

GURINDAM
JURNAL BAHASA DAN SASTRA

Gurindam:
Jurnal Bahasa dan Sastra
Vol. 2 No. 1 2022
e-ISSN 2798-6675

Korespondensi Penulis
nur.siswo16@mhs.uinjkt.ac.id
Nur Siswo Dipurnomo

Hak Cipta Penulis ©2022



**Instructional Development
Journal** disebarluaskan di
bawah [Lisensi Creative Commons
Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Efektivitas Perangkat Lunak *Adobe Photoshop* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Biografi di SMA

1. Nur Siswo Dipurnomo
2. Fitriana Rahayu

1. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia
2. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

Abstrak

Materi biografi di SMA membutuhkan inovasi atau terobosan agar peserta didik tidak merasa jenuh. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana efektivitas Adobe Photoshop sebagai perangkat lunak terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yang bersumber pada data berupa kualitas. Beberapa hasil dari penelitian ini berupa deskripsi kelebihan dan kekurangan Adobe Photoshop sebagai media pembelajaran dan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi ketika penggunaan perangkat lunak Adobe Photoshop sebagai media pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia materi biografi di SMA. Simpulan dari penelitian ini berupa efektivitas Adobe Photoshop beserta fitur-fiturnya sebagai perangkat lunak yang dapat menjadi media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

Kata Kunci: Adobe Photoshop, media pembelajaran, biografi

Abstract

Biography as a lesson in high school, requires either innovation or attraction for students to alleviate boredom. This research was aimed to describe the effectiveness of Adobe Photoshop software in terms of Indonesian language learning and teaching implementation in high school. This study was conducted in a descriptive qualitative approach which resulted in the quality of the obtained data. The research findings included a discussion of the potential convenience and challenges of Adobe Photoshop as a learning media as well as the consequences which arise when utilizing Adobe Photoshop software for Indonesian language learning media for biographic material in high school. This study concluded the efficiency of Adobe Photoshop and its features as software utilized in Indonesian language learning media at the high school level.

Keywords: *Adobe Photoshop*, learning media, biography

Efektivitas Perangkat Lunak *Adobe Photoshop* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Biografi di SMA

Pendahuluan

Pendidikan adalah sarana dan proses yang dilakukan seseorang untuk mencapai kecerdasan yang cepat dan tepat guna menyalurkan pengalaman atau pengetahuan. Dari pernyataan tersebut, dapat dikatakan jika pendidikan memiliki kedudukan penting dalam peningkatan kualitas kepribadian manusia (Triwijayanto, 2014). Tidak hanya itu, dalam kacamata kehidupan sosial, pendidikan juga berperan untuk menjamin kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara (Triwijayanto, 2014). Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam mentransfer ilmu dan mencerdaskan kehidupan manusia. Menurut ketentuan pemerintah yang kerap kali kita dengar bahwasannya peserta didik wajib mendapatkan pendidikan minimal 12 tahun, maka siswa akan mendapatkan pengetahuan dasar yang diajarkan dari jenjang dasar hingga menengah atas (Permendikbud RI Tentang PIP, 2016). Jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki bidang studi bahasa dan sastra atau lebih dikenal dengan pembelajaran bahasa dan sastra. Pembelajaran sastra dapat ditemukan dari tiap jenjang pendidikan formal, hal ini yang dapat membuktikan bahwa pembelajaran sastra merupakan salah satu kunci untuk memahami pelbagai aspek dalam pengetahuan

Media pembelajaran menurut Heinich, dkk (1985) adalah pesan atau informasi yang memiliki tujuan untuk pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (1975), bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video camera, video recorder, film, foto, gambar, grafik, televisi, dan computer atau dapat dikatakan juga, jika media adalah sebuah sumber belajar atau wahana yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Jannah, 2009). Media pembelajaran adalah sesuatu hal yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada murid-muridnya guna menarik siswa agar lebih tertarik dengan materi pelajaran tertentu (Faqih, 2020). Simpulan yang didapat dari penjabaran-penjabaran sebelumnya yakni, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mentransfer pesan dalam pembelajaran yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Saat ini, pembelajaran di sekolah dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi yang sudah mumpuni, sehingga dapat pula terjadi perubahan bahkan pergeseran paradigma pendidikan. Kemajuan perkembangan teknologi yang sudah ada demikian memiliki hal yang menonjol, sehingga penggunaan media sebagai alat bantu mengajar disesuaikan dengan perkembangan zaman. Selain itu, pembelajaran harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum sesuai dengan materi, metode, dan tingkat kemampuan belajar siswa. Hal ini bertujuan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Riyanti & Setyami, 2017).

Kaswanti dalam Nai (2017), Pembelajaran bermakna kausatif atau *menyebabkan*, maka pembelajaran memiliki makna membelajarkan atau menyebabkan siswa belajar. Makna kausatif

pada proses pembentukan itu mengindikasikan adanya perlakuan tertentu yang menyebabkan siswa belajar (Nai, 2017). Berbekal pada pengertian sederhana tersebut dapat ditarik benang merahnya, bahwa pembelajaran merupakan proses atau sebab mempelajari bahasa. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah khususnya (Arsyad, 2017).

Penelitian media pembelajaran berbasis *Adobe Photoshop* pernah dilakukan Dian Wahyu Putra dkk, pada tahun 2016 dari Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Pasuruan dengan judul *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. Penelitian ini berusaha mendeskripsikan tentang game edukasi yang menurut penulis cocok untuk anak usia dini (Puspitarini, 2016). Penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, yakni berdasarkan perangkat lunak *Adobe Photoshop*. Hal yang menjadi perbedaan terletak pada kebaruan tentang pembelajarannya dan materinya. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Ary Nur Wahyuningsih dari Prodi Pendidikan IPA, Program Pascasarjana, UNNES pada tahun 2012 dengan judul *Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi Pq4r*. Penelitian yang dilakukan menunjukkan deskripsi materi sistem saraf dengan menggunakan media pembelajaran komik bergambar (Wahyuningsih, 2012). Penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian yang akan peneliti lakukan berdasarkan medianya, yakni media yang berupa dua dimensi. Inovasi penelitian yang peneliti lakukan dari penelitian relevan ini bergantung pada media pembuatan dan materi yang diajarkan. Kemudian, penelitian terakhir yang dilakukan oleh Ilmawan Mustaqim dan Nanang Kurniawan pada 2017 dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul (Kurniawan, 2017). Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang akan peneliti lakukan berdasarkan medianya, yakni *Adobe Photoshop*. Inovasi yang dilakukan peneliti perihal materi pembelajarannya, yang mana pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia akan menjadi arah penelitian yang akan peneliti lakukan. Dari ketiga penelitian relevan yang pernah dilakukan sebelumnya, penelitian-penelitian tersebut tidak terlalu konsentrasi terhadap bidang studi pendidikan bahasa Indonesia, maka penelitian ini akan menjadi salah satu pilihan pengembangan *Adobe Photoshop* dalam media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah. Penelitian ini menekankan penggunaan perangkat lunak *Adobe Photoshop* dalam media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah, khususnya dalam materi biografi.

Biografi menjadi salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA. Vera dalam jurnalnya menyatakan bahwa biografi diartikan sebagai tulisan mengenai perjalanan hidup seorang tokoh. Melalui biografi, dapat ditemukan hubungan, arti dari tindakan tertentu yang melingkupi hidup seseorang. Biografi biasanya juga dapat berupa cerita tentang kehidupan seorang tokoh terkenal (Sardila, 2015).

Perangkat lunak *Adobe Photoshop* merupakan salah satu dari sekian banyak perangkat lunak yang dikomersialkan secara luas. Perangkat lunak dapat berupa program maupun prosedur yang di dalamnya terdapat kumpulan perintah yang dipahami oleh komputer yang dibutuhkan oleh pengguna dalam memproses suatu informasi (Swara & Pebriadi, 2016). *Adobe Photoshop* adalah perangkat lunak yang berbasis dalam bidang desain. *Adobe Photoshop* atau

yang sering disebut dengan *Photoshop* merupakan perangkat lunak yang bersifat komersial atau diperjual belikan. *Adobe Photoshop* dirintis oleh Thomas Knoll pada tahun 1987 dengan nama program *Display* yang kelak menjadi cikal bakal *Adobe Photoshop*, kemudian John Knoll selaku adiknya menyarankan untuk berkolaborasi dengannya hingga akhirnya program tersebut ditawarkan kepada pihak *Adobe* dan *Apple*, kedua perusahaan tersebut menerima tawaran tersebut dan membeli lisensinya. Perjalanan *Photoshop* pun melalui proses panjang untuk menuju program yang hebat seperti saat ini.

Perangkat lunak *Adobe Photoshop* kini memiliki fitur yang mumpuni, bahkan desainer profesional pun banyak menggunakan perangkat lunak tersebut dalam menyunting gambar. Adanya perangkat lunak yang profesional ini, seharusnya dapat membuat guru milenial pada bidang studi bahasa Indonesia mampu memanfaatkan *Adobe Photoshop* sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan tokoh-tokoh sastrawan atau biografinya dengan berbekal gambar dua dimensi yang dipoles dengan menarik dan efektivitas, sebab tidak akan memungut biaya besar dalam pembuatannya. Perangkat lunak *Adobe Photoshop* memiliki kriteria tinggi, akan tetapi masih banyak dari sebagian pengajar yang belum perhatian terhadap perangkat lunak ini, dengan sebab tidak adanya ketertarikan dalam bidang desain ataupun dua dimensi.

Mengacu pada beberapa pemaparan sebelumnya, seberapa efektifkah perangkat lunak *Adobe Photoshop* untuk dijadikan salah satu pilihan dalam media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SMA?

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang bermuara data berupa kualitas. Pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan positivisme, digunakan untuk meneliti obyek alamiah (Sugiyono, 2014). Berdasarkan metode tersebut penelitian kualitatif deskriptif ini merupakan penelitian yang menjabarkan tentang keadaan dan kelebihan media pembelajaran dengan berlandaskan data-data kualitatif. Data dan informasi juga bisa didapatkan dengan pengamatan terhadap sesuatu fenomena atau peristiwa yang berhubungan dengan masalah penelitian (Kurniawan, 2018). Penelitian ini mencoba untuk menjabarkan pada situasi dan kondisi saat ini, di mana seluruh tenaga pendidikan dapat menggunakan perangkat lunak ini guna memberikan inovasi terbaru untuk peserta didik (Beavis, 2007). Dengan metode tersebut, ditemukan data-data yang akan menjadi penunjang untuk pembahasan efektivitas *Adobe Photoshop* sebagai media pembelajaran.

Hasil

Adobe Photoshop merupakan perangkat lunak yang memiliki fitur sunting gambar secara profesional. Seorang ilustrator maupun desainer menjadikan *Adobe Photoshop* sebagai salah

satu opsi untuk menunjang pekerjaan mereka, bahkan beberapa perusahaan yang ingin merekrut karyawan dalam bidang desainer perusahaan akan menjadikan kemahiran menggunakan *Adobe Photoshop* sebagai salah satu syarat utama untuk mendapatkan pekerjaan tersebut. Tak heran jika *Adobe Photoshop* menjadi salah satu opsi untuk menyunting gambar. Perangkat lunak *Adobe Photoshop* begitu kompleks sehingga memungkinkan untuk digunakan dalam berbagai hal yang khususnya dalam desain digital dua dimensi. Berdasarkan fitur-fitur yang terdapat dalam perangkat lunak *Adobe Photoshop*, jelas bahwa perangkat lunak ini merupakan perangkat lunak yang direkomendasikan untuk seorang desainer profesional, namun tidak menutup kemungkinan jika pemula ingin belajar perangkat lunak ini secara bertahap untuk menuju profesionalisme. Hal ini menjadi salah satu penghambat guru untuk mengoperasikannya, bukan perihal fitur saja melainkan kreativitas, sebab seseorang yang ingin memuat desain memerlukan imajinasi yang luas, agar desain yang dihasilkan tidak monoton. Maka, seorang guru juga harus memiliki kreativitas tinggi untuk menerapkan imajinasinya ke dalam sebuah karya digital tersebut. Beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum menggunakan perangkat lunak tersebut adalah mengetahui kelebihan dan kekurangannya di samping fiturnya.

Kelebihan yang dimiliki perangkat lunak *Adobe Photoshop* dapat ditilik dari sisi fitur yang disediakan perangkat lunak tersebut, yaitu pada fitur penyuntingan yang memiliki tingkat pemerincian yang detail, hingga persentase 3200%, kemudian hasil suntingan yang didapatkan berupa resolusi tinggi, perangkat lunak ini juga memungkinkan untuk penyuntingan gambar yang menghususkan pada paduan warna untuk mendapatkan desain yang menarik, dan kelebihan perangkat lunak yang terakhir yakni, gratis dan tidak memerlukan biaya lebih jika digunakan untuk media pembelajaran di sekolah. Beranjak dari penjabaran kelebihan, di samping itu ada kekurangan yang dimiliki perangkat lunak *Adobe Photoshop*.

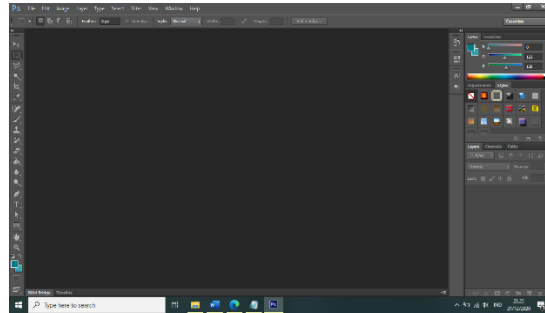
Beberapa kekurangan yang ada dalam perangkat lunak ini berupa lisensi. Hal ini sangat mendasar dan paling urgent. Untuk mendapatkan perangkat lunak ini haruslah berlangganan, karena dilisensikan oleh *Adobe Inc*, tentunya ini sangat menghambat untuk proses memilikinya. Bagi yang ingin mendapatkannya *Adobe* memberikan keringanan berupa 30 hari uji coba. Namun, bagi pemula ini tidak cukup, beberapa konten kreator mengatakan “boleh menggunakan bajakan, namun hasil karya tidak boleh untuk dikomersialisasikan karena akan melanggar hak cipta. Selagi untuk belajar, maka tidak apa-apa, jika sudah menjadi profesional diwajibkan untuk membeli lisensinya.” Hal ini sangat bertolak belakang dengan hak cipta, secara tidak langsung pembajakan menjadi hal lumrah. Untuk mengantisipasinya hanya dengan satu cara, yakni berlangganan. Hal lain yang menjadi penghambat, yakni dari minimum spesifikasi perangkat komputer atau laptop, beberapa ada yang mewajibkan RAM di atas 2GB, dan lain sebagainya. Beberapa hal tersebut menjadi penghambat bagi pemula, maka dari itu penggunaanya terhitung tidak banyak.

Pembahasan

Pada penelitian-penelitian sebelumnya, *Adobe Photoshop* digunakan untuk pengembangan pembelajaran melalui game edukasi, komik, dan *augmented reality*. Sedangkan kebaruan pada penelitian ini menunjukkan sisi lain dari perangkat lunak *Adobe Photoshop* yang dapat dijadikan bahan ajar, di mana perangkat lunak ini memiliki beberapa hal yang perlu

diperhatikan, dari segi fitur, penggunaan, kekurangan, dan kelebihanannya. Berikut beberapa fitur dasar yang harus diketahui bagi pemula.

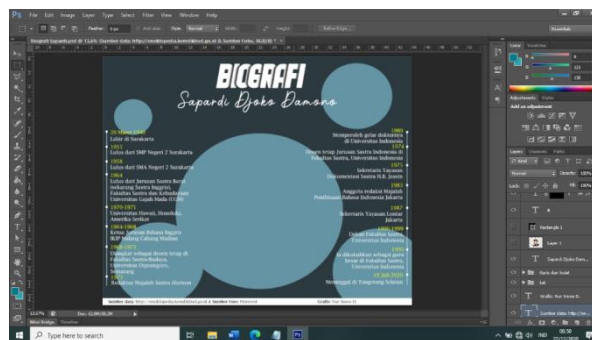
Gambar 1. Layar Utama Perangkat Lunak *Adobe Photoshop* sebelum Proses Penyuntingan



Gambar 1. merupakan layar utama ketika membuka perangkat lunak *Adobe Photoshop*, beberapa mungkin berbeda tergantung versinya. Versi menjadikan satu hal yang urgent ketika hendak memakainya, karena versi menunjukkan kebaruan perangkat, semakin baru maka semakin banyak fitur baru yang akan didapatkan. Pada bagian atas biasa disebut menu bar, menu bar memiliki fungsi masing-masing mulai dari *file* hingga *help*. Contohnya, menu bar memiliki menu *file*, dalam hal ini sub menu *file* memiliki fungsi masing-masing, semisal *new* untuk membuat kanvas baru, *open* untuk membuka berkas yang pernah dibuat, *save* untuk menyimpan dan masih banyak lagi, pun untuk menu-menu selanjutnya memiliki fungsi masing-masing.

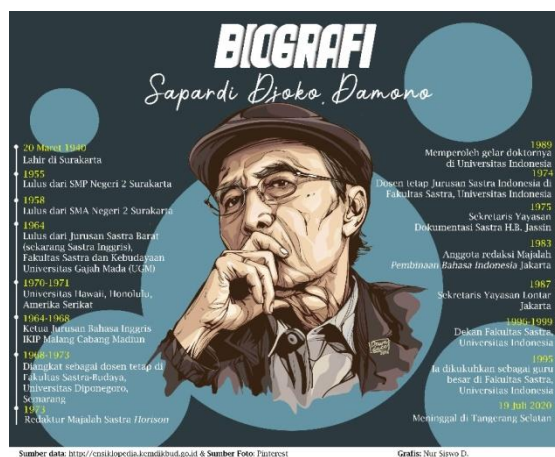
Pada bagian kiri disebut *toolbox*, isinya berupa alat-alat dasar untuk penyuntingan gambar. *Toolbox* pun memiliki banyak perangkatnya, dari mulai *move tool* sampai ke *change screen mode*. Perangkat-perangkat tersebut memiliki peranan masing-masing, sebagai contoh ada *rectangle tool* yang berfungsi untuk membuat bentuk seperti segitiga, lingkaran dsb. kemudian terdapat *horizontal type text* berfungsi untuk memasukkan teks ke dalam kanvas maupun gambar, dan masih banyak lagi alat yang bisa digunakan dalam perangkat lunak ini.

Gambar 2. Layar Utama Perangkat Lunak *Adobe Photoshop* dalam Proses Penyuntingan



Materi biografi menjadi komponen penting dalam pelajaran bahasa Indonesia di SMA, sehingga perlu adanya inovasi untuk mendapatkan pengalaman baru. Sering ditemukan seorang guru mengajarkan materi berdasarkan foto berikut naratifnya, sehingga inovasi perlu dilakukan untuk menunjang materi tersebut terlebih di saat pandemi. Poster dan infografik yang dibuat dari *Adobe Photoshop* menjadi salah satu opsi untuk mengajarkan materi tersebut. Terhitung dari segi desain yang tidak monoton, gradien warna, runtutan riwayat hidup akan menjadi satu hal yang menarik dan menyenangkan. Berikut hasil dari pembuatan infografik biografi melalui perangkat lunak *Adobe Photoshop*. Tampak tampilan tangkapan layar ketika proses pembuatan infografik di perangkat lunak *Adobe Photoshop* sebelum peletakan foto tokoh.

Gambar 3 di bawah ini adalah hasil akhir dari proses suntingan. Salah satu hal yang memungkinkan peserta didik untuk tidak bosan ketika kegiatan belajar mengajar, yakni adanya inovasi dalam media pembelajaran.



Gambar 3. Hasil Akhir setelah Proses Penyuntingan

Media yang tidak monoton akan membuat peserta didik nyaman di kelas. Ketika guru memiliki inovasi, maka peserta didik akan semakin tertantang dengan kreativitas gurunya dan selalu menunggu kejutan dari gurunya. Dengan demikian, perangkat lunak *Adobe Photoshop* menjadi salah satu alternatif yang efektif digunakan untuk menjadi media pembelajaran di SMA, terlebih di masa pandemi seperti sekarang ini karya-karya yang berbentuk digital akan menguasai pelbagai aspek termasuk bidang pendidikan.

Simpulan

Berdasarkan pernyataan-pernyataan atas pertanyaan yang dijawab dalam pembahasan dapat diambil simpulan, bahwa perangkat lunak *Adobe Photoshop* merupakan perangkat lunak yang bekerja dalam bidang desain tiga dimensi dan dua dimensi, namun lebih condong ke dua dimensi. Perangkat lunak *Adobe Photoshop* memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan yang berupa pemerincian yang detail, fitur yang lengkap. Kekurangannya, lebih diprioritaskan bagi pengguna profesional, pembelian lisensi dan minimum atau standar spesifikasi komputer/laptop untuk menggunakannya. Perangkat lunak *Adobe Photoshop* menjadi salah satu opsi untuk media pembelajaran materi biografi di SMA.

Daftar Rujukan

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Beavis, C. (2007). Writing, Digital Culture and English Curriculum. *L1 Educational Studies in Language and Literature*, 07, Running Issue (4, Special Issue), 23–44. <https://doi.org/10.17239/L1ESLL-2007.07.04.03>
- Erri Wahyu Puspitarini, D. W. P. A. P. N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *JIMP: Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1). <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Faqih, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 7, 27–34.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Pneumatik di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.10443>
- Permendikbud RI Tentang PIP, Pub. L. No. 19, Kemendikbud (2016).
- Nai, F. A. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran Implementasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, SMA dan SMK*. Deep Publish.
- Riyanti, A., & Setyami, I. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Sastra bagi Guru Bahasa Indonesia. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 10 (2), 106. <https://doi.org/10.26858/retorika.v10i2.4881>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Swara, G. Y., & Pebriadi, Y. (2016). Rekayasa Perangkat Lunak Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Web. *Jurnal TEKNOIF*.
- Triwijayanto, T. (2014). *Pengantar Pendidikan*. PT. Bumi Aksara.
- Sardila, V. (2015). Strategi Pengembangan Linguistik Terapan melalui Kemampuan Menulis Biografi dan Autobiografi: Sebuah Upaya Membangun Keterampilan Menulis Kreatif Mahasiswa. *An-Nida': Jurnal Pemikiran Islam*, 40, 110–117.
- Wahyuningsih, A. N. (2012). Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. *JISE: Journal of Innovative Science Education*, 1, 19–27.