

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 1 KUNINGAN

Udi Sanuhdi, Sofhian Fazrin Nasrulloh²

(Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK)

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Kuningan

²Sofhian Fazrin Nasrulloh (Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK)

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Kuningan

Udisanuhdi28@gmail.com

sfn@upmk.ac.id

ABSTRACT

Udi Sanuhdi (181223018), Development of Graphic Design Learning Media to Improve Learning Outcomes at SMK Negeri 1 Kuningan. Information and Communication Technology Education Study Program (PTIK), 2022

The objectives of this study are: (1) To develop a valid graphic design learning media used in SMK Negeri 1 Kuningan, (2) To determine student learning outcomes before the development of graphic design learning media at SMK Negeri 1 Kuningan, (3) To determine student learning outcomes after the development of graphic design learning media at SMK Negeri 1 Kuningan, (4) To find out how much influence the development of learning media has on student learning outcomes at SMK Negeri 1 Kuningan, and (5) To determine student responses to graphic design learning media at SMK Negeri 1 Brass. This type of research is research and development. The learning media development method in this study has 5 stages, namely: (1) Analysis Phase; (2) Design; (3) Development; (4) Media Assessment (5) Implementation Phase. The respondents of this study were students of class XII PG 1 and Class XII PG 2 with a total number of 69 respondents, carried out in June - July 2022 using the nonequivalent Control Group Design method, namely research carried out in one comparison group or control group that did not receive treatment (treatment) and one experimental group received treatment (treatment). In the implementation of the test (pre test and posttest) is only done once. The analysis technique used is Validity Test, Reliability Test, using SPSS 25 with a level of $\alpha = 0.05$. development gets an average value of 62.2% thus the H0 hypothesis is rejected, so it can be said that the learning outcomes of Graphic Design taught using developed media are higher than those without using learning media development

Keywords: Learning Media, Learning Outcomes, Graphic Design

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah : (1) Untuk mengembangkan media pembelajaran desain grafis yang valid digunakan di SMK Negeri 1 Kuningan, (2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dikembangkannya media pembelajaran desain grafis di SMK Negeri 1 Kuningan, (3) Untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah dikembangkannya media pembelajaran desain grafis di SMK Negeri 1 Kuningan, (4) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pengembangan media pembelajar terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Kuningan, dan (5) Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran desain grafis di SMK Negeri 1 Kuningan. Jenis Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Metode pengembangan Media Pembelajaran dalam penelitian ini ada 5 tahapan yaitu : (1) Tahap Analisis; (2) Desain; (3) Pengembangan; (4) Penilaian Media (5) Tahap Implementasi. Responden penelitian ini adalah siswa kelas XII PG 1 dan Kelas XII PG 2 dengan total jumlah 69 Responden, dilaksanakan pada bulan Juni - Juli 2022 menggunakan metode nonequivalent Control Group Design, yaitu penelitian yang dilaksanakan pada satu kelompok perbandingan atau kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan (treatment) dan satu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan (treatment). Dalam pelaksanaan test (pre test dan posttest) hanya

dilakukan satu kali. Teknik analisis yang digunakan adalah Uji Validitas, Uji Reliabilitas, menggunakan SPSS 25 dengan taraf $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kelas yang diterapkan (treatment) pembelajaran menggunakan Pengembangan Media mendapat nilai rata-rata 67.6 % sedangkan kelas yang tanpa media pengembangan mendapatkan nilai rata-rata 62.2 % dengan demikian hipotesis H_0 ditolak, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar Desain Grafis yang diajarkan menggunakan Media yang dikembangkan lebih tinggi dibandingkan dengan yang tanpa menggunakan pengembangan media pembelajaran

Keyword: Media Belajar, Hasil Belajar, Desain Grafis

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dirasakan menjadi hal yang penting bagi masyarakat Indonesia guna menopang kemajuan zaman yang terlampaui pesat setiap harinya. Dimana pendidikan yang dimaksud pada dasarnya identik dengan pemberian pengetahuan, keterampilan, dan suatu bentuk pendewasaan. Pendidikan ini merupakan proses pembelajaran, proses pembelajaran yang dilakukan melalui pendidikan formal, non formal serta keluarga. Pendidikan formal dalam hal ini adalah kegiatan yang sistematis, berstruktur, bertingkat, berjenjang, dimulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi dan yang setaraf dengannya; termasuk didalamnya ialah kegiatan studi yang berorientasi akademis dan umum, program spesialisasi, dan latihan profesional, yang dilaksanakan dalam waktu yang terus menerus.

Pendidikan pula merupakan suatu istilah yang memiliki kaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Menurut pendapat Aqib (2016:1) Pendidikan dan pembelajaran seharusnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Dalam proses pembelajaran tersebut terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Keberhasilan suatu proses pendidikan sangat ditentukan oleh pendidik, siswa dan lingkungan sekolah. Ketiga hal tersebut tidak dapat dipisahkan, karena ketiganya saling terikat satu sama lain. Kegiatan belajar mengajar merupakan

sesuatu yang membutuhkan sarana dan prasarana seperti alat peraga yang membantu terlaksananya proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan yang dilaksanakan adalah tercapainya tujuan pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Prestasi belajar merupakan tolok ukur yang utama untuk mengetahui keberhasilan belajar seseorang. Prestasi belajar yang dimiliki oleh seseorang merupakan aktualisasi potensi yang dimilikinya, artinya belajar merupakan manifestasi kemampuan potensi individu. Namun, pengembangan media pembelajaran memberikan kontribusi yang cukup dominan terhadap hasil belajar seseorang. Secara umum, prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar. Prestasi dapat ditunjukkan melalui nilai yang diperoleh siswa setelah sejumlah bidang studi dipelajarinya dengan melalui proses evaluasi..

2. TINJAUAN PUSTAKA

a) Pengertian Belajar

Sudjana (2010) mengemukakan bahwa "Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang". Perubahan hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti penambahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu-individu yang belajar. Sejalan dengan sudjana Winkle (2009) berpendapat bahwa "Belajar

merupakan suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan yang relatif konstan dan berbekas” Sebagaimana dikemukakan oleh UNESCO ada empat pilar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh pendidikan yaitu : learning to know, learning to be, learning to life together, dan learning to do. Menurut Bloom ada tiga ranah hasil belajar, yaitu : kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk aspek kognitif Bloom menyebutkan enam tingkatan, yaitu : 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) pengertian, 4) aplikasi, 5) Analisis, 6) sintesis dan 7) evaluasi. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Menurut Tim Pengembangan MKDP (2011:140) Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks yang bersifat pemecahan masalah, dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses serta hasil belajar. Menurut Hamalik (2001:30) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan

dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Sedangkan menurut Dimiyati (2009:200) Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangi tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol. Selain itu, Hamalik (2017:129) berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap dan tingkah laku setelah menerima pelajaran atau setelah mempelajari sesuatu. hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada diluar diri siswa. a. Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya.

- b. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan yang meliputi :
 1. Faktor intelektual terdiri atas faktor potensial, yaitu kecakapan dan bakat. Dan faktor aktual yaitu kecakapan nyata dan prestasi.
 2. Faktor non intelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional, dan sebagainya.
- c. Faktor kematangan, baik fisik maupun psikis. Yang tergolong faktor eksternal ialah :
 1. Faktor sosial yang terdiri atas :
 - a. Faktor lingkungan keluarga.
 - b. Faktor lingkungan sekolah.
 - c. Faktor lingkungan masyarakat.

- d. Faktor kelompok.
2. Faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.
 3. Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya.
 4. Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan: Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung dalam mempengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang. Karena adanya faktor-faktor tertentu yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu motivasi berprestasi, intelegensi, dan kecemasan. Dari Pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah usaha belajar yang telah siswa capai dan laksanakan, hasilnya ditunjukkan dengan angka yang diberikan oleh guru. Hasil belajar terdiri dari 3 kawasan yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. a)

Pengertian Media

Gerlach & Ely dalam Arsyad (2008) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

b) Pengertian Pembelajaran

Hamalik (2005: 57) mengemukakan bahwa "Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran". Pembelajaran tidak dapat diartikan secara sederhana sebagai alih informasi pengetahuan dan keterampilan ke dalam benak siswa. c)

Pengertian Desain Grafis

Pengertian desain menurut JB Reswick adalah "kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya.

Lebih lanjut Pilang (2008:384) menjelaskan, dengan demikian desain merupakan kegiatan kreatif-progresif dengan produk, yang produk akhirnya adalah kebaruan dan perbedaan. d)

Indikator Pengembangan Media

Indikator merupakan sebuah ukuran dari suatu kondisi tidak langsung yang sudah atau telah terjadi. Selain itu, indikator juga dapat dikatakan sebagai tolak ukur keberhasilan pengembangan media pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Kuningan. Dalam mengembangkan media pembelajaran desain grafis ini saya menggunakan Corel Video Studio sebagai salah satu *software* edit video yang termasuk media pembelajaran berbasis Multimedia

3. METODE

A. Metode Pengembangan Media Pembelajaran

1. Tahap Analisis
Tahap analisis dimulai dari menetapkan tujuan pengembangan media pembelajaran serta pemilihan materi yang akan disajikan ke dalam media pembelajaran berdasarkan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran yang diterapkan di sekolah SMK Negeri 1 Kuningan Tujuan pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai alat bantu bagi penulis dalam menyajikan materi agar materi dapat tersampaikan dengan baik.
2. Tahap Desain
Pada tahap desain dilakukan perancangan alur media pembelajaran mulai dari pembuatan flowchart dan storyboard media pembelajaran.
3. Tahap Pengembangan
Tahap pengembangan merupakan tahap pelaksanaan produksi pembuatan media pembelajaran. Pada tahapan ini, media dikembangkan sesuai dengan alur

- dalam flowchart serta desain antar muka yang dibuat dalam bentuk storyboard. Pembuatan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Corel Video Studio Pro X6
4. Tahap Penilaian (Judgement) Media Sebelum media pembelajaran digunakan, maka tahap penilaian(judgement) perlu dilakukan. Tahap judgement merupakan tahapan penilaian media pembelajaran yang dilakukan berdasarkan aspek media dan aspek materi kepada ahli media dan materi.
 5. Tahap Implementasi Tahap implementasi merupakan tahapan uji coba media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan atau tidak. Pada tahap ini, media pembelajaran digunakan pada proses pembelajaran di kelas experiment sesuai dengan rancangan desain penelitian yang dibuat.
- B. Desain Penelitian Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka dalam penyajian data dan analisis yang menggunakan uji statistik. Menurut Sugiyono (2018;13) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistic (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Filsafat positivistic digunakan pada populasi atau sampel tertentu. Suharsimi Arikunto (2002 : 11) mengemukakan ciri-ciri penelitian kuantitatif sebagai berikut :
- 1) Penelitian kuantitatif menghendaki adanya perencanaan sesuatu yang akan diteliti, dengan terencana memberikan sesuatu perlakuan tertentu untuk mengetahui akibat-akibatnya.
 - 2) Penelitian kuantitatif merupakan eksperimental atau percobaan yang dilakukan secara terencana, sistematis dan terkontrol dengan ketat, baik dalam bentuk desain fungsional maupun desain faktorial.
 - 3) Penelitian kuantitatif lebih tertuju pada penelitian tentang hasil dari pada proses.
 - 4) Penelitian kuantitatif cenderung merupakan prosedur pengumpulan data melalui observasi untuk membuktikan hipotesis yang dideduksi dari dalil atau teori.
 - 5) Penelitian kuantitatif terutama bertujuan menghasilkan penemuan penemuan baik dalam bentuk teori baru atau perbaikan teori lama. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010: 173). Sedangkan Sugiyono (2010: 61) berpendapat bahwa : “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.
- C. Populasi dan Sampel Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010: 173). Sedangkan Sugiyono (2010: 61) berpendapat bahwa : “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI pada Program keahlian Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan. Adapun anggota populasinya adalah sebagai berikut
- D. Teknik Pengumpulan Data
1. Melalui Tes Menurut Anas Sudijono (2015:65) Tes adalah cara atau prosedur yang

perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas sehingga dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi testee.

2. Melalui wawancara dan Observasi
Menurut Nazir (1988) Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab dengan bertatap muka dengan responden dengan menggunakan interview guide (panduan wawancara). Wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur.
- ### 3. Dokumentasi
- Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditunjukkan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen. Dokumen adalah catatan tertulis yang isinya merupakan keterangan yang disusun oleh lembaga atau seseorang untuk pengujian suatu peristiwa, dan berguna bagi sumber data, bukti, informasi kealamiah data yang sukar diperoleh, sukar ditemukan, dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki. Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti dalam kegiatan pengumpulan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa antara metode dan instrumen penelitian saling berkaitan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti dalam kegiatan pengumpulan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa antara metode

dan instrumen penelitian saling berkaitan.

1. Soal

Jenis soal yang akan digunakan berupa soal uraian (Essay). Soal uraian memberikan indikasi yang baik untuk mengetahui ketercapaian kemampuan dalam belajar dan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami suatu materi yang diujikan. Instrumen soal tersebut terdiri dari soal tes awal (pretest) dan soal tes akhir (posttest) berbentuk uraian sebanyak 5 soal. Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan treatment (perlakuan), sedangkan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan treatment (perlakuan).

Berikut adalah kisi-kisi instrumen soal yang disajikan sebagai berikut:

1. Siswa dapat menyebutkan pengertian efek pada gambar vektor ?
 2. Siswa dapat menyebutkan 10 ragam efek pada gambar vektor ?
 3. Siswa dapat menyebutkan pengertian efek Blend pada gambar vektor ?
 4. Siswa dapat menyebutkan pengertian efek transparan pada gambar vektor ?
 5. Siswa dapat menjelaskan efek shadow pada gambar vector ?
2. Wawancara dan Observasi
Wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi terkait masalah yang diteliti. Wawancara ini ditujukan kepada guru mata pelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 1 Kuningan dan beberapa siswa perwakilan dari kelas XII Produksi Grafika Observasi dilakukan untuk mengambil data

di sekolah dan mengetahui ketrampilan proses sesuai yang dijelaskan dalam metode observasi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data data yang berkaitan dan mendukung penelitian seperti dokumen sebagai bukti, sehingga penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Dokumentasi yang diperlukan dalam penelitian ini diantaranya :

- a. Perangkat pembelajaran seperti silabus RPP dan media pembelajaran
- b. Hasil wawancara dengan guru pengampu dan siswa.
- c. Foto dokumentasi penelitian saat pengambilan data

F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, penulis menggunakan statistik deskriptif dengan menggunakan uji analisis regresi

1. Tingkat Kesukaran, Daya Beda dan Validasi

a. Tingkat Kesukaran

Butir-butir item tes hasil belajar dapat dinyatakan sebagai butir-butir item yang baik, apabila butir-butir tersebut tidak terlalu sukar atau tidak terlalu mudah dengan kata lain tingkat kesukarannya adalah sedang atau cukup.

b. Uji Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah).

c. Uji validitas

Uji Validitas adalah Uji ketepatan atau ketelitian suatu alat ukur dalam

mengukur apa yang sedang ingin diukur. Dalam pengertian yang mudah dipahami, uji validitas adalah uji yang bertujuan untuk menilai apakah seperangkat alat ukur sudah tepat mengukur apa yang seharusnya diukur.

2. Analisis Deskriptif

Deskripsi data digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Adapun cara yang digunakan untuk menjelaskan, menyajikan, dan mendeskripsikan data

a. Mean

Mean merupakan hasil penjumlahan dari seluruh nilai dibagi dengan jumlah atau banyaknya data.

b. Median

Median merupakan titik tengah dari semua nilai data (yang telah diurutkan).

c. Modus

Modus merupakan nilai data yang sering muncul atau frekuensi yang paling banyak.

d. Kelas Atas dan Kelas Bawah

Untuk menentukan Kelas Atas dan Kelas Bawah dengan membagi 2 semua responden dengan nilai yang sudah di urutkan

e. Tabel Frekuensi

Tabel Frekuensi yaitu untuk mengetahui seberapa banyaknya siswa yang menjawab dengan jumlah skor atau nilai tertentu

Untuk membuat tabel peneliti menggunakan Software SPSS

4. HASIL PEMBAHASAN

4.1 Isi Hasil dan Pembahasan

a. Analisis

Pada analisis terdapat 2 tahapan yaitu Needs Assessment dan Front-end Analysis. Needs Assessment (Analisis Kebutuhan) berupa analisis keadaan lapangan dan peserta, serta pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam

pengembangan media. Kegiatan analisis lapangan dilakukan dengan pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran di SMK N 1 Kuningan kelas XII Produksi Grafika.

b. Desain

Pada tahap ini merupakan tahapan perancangan media pembelajaran berbasis multimedia yang meliputi rumusan tujuan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia desain grafis sesuai dengan kebutuhan siswa, pembuatan flowchart untuk alur media pembelajaran, pembuatan storyboard sebagai rancangan awal pembuatan media pembelajaran, pengumpulan objek rancangan sesuai dengan terdapat pada media pembelajaran dan penyusunan instrumen untuk menguji kelayakan media pembelajaran sebagai sumber belajar siswa. Pembuatan Flowchart Flowchart merupakan diagram alur yang digunakan untuk menggambarkan alur proses media pembelajaran.

Pembuatan Storyboard

Storyboard merupakan deskripsi gambaran dalam pembuatan media pembelajaran yang dibuat untuk memudahkan proses pembuatan sebuah produk yang akan dijelaskan.

Tahap Pengembangan Media Pembelajaran

Tahapan pembuatan media yaitu proses pembuatan video pada aplikasi corel *video studio Pro X6*.

4.1.1 Isi Hasil Pembahasan

dalam penelitian ini penulis menetapkan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh pengembangan media pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Kuningan.

H0 : Tidak terdapat pengaruh pengembangan media pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Kuningan.

Ha : Hasil Hitung > 0

Ho : Hasil Hitung = 0

Jadi yang diambil Hipotesis Ha Yaitu Terdapat Pengaruh pengembangan media pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Kuningan.

5. KESIMPULAN

Pengembangan media Menggunakan Software Corel Video Studio Pro X6 karena Memiliki Keunggulan yang mudah digunakan dalam melakukan proses Pengembangan media pembelajaran. Dari hasil validitas oleh guru ahli materi dan ahli media bahwa memutuskan pengembangan media pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan hasil belajar siswa valid dan dapat melanjutkan ke tahap penelitian

Sebelum menggunakan media hasil belajar siswa masih kurang dari nilai KKM maka dari itu dibuatlah pengembangan media pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran desain grafis

Setelah dikasih pengembangan media pembelajaran siswa belajar siswa meningkat. Untuk hasil kurang signifikan namun Hasil dari perhitungan sebanyak 34 siswa responden nilai rata rata lebih tinggi disbanding dengan kelas control. Hasil responden siswa menunjukkan bahwa kelas kontrol memiliki nilai rata rata 62.2 % sedangkan kelas eksperimen atau kelas dengan treatment pengembangan media belajar memiliki nilai rata - rata 67.6 % dengan demikian Pengembangan Media Pembelajaran desain grafis memiliki pengaruh terhadap Hasil Belajar siswa di SMKN 1 Kuningan pada mata pelajaran Desain Grafis.

DAFTAR PUSTAKA

Anshar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Video Tutorial di SMK* (Doctoral dissertation,

- UNIVERSITAS NEGERI
MAKASSAR).
- Arifin, Zaenal. (2011) *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Bloom, Benjamin S, etc. *Taxonomy of Educational Objective: The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. (New York : Longmans, Green and Co. 1956).
- Dimiyati & Mudjiono. (2009) *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gerlach, & Eli. (1971). *Teaching and Media A Systemic Approach*. Dalam Arsyad, Azhar. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hanggara, Agie dan Darsih, Endang. (2018). *Dasar Statistika Manual & SPSS*. Bandung: Mujahid Press.
- Omear Hamalik. (2007) *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. (2017) *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto (2003) *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2009) *Penilaian Hasil Proses Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Pelelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Pelelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suharsaputra, Uhar. (2012) *Metode penelitian, kuantitatif, kualitatif, dan tindakan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Tim Pengembangan MKDP. (2011) *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 314-321.
- Winkel, WS. (2009). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Yudasmara, G. A., & Purnami, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48(1-3).
- Zainal, A., & Murtadlo, A. (2016) *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: PT. Satu Nusa.