JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN 3109-7324
Volume 1, No 2, Desember 2025; Page, 79-85
Email: lp3msakti@gmail.com

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *ADOBE ILLUSTRATOR* TERHADAP KREATIVITAS SISWA KELAS VII A PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI MTSN 2 MATARAM

Lalu Alfin Caulin Satriawan [1], Farida Fitriani [2]
[1,2]Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Pendidikan Mandalika, Jalan Pemuda Nomor 59A, Mataram, Nusa Tenggara Barat 83125, Indonesia
Email: alfin.satrianf@gmail.com

Submit: 23-12-2025; Revised: 23-12-2025; Accepted: 23-12-2025; Published: 23-12-2025

ABSTRAK : Pembelajaran Seni Budaya di MTsN 2 Mataram saat ini masih menggunakan media konvensional, sehingga belum mampu mendorong kreativitas para siswa. *Adobe Illustrator*, yang merupakan perangkat lunak desain berbasis vektor, dapat menjadi pilihan baru yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan visual siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *Adobe Illustrator* terhadap kreativitas siswa kelas VII A pada tahun ajaran 2024/2025. Desain penelitian yang digunakan desain eksperimen One-Group Pretest-Posttest tanpa kelompok kontrol. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII A yang berjumlah 36 orang, sehingga penelitian ini menggunakan studi populasi. Instrumen utama yang digunakan adalah angket skala Likert, sedangkan dokumentasi dan observasi digunakan sebagai instrumen pendukung. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Adobe Illustrator* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Chi-Square* yang menghasilkan nilai χ^2 hitung sebesar 10,207, lebih besar dari χ^2 tabel sebesar 9,488 pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan 4. Dengan demikian, hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, antusias, dan mampu mengekspresikan ide serta menghasilkan karya visual yang orisinal melalui pemanfaatan fitur-fitur *Adobe Illustrator*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Adobe Illustrator* terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya, khususnya di kelas VII A MTsN 2 Mataram Tahun Ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: *Adobe Illustrator, Media pembelajaran, Kreativitas, Budaya.*

ABSTRACT: *The learning process of Cultural Arts at MTsN 2 Mataram still relies on conventional media, which has not been able to encourage students' creativity. Adobe Illustrator, a vector-based design software, can be an innovative alternative to enhance students' visual skills. This study aims to analyze the effect of using Adobe Illustrator on the creativity of class VII A students in the 2024/2025 academic year. The research design employed was a One-Group Pretest-Posttest experimental design without a control group. The research subjects were all 36 students of class VII A, thus this study used a population study. The main instrument applied was a Likert scale questionnaire, while documentation and observation were used as supporting instruments. The data analysis results indicated that the use of Adobe Illustrator had a significant effect on students' creativity. This was proven by the Chi-Square test result, which showed a calculated value of $\chi^2 = 10.207$, greater than the table value of $\chi^2 = 9.488$ at a 5% significance level with 4 degrees of freedom. Therefore, the null hypothesis was rejected, and the alternative hypothesis was accepted. In addition, the observation results revealed that students were more active, enthusiastic, and able to express ideas as well as produce original visual works through the utilization of Adobe Illustrator features. Thus, it can be concluded that the use of Adobe Illustrator as a learning medium is proven to be effective in improving students' creativity in the Cultural Arts subject, especially in class VII A of MTsN 2 Mataram in the 2024/2025 academic year.*

Keywords: *Adobe Illustrator, Instructional media, Creativity, Arts.*



JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN 3109-7324
Volume 1, No 2, Desember 2025; Page, 79-85
Email: lp3msakti@gmail.com

How to Cite: First Author., Second Author., & etc. (20xx). The Title. Jurnal Sistem Informasi Teknologi Pendidikan, *Volume 1* (Issue 2), 79-85



Jurnal Sistem Informasi Teknologi Pendidikan *is Licensed Under a CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah landasan bagi negara untuk menuju kemakmuran bangsa. Dengan membentuk karakter, keterampilan, kreativitas dan pengetahuan, pendidikan mempunyai segala sesuatu yang dibutuhkan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang mampu bersaing dan mengembangkan penemuan yang sudah ada untuk kemajuan bersama. Peningkatan dalam bidang pendidikan yang semakin inovatif berawal dalam membentuk dan melahirkan karakteristik siswa yang berkeingintahuan tinggi dengan kreativitas yang memberikan keleluasaan terhadap pemikiran untuk terus berkembang.

Kreativitas biasanya digambarkan sebagai perilaku cepat tanggap, berfikir berbeda, berinovasi, dan keterampilan. Dalam hal kesenian, kreativitas cendrung berupa keterampilan dalam menggambar, memahat, melukis, menghasilkan sesuatu yang baru dan original. Ali dan Asrori (2019) juga mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan mencerminkan kenalaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengkolaborasi suatu gagasan.Zakiyah (2023) menyatakan bahwa kreativitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan atau hambatan dalam hidupnya, merupakan hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya serta dapat memodifikasi dan menguji hipotesis yang di rumuskan.

Saat ini, kesenian mulai muncul dalam berbagai bentuk yang baru, dimulai dari pembuatan videografi, animasi visual, dan lain sebagainya. Berkembangnya teknologi merupakan hal yang melatar belakangi munculnya bentuk-bentuk baru dari seni. Penerapan teknologi dalam aspek pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk meningkatkan taraf perkembangan belajar siswa, dalam hal ini khususnya untuk meningkatkan kreativitas siswa. Teknologi ini mampu diterapkan dan diperkenalkan dalam dunia pendidikan untuk membantu siswa dalam mengekspresikan pemikiran kreatifnya dan membantu guru dalam mendidik siswanya.

Dalam mata pelajaran Seni Budaya siswa akan mulai mengenal berbagai jenis kesenian untuk mendeteksi dini minat seni nya sehingga siswa menjadi lebih memahami tentang dirinya sendiri. Dalam hal ini, kesenian yang menjadi acuan ialah Seni Rupa yang merupakan cabang seni dalam penggunaan unsur visual, seperti garis, warna, bentuk, dan tekstur untuk menciptakan sebuah karya. Namun, Seni Rupa di sekolah menengah masih menghadapi tantangan dalam pengembangannya. Metode umum masih digunakan dengan interaksi yang lebih sedikit dan belum memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka secara optimal. Oleh karena itu, inovasi diperlukan dalam metode pembelajaran yang dapat menstimulasi kreativitas

JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN 3109-7324
Volume 1, No 2, Desember 2025; Page, 79-85
Email: lp3msakti@gmail.com

siswa, salah satunya penggunaan software sebagai dukungan yang memberikan sebuah kebebasan dalam berkreasi.

Adobe Illustrator merupakan sebuah software yang dikembangkan oleh Adobe Systems yang bergerak dalam industri kesenian digital. Jubilee Enterprise (2018) mengemukakan bahwa *Adobe Illustrator* merupakan *software* yang dapat digunakan untuk desain grafis, menggambar, melukis, menata *layout,* tipografi, *printing* dan *proofing,* serta desain *website*. Software ini dikhususkan dalam pembuatan gambar secara 2 dimensi dan 3 dimensi dengan basis animasi vektor. Dan juga Novitasari (2015) yang mengungkapkan bahwa *Adobe Illustrator* merupakan program yang dapat dimanfaatkan untuk menggambar vektor seperti karakter animasi, kartu dengan menambahkan beberapan efek, sehingga dapat menghasilkan tampilan yang lebih menarik. Penggunaan dan pengenalan *Adobe Illustrator* akan memberikan pandangan baru bagi para siswa dalam mencurahkan ide-ide yang dimiliki dan membantu dalam meningkatkan prekembangan kreativitasnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MTsN 2 Mataram pada hari selasa tanggal 15 April 2025, permasalahan yang ditemukan ialah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar pada mata pelajaran Seni Budaya masih berorientasi pada media Power Point, dan media fisik seperti lukisan, poster, dan buku. Menurut Nurfadhillah et al. (2021) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non-fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembeajaran agar lebih efektif dan efisien. Sejalan dengan ungkapan tersebut, Rasyid & Rohani (2018:93) berpendapat bahwa media merupakan suatu alat atau sarana sebagai perantara untuk menyampaikan bahan pelajaran dari guru kepada anak didik.

Dengan kurangnya pemanfaatan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran terutama dalam bidang Seni Rupa. Maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas VII A dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di MTsN 2 Mataram Pada Tahun Ajaran 2024/2025. Selain itu, penelitian ini juga dapat menilai efektivitas media belajar berdasarkan teknologi dalam meningkatkan dinamika dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

METODE

Desain eksperimen yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest*, dan tidak menggunakan kelompok kontrol pada uji coba. Dengan variabel terikat adalah Kreativitas Siswa dan variabel bebas adalah Media *Adobe Illustrator*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII A MTsN 2 Mataram Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 36 siswa, sehingga penelitian dikategorikan sebagai studi populasi. Instrumen utama berupa angket berbasis skala Likert dengan lima pilihan jawaban (Sangat Setuju – Sangat Tidak Setuju), disusun berdasarkan indikator kreativitas dan *Adobe Illustrator* diantaranya fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi, *fluency,* penguasaan fitur dasar, produksi karya, dan pemanfaatan fitur lanjutan. Observasi dokumentasi digunakan sebagai data

JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN 3109-7324
Volume 1, No 2, Desember 2025; Page, 79-85
Email: lp3msakti@gmail.com

pendukung. Teknik analisis data menggunakan uji *Chi-Square* dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (db) = 4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajaran siswa kelas VII A diberikan angket awal sebelum penggunaan media pembelajaran *Adobe Illustrator* untuk melihat sikap awal siswa terhadap kreativitas belajarnya pada mata pelajaran Seni Budaya dengan materi Seni Rupa. Setelah pemberian angket awal, langkah selanjutnya yaitu siswa kelas VII A diberikan materi pembelajaran Seni Rupa berupa logo dan Ilustrasi.

Dari analisis data tentang penggunaan media pembelajaran *Adobe Illustrator* terhadap kreativitas siswa menggunakan Rumus *Chi-Square*, hasil perhitungan *Chi-Square* yang diperoleh melalui analisis mendapat nilai = 10,207, sedangkan nilai *Chi-Square* dalam tabel db (C-1) x (R-1) = (5-1) x (2-1) = 4x1 = 4 dengan taraf signifikansi 5%= 9,488 dengan demikian bahwa *Chi-Square* tabel (10,207>9,488).

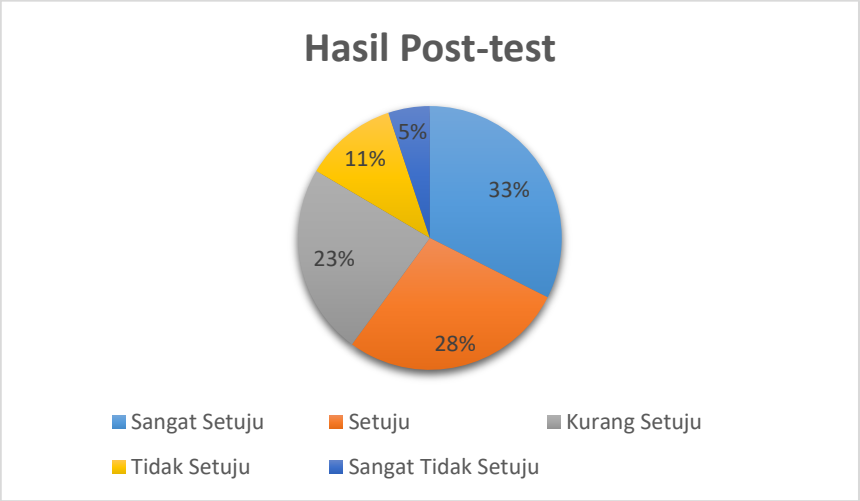
Dari hasil yang kuat ini, penggunaan media pembelajaran *Adobe Illustrator* dinilai berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dan juga dapat dilihat dari antusias siswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di dalam kelas, hingga membuat proses belajar mengajar sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan teori Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat mempermudah penyampaian informasi, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menumbuhkan motivasi dan kreativitas dalam proses belajar. Sedangkan menurut Maulinda et al. (2024) media pembelajaran interaktif merupakan alat yang sangat efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan memanfaatkan beragam elemen seperti gambar, audio, video, dan animasi. Dari kedua pendapat tersebut memunculkan kesimpulan bahwa media interaktif seperti *Adobe Illustrator* memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, meningkatkan keterlibatan mereka, serta memperkuat pemahaman konsep-konsep yang kompleks.

Dengan fitur-fitur di *Adobe Illustrator* membuat siswa mampu mencurahkan kreasinya sesuai dengan apa yang diharapkannya, hal ini merupakan ciri dalam kreativitas diantaranya *fluency*, *elaborasi*, dan orisinilitas. Selain itu, menurut Utami (2016), kreativitas belajar adalah proses yang melibatkan imajinasi, eksplorasi, dan inovasi dalam menemukan solusi atau menciptakan sesuatu yang baru dalam pembelajaran. Selain itu, Gabora (2019) menjelaskan bahwa kreativitas bukan hanya kemampuan menghasilkan banyak ide (*divergent thinking*), tetapi juga kemampuan menyaring, memilih, dan menyatukan ide-ide tersebut menjadi solusi yang paling tepat. *Adobe Illustrator* memberikan siswa ruang dalam mengeksplorasi dan memperluas pemikiran kreatifnya sehingga siswa mampu menciptakan karya yang orisinal, merangsang untuk berfikir divergen, dan meningkatkan kemampuan elaborasi siswa. Dari hasil *Chi-Square* tabel menunjukkan bahwa X^2 hitung sebesar 10,207 maka berdasarkan taraf signifikan 5% ternyata besar angka penolakan hipotesis nihil yang dinyatakan dalam X^2 tabel adalah 9,488. Kenyataan ini menunjukkan bahwa X^2 hitung lebih

JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN 3109-7324
Volume 1, No 2, Desember 2025; Page, 79-85
Email: lp3msakti@gmail.com

besar daripada X^2 tabel dengan demikian hipotesis alternatif (Ha) yang berbunyi Adanya Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di MTsN 2 Mataram Tahun Ajaran 2024/2025 di "Terima". Adapun hipotesis nihil (H0) yang berbunyi Tidak Adanya Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Illustrator* Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di MTsN 2 Mataram Tahun Ajaran 2024/2025 di "Tolak".

Tabel 1 Grafik Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa



Grafik menunjukkan mayoritas siswa setuju dan sangat setuju bahwa penggunaan *Adobe Illustrator* membantu meningkatkan kreativitas belajar mereka, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini berpengaruh terhadap kreativitas siswa. Penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rojikin (2021) yang mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan media desain grafis berbasis *Adobe Illustrator* untuk meningkatkan keterampilan editing foto siswa kelas X di SMK Darut Taqwa. Hal tersebut sejalan dengan Wijaya & Sakti (2021), yang mengatakan bahwa terdapat adanya pengaruh efektivitas penggunaan media pembelajaran *Adobe Illustrator* berbasis tutorial terhadap kreativitas belajar siswa. Hal ini menunjukan bahwa penerapan media *Adobe Illustrator* memiliki pengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa dan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dari uraian tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Adobe Illustrator* dapat mempermudah siswa dalam mencurahkan pemikiran kreatifnya dan membantu meningkatkan kreativitas siswa sesuai dengan yang diharapkan.

SIMPULAN

Penggunaan aplikasi *Adobe Illustrator* terbukti berpengaruh serta efektif terhadap kreativitas siswa kelas VII A pada mata pelajaran Seni Budaya di MTsN 2 Mataram tahun ajaran 2024/2025. Hal ini ditunjukan dengan hasil uji *Chi-Square* yang dimana nilai χ^2 hitung lebih besar dari pada χ^2 tabel ditaraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan 4. Selain itu, hasil observasi juga

menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka mampu mengekspresikan ide, berkolaborasi, serta memanfaatkan fitur aplikasi *Adobe Illustrator* untuk menghasilkan karya visual yang orisinal.

SARAN

Berdasarkan simpulan penelitian, penggunaan aplikasi Adobe Illustrator direkomendasikan untuk diterapkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya, khususnya pada materi Seni Rupa atau bidang sejenis, karena terbukti berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas VII A MTsN 2 Mataram tahun ajaran 2024/2025, yang didukung oleh hasil uji Chi-Square pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan 4 serta temuan observasi yang menunjukkan peningkatan keaktifan dan antusiasme siswa selama pembelajaran. Oleh karena itu, guru disarankan memanfaatkan Adobe Illustrator secara terencana dalam proses belajar mengajar melalui kegiatan yang mendorong eksplorasi ide, kolaborasi, dan pemanfaatan fitur aplikasi untuk menghasilkan karya visual yang orisinal, sehingga siswa memiliki ruang yang lebih luas untuk mengekspresikan pemikiran kreatif sekaligus meningkatkan pemahaman materi. Selain itu, siswa direkomendasikan untuk lebih aktif memanfaatkan media pembelajaran tersebut sebagai sarana mengembangkan kreativitas, mencoba hal-hal baru, dan memperkuat keterampilan berkarya, agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan hasil karya yang dihasilkan semakin variatif serta berkualitas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak MTsN 2 Mataram, guru mata pelajaran Seni Budaya, serta seluruh siswa kelas VII A yang telah memberikan dukungan, kerja sama, dan partisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan memperoleh hasil yang bermanfaat.

DAFTAR RUJUKAN

Ali, M., & Asrori, M. (2019). *Psikologi remaja: Perkembangan peserta didik* (Cet. ke-14). Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.

Gabora, L. (2020). Creativity. Dalam *Oxford Research Encyclopedia of Psychology*. Oxford: Oxford University Press. https://oxfordre.com/psychology/display/10.1093/acrefore/9780190236557.001.0001/acrefore-9780190236557-e-608

Jubilee Enterprise. (2018). *Otodidak Adobe Illustrator*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Maulinda, T. N., Megawati, E., & Rafidah, F. (2024). Efektivitas pengembangan e-modul interaktif Bahasa Indonesia materi teks prosedur berbasis Canva. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(3), 386–393. https://www.researchgate.net/publication/380304583

Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2018). Pengaruh media Adobe Illustrator terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Srijaya Negara. *Jurnal Profit*, 2(1), 62–70. https://core.ac.uk/download/pdf/267824904.pdf

Nurfadhillah, S., dkk. (2021). *Media pembelajaran: Pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.

Rasyid, M., & Rohani, A. (2018). *Media pembelajaran*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri. https://repository.unpkediri.ac.id/4951/4/RAMA_86206_18101100127_0723117802_0706126701_02.pdf

Rojikin, M. Z. (2021). *Pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis Adobe Illustrator Creative Cloud dalam meningkatkan kreativitas editing label produk siswa kelas XII di SMK Darut Taqwa*. Skripsi Sarjana. Universitas Yudharta. https://repository.yudharta.ac.id/1516/

Utami, S. (2016). *Kreativitas dalam pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Wijaya, W. P., & Sakti, H. G. (2021). Efektivitas media pembelajaran Adobe Illustrator berbasis tutorial terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran praktik kelas VIII di SMPN 4 Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah tahun pelajaran 2017/2018. *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher)*, 2(1), 1–10. https://doi.org/10.36312/teacher.v2i1.346

Zakiyah, A., Sari, R. R., Fatim, A. L. N., Hilmi, D., Anis, M. Y., & Setiyadi, A. C. (2023). Development of Torrance test creative thinking verbal (TTCT-V) instrument for measuring Arabic creative writing. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 8(2), 123–135. https://doi.org/10.24865/ajas.v8i2.612