



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI
APLIKASI ADOBE PHOTOSHOP DAN CORELDRAW
PADA EKSTRAKURIKULER KALIGRAFI DI PONDOK
PESANTREN DAARUL AHSAN TANGERANG**

TESIS

**OLEH
BAHRUL HIKAM
NPM. 22202011035**



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

PROGRAM PASCASARJANA

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

MEI 2024

ABSTRAK

Hikam, Bahrul. 2024. *Pengembangan Aplikasi Adobe Photoshop dan CorelDRAW Pada Ekstrakurikuler Kaligrafi di Pondok Pesantren Daarul Ahsan*. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Malang. Pembimbing: Siti Masruchah, B, Ed. M.Ed. Ph.D., dan Dr. Muhammad Sulistiono, M.Pd.,

Kata kunci: Ekstrakurikuler, Kaligrafi, Adobe Photoshop, CorelDRAW

Riset ini berdasar pada cepatnya perkembangan teknologi yang semakin canggih, semakin banyak tuntutan yang harus dipenuhi untuk mengikuti perkembangan zaman. Manusia sebagai pengguna teknologi harus mampu memanfaatkan yang sedang berkembang sekarang, maupun perkembangan masa datang. Tak heran jika para generasi muda sudah harus mencicipi dunia modern sedini mungkin dengan cara mengintegrasikan teknologi kedalam pembelajaran baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Kaligrafi salah satu pembelajaran ekstrakurikuler yang harus berevolusi agar bisa terus eksis.

Berdasarkan hal tersebut, maka riset ini mempunyai tujuan penting yang akan memberikan gambaran kecil terhadap nilai positifnya suatu perkembangan teknologi di pondok pesantren Daarul Ahsan Tangerang, dan membuat suatu terobosan yang memadukan antara nilai tradisional dan nilai modern. Dengan pertanyaan riset: 1) Bagaimana integrasi teknologi aplikasi Adobe Photoshop dan CorelDRAW dalam pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi di Pondok Pesantren Daarul Ahsan ? 2) Bagaimanakah unjuk kerja aplikasi Adobe Photoshop dan CorelDRAW sebagai media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi di Pondok Pesantren Daarul Ahsan ? 3) Bagaimanakah kelayakan aplikasi Adobe Photoshop dan CorelDRAW sebagai media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi di Pondok Pesantren Daarul Ahsan ?

Berdasarkan pertanyaan riset, maka metode yang digunakan adalah Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan yang sering dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima langkah-langkah pengembangan, yaitu analisis (*analyze*), desain atau rancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Adapun lokasi penelitian dipilih di Pondok Pesantren Daarul Ahsan Desa Dangdeur Kecamatan Jayanti Kabupaten Tangerang Provinsi Banten dengan sampel penelitian berupa Santri dan Guru Daarul Ahsan. Untuk pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah: 1) mendeskripsikan dengan detail proses pengembangan pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital; 2)

pengembangan pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital yang dikembangkan terbukti layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini didasari dari hasil angket validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 98%, ahli desain sebesar 86%, dan ahli media pembelajaran 96%. Sementara, tingkat keberterimaan peserta didik terhadap pengembangan pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital ini dinilai sangat baik, hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian kuesioner yang diberikan pada peserta didik dengan persentase sebesar 91%.

Penulis

Bahrul Hikam



ABSTRACT

Hikam, Bahrul. 2024. Development of Adobe Photoshop and CorelDRAW applications in Calligraphy Extracurricular at Daarul Ahsan Islamic Boarding School. Thesis, Islamic Religious Education Master's Study Program, Postgraduate Islamic University of Malang. Supervisor: Siti Masruchah, B, Ed. M. Ed. Ph.D., and Dr. Muhammad Sulistiono, M.Pd.,

Keywords: Extracurricular, Calligraphy, Adobe Photoshop, CorelDRAW

This research is based on the rapid development of increasingly sophisticated technology, the more demands that must be met to keep up with the times. Humans as users of technology must be able to take advantage of what is currently developing, as well as future developments. It is not surprising that the younger generation has to experience the modern world as early as possible by integrating technology into both intracurricular and extracurricular learning. Calligraphy is one of the extracurricular lessons that must evolve in order to continue to exist.

Based on this, this research has an important aim which will provide a small overview of the positive value of technological developments at the Daarul Ahsan Tangerang Islamic boarding school, and create a breakthrough that combines traditional and modern values. With research questions: 1) How is the integration of Adobe Photoshop and CorelDRAW application technology in extracurricular calligraphy learning at the Daarul Ahsan Islamic Boarding School? 2) How do the Adobe Photoshop and CorelDRAW applications work as calligraphy extracurricular learning media at the Daarul Ahsan Islamic Boarding School? 3) What is the feasibility of the Adobe Photoshop and CorelDRAW applications as calligraphy extracurricular learning media at the Daarul Ahsan Islamic Boarding School?

Based on the research questions, the method used is This research uses a research and development approach which is often known as Research and Development (R&D). The development model applied in this research refers to the ADDIE development model. The ADDIE development model has five development steps, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The research location was chosen at the Daarul Ahsan Islamic Boarding School, Dangdeur Village, Jayanti District, Tangerang Regency, Banten Province, with research samples consisting of Santri and Daarul Ahsan Teachers. Data collection was carried out by means of observation, interviews and documentation.

The results of this research are: 1) describe in detail the process of developing digital-based calligraphy extracurricular learning; 2) the development of digital-based calligraphy extracurricular learning that has been developed is proven to be suitable for application in learning. This is based on the results of validation questionnaires obtained from material experts at 98%, design experts at 86%, and learning media experts at 96%. Meanwhile, the level of student acceptance of the development of digital-based calligraphy extracurricular learning is considered very good, this can be seen from the results of the questionnaire assessment given to students with a percentage of 91%.

Writer

Bahrul Hikam



BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Era Sibernetika 4.0 telah menyebabkan perubahan besar dalam dunia pendidikan akibat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (Junita, 2021). Paradigma pendidikan yang berubah drastis menuntut pendidik yang tidak hanya pandai mengkomunikasikan informasi, namun juga mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan dan memanfaatkan teknologi mutakhir sebagai sarana pembelajaran.

Teknologi semakin canggih saat ini, dan seiring dengan berkembangnya teknologi, kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi juga semakin meningkat. Masyarakat sebagai pengguna teknologi harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini dan masa depan. Adaptasi manusia terhadap teknologi terjadi melalui pendidikan. Hal ini dilakukan agar generasi baru dapat menggantikan generasi lama dan dapat berupa pelatihan dan pendidikan. Kehadiran teknologi seperti komputer, telepon seluler, dan internet telah membawa kemajuan pesat dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk desain grafis (Andi Purnomo, 2007).

Menurut Syarifudin (2017: 1), teknologi digital adalah aplikasi internet yang dapat menghubungkan siswa dalam kelas online. Dengan kata lain, teknologi adalah suatu alat yang berfungsi untuk menghubungkan manusia dengan orang lain melalui cara yang tidak dibatasi oleh jarak atau waktu, dan diperkuat dengan penjelasan (Darmawan 2014: 10). Teknologi diciptakan untuk

menyelesaikan permasalahan antara pendidik dan peserta didik, terutama yang berkaitan dengan waktu, ruang, kondisi, dan situasi.

Permasalahan pendidikan saat ini antara lain “terbatasnya penguasaan teknologi informasi oleh guru dan siswa, sarana dan prasarana yang belum memadai, terbatasnya akses internet, dan alokasi anggaran yang belum memadai” (rizqon 2020: 397). Ketidaksiapan sumber daya manusia terhadap perkembangan teknologi saat ini berdampak pada kemampuan belajar siswa. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran tertentu yang biasanya gurunya menggunakan sistem ceramah, efek pembelajarannya akan rendah karena terbatasnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Akibatnya siswa menjadi mengantuk saat belajar. Dalam model pembelajaran tradisional, guru masih menjadi pusat pembelajaran siswa. Guru seharusnya secara otomatis memberikan informasi rinci kepada siswa tentang materi yang diajarkan. Selain itu, guru harus memilih kegiatan pembelajaran yang tepat agar siswa tidak bosan, sehingga pendidik harus mau mengembangkan teknologi yang membantu siswa berkembang. Kemungkinan tersebut didukung dengan sarana dan prasarana yang baik, serta peningkatan baru anggaran pendidikan untuk lebih meningkatkan proses pembelajaran siswa di sekolah, sehingga dapat tercipta kondisi pembelajaran yang cerdas, efektif dan efisien bagi para guru.

Internet yang terbatas, dan Kurang siapnya penyediaan Anggaran” (rizqon 2020:397). Kurangnya kesiapan SDM dalam berkembangnya teknologi saat ini, menimbulkan pengaruh pada santri untuk belajar. Sehingga kurang

efektifnya pembelajaran dikarenakan kurangnya keterbatasan kemampuan guru untuk menggunakan teknologi digital dalam proses belajar, apa lagi dalam proses belajar mata pelajaran guru biasanya menggunakan sistem ceramah menimbulkan santri mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung, model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran tradisional dikarenakan guru masih sebagai pusat perhatian belajar santri, guru otomatis harus memberikan informasi terperinci mengenai materi yang akan diajarkan pada santri, guru juga dituntut untuk memilih kegiatan pembelajaran yang tepat, agar santri terhindar dari rasa kebosanan, maka dari itu harus adanya kesiapan pendidik untuk mengembangkan teknologi agar santri dapat mengembangkan potensi yang dimiliki, dan didukung sarana dan prasarana yang baik serta anggaran pendidikan di tingkatkan lagi untuk proses belajar santri disekolah semakin baik lagi, sehingga terciptanya kondisi belajar yang intelektual, efektif, serta efisien bagi guru.

Desain grafis merupakan media untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas atau menjadikan desain grafis sebagai media untuk menyampaikan pendapat dengan cara yang menarik (Sanjaya, 2009). Media desain grafis yang digunakan untuk mengedit foto adalah Adobe Photoshop. Aplikasi ini memiliki banyak keunggulan dibandingkan aplikasi sejenis lainnya seperti CorelDRAW dan Paint. Penggunaan Adobe Photoshop sangat penting karena aplikasi ini memiliki fitur yang mudah digunakan dan banyak efek, gratis untuk digunakan, dan tahap pengeditan lebih jelas dan bersih. Untuk mempelajari Desain grafis adalah suatu bentuk seni lukis (gambar) terapan di mana seorang desainer secara

bebas menyusun elemen-elemen visual seperti ilustrasi, foto, font, dan garis pada suatu permukaan dengan tujuan untuk menciptakan dan mengkomunikasikan suatu pesan. Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan dan film. (Ibnu Teg Wibowo, 2015).

Adobe Photoshop dan CorelDRAW adalah Dua pilar kuat di dunia desain grafis, keduanya menjadi alat utama bagi para seniman, desainer, dan kreator konten untuk mengukir karya indah mereka di atas kanvas digital.

Photoshop lebih dari sekedar perangkat lunak pengedit foto; ini adalah studio digital yang mengubah setiap piksel menjadi ekspresi artistik. Alat pemangkasan dan pengeditan tingkat lanjut memungkinkan pengguna membuat dan mengedit gambar dengan tingkat detail luar biasa. Efek dan penyesuaian memberikan palet tanpa akhir untuk menciptakan suasana hati dan emosi yang Anda inginkan. Lapisan dan pilihan cerdas memberikan tingkat kontrol tak terbatas, memungkinkan pengguna memposisikan elemen secara tepat dan mudah. Photoshop lebih dari sekedar alat pengeditan. Ini adalah jendela menuju dunia imajinasi tanpa batas.

Di sisi lain, CorelDRAW merupakan maestro vektor digital yang memikat hati desainer grafis. Keunggulan dalam desain vektor memberikan daya kreativitas tanpa batas, memungkinkan pembuatan logo, ilustrasi, dan grafis dengan kejelasan dan ketajaman yang luar biasa. Alat-alat kreatifnya, dari pensil hingga kuas, memungkinkan desainer mengekspresikan diri dengan kebebasan artistik penuh. Konsep lapisan dan grup memberikan struktur dan organisasi, memastikan bahwa setiap elemen ditempatkan dengan sempurna. CorelDRAW

adalah panggung di mana vektor berdansa, menciptakan karya seni yang dapat diukir dalam keabadian digital.

Meskipun keduanya memiliki kepribadian dan keunggulannya sendiri, Photoshop dan CorelDRAW sering berkolaborasi harmonis dalam dunia desain. Pengguna dapat memulai proyek dengan ide di CorelDRAW dan melanjutkannya dengan sentuhan akhir yang halus di Photoshop, atau sebaliknya. Keduanya saling melengkapi, membentuk kombinasi yang kuat untuk menciptakan karya yang tampak hidup.

Sebagai alat andalan bagi seniman dan desainer di berbagai industri, Photoshop dan CorelDRAW bukan sekadar perangkat lunak; mereka adalah alat pemahaman, ekspresi, dan inovasi. Melalui mereka, dunia digital menjadi kanvas besar yang menunggu sentuhan kreatif untuk menciptakan lukisan modern yang abadi. Mereka adalah perangkat lunak yang merangkul imajinasi dan membiarkan setiap piksel menjadi bagian dari narasi yang tak terlupakan dalam dunia digital yang terus berkembang.

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam

kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Basyiruddin Usman, 2001).

Dari perspektif inilah banyak lembaga yang sudah mulai focus dan meleak teknologi untuk pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan kompetensi digital dikalangan santri sebagai persiapan untuk masa depan yang semakin tergantung pada teknologi, salah satunya pada perangkat pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi.

Melalui ekstrakurikuler diharapkan pesantren mampu memberikan bekal yang akan santri dapat bagi kehidupannya, Dalam perjalanan pendidikan, ekstrakurikuler menjadi panggung penting yang mewarnai dan mengukir karakter santri. Di antara berbagai pilihan ekstrakurikuler, setiap aktivitas tambahan yang diikuti oleh santri memiliki peran uniknya sendiri, di keheningan pesantren yang penuh dengan nilai-nilai keislaman, ekstrakurikuler menjadi batu lompatan yang membawa santri ke lapisan dalam diri mereka sendiri. Ini bukan hanya aktivitas tambahan, tetapi suatu perjalanan yang membentuk karakter, memperkuat akhlak, dan merangkul potensi yang tersembunyi. sehingga tidak sedikit santri Daarul Ahsan merasakan dampak positif dari pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler tersebut.

Pembentukan karakter kreatif melalui kaligrafi mengajarkan kesabaran, ketelatenan, dan rasa tanggung jawab. Santri-santri belajar untuk fokus pada setiap gerakan pena, memahami proporsi dan harmoni dalam setiap komposisi tulisan. Mereka belajar bahwa setiap goresan memiliki makna, dan bahwa keindahan terletak pada dedikasi dan perhatian terhadap detail. Ekstrakurikuler

kaligrafi tidak hanya mencetak santri-santri yang mahir dalam seni tulis huruf, tetapi menciptakan pemikir kreatif yang mampu melihat dunia dengan mata yang penuh apresiasi dan inspirasi. Santri-satri yang telah melalui perjalanan ini membawa karakter yang kreatif, berjiwa seni, dan mampu mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Inilah kaligrafi sebagai pintu menuju pembentukan karakter santri yang penuh kreativitas dan spiritualitas, menghias setiap lembaran hidup dengan keindahan makna.

Dalam ruang kaligrafi, santri-santri juga belajar kolaborasi dan saling menginspirasi. Setiap hasil karya dihasilkan melalui proses diskusi, pembelajaran bersama, dan menghargai berbagai gaya tulisan. Ini bukan hanya sekadar ekstrakurikuler, tetapi komunitas di mana ide-ide dan bakat-bakat berkembang. Setiap Rabu sore, santri-satri berkumpul di bilik kaligrafi, membawa semangat dan kertas kosong untuk diisi dengan makna dan keindahan tulisan. Dengan tangan yang penuh kasih, mereka belajar menyusun garis-garis indah, membentuk kalimat-kalimat suci, dan merangkai kisah-kisah luhur yang tertulis dalam aksara indah.

Namun di era digital yang terus berkembang ini, seni kaligrafi mengalami transformasi menakjubkan. Dari goresan pena tradisional yang menghiasi halaman kertas, kaligrafi kini menemukan mediumnya dalam dunia digital. Di ujung pena, seniman kaligrafi digital membuka gerbang menuju dimensi baru yang penuh dengan cahaya pixel dan sentuhan virtual. Photoshop dan CorelDRAW sebagai teknologi digital yang memungkinkan menciptakan karya seni yang menggabungkan keindahan kaligrafi tradisional dengan

kecanggihan teknologi modern. Kaligrafi digital bukan hanya tentang teknologi, tetapi juga tentang ekspresi kreatif. Seniman kaligrafi dapat menggabungkan berbagai gaya, menciptakan kontras antara tradisional dan modern, atau bahkan memadukan unsur-unsur budaya yang berbeda dalam satu karya. Inilah kesempatan untuk menghadirkan keberagaman dan kesatuan dalam satu goresan digital. Dalam dunia kaligrafi digital, karya-karya dapat dengan mudah diakses dan dibagikan melalui media sosial atau platform seni daring. Setiap goresan memiliki potensi untuk menjadi inspirasi bagi yang lain, menciptakan komunitas seniman digital yang saling mengapresiasi dan bertukar ide.

Goresan-goresan tipis dan lengkungan yang indah, yang sebelumnya hanya dapat ditemukan dalam kaligrafi kertas, kini menjadi elemen-elemen digital yang menari di atas layar. Pena digital melibas ruang virtual dengan kelembutan dan kehalusan, membentuk huruf-huruf yang menunjukkan keanggunan dan kekompakan. Di ujung pena digital ini, kaligrafi tidak hanya menjadi karya statis, tetapi juga sarana untuk menyampaikan pesan-pesan yang mendalam. Seniman dapat menyisipkan kata-kata bijak, puisi, atau kutipan inspiratif dalam karyanya, menambah dimensi makna dan memberikan dampak emosional yang lebih besar.

Pesantren menjembatani hubungan antara ilmu pengetahuan dan nilai-nilai agama. Dalam kurikulumnya, pesantren tidak hanya mengajarkan ilmu agama, tetapi juga mengintegrasikannya dengan ilmu pengetahuan umum. Dengan demikian, santri tidak hanya menjadi cendekiawan agama, tetapi juga dapat mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam konteks kehidupan modern.

Lembaga Pendidikan Islam Pondok Pesantren Daarul Ahsan ingin menjawab tantangan zaman. memiliki niat beserta tekad yang bulat untuk menyelamatkan bangsa dengan mewujudkan generasi masa depan yang menguasai IPTEK berlandaskan ajaran-ajaran agama Islam.

Generasi kita saat ini berada dalam pusaran revolusi digital yang mengubah wajah dunia dengan kecepatan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Di tengah arus informasi yang tak kenal batas, menjadi melek teknologi bukanlah pilihan, melainkan suatu keharusan.

Dengan keahlian teknologi, generasi ini membuka pintu menuju dunia pengetahuan tanpa batas. Mereka dapat mengakses informasi secara instan, terhubung dengan orang-orang di seluruh penjuru dunia, dan berpartisipasi dalam perkembangan teknologi yang memajukan masyarakat. Pemahaman digital tidak hanya meresahkan teknologi sebagai suatu keharusan, melainkan juga sebagai kunci untuk membuka pintu peluang yang belum tergali.

Hari ini, anak-anak muda tumbuh dalam lingkungan yang dibanjiri oleh perangkat pintar, aplikasi canggih, dan konektivitas yang tak terhingga. Namun, kecanggihan teknologi bukan hanya soal memiliki perangkat terbaru, tetapi lebih tentang memahami dan memanfaatkannya dengan bijak.

Pendidikan agama Islam di era teknologi menghadapi tantangan baru dan peluang yang signifikan. Di tengah perkembangan teknologi yang pesat, peran etika digital menjadi sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam. Etika digital melibatkan prinsip-prinsip moral dan nilai-nilai yang mengatur perilaku individu dan masyarakat dalam menggunakan teknologi

digital. Dalam konteks pendidikan agama Islam, etika digital dapat memainkan peran kunci dalam memastikan bahwa pemanfaatan teknologi digital berdampak positif dan mendukung pembelajaran agama yang berkualitas. Meskipun pendidikan agama Islam dianggap sangat ideal dengan dasar-dasar yang terdapat dalam Al-Quran, hadis, pemikiran inspirasional dari filosof, intelektual, dan mujtahid, namun dalam kenyataannya, masih ada berbagai masalah yang mengelilinginya. Hal ini dengan jelas berdampak langsung pada rendahnya kualitas umat Islam yang dihasilkan oleh lembaga pendidikan agama Islam. Pada saat yang sama, hal ini juga menyebabkan umat Islam terpinggirkan dalam persaingan dan peta kontestasi global. (Amirudin, 2019)

Dengan adanya ekstrakurikuler seni kaligrafi para santri pondok pesantren Daarul Ahsan diharapkan dapat meningkatkan kemahiran dalam menulis arab dengan benar, meningkatkan prestasi di bidang non akademik, meningkatkan keimanan dan ketaqwaan karena menuliskan ayat-ayat Al-Quran dengan indah, dan dapat pula sebagai Sarana mencari rezeki.

Berdasarkan dari penjelasan diatas, peneliti telah meneliti sebuah Instansi pendidikan yang terletak di Kabupaten Tangerang, yakni di Pondok Pesantren Daarul Ahsan . Peneliti disini telah menemukan upaya penerapan skema pengembangan media pembelajaran pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi Adobe Photoshop dan CorelDRAW pada ekstrakurikuler kaligrafi di pondok pesantren Daarul Ahsan tangerang. demi tercapainya sebuah metode yang mampu menciptakan kualitas kaligrafi.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana integrasi teknologi aplikasi Adobe Photoshop dan CorelDRAW dalam pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi di Pondok Pesantren Daarul Ahsan ?
2. Bagaimanakah unjuk kerja aplikasi Adobe Photoshop dan CorelDRAW sebagai media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi di Pondok Pesantren Daarul Ahsan ?
3. Bagaimana Respon/Tanggapan kelayakan aplikasi Adobe Photoshop dan CorelDRAW sebagai media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi di Pondok Pesantren Daarul Ahsan ?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yang dikemukakan dalam rumusan masalah adalah:

1. Untuk mengembangkan teknologi aplikasi Adobe Photoshop dan CorelDRAW dalam pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi di Pondok Pesantren Daarul Ahsan.
2. Untuk menganalisis efektivitas teknologi aplikasi Adobe Photoshop dan CorelDRAW dalam pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi di Pondok Pesantren Daarul Ahsan.
3. Untuk menilai respon/tanggapan santri terhadap teknologi aplikasi Adobe Photoshop dan CorelDRAW dalam pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi di Pondok Pesantren Daarul Ahsan.

Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam pengembangan karakter melalui program ekstrakurikuler kaligrafi berbasis teknologi dengan studi kasus implementasi aplikasi Photoshop dan CoreIDRAW di Pondok Pesantren Daarul Ahsan dapat mencakup beberapa aspek :

1. Aplikasi Pendukung Pembelajaran: Aplikasi atau perangkat lunak khusus yang dapat digunakan oleh santri dan pengajar dalam mendukung pembelajaran kaligrafi berbasis teknologi. Aplikasi ini harus memiliki fitur-fitur yang memungkinkan santri untuk berlatih membuat karya kaligrafi menggunakan alat-alat dan fitur yang ada di dalam aplikasi.
2. Konten Pembelajaran: Pengembangan konten pembelajaran yang terintegrasi dalam aplikasi, termasuk tutorial, video pembelajaran, dan panduan langkah demi langkah tentang teknik kaligrafi tradisional dan penggunaan aplikasi Photoshop dan CoreIDRAW. Konten tersebut harus disusun secara sistematis untuk memudahkan pemahaman dan pembelajaran santri.
3. Modul Latihan dan Proyek: Penyediaan modul latihan interaktif yang memungkinkan santri untuk melakukan latihan praktikum dalam pembuatan karya kaligrafi menggunakan aplikasi Photoshop dan CoreIDRAW. Selain itu, modul proyek juga dapat disediakan untuk memberi kesempatan kepada santri untuk menciptakan karya kaligrafi mereka sendiri berdasarkan konsep-konsep yang telah dipelajari.

4. Dukungan Teknis: Penyediaan layanan dukungan teknis bagi santri dan pengajar, baik dalam bentuk forum diskusi online, sesi tanya jawab langsung, atau bantuan teknis melalui email atau telepon. Dukungan ini harus responsif dan membantu santri mengatasi kesulitan teknis yang mereka alami dalam menggunakan aplikasi atau mengakses konten pembelajaran.

Dengan memenuhi spesifikasi produk ini, pengembangan karakter melalui program ekstrakurikuler kaligrafi berbasis teknologi di Pondok Pesantren Daarul Ahsan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif, mendalam, dan relevan bagi santri.

Pentingnya Pengembangan

Pengembangan karakter melalui program ekstrakurikuler kaligrafi berbasis teknologi, dengan studi kasus implementasi aplikasi Photoshop dan CorelDRAW di Pondok Pesantren Daarul Ahsan, memiliki beberapa kepentingan yang signifikan:

1. Melestarikan Tradisi Kaligrafi: Dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran kaligrafi, pondok pesantren dapat menggabungkan antara tradisi dengan kemajuan zaman. Ini membantu dalam melestarikan seni kaligrafi Islam sambil memperkenalkannya ke dalam konteks yang relevan dengan kehidupan modern.
2. Meningkatkan Keterampilan Teknologi: Pengembangan program ekstrakurikuler kaligrafi berbasis teknologi memungkinkan santri untuk

mengembangkan keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis seperti Photoshop dan CorelDRAW. Ini tidak hanya membantu mereka dalam bidang seni, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk tantangan teknologi di masa depan.

3. Memperluas Ruang Kreativitas: Penggunaan aplikasi Photoshop dan CorelDRAW memungkinkan santri untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dalam menciptakan karya kaligrafi yang unik dan inovatif. Mereka dapat menciptakan desain yang lebih kompleks dan menyesuaikan karya mereka dengan preferensi estetika masing-masing.
4. Meningkatkan Minat dan Partisipasi Santri: Penggunaan teknologi dalam pembelajaran kaligrafi dapat meningkatkan minat dan partisipasi santri karena pendekatan yang lebih menarik dan interaktif. Ini membantu santri terlibat lebih aktif dalam pembelajaran dan memotivasi mereka untuk mengembangkan keterampilan mereka lebih lanjut.
5. Menyiapkan Santri untuk Tantangan Masa Depan: Dengan mengembangkan program ekstrakurikuler kaligrafi berbasis teknologi, pondok pesantren membantu santri untuk menjadi lebih siap menghadapi persaingan di dunia yang semakin tergantung pada teknologi. Mereka tidak hanya memperoleh keterampilan dalam seni kaligrafi, tetapi juga dalam penggunaan teknologi yang relevan di berbagai bidang.

Secara keseluruhan, pengembangan program ekstrakurikuler kaligrafi berbasis teknologi di Pondok Pesantren Daarul Ahsan merupakan langkah yang

penting dalam memadukan antara tradisi, teknologi, dan pendidikan modern. Hal ini memberikan manfaat yang signifikan bagi santri dalam memperluas pengetahuan mereka, mengembangkan keterampilan baru, dan mempersiapkan mereka untuk masa depan yang semakin kompleks dan beragam.

Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan program ekstrakurikuler kaligrafi berbasis teknologi dengan implementasi aplikasi Photoshop dan CorelDRAW di Pondok Pesantren Daarul Ahsan, terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan yang perlu diperhatikan:

1. Asumsi
 - a. Minat dan Motivasi Santri: Asumsi bahwa santri memiliki minat dan motivasi yang cukup untuk belajar kaligrafi dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran.
 - b. Ketersediaan Sumber Daya: Asumsi bahwa lembaga memiliki akses yang memadai terhadap perangkat keras dan lunak, serta staf pengajar yang terlatih dalam penggunaan aplikasi Photoshop dan CorelDRAW.
 - c. Ketersediaan Infrastruktur Teknologi: Asumsi bahwa infrastruktur teknologi seperti koneksi internet, komputer, dan perangkat lunak tersedia dan berfungsi dengan baik untuk mendukung pengembangan program.
 - d. Kesiapan Santri dan Pengajar: Asumsi bahwa santri dan pengajar siap untuk menghadapi tantangan baru dalam pembelajaran kaligrafi dengan teknologi, serta bersedia untuk mengadaptasi diri dengan perubahan tersebut.

2. Keterbatasan

- a. Minat dan Motivasi Santri: Asumsi bahwa santri memiliki minat dan motivasi yang cukup untuk belajar kaligrafi dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran.
- b. Ketersediaan Sumber Daya: Asumsi bahwa lembaga memiliki akses yang memadai terhadap perangkat keras dan lunak, serta staf pengajar yang terlatih dalam penggunaan aplikasi Photoshop dan CorelDRAW.
- c. Ketersediaan Infrastruktur Teknologi: Asumsi bahwa infrastruktur teknologi seperti koneksi internet, komputer, dan perangkat lunak tersedia dan berfungsi dengan baik untuk mendukung pengembangan program.
- d. Kesiapan Santri dan Pengajar: Asumsi bahwa santri dan pengajar siap untuk menghadapi tantangan baru dalam pembelajaran kaligrafi dengan teknologi, serta bersedia untuk mengadaptasi diri dengan perubahan tersebut.

Dengan memperhatikan asumsi dan keterbatasan ini, langkah-langkah pengembangan program ekstrakurikuler kaligrafi berbasis teknologi dapat dirancang dan dilaksanakan dengan lebih efektif dan efisien.

Penegasan Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian aplikasi desain grafis potoshop dan CorelDRAW pada ekstrakulikuler kaligrafi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan agama islam di pondok pesantren Daarul Ahsan ini sebagai berikut :

1. Ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan yang dilakukan oleh peserta didik diluar jam belajar kurikulum standar sebagai perluasan dari kegiatan kurikulum dan dilakukan di bawah bimbingan sekolah dengan tujuan untuk mengembangkan kepribadian, bakat, minat dan kemampuan peserta didik yang lebih luas atau diluar minat yang dikembangkan oleh kurikulum (Kompri, 2015).
2. Kaligrafi adalah suatu ilmu yang memperkenalkan huruf-huruf tunggal, letak-letaknya, dan cara-cara merangkainya menjadi sebuah tulisan yang tersusun. Atau apa-apa yang ditulis di atas garis-garis, bagaimana cara menulisnya dan menentukan mana yang tidak perlu ditulis, mengeja ejaan yang perlu diubah dan menentukan cara bagaimana untuk mengubahnya (Didin Sirojudin, 2014).
3. Media pembelajaran merupakan Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Oemar Hamalik. 1989).
4. Desain Grafis adalah membuat, merancang suatu produk dengan kombinasi bentuk, teks, warna, dan banyak hal lainnya yang menarik sehingga produk yang dihasilkan memiliki seni keindahan dan tingkat pemahaman yang mudah (Maharta, Nyeneng, & Putu, 2015).
5. Photoshop adalah salah satu aplikasi yang sangat familiar di khalayak umum. Aplikasi tersebut memiliki peran penting di dunia grafis salah satunya digunakan untuk editing foto gambar dalam bentuk file bitmad

hasil dari pengambilan gambar seperti dengan kamera saku maupun kamera dslr (Teguh Setiandi, 2020).

6. CorelDRAW merupakan sebuah aplikasi garis berbasis vector”. Format vector adalah gambar yang membentuk sejumlah objek garis dan kurva berdasarkan rumusan matematis (Sulartopo, 2015).

Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya di samping itu kajian terdahulu membantu penelitian dapat memposisikan penelitian serta menunjukkan orisinalitas dari penelitian. Pada bagaian ini peneliti mencamtumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang masih terkait dengan tema yang penulis kaji.

Penelitian yang pertama dilakukan oleh (Alviyah Nurul Handayani, 2019) dengan judul Penerapan Pembelajaran Kaligrafi Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, Sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research). Tujuan penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran kaligrafi dalam membentuk karakter kenali diri sendiri, kesabaran dan ketekunan peserta didik.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh (Pujiati, 2016) dengan judul Kaligrafi Arab Digital Ayat Al-Qur’an Di Dunia Maya. Penelitian ini

menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Tujuan penelitian ini Adalah untuk mengetahui bahwa tradisi kaligrafi juga ikut berkembang seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Para ahli kaligrafi mulai memanfaatkan dan menggunakan media komputer dan internet untuk mengembangkan khazanah kaligrafi. Sehingga masyarakat mampu menempatkan kaligrafi arab sebagai bentuk seni yang indah dan unik serta dapat meningkatkan apresiasi terhadap seni dan estetika Islam.

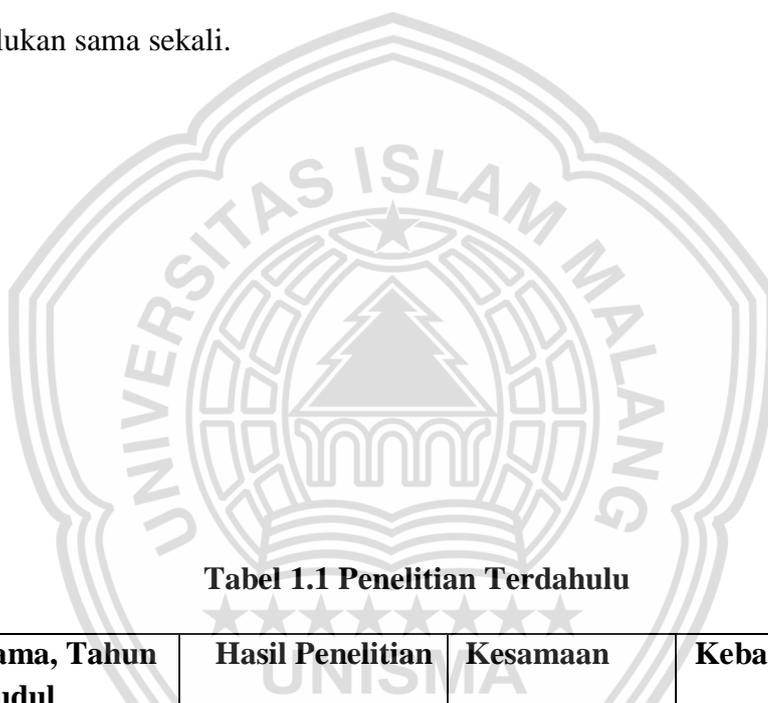
Penelitian yang ketiga dilakukan oleh (Ahmad Yasir Amrulloh & Nino Indrianto, 2022) dengan judul Pengembangan kaligrafi digital berbasis aplikasi android untuk pembelajaran khat araby. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif kuesioner. Tujuan penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media sangat layak dalam memenuhi kebutuhan mahasiswa pada pembelajaran khat araby, yaitu berkreasi dan berinovasi dalam memanfaatkan media berupa aplikasi berbasis android dalam pembuatan karya.

Penelitian yang keempat dilakukan oleh (Alinda Syarafah, Yazida Ichsan Dkk, 2022) dengan judul Eksistensi Seni Kaligrafi Dalam Pendidikan Islam hasil penelitian Untuk mengetahui bagaimana eksistensi seni kaligrafi dalam pendidikan islam.

Penelitian yang kelima dilakukan oleh (Laily Hidayati, 2017) dengan judul Pembelajaran seni kaligrafi arab (khat) Dalam melatih maharah al kitabah yang bertujuan Mengasah dan meningtkkan kreatifitas seni atau keindahan pada kaligrafi, kemudian agar santridapat menulis huruf hijaiyah dengan benar sesuai

kaidah, dan sebagai sekolah berbasis pesantren, maka penulisan Arab haruslah lebih baik dari santrilain yang berada dalam sekolah biasa.

Penelitian terdahulu yang disebutkan di atas kiranya adalah yang paling memiliki persamaan dengan penelitian ini, namun masih memiliki perbedaan yang signifikan dalam hal metode dan teknik analisis yang digunakan. Hal itu membuat penelitian ini asli adanya dan tidak dapat menimbulkan duplikasi yang tidak diperlukan sama sekali.



Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

| No | Nama, Tahun /Judul | Hasil Penelitian | Kesamaan | Kebaruan |
|----|---|--|--|--|
| 1 | (Alviyah Nurul Handayani, 2019) dengan judul Penerapan Pembelajaran Kaligrafi Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik. | Mendesripsikan penerapan pembelajaran kaligrafi dalam membentuk karakter kenali diri sendiri, kesabaran dan ketekunan peserta didik. | Menggunakan metode kualitatif dengan fokus pada penguatan pendidikan karakter. | Menggunakan metode penelitian kualitatif, Sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian |

| | | | | |
|---|--|---|--|---|
| | | | | lapangan (field research) |
| 2 | (Pujiati, 2016) dengan judul Kaligrafi Arab Digital Ayat Al-Qur'an Di Dunia Maya | Mengetahui bahwa tradisi kaligrafi juga ikut berkembang seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi | Memperkenalkan tradisi kaligrafi sebagai bentuk seni rupa Islam yang menggunakan ayat-ayat al-Qur'an sebagai fokus utama. | Mengikuti arus modernisasi, mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi |
| 3 | (Ahmad Yasir Amrulloh & Nino Indrianto, 2022) dengan judul Pengembangan kaligrafi digital berbasis aplikasi android untuk pembelajaran khat araby. | Memanfaatkan media berupa aplikasi berbasis android dalam pembuatan karya kaligrafi pada era sekarang. | Dalam konteks seni Islami, kaligrafi digital sering digunakan untuk menampilkan ayat-ayat Al-Qur'an dan kalimat-kalimat keagamaan dengan cara yang artistik. | Mengembangkan kaligrafi berbasis digital dengan aplikasi corel draw dan photoshop |
| 4 | (Alinda Syarofah Yazida Ichsan Dkk, 2022) Eksistensi Seni Kaligrafi | Untuk mengetahui bagaimana eksistensi seni kaligrafi dalam | Dalam konteks merawat peradaban kaligrafi | Mengembangkan kaligrafi lebih jauh seiring perkembangan zaman |

| | | | | |
|---|---|--|---|---|
| | Dalam Pendidikan Islam | pendidikan islam | | |
| 5 | (Laily Hidayati, 2017) Pembelajaran seni kaligrafi arab (khat) Dalam melatih maharah al kitabah | Santri Indonesia mengalami kesulitan dalam hal menulis bahasa Arab karena berbagai alasan, yaitu menulis bahasa Arab dimulai dari sebelah kanan, sedangkan bahasa Indonesia dimulai dari sebelah kiri, perbedaan bentuk huruf, dimana harus meletakkan huruf di awal, tengah dan akhir kata. | Mengasah dan meningkatkan kreatifitas seni atau keindahan pada kaligrafi, kemudian agar santridapat menulis huruf hijaiyah dengan benar sesuai kaidah, dan sebagai sekolah berbasis pesantren, maka penulisan Arab haruslah lebih baik dari santrilain yang berada dalam sekolah biasa. | Mengasah dan meningkatkan kreatifitas seni atau keindahan pada kaligrafi secara digital |

BAB V PEMBAHASAN

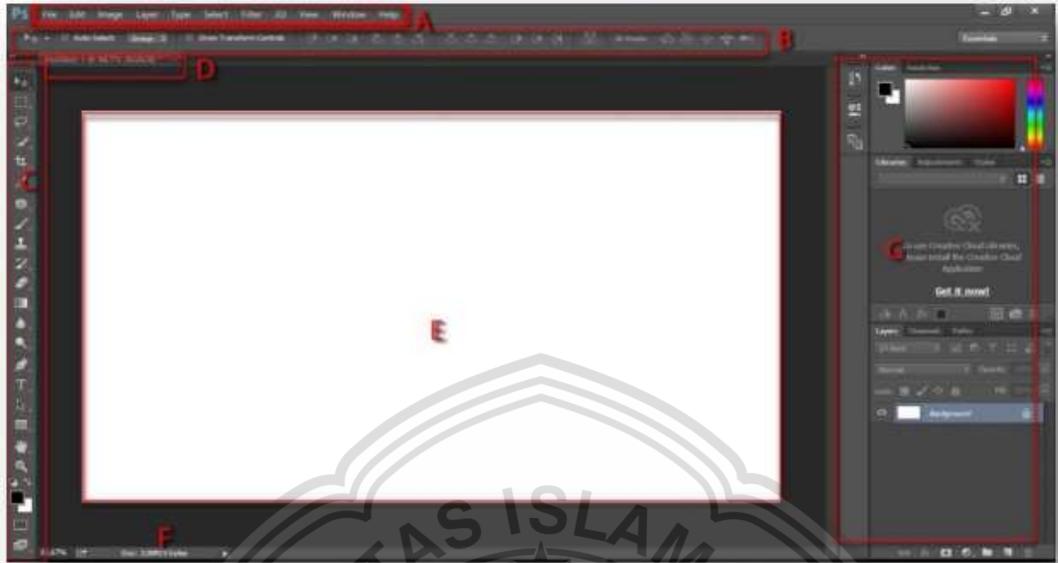
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan aplikasi Adobe Photoshop dan CorelDRAW pada ekstrakurikuler kaligrafi di pondok pesantren Daarul Ahsan. Aplikasi tersebut digunakan sebagai media pembelajaran santri. Adapun materi ajar yang dipilih dalam ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital ini adalah materi untuk menumbuhkan jiwa santri yang kreatif, inovatif serta berkarakter. Isi konten dan materi dalam ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital ini berpedoman pada kurikulum merdeka dan capaian pembelajaran.

Adobe Photoshop salah satu aplikasi yang berperan penting untuk editing pengolahan citra digital. Fitur dan perangkat tambahan Adobe untuk Photoshop mengikuti dua tema. Buat Photoshop yang lebih modern dan lebih terhubung, turunkan penghalang pembelajaran untuk pemula.

Seperti yang dikemukakan oleh Teguh (2020) Aplikasi tersebut sangat berperan penting yang dapat digunakan untuk mempermudah editing dan konsep yang selalu memberikan tahapan dari editing gambar yang didasar dengan membuat teknik gambar sederhana yang memiliki perbedaan serta memasukkan permintaan fitur agar lebih terkontrol.

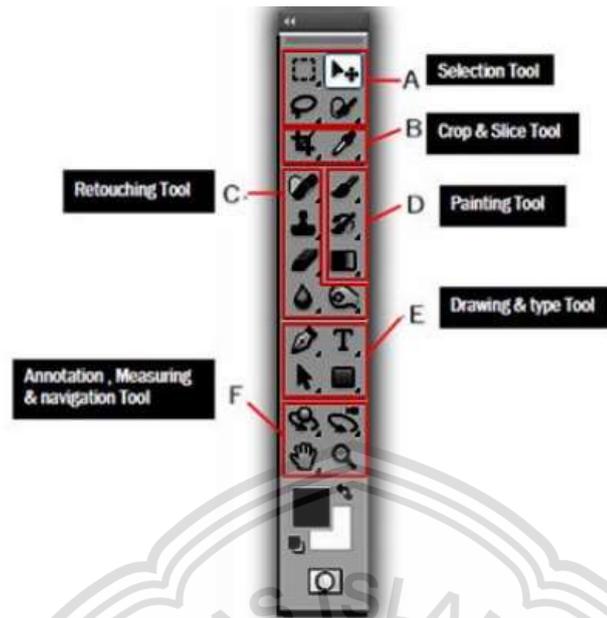
Pada Adobe Photoshop mempunya area kerja yang digunakan untuk operasi editing foto atau gambar, area kerja dari software atau aplikasi dapat ditunjukkan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 5.1 Area kerja Adobe Photoshop

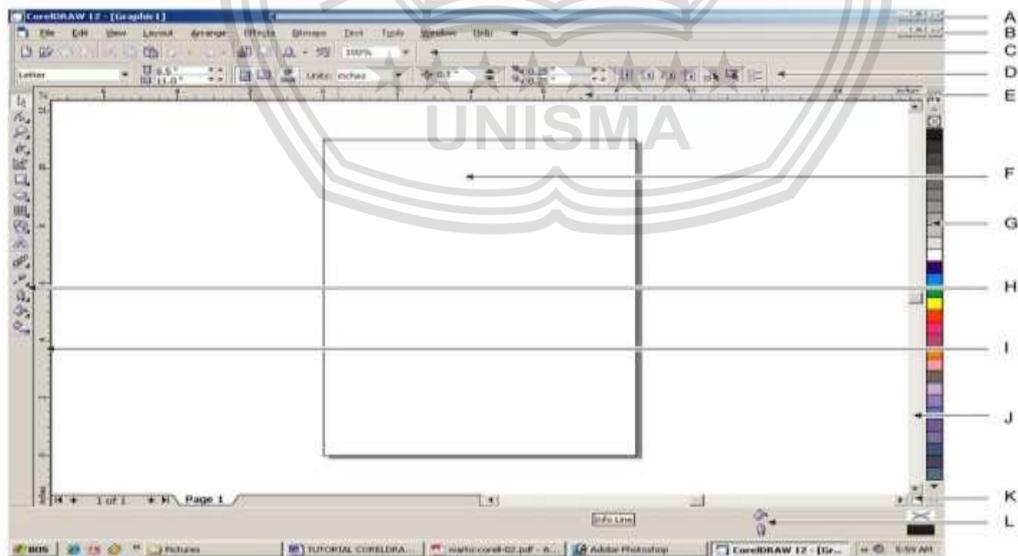
Keterangan :

- a) Tampilan Menu
 - b) Tampilan Tool Option Bar
 - c) Tampilan Palette
 - d) Tampilan Tool Box
 - e) Tampilan Status Bar
 - f) Tampilan Area Gambar
 - g) Tampilan Navigation Palette, Color Palette, History Palette, Layer Palette
- (dari atas ke bawah)



Gambar 5.2 Tampilan Tol Box Adobe Photoshop

Selain Adobe Photoshop yang begitu menarik dengan fitur-fiturnya, CorelDRAW juga tak kalah menariknya dalam ha fitur berikut fitur-fitur DorelDRAW :



Gambar 5.3 Area kerja CorelDRAW

Keterangan :

- a. Title Bar g. Color Pallete
- b. Menu Bar h. Tool Box
- c. Standard Tool Bar i. Vertical Scrool Bar
- d. Property Bar j. Vertical Ruler
- e. Horizontal Ruler k. Horizontal Scrool Bar
- f. Printable area l. Status Bar



Gambar 5.4 Tampilan Tool Box CorelDRAW

Produk yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, di antara kelebihan dari pengembangan pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital yang dikembangkan yakni:

1. keterampilan Digital yang mengajarkan santri untuk menggunakan perangkat lunak desain grafis seperti Adobe Photoshop dan CorelDraw meningkatkan keterampilan digital mereka.



Gambar 5.5 Dengan kedua aplikasi tersebut santri jauh lebih terampil

2. kreativitas dan Ekspresi Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi desain grafis memungkinkan santri untuk mengekspresikan kreativitas mereka dengan berbagai alat dan efek yang tersedia.
3. koreksi Mudah dibandingkan dengan kaligrafi tradisional, menggunakan perangkat lunak grafis memungkinkan santri untuk dengan mudah mengoreksi kesalahan tanpa harus mulai dari awal.

4. kemudahan berbagi dan replikasi karya yang dibuat dengan aplikasi seperti Adobe Photoshop dan CorelDraw dapat dengan mudah dibagikan secara digital atau dicetak dalam berbagai format. Hal ini memungkinkan santri untuk memamerkan karya mereka kepada publik dengan lebih mudah dan juga meningkatkan motivasi mereka.



Gambar 5.6 Contoh karya santri hasil desain di Adobe Photoshop dan CorelDRAW yang siap di cetak

5. Dukungan dan sumber daya online: ada banyak sumber daya online, tutorial, dan komunitas yang tersedia bagi santri untuk belajar lebih lanjut tentang penggunaan aplikasi tersebut.



Gambar 5.7
Sebuah karya peneliti dalam mendukung pembelajaran santri untuk mengembangkan desain grafis

6. pengembangan keterampilan multidisiplin selain keterampilan kaligrafi, penggunaan perangkat lunak desain grafis juga membantu santri mengembangkan pemahaman tentang prinsip-prinsip desain, penggunaan warna, dan komposisi visual.

Sedangkan kekurangan yang dimiliki pengembangan pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital ini ialah:

1. ketergantungan pada teknologi pembelajaran berbasis digital dapat membuat santri menjadi terlalu bergantung pada teknologi. Ketergantungan ini dapat mengurangi kemampuan santri untuk mengembangkan keterampilan kaligrafi secara tradisional dan menghargai nilai-nilai sejarah dan budaya yang terkandung dalam seni kaligrafi.
2. keterbatasan aksesibilitas tidak semua santri mungkin memiliki akses yang sama terhadap perangkat lunak seperti Adobe Photoshop dan CorelDRAW.

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dalam tesis ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Integrasi Pengembangan media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi

Adobe Photoshop dan CorelDRAW dapat digunakan sebagai alat untuk mengajarkan prinsip-prinsip dasar kaligrafi, teknik-teknik penulisan, dan pengembangan keterampilan seni tulis. Dengan aplikasi ini, para santri dapat belajar tentang berbagai gaya kaligrafi, teknik-teknik komposisi, dan penerapan desain dalam tulisan kaligrafi.

Adaptasi manusia dengan teknologi dilakukan melalui pendidikan. Hal ini dilakukan agar generasi baru sebagai penerus generasi lama yang bisa dilakukan dalam bentuk pelatihan maupun pendidikan. Dengan adanya teknologi seperti komputer, handphone dan internet membuat kemajuan pesat dalam berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya adalah desain grafis (Andi Purnomo, 2007).

Rancangan pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi dengan Adobe Photoshop dan CorelDRAW untuk santri dirancang dengan pendekatan yang mencakup beberapa tahapan. Pertama, pembelajaran dapat dimulai dengan pengenalan dasar-dasar kaligrafi, seperti jenis-jenis huruf kaligrafi, teknik-teknik dasar, dan prinsip-prinsip desain kaligrafi. Selanjutnya, siswa dapat diajak untuk memahami bagaimana teknologi seperti Adobe Photoshop dan CorelDRAW dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan kaligrafi mereka.

Tahapan selanjutnya dapat mencakup pembelajaran praktis menggunakan perangkat lunak tersebut, seperti pembuatan kaligrafi digital, penggunaan efek-efek khusus, dan eksperimen dengan berbagai gaya kaligrafi. Siswa juga dapat diajak untuk menciptakan karya-karya kaligrafi digital yang menggabungkan unsur tradisional dan modern.

Selain itu, penting juga untuk melibatkan aspek kreativitas dan ekspresi pribadi dalam pembelajaran, sehingga setiap santri dapat mengembangkan gaya kaligrafi digital yang unik dan mencerminkan kepribadian mereka. Melalui pembelajaran ini, diharapkan santri dapat

mengembangkan keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain, sekaligus memperdalam pemahaman mereka tentang seni kaligrafi secara keseluruhan.

2. Pengembangan media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi

Pengembangan media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi ini berdasarkan hasil observasi lapangan dan analisis kebutuhan diperoleh beberapa temuan-temuan di antaranya: 1) pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi yang semula hanya dilaksanakan dengan metode tradisional kita para santri mendapatkan pengalaman baru belajar kaligrafi menggunakan media digital hal ini membuat para santri menjadi semangat untuk terus mengembangkan dan memperkuat karakternya; 2) penerapan media pembelajaran yang semula hanya dengan metode “tuliskan dan terangkan” di kelas menggunakan papan tulis dan kapur. kini pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi bisa dinikmati dengan tambahan 2 metode yang pertama dengan modul ajar yang sudah peneliti buat dan yang kedua dengan menyandingkan video tutorial.

Pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi dengan Adobe Photoshop dan CorelDraw dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi santri. Kegiatan ini dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan minat, bakat, dan kreativitas mereka dalam menulis arab atau ayat Al-Quran. Selain itu, kegiatan ini juga dapat meningkatkan keterampilan menulis Al-Quran.

Desain grafis merupakan sebuah media untuk mengembangkan imajinasi dan kreatifitas ataupun menjadikan desain grafis ini sebuah media untuk menyampaikan pendapat dengan menarik (Sanjaya, 2009).

Pengembangan media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital ini telah diuji validasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Para ahli validasi mengevaluasi produk dengan mengisi lembar instrumen dengan indikator sesuai bidang ahli masing-masing. Dari hasil uji validasi ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital di pondok pesantren Daarul Ahsan yang dikembangkan oleh peneliti masuk dalam kategori layak untuk diterapkan. Uji validasi pada validator ahli materi diperoleh hasil dengan persentase sebesar 98%, yang artinya pengembangan media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital ini sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Sedangkan, penilaian dari validator ahli desain diperoleh hasil dengan persentase sebesar 86%, yang artinya pengembangan media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital ini sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Kemudian, validasi pada validator ahli pembelajaran diperoleh hasil dengan persentase sebesar 96%, yang artinya pengembangan media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital ini sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Kemudian, pengembangan media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital tersebut melalui tahap uji coba skala kecil dengan

jumlah responden 8 siswa. Dari uji coba skala kecil diperoleh perkiraan waktu yang dibutuhkan untuk implementasi sekitar 2 pertemuan. Selanjutnya, pengembangan media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital diuji coba dengan skala besar di kelas 10 A dengan jumlah responden 30 santri.

Berdasarkan uji validasi dan uji coba skala kecil dan besar diperoleh saran dan komentar sebagai masukan, perbaikan, dan penyempurnaan pengembangan media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital. Revisi yang dilakukan peneliti terhadap pengembangan media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital, yakni peningkatan materi dalam pengembangan media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital.

Setelah melalui uji validasi, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar. Kemudian, produk diimplementasi atau diterapkan pada kelas 10 A dengan jumlah 30 santri. Hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan penerapan pengembangan media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital, yaitu komputer, proyektor dan jaringan. Di akhir penerapan dilakukan evaluasi dalam pembelajaran, yaitu dengan pemberian kuesioner keberterimaan.

3. Respon santri terhadap pengembangan media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital pada santri kelas 10 A di pondok pesantren Daarul Ahsan.

Data keberterimaan santri diperoleh dari kuesioner dengan menggunakan 3 variable yaitu : 1) Pengembangan Media; 2) Pengembangan Keterampilan; 3) uji kelayakan hasil; Pada variabel pengembangan media diperoleh skor total sebesar 1367, maka persentase persepsi kemudahan santri adalah 91% yang termasuk kategori sangat baik. Sejalan dengan penelitian Yulianto (2011) bahwa peserta didik dalam penggunaan suatu produk atau sistem dapat merasakan bahwa semua fasilitas pada produk tersebut mudah diakses, mudah digunakan sehingga dapat memudahkan dalam mengerjakan tugas.

Hasil dari variabel pengembangan keterampilan dengan skor total sebesar 1359, maka persentase persepsi kegunaan santri adalah 90% yang termasuk kategori sangat baik. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Napitupulu (2017) bahwa pengguna atau peserta didik menganggap suatu sistem pembelajaran yang diimplementasikan sangat bermanfaat dalam mendorong dan meningkatkan proses belajar, sehingga mendorong keberterimaan peserta didik terhadap penerapan sistem pembelajaran yang diterapkan di sekolah tersebut.

Hasil variabel uji kelayakan dengan skor sebesar 1367, maka persentase intensitas perilaku santri adalah 91% yang termasuk kategori sangat baik. Sejalan dengan Kalapadang (2023) bahwa kegunaan atas suatu sistem pembelajaran mempengaruhi sikap keberterimaan sistem pembelajaran tersebut sehingga peserta didik sebagai pengguna berniat menggunakan sistem tersebut di masa mendatang.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disampaikan beberapa saran kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan
 - a. Aplikasi Adobe Photoshop dan CoreDRAW pada pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi yang dikembangkan ini sangat baik digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Karena sudah terbukti santri yang telah melaksanakan pembelajaran dengan media ini menjadi lebih kreatif dan berkarakter.
 - b. Guru mendorong motivasi belajar santri dalam awal pembelajaran, agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan santri semakin tertarik untuk mengikuti ekstrakurikuler kaligrafi tersebut.

2. Saran Diseminasi

pengembangan media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital ini dinyatakan sangat layak dan valid sesuai dengan hasil uji validasi produk kepada para ahli. Sehingga produk pengembangan media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital dapat disebar luaskan dan digunakan oleh semua lembaga. Namun, penyebaran pengembangan media pembelajaran ekstrakurikuler kaligrafi berbasis digital ini harus tetap mempertimbangkan dan memperhatikan keadaan lembaga.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang berminat mengembangkan materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan CorelDRAW dapat lebih ditingkatkan lagi mulai dari segi pembelajaran, konsep dan praktek. Sehingga pengembangan ini dapat mencetak santri yang kreatif dan menghasilkan karya-karya yang membanggakan.
- b. Desain dan komponen pada pengembangan aplikasi Adobe Photoshop dan CorelDRAW bisa ditambahkan lagi sesuai dengan kebutuhan.
- c. Apapun bentuk inovasi yang dikembangkan, hendaknya diikuti secara sistematis, sesuai prosedur pengembangan, dan sesuai dengan kebutuhan.



DAFTAR RUJUKAN

- A. Partanto, Pius dan Dahlan al-Barr, M., *Kamus Ilmiah Populer* (Surabaya : Arkola, 1994).
- Afifi, F. S. (2002). *Cara Mengajar Kaligrafi* . Jakarta .
- Al Ka'bi, A. (2023). Proposed artificial intelligence algorithm and deep learning
- Al-Faruqi, I. R. (1999). *Seni Tauhid, Terj, Hartono Hadi Kusumo* . Yogyakarta : Yayasan Bentang Budaya .
- Ali L. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- AL-Radaideh, B. (2013). *Graphic Design Curriculum and Printing Technology: The Partnership and the Impact in the Industrial Printing Market*. *British Journal of Arts and Social Sciences*, 15.
- Amaniyah nanda, Sulistiani Ika Ratih dkk “Implementasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran PAI, Vicratina: Jurnal Pendidikan Agama Islam, Volume 4 Nomor 2, 2023.
- Andayani, A. M. (2004). *Pendidikan AGama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya .
- Arikunto, Suharsimi, *Pengelolaan Kelas dan Siswa* (Jakarta: CV. Rajawali, 1988), h. 57.
- Arsyad, A. (1997). *Media Pengajaran* . Jakarta : Raja Grafindo.
- Asrori, M. A. (2014). *Metodelogi dan Aplikasi Riset Pendidikan* . Jakarta `: Bumi Aksara .
- ASSKAR, T. 1. (2002). *Kaidah Penulisan dan Karya-karya Master Kaligrafi*. Bojonegoro: ASSKAR Ponpes At-Tanwir.
- Budiarto, F. (2017, Maret 23). Belajar dengan Metode Taqlidy Bersnad dan Jelas Kemuliaannya. *calligraphic School*.
- Danim Sudarwan. *Agen Perubahan Sistem Pendidikan* (Yogyakarta : Pustaka Pajar. 2007).
- Darmadi, H. (2013). *Dimensi-dimensi Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial* . Bandung : Alfabeta .

- Departemen Agama R.I., *Kegiatan Ekstrakurikuler Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Umum dan Madrasah; Panduan Untuk Guru dan Siswa* (Jakarta: Depag R.I., 2004), h. 10.
- dkk, A. T. (2004). *Cakrawala Pemikiran Pendidikan Islam*. Bandung : Mimbar Pustaka.
- Eraku, S. S., Baruadi, M. K., Anantadjaya, S. P. D., Fadjarajani, S., Supriatna, U., & Arifin, A. (2023). Digital Literacy and Educators of Islamic Education. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(01), 569–576.
- Ericson Manalu, D., & Budi Kusuma, D. (2017). *Perancangan Prototype Visual Pada Bagian Desain Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pada Pt. Sulindafin*. 37–42.
- Fauziyati, Wiwin Rif'atul (2023), *Dampak Penggunaan Artificial Intelligence (Ai) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Volume 6 no 4, 2023.
- Hakim, L. (2022). *Peranan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Pendidikan. Kemenristek Dirjen Guru Dan Tenaga Kependidikan*, 1.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya .
- Harnoko, I. (2016). *Petungan sebagai Sistem Ukuran dalam Desain Komunikasi Visual Jawa. Jurnal Desain*, 4(01), 38.
<https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v4i01.913>
<http://www.ngawidian.com/2016/06/tutorial-manipulasi@photoshop.htm>
- Indra Djati Sidi. *Menuju Masyarakat Belajar*. (Jakarta : Paramadina. 2001)
- Istafa, A.F dkk, “*Implementasi Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*”, *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam* Volume 7 Nomor 2, 2022.
- Istifa, Arinda Farhany , Maskuri Bakri, Muhammad Sulistiono, *Implementasi Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Atas Islam Nusantara*, Volume 7 Nomor 2, 2022
- Khoiri, I. (1999). *Al-Qur'an dan Kaligrafi Arab*. Jakarta : PT. Logos Wawancara Ilmu.

- Kudus, .: P. (2018). *Pedoman Penyelesaian Tugas Akhir Sarjana* . Kudus : P2M.
- Kunandar. Guru Profesional, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*.(Jakarta : Rajawali Pers. 2007).
- Kuswandi, Adi, Rosichin Mansur, Siti Masyruah, *Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai Karakter Kepedulian Sosial Pada Siswa Sma Negeri 2 Malang*, Victarina: *ournal Pendidikan Islam*, Volume 7 Nomor 4, 2022
- Luger, G. F. (2005). *Artificial intelligence: structures and strategies for complex problem solving*. Pearson education.
- Mansur, Rosichin. (2018). *Lingkungan yang Mendidik Sebagai Wahana Pembentukan Karakter Anak*. Victarina Jurnal Pendidikan Islam. Volume. 2, Nomor 2, Hal. 45
- Mary Rombokas, *High School Extracurricular Activities and College Grades makalah dipresentasikan pada The Southeastern Conference of Counseling Personnel, Jekyll Island, GA* (Oktober 1995) yang dikutip Rachel Hollrah, *Extracurricular Activities*, dalam <http://www.public.iastate.edu/~rhetoric/105H17/rhollrah/cof.html>
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian KUalitatif*. Bandung : Rosda Karya.
- Muhaimin, Et. Al. 2004. *Paradigma Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngawi Dian, 2016; “*tutorial manipulasi photoshop*”
- Ramayulis. (2001). *Metodelogi Pengajaran Agama Islam* . Jakarta : Kalam mulia .
- Ravik Karsidi. *Peningkatan Mutu Pendidikan Agama Islam* (Solo : Universitas Terbuka, 2005).
- Rispul. (2018, November 23). *Kaligrafi Arab Sebagai Karya Seni* . Diambil kembali dari TSAQAFa Jurnal Kajian Seni Budaya Islam 1 no. 1 (2012) : 14: <http://eprints.uad.ac.id/1486/>
- Rohmat Mulyana, *Mengartikulasi Pendidikan Nilai* (Cet. I; Bandung: Alfabeta, 2004), h. 214.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur* . Jakarta : Prenadamedia Group.
- Shalahudin, M. (1986). *Media Pendidikan Agama* . Bandung : Bani Islam.

- Sirojuddin, D. (1992). *Seni Kaligrafi*. Bandung : Remaja Rosda Karya .
- Sirojuddin, D. (2006). *Asah Asuh Huruf Kaligrafi Islam*. Jakarta : Darul Ulum Press.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung : Alfabeta .
- Sulistiono, Muhammad. (2019). *Pendidikan Karakter Kebangsaan Teori dan Praktik. Desain Pendidikan Karakter Kebangsaan*. Malang: Intelegensia Media
- Syahdarwin. *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. (Jakarta : Gaung Persada Press. 2003).
techniques for development of higher education. *International Journal of Intelligent Networks*, 4, 68–73.
- Ulum I.M dkk, “*Pendidikan Karakter Implementasinya Dalam Pendidikan di Era Global*”, Vicratina: Jurnal Pendidikan Agama Islam, Volume 7 Nomor 1, 2022.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 (UU Sisdiknas) Sistem Pendidikan Nasional(Jakarta : Sinar Grafik)
- Uzer Usman Moh. dan Lilis Setyowati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), h. 22.
- Wiranto, E. B., & Suwartini, S. (2022). ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND TRUSTWORTHY PRINCIPLES IN GLOBAL ISLAMIC EDUCATION. *Ushuluddin International Conference*.
- Yunus, Mahmud. 1999. *Metodik khusus Pendidikan Agama*. Jakarta:Hidakarya agung.