukan pertanyaan berbentuk pilihan ganda sebanyak 26 butir soal untuk mengukur pemahaman peserta didik dan kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran. Sedangkan observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang melaksanakan pembelajaran dengan media *Adobe Illustrator*. Subjek penelitian adalah peserta didik SMA Srijaya Negara Palembang yang dijadikan sampel adalah X IIS 2 yang berjumlah 26 sebagai kelas eksperimen Langkah-langkah kegiatan penelitian terdiri atas kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data hasil belajar dengan analisis data pelaksanaan pembelajaran dengan media *Adobe Illustrator*. Hasil uji prasyarat analisis menunjukkan data terdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis menggunakan statistik parametris yaitu *uji-t*, dengan rumus :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media *Adobe Illustrator* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Srijaya Negara Palembang.

Ha: Ada pengaruh penggunaan media *Adobe Illustrator* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Srijaya Negara Palembang.

Dengan kriteria pengujian hipotesis yaitu :

- Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Dengan kriteria pengujian hipotesis yaitu jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a diterima dengan derajat kebebasan (dk) (n-2) serta signifikan 5%

Untuk menghitung rata-rata yang diperoleh dari rata-rata indikator yang di observasi menggunakan rumus:

Tabel 6. Kriteria Skor Hasil Observasi

Skor Akhir	Kriteria
81% - 100%	Sangat Kuat
61% - 80%	Kuat
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Lemah
0% - 20%	Sangat Lemah

(Riduwan, 2011:89)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran berbasis komputer model simulasi ini dilaksanakan sebanyak 5 kali dengan 3 kali pertemuan. Untuk pertemuan ke 5 peneliti memberikan tes dalam bentuk pilihan ganda. Materi yang di berikan untuk kelas eksperimen (X IIS 2) tentang kompetensi dasar menganalisis masalah ekonomi dan cara mengatasinya. Sebelum di beri pelakuan dengan *Adobe Illustrator* diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui pemahaman awal mereka. Data hasil belajar peserta didik yang di peroleh dalam penelitian ini pemahaman peserta didik tentang konsep masalah ekonomi dan cara mengatasinya rendah. peserta didik yang mencapai nilai 75 hanya berjumlah 2 orang dari 26 peserta didik.

Pembahasan

Penelitian yang berjudul pengaruh media *Adobe Illustrator* terhadap hasil belajar

peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Srijaya Negara Palembang ini menggunakan alat pengumpul data berupa tes dan observasi. Data tes diberikan kepada peserta didik di kelas X IIS 2 yang bertujuan untuk memperoleh data hasil belajar setelah penerapan media *Adobe Illustrator*. Sedangkan data observasi digunakan untuk melihat kesesuaian peneliti melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Standar kompetensi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu inti masalah ekonomi dan cara mengatasinya dan kompetensi dasar 1) menjelaskan inti masalah ekonomi/ kebutuhan manusia, 2) menjelaskan macam-macam kebutuhan. Dengan melaksanakan pre-tes pada pertemuan ke-1, pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, dan tes ujian akhir diberikan pada pertemuan ke-5

Menurut Daryanto (2010: 13) mengemukakan bahwa” dengan demikian kompleks dan uniknya proses pembelajaran, maka ketepatan pemilihan media pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik”. Hal ini berarti penggunaan media pembelajaran sebagai alat dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media *Adobe Illustrator* ini dapat mempermudah peserta didik memahami materi yang telah disampaikan oleh guru, selain itu, bagi guru juga mempermudah dalam menyampaikan materi, sehingga efektivitas dalam mengajar akan meningkat dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran menggunakan *Adobe Illustrator* merupakan salah satu cara yang efektif yang dapat dilakukan oleh guru dan memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antara peserta didik maupun antara peserta didik

dengan guru, dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang sesuai.

Sebelum pelajaran dimulai di kelas X IIS 2 diberikan pretes terlebih dahulu. Nilai rerata pretest dikelas X IIS 2 yaitu 47,12. Selanjutnya dilakukan pembelajaran sebanyak 3 kali pertemuan dan setelah pembelajaran selesai dilakukan posttest. Nilai rerata posttest dikelas X IIS 2 yaitu 90,85

Hasil belajar diperoleh dalam penelitian ini dengan memberikan pretest dan posttest dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah 26 butir soal pilihan ganda, tes yang diberikan bentuk soal yang sama, pada kelas eksperimen. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti setelah menggunakan media *Adobe Illustrator* pada kelas eksperimen. Diperoleh hasil belajar peserta didik sesudah diberi perlakuan lebih baik dibandingkan hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan. Dapat dilihat Untuk pretest rerata kelas eksperimen 47,12. Sedangkan untuk nilai posttest rerata kelas eksperimen 90,85. Dilihat dari keduanya mengalami kenaikan sebesar 43,73

Berdasarkan uji normalitas data menggunakan rumus Karl Person dengan taraf signifikansi 5% untuk uji normalitas data pretest didapatkan sebesar $K = 0,089$ harga ini terletak antara -1 dan 1 ($-1 < 0,0278 > 1$) sehingga data ini terdistribusi normal. Sedangkan untuk data posttest dengan taraf signifikansi 5% didapatkan Nilai $K = 0,064$ harga ini terletak antara -1 dan 1 ($-1 < -0,083 > 1$) sehingga data ini terdistribusi normal.

Apabila data yang dihasilkan dalam penelitian sudah berdistribusi normal selanjutnya dilakukan uji hipotesis hasil belajar peserta didik dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = n - 2$ ($dk = 26 - 2 = 24$), sehingga berdasarkan perhitungan uji hipotesis untuk motivasi belajar peserta dengan diberikan pretest dan posttest, diperoleh perhitungan uji hipotesis untuk

motivasi belajar peserta didik sebesar $t_{hitung} = 86,92 \geq t_{tabel} = 1,711$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi kesimpulannya ada pengaruh media *Adobe Illustrator* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Srijaya Negara Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto.2010.*Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta:Bumi Aksara.
- Depdiknas.2006.*panduan Penyusunan KTSP*.Jakarta:Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Kustandi,C,dan B Supjipto.2011.*Media pembelajaran Manual dan Digital*.Jakarta:Galia Indonesia.
- Kunandar.2011.*Implementasi Guru dalam KTSP*.Jakarta:Rineka Cipta.
- Oemar Hamalik. (2003). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Raharja, Pratama dan Mandala Manurung.2006.*Pengantar Ilmu Ekonomi (Makro Ekonomi dan Mikro Ekonomi)*.Jakarta:FE Universitas Indonesia.
- Sadiman, S.Arif. 2012. *Media Pendidikan Pengantar, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, Hujair HA. 2001. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kaukaba
- Sanjaya, Wina.2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*.Jakarta:Kencana Prenada Media Graup.
- Saputro, A. Widarto.2002. Rancangan Komulikasi Visual Dalam Terapi Multimedia Interaktif untuk Anak Autis. Skripsi. Jakarta: Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanegara
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Sugiyono.2008.*Metode penelitian pendidikan.bandung*:Alfabeta
- Suhendi,Edi,dan Ginanjar Rizki.2009.*Membuat Desain Profesional Dengan Adobe Illustrator*.Bandung:Imformatika.
- Uno. Hamzah. B. 2008. *Profesi Kependidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Widiyanto. Rahmat.2007.*Teknologi profesional Illustrator*.Jakarta:Elex Media Kompitindo.

Wayan dan Sumartana. (2001). *Pengelolaan Data Statistik*. Bandung Angkasa.