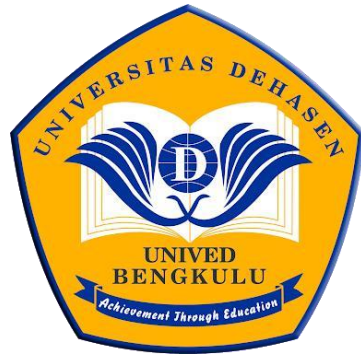


**PEMANFAATAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN  
DASAR DESAIN GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR  
PADA SISWA**



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan  
Program Studi Pendidikan Komputer (PKOM)  
Memperoleh Gelar Strata 1*

**OLEH :**

**VERA WATI**  
**NPM. 18210009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU**

**2022**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PEMANFAATAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN  
DASAR DESAIN GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR  
PADA SISWA**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**VERA WATI**  
**NPM. 18210009**

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing 1,

  
**Jumiati Siska, M.TPd**  
**NIDN. 0216128801**

Pembimbing 2,

  
**Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T**  
**NIDN. 0230098602**

Bengkulu, 1 Oktober 2022

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Komputer  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)  
Universitas Dehasen Bengkulu

  
**Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T**  
**NIK. 1703169**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PEMANFAATAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN**  
**DASAR DESAIN GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR**  
**PADA SISWA**

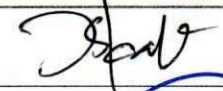
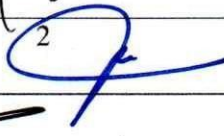


**SKRIPSI**

**OLEH**

**VERA WATI**  
**NPM. 18210009**

*Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 1 Oktober 2022  
Dan dinyatakan Lulus*

**SUSUNAN DEWAN PENGUJI**

No	Nama dan Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Jumiati Siska, M.TPd Ketua	1 	16/11/2022
2.	Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T Sekretaris	2 	16/11/2022
3.	Yenni Fitria, M.Pd Penguji I	3 	11/11/2022
4.	Diah Selviani, M.Pd. Mat Penguji II	4 	8/11/2022

Bengkulu, 1 Oktober 2022

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)  
Universitas Dehasen Bengkulu

  
**Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 1703007**

## **ABSTRAK**

Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Dasar Desain Grafis Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa

**VERA WATI**  
**NPM. 18210009**

Skripsi S1 Program Studi Pendidikan Komputer  
UNIVED Bengkulu, 2022 : 39 Halaman

Penelitian ini bertujuan untuk : Mengetahui pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dasar desain grafis terhadap hasil belajar pada siswa. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah. Sampel yang digunakan berjumlah 22 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dasar desain grafis terhadap hasil belajar pada siswa, dibuktikan dengan angket siswa dari 22 siswa yang menyatakan sangat setuju sebanyak 140 dengan persentase 21,21% dan kategori setuju berjumlah 520 dengan persentase 78,79%. Serta hasil belajar siswa yang meningkat setelah memanfaatkan multimedia pembelajaran *power point*.

Kata kunci : Pemanfaatan, Multimedia, Hasil Belajar.

## ***ABSTRACT***

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu dengan judul : **Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Dasar Desain Grafis Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa.**

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan di dalamnya. Karena itu, segala saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat penulis harapkan.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom, selaku Dekan FKIP UNIVED Bengkulu atas semua kebijakannya.
2. Bapak Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Komputer sekaligus pembimbing II yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, dan arahan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.
3. Ibu Jumiati Siska, M.TPd, selaku pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, saran, dan dorongan moril sejak penyusunan proposal hingga penyelesaian skripsi ini.

4. Ibu Yenni Fitria, M.Pd dan Ibu Diah Selviani, M.Pd.Mat, selaku penguji I dan penguji II yang telah memberikan masukan-masukan sehingga penulis dapat memperbaiki dan menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
5. Bapak Edi Rusman Jaya, M.Pd, selaku kepala sekolah SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Bapak Eef Meggy Zaputra, S.Kom, selaku guru pengapuh mata pelajaran dasar desain grafis, yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian dengan baik.
7. Seluruh dosen Program Studi S1 Pendidikan Komputer FKIP UNIVED Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi sehingga memberikan sumbangan pengayaan teori dalam penulisan skripsi ini.
8. Seluruh staff administrasi FKIP UNIVED Bengkulu yang telah bersusah payah memberikan pelayanan kepada Mahasiswa demi untuk kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
9. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Komputer FKIP UNIVED Bengkulu angkatan 2018 yang telah membantu, berupa motivasi dan doa selama proses hingga penyelesaian skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Atas segalanya semoga semua amalannya bernilai ibadah di sisi Allah SWT dan semoga karya ini bermanfaat bagi para pembaca. Aamiinn.

Bengkulu, 1 Oktober 2022

Penulis

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur atas rahmat dan karunia yang telah Allah SWT berkat scenario-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga tersampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini kupersembahkan terkhusus kepada :

1. Orang tuaku Bapak **Buing** dan Ibu **Hartati** yang telah memberikan doa yang tidak pernah ada habisnya serta semangat dan dorongan secara moril maupun materil hingga terselesainya skripsi ini.
2. Kakak **Sopianto (Alm), Iisnawati, Dadang S Manap, Nova Hanipa**, yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan semangat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Adik **Dielpiro Galang Saputra** dan **Sukma Melati**, yang selalu menghibur dan memberikan semangat sehingga penulis dengan sungguh-sungguh mengerjakan skripsi ini.
4. Ipar **Delpi Rolita Herman** dan **Dian Pratama Putra**, terimakasih atas dukungan dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Keluarga besar, anak, cucu, cicit, piut Datuk **Lukman** dan Nenek **Madunah**, terimakasih atas dukungan yang sangat luar biasa.
6. Terimakasih untuk sahabat-sahabatku **Ayu Asri, S.Pd, Rieke Wulandari, S.Pd, Tri Mayuri Brutu, Amd.Farm, Izza Luthfia, S.Pd, Nur Leli, S.Kom, Neli Permata Sari, Monica Amelia, S.Ak, Sherin Putri Dwi Julia, S.M, Feri Ramadiansyah, S.Kom, Govi Rusli, Dela Lupika Sari, S.Kom, Rupita, S.Pd, Saut Aprianta Nainggolan, S.M, Anisa Purnama Sari, Hanika Pepti,**



**Tita Asmara, S.Pd, Nora Azizah, Yessi Rohinda, Zahra Azizah, dan Dodi Saputra.**

7. Adikku **Lovina** terimakasih selalu ada dalam susah dan senang.
8. Sahabat seperjuangan seluruh mahasiswa pendidikan komputer angkatan 2018 tanpa terkecuali.
9. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Atas segalanya semua amalnya bernilai ibadah di sisi Allah SWT.
10. Almamaterku tercinta.

## **MOTTO**

*“Tujuan Pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkukuh kemauan  
serta memperhalus perasaan “*

**- Tan Malaka-**

*“Apapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya menemukanmu”*

**-Ali bin Abi Thalib-**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Vera Wati

NPM : 18210009

Program Studi : Pendidikan Komputer

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini yang saya tulis ini benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 1 Oktober 2022

Yang membuat pernyataan



Vera Wati  
**NPM. 18210009**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b><i>ABSTRACT</i>.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>x</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
1. Manfaat Teoritis.....	5

2. Manfaat Prakti.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Konseptual.....	7
B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	15
C. Kerangka Berpikir .....	17
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	18
B. Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian.....	18
C. Metode dan Prosedur Penelitian.....	18
D. Kehadiran Peneliti .....	20
E. Data dan Sumber Data .....	20
F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	22
G. Teknik Analisis Data .....	28
H. Pemeriksaan Keabsahan Data .....	29
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	31
B. Pembahasan.....	34
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	38
B. Saran .....	38
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Rancangan kisi-kisi umum.....	25
Tabel 3.2	: Rancangan kisi-kisi khusus .....	27
Tabel 3.3	: Alternatif jawaban .....	27
Tabel 4.1	: Hasil angket siswa .....	32
Tabel 4.2	: Hasil belajar siswa .....	33
Tabel 4.3	: Nilai siswa sebelum menggunakan multimedia .....	36
Tabel 4.4	: Nilai siswa setelah menggunakan multimedia .....	36

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Alur Kerangka Pikir.....	17
Gambar 3.1 : Trigulasi .....	29

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. RPP Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis
2. Silabus Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis
3. Wawancara Guru
4. Hasil Validasi Media
5. Tampilan Media
6. Hasil Tes Siswa
7. Hasil Respon Siswa
8. Surat Tugas Penelitian
9. Surat Selesai Penelitian
10. Kartu Bimbingan
11. Dokumentasi



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Multimedia digunakan sebagai alat peraga dalam pembelajaran. Sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Berikut ini akan diuraikan beberapa pengertian multimedia menurut para ahli. Istilah Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak atau bermacam-macam dan kata media yang berarti sarana yang dipakai untuk menyampaikan sesuatu atau alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi.

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi dan video (Prihantini & Nugroho, 2013). Multimedia adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu (Darmawan, Setiawati, Supriadie, & Alinawati, 2016). Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia yaitu kombinasi dua atau lebih media komunikasi untuk menyampaikan atau membuat sesuatu yang disampaikan melalui komputer atau dimanipulasi secara digital sehingga dapat dikontrol secara interaktif untuk menghasilkan suatu persentasi yang menarik.

Menurut Binanto dalam (Yanki, Sefty, & Harfad, 2018) ada tiga jenis multimedia, yaitu sebagai berikut:

1. Multimedia interkatif Pengguna dapat mengontrol apa saja dan kapan saja elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.
2. Multimedia hiperaktif Multimedia hiperaktif memiliki suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Multimedia hiperaktif dapat dikatakan memiliki banyak tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.
3. Multimedia linear Pengguna hanya sebagai penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan atau ditampilkan dari awal hingga akhir.

Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks di mana banyak faktor yang ikut mempengaruhinya. Salah satu faktor tersebut diantaranya adalah guru, dalam proses pembelajaran guru masih cenderung verbalisme dalam menyampaikan materi pelajaran. Dalam mengikuti proses pembelajaran kebanyakan siswa hanya mendengarkan ceramah guru, lalu mencatat materi yang ada di papan tulis meskipun tidak dimengerti, sehingga guru berfungsi sebagai sumber belajar dan memegang otoritas tertinggi keilmuan (*teacher centered*). Penggunaan metode konvensional tersebut menyebabkan siswa cenderung bergantung pada guru untuk mendapatkan mata pelajaran. Permasalahan pada pembelajaran konvensional dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran yang inovatif merupakan pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa melalui pelibatan aktif siswa yang bersangkutan. Melalui pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu meningkatkan kualitas peserta didik

Kualitas peserta didik yang dihasilkan menunjukkan keberhasilan dalam proses belajar salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswa. (Suparwoto, 2004: 128). Hasil belajar merupakan apa yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas belajar. Hasil belajar siswa mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua, yakni faktor internal dan faktor eksternal. konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan, Media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka dan simbol atau gambar. Media grafis memiliki banyak jenis seperti grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flannel, papan buletin, kartun, gambar dan sebagainya. Ada beberapa media grafis yang telah diterapkan oleh guru akan tetapi dari beberapa media lain peneliti memilih media gambar untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, karena gambar merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Gambar juga dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk usia berapa saja. Dengan penggunaan media tersebut akan lebih menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga akan lebih meningkatkan daya serap siswa dalam memahami pesan-pesan pembelajaran. Dengan begitu, pengajaran yang serba verbalistik dalam proses pembelajaran di kelas akan berkurang dengan sendirinya, sehingga proses pembelajaran merupakan hubungan timbal balik

antara seorang guru dengan siswanya di dalam kelas. Dalam pembelajaran guru hanya sebagai fasilitator dimana kegiatan belajar akan dititik beratkan pada

Berdasarkan observasi di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah melalui beberapa pertanyaan tentang pembelajaran desain grafis dengan salah satu guru kejuruan yang mengampuh mata pelajaran tersebut masih banyak siswa yang belum begitu memahami dengan konsep yang guru ajarkan karena kurangnya variasi dalam proses belajar mengajar sehingga membuat pemahaman siswa tentang mata pelajaran desain grafis masih kurang dan hasil belajar pada siswa juga kurang, oleh karena itu peneliti mengambil judul yang berkaitan dengan permasalahan tersebut yaitu, “Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dasar desain grafis terhadap hasil belajar pada siswa”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan:

1. Metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
2. Siswa kurang memahami materi desain grafis.
3. Hasil belajar siswa kurang.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dalam penelitian ini membatasi fokus yaitu:

1. Multimedia yang digunakan pada pembelajaran menggunakan *power point*.

2. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah.

#### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam proses penelitian ini adalah “Bagaimana pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dasar desain grafis terhadap hasil belajar pada siswa”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam proses penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dasar desain grafis terhadap hasil belajar pada siswa..

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis sebagai tambahan referensi bagi akademisi dan masyarakat agar dapat belajar dari hasil penelitian ini sehingga bisa membantu memecahkan masalah dikalangan siswa dan untuk meningkatkan pemahaman pada siswa.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Manfaat Bagi Mahasiswa

Dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dari perguruan tinggi dengan keadaan yang sesungguhnya dan dapat menerapkan pengalaman di masa yang akan datang, mendapatkan pengalaman dan melatih kesiapan pada saat menjadi seorang guru dikemudian hari.

b. Manfaat Bagi Sekolah

Dapat menjalin hubungan dan kerjasama yang baik antara Universitas dan sekolah.

c. Manfaat Bagi Universitas

Dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan mahasiswa dalam pengalamannya selama mengajar serta dapat dijadikan acuan penelitian selanjutnya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Konseptual**

##### **1. Multimedia**

###### **a. Pengertian Multimedia**

Kata multimedia terdiri dari dua kata yaitu multi dan media, jika dipisahkan maka dapat diartikan, multi adalah kata dari bahasa latin yaitu nouns yang memiliki arti banyak. Sedangkan media adalah kata dari bahasa latin yaitu medium yang memiliki arti perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan, menghantarkan, atau membawa sesuatu. Berdasarkan arti dua kata multi dan media tersebut, dapat kita artikan multimedia adalah perpaduan bermacam-macam media seperti teks, animasi, gambar, video dan lain lain, kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan. (Munir, 2015:2).

Multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersama-sama seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Berdasarkan definisi oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah perpaduan berbagai macam media teks, audio, grafis, animasi dan video secara interaktif yang akan disampaikan menggunakan komputer atau

peralatan elektronik untuk menyampaikan informasi dan dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran (Zainiyati, 2017:172).

b. Jenis Multimedia

Sutopo (2012:112) mengemukakan multimedia terdiri dari dua macam yaitu multimedia linier dan multimedia non-linier. Multimedia yang berjalan lurus atau berurutan disebut dengan multimedia linier, contoh jenis multimedia linier adalah TV dan film. Akan tetapi apabila multimedia dapat dikontrol oleh pengguna maka dinamakan multimedia non-linier yang sering dikenal dengan multimedia interaktif, contoh multimedia interaktif adalah presentasi pembelajaran dimana pengguna dapat memilih topik mana yang ingin dipelajari tidak harus menunggu seluruh presentasi ditayangkan.

Menurut beberapa pendapat diatas bahwa multimedia adalah perpaduan bermacam-macam media seperti teks, animasi, gambar, video dan lain lain, kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan dimana pengguna dapat memilih topik mana yang ingindipelajari untuk membantu memudahkan proses pembelajaran.

c. Indikator Keefektifan Multimedia

Purwanto, dkk dalam Lestari (2017:54) mengemukakan 7 kriteria untuk menilai multimedia, anantara lain :



- 1) Kriteria Isi, meliputi : Kesesuaian isi dengan tujuan, Ketepatan isi, Kemutakhiran isi, dan Kecukupan cakupan.
- 2) Kriteria Penyajian, meliputi : Penggunaan contoh, Sistematika, Strategi pembelajaran, Integrasi, Interaktivitas dan Motivasi.
- 3) Penggunaan Bahasa, meliputi : Kesulitan, Kaitannya dengan teks, dan Keterbacaan.
- 4) Kriteria Penggunaan Ilustrasi, meliputi : Ketepatan jenis ilustrasi, Kaitannya dengan teks, Penempatan, Pemberian keterangan, Kualitas teknik grafis, dan Keindahan.
- 5) Kriteria Kualitas Kelengkapan atau bahan penunjang, meliputi : Petunjuk guru, Tes akhir media, dan Pemanfaatan dan kaitan dengan media lain.
- 6) Kriteria Kualitas Teknis, meliputi : Penggunaan *font*, jenis dan ukuran; *Layout* atau tata letak; Ilustrasi, gambar , foto; dan Desain tampilan.
- 7) Kriteria Efektivitas Penggunaannya, meliputi : Minat siswa terhadap media, Hasil belajar siswa dengan media dan penilaian siswa terhadap media.
- 8) Kriteria Daya Tarik secara keseluruhan terhadap media.

Thorn dalam Lestari (2017:55) mengemukakan 6 kriteria untuk menilai multimedia interaktif yaitu :

- 1) Kemudahan navigasi, sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga siswa dapat memperlajarinya tanpa harus dengan pengetahuan yang kompleks tentang media.
- 2) Kandungan kognisi, adanya kandungan pengetahuan yang jelas.
- 3) Presentasi informasi, yang digunakan untuk menilai isi dan program.
- 4) Integrasi media, dimana media harus mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan.
- 5) Artistik dan estetika, untuk menarik minat belajar maka program harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik.
- 6) Fungsi secara keseluruhan, program yang dibuat harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh siswa.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan terdapat 8 aspek untuk menilai multimedia yaitu tampilan, penyajian materi, manfaat, kemudahan navigasi, kandungan kognisi, presentasi informasi, artistik dan estetika, serta fungsi secara keseluruhan dari multimedia.

## 2. Pembelajaran Dasar Desain Grafis

Mata pelajaran Dasar Desain Grafis merupakan mata pelajaran pada kompetensi keahlian Multimedia bidang keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi program keahlian Teknik Komputer dan Informatika. Mata pelajaran ini menekankan pada keterampilan melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi dan prosedur kerja sesuai dengan

bidang dan lingkup kerja dasar-dasar desain grafis. Kompetensi keahlian ini diharapkan dapat menghasilkan bibit unggul yang siap bekerja pada bidang pekerjaan desain grafis di dunia industri/usaha, dan instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha).

Tujuan dari kompetensi keahlian Multimedia ini secara umum mengacu pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 mengenai Tujuan Pendidikan Nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Secara khusus tujuan kompetensi keahlian multimedia adalah adalah membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar berkompeten sebagaimana telah dirumuskan pada kurikulum.

Penjabaran ruang lingkup pembelajaran Dasar Desain Grafis dituangkan dalam Keputusan Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah No 330/D.D5/KEP/KR/2017 yang meliputi: (1) unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang, (2) fungsi, dan unsur warna *CMYK* dan *RGB*, (3) prinsip-prinsip tata letak, (4) format gambar, (5) prosedur scanning gambar/ ilustrasi/teks dalam desain, (6) perangkat lunak pengolah gambar vektor, (7) manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek, (8) desain berbasis gambar vektor, (9) perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster), (10) manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek, (11) desain berbasis gambar bitmap

(raster), serta (12) evaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster). Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis adalah siswa mampu menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor. Pada kompetensi ini aplikasi pengolah gambar vektor yang digunakan dalam pembelajaran praktik adalah Corel Draw dimana aplikasi tersebut merupakan salah satu aplikasi yang telah banyak digunakan editor untuk mengolah gambar vektor. Kompetensi ini dipilih untuk menjadi materi pada pembuatan media pembelajaran karena merupakan pengetahuan baru bagi siswa sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran.

Dasar desain grafis memegang peranan penting dalam pembuatan desain, penerapan komponen yang meliputi elemen-elemen desain grafis, unsur-unsur desain grafis, dan prinsip-prinsip yang tepat pada pembuatan desain grafis sehingga dapat menghasilkan rancangan dan karya berkualitas yang sesuai dengan kriteria desain grafis seperti kartu nama, logo, banner, poster, desain kaos, cover buku, dan lain-lain.

### 3. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Bloom (dalam Sudjana 2009:46) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dibagi menjadi tiga ranah sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Berkeanaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2) Ranah Afektif

Berkeanaan dengan sikap yang terdiri dari penerimaan jawaban atau reaksi dan penilaian.

3) Ranah Psikomotorik

Berkeanaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Dari beberapa penjelasan tentang hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku subyek yang terjadi pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada penelitian ini peneliti akan mengukur tentang ranah kognitif.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Munadi (dalam Rusman 2012:124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Secara umum kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Setiap individu dalam hal

ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

## 2) Faktor Eksternal Faktor

lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik, dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembapan dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan.

Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

## 5. Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Dasar Desain Grafis

Berdasarkan kurikulum yang digunakan SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah, pembelajaran dikatakan berhasil apabila memenuhi syarat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belajar siswa, yaitu jika siswa mampu

menyelesaikan, menguasai tiap-tiap indikator kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran 70% dari seluruh tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dasar desain grafis dapat diartikan sebagai keberhasilan yang dicapai setelah terjadinya pemanfaatan multimedia tersebut, dan keberhasilan kelas tersebut dilihat dari jumlah siswa yang mampu menyelesaikan atau mencapai nilai minimal KKM 70.

## **B. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Peneliti mencari informasi dari penelitian-penelitian terdahulu dengan judul skripsi yang relevan sebagai perbandingan baik dari segi kekurangan maupun kelebihan. Penelitian terdahulu yang peneliti ambil meliputi:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Risky Oktavian dkk (2020) yang berjudul Efektivitas Pembelajaran Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran daring akan efektif jika menerapkan komponen esensial dari Laurillard yang mencakup aspek diskursif, adaptif, interaktif dan reflektif. Namun 76,07% memilih kombinasi pembelajaran daring sehingga penting adanya inovasi berupa integrasi dengan lingkungan mengacu pada komponen *digital learning ecosystem* dari Hammond yang dapat mengakomodasi gaya belajar, fleksibilitas dan pengalaman belajar peserta didik sehingga dapat memunculkan perasaan positif.
2. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Adityo Nur Cahya (2018) yang berjudul Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

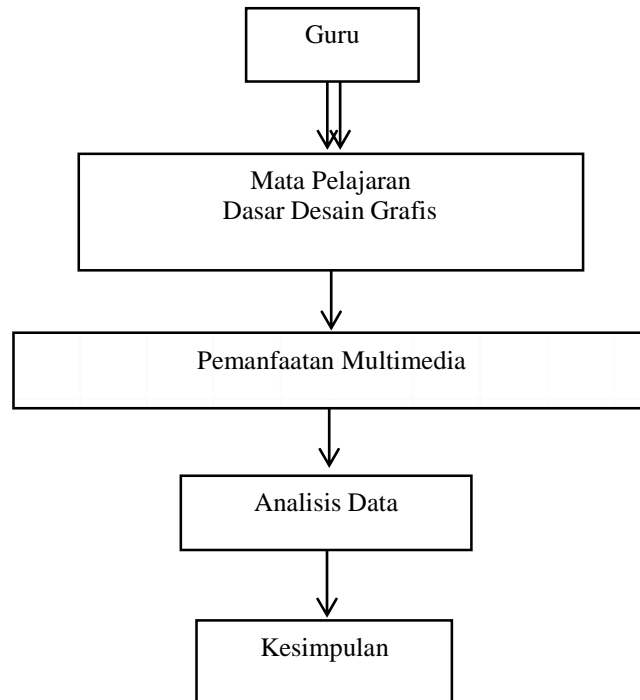
dalam Pembelajaran Fiqh di MTs Negeri Semarang. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, salah satu cara guru untuk mengajak siswa agar lebih tertarik dalam belajar, dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia. Guru pada mata pelajaran Fiqh menggunakan multimedia tersebut dalam pelajaran dengan menampilkan power point yang berisi materi serta penampilan video yang menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia didalam pelajaran, mampu mmeningkatkan hasil belajar siswa. Dalam kelas A dari rata-rata 82 dapat mencapai rata-rata nilai 90 dengan menggunakan pembelajaran berbasis multimedia. Sedangkan di kelas E terdapat peningkatan dari rata-rata nilai 79 menjadi 85.

3. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Rifkin Nisa Mahfudzoh (2017) yang berjudul Penerapan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Pada Bidang Studi Aqidah Akhlaq Siswa Kelas VII MTs Putri NW Narmada. Hasil penelitian Hasi lpenelitian menunjukkan bahwa penerapan multimedia dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di MTs Putri NW Narmada dilakukan dikelas dan laboratorium komputer. Hal ini dilakukan demi tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.



### C. Kerangka Berpikir

Berikut bagan kerangka berpikir yang peneliti buat untuk mempermudah dalam proses menjalankannya.



Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir

Keterangan :

⇒ : Kerangka yang tidak diteliti

→ : Kerangka yang akan diteliti

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah di Desa Srikraton Kec, Pondok Kelapa, di kelas X TKJ 1.

#### **B. Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah yang beralamatkan Jl. di Desa Srikraton Kec, Pondok Kelapa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II (genap) tahun ajaran 2021/2022 di bulan Juni sampai Juli 2022. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah yang berjumlah 22 orang.

#### **C. Metode dan Prosedur Penelitian**

##### **1. Metode**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif: ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari orang-orang (subyek) itu sendiri. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang berusaha menggambarkan situasi atau kejadian. Data yang dikumpulkan semata-mata bersifat deskriptif, sehingga tidak bermaksud mencari penjelasan, menguji hipotesis, membuat prediksi, maupun

mempelajari implikasi. Tujuannya adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis faktual dan akurat tentang fakta-fakta serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

## 2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan untuk mengetahui langkah-langkah terstruktur yang dilakukan oleh peneliti dari awal hingga akhir tercapainya tujuan penelitian yang valid dan mempermudah proses penelitian. Pada prosedur penelitian yang penulis lakukan ini terdapat tiga tahap, yaitu tahap persiapan atau pra penelitian, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Adapun langkah-langkah dari tahap penelitian ini sebagai berikut:

### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan peneliti yaitu:

- 1) Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu ke sekolah yang sebelumnya telah ditetapkan sebagai tempat penelitian.
- 2) Peneliti membuat materi wawancara untuk diajukan kepada guru mata pelajaran dasar desain grafis.
- 3) Peneliti mencari materi yang akan dibuat media pembelajaran menggunakan *power point*.
- 4) Peneliti membuat rancangan angket untuk siswa.
- 5) Peneliti membuat tes untuk mengetahui hasil belajar siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran dasar desain grafis, memberikan media pelajaran menggunakan *power point* kepada siswa kelas X TKJ 1, selanjutnya peneliti menyebarkan angket dan tes pada siswa kelas X TKJ 1 pada mata pelajaran dasar desain grafis.

c. Tahap Akhir

Setelah tahap persiapan dan pelaksanaan, tahap selanjutnya yang akan dilakukan yaitu tahap akhir dimana peneliti akan menganalisis dan menyusun data informasi yang telah didapatkan secara teratur.

#### **D. Kehadiran Peneliti**

Kehadiran peneliti dalam penelitian kualitatif menurut (Moleong, 2013:93) bertindak sebagai instrument sekaligus pengumpul data. Kehadiran peneliti mutlak diperlukan, karena disamping itu kehadiran peneliti juga sebagai pengumpul data. Sebagaimana salah satu ciri penelitian kualitatif dalam pengumpulan data dilakukan sendiri oleh peneliti. Sedangkan kehadiran peneliti dalam penelitian ini sebagai pengamat partisipan atau berperanserta, artinya dalam proses pengumpulan data peneliti mengadakan pengamatan dan mendengarkan secermat mungkin sampai pada yang sekecil-kecilnya sekalipun.

#### **E. Data dan Sumber Data**

Salah satu pertimbangan dalam memilih masalah penelitian adalah ketersediaan sumber data. Yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah

subyek dari mana data dapat diperoleh. Di dalam penelitian kualitatif sumber data lebih bersifat *understanding* (memahami) terhadap fenomena atau gejala sosial, karena bersifat *to learn about the people* (masyarakat sebagai subyek). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua sumber data, yakni:

1. Data

Data adalah semua fakta atau keterangan tentang sesuatu yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi. Data yang peroleh secara langsung dapat melalui pengamatan, pencatatan, wawancara, dokumen, tes, atau kuesioner yang diperoleh secara valid (Triyono, 2013: 202).

2. Sumber Data

- a. Sumber Data Primer

Menurut Sugiyono (2013:225) sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer merupakan data yang diperoleh langsung dengan teknik wawancara informan atau sumber langsung.

- b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian diperoleh secara langsung melalui guru yang mengampu mata pelajaran yang sedang peneliti teliti hal ini bertujuan untuk memperkuat keaslian data yang di dapat melalui pengamatan terhadap objek yang diamati, sumber data primer di peroleh, dokumentasi beserta angket/kuesioner.

## **F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

### 1. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Observasi adalah suatu proses yang kompleks, yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua hal yang penting dalam observasi yaitu proses pengamatan dan ingatan. Observasi yang digunakan ialah observasi partisipasi pasif. Jadi dalam hal ini peneliti datang ditempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut Sugiyono (2013: 227). Peneliti tidak langsung terlibat dan hanya sebagai pengamat independen. Peneliti melakukan observasi secara langsung kepada siswa kelas X TKJ 1 pada mata pelajaran dasar desain grafis.

#### b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan dan mendapatkan data, penjelasan dan keterangan-keterangan melalui sebuah pertanyaan dengan tatap muka baik dilakukan dengan guru maupun siswa.

#### c. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan-pertanyaan untuk di jawab oleh responden yang bertujuan memperoleh informasi tentang efektivitas pemanfaatan

multimedia dalam pembelajaran dasar desain grafis, subjek dalam pengisian kusioner ini ialah siswa kelas X TKJ 1.

d. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2020:193). Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

e. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang dilakukan peneliti untuk mencari data selain itu dokumentasi juga digunakan sebagai instrumen pelengkap dari proses teknik pengumpulan data yang telah di peroleh dari guru yang mengajar terkhususnya yang sedang diteliti yaitu mata pelajaran dasar desain grafis.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrument juga harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti kualitatif siap menemukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan. Validasi terhadap peneliti sabagai istrumen meliputi validasi terhadap paham metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki obyek penelitian, baik secara

akademik maupun logistinya. Yang melakukan validasi adalah peneliti sendiri, melalui evaluasi diri seberapa jauh pemahaman terhadap metode kualitatif, penguasaan teori dan wawasan terhadap bidang yang diteliti, serta kesiapan dan bekal memasuki lapangan (Sugiyono, 2013:222).

Adapun instrumen yang penulis gunakan dalam memperoleh data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara tertulis oleh responden yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dasar desain grafis di kelas X TKJ 1.

1) Rancangan Kisi-kisi Umum

Kisi-kisi umum adalah kisi-kisi yang dibuat untuk menggambarkan semua variabel yang akan diukur, dilengkapi dengan semua kemungkinan sumber data, semua metode dan instrumen yang mungkin dapat dipakai. Yang termuat dalam kisi-kisi umum ini baru rancangan ideal, tentang apakah semua sumber data, metode dan instrumen tetap akan dipakai atau tidak, tergantung dari ketetapan menurut pertimbangan peneliti.



No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Soal
1	Tampilan	Kejelasan teks	1	1
		Kejelasan gambar	2	2,3
		Kemenarikan gambar	1	4
		Kesesuaian gambar dengan materi	1	5
2	Penyajian materi	Penyajian materi	2	6,7
		Kemudahan memahami materi	1	8
		Kejelasan kalimat	1	9
		Kesesuaian contoh dengan materi	1	10
3	Manfaat	Kemudahan belajar	2	11,12
		Ketertarikan menggunakan bahan ajar <i>power point</i>	1	13
		Peningkatan motivasi	2	14,15
4	Kemudahan navigasi	Pengoperasian	2	16,17
		Struktur navigasi	2	18,19
		Kemudahan penggunaan navigasi	1	20
5	Kandungan kognisi	<i>User friendly</i>	2	21,22
		Interaktif	2	23,24
6	Presentasi informasi	Kejelasan penyampaian informasi	1	25
		Penyajian materi bersifat sistematis	1	26
7	Artistik dan estetika	Tampilan (audio, video, animasi, teks, dan grafik)	2	27,28
8	Fungsi keseluruhan	Program media dibuat karena sesuai dengan kemampuan pengguna	1	29
		Progrsm media menyajikan pembelajaran yang diinginkan pengguna	1	30

Sumber: Skripsi Puji Lestari 2017

Tabel 3.1 Rancangan kisi-kisi umum

## 2) Rancangan kisi-kisi khusus

Kisi-kisi khusus yaitu kisi-kisi yang dibuat untuk menggambarkan rancangan butir-butir yang akan disusun untuk sesuatu instrumen.

No	Butir Penilaian	Pilihan Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Teks pada media ppt mudah dibaca					
2.	Gambar yang disajikan sudah sesuai (tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit)					
3.	Adanya keterangan pada setiap gambar yang disajikan					
4.	Gambar yang disajikan menarik					
5.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi					
6.	Saya berani bertanya mengemukakan pendapat ketika menemukan masalah					
7.	Penyajian materi dalam media ppt ini mendorong saya untuk berdiskusi dengan teman-teman lain					
8.	Saya dapat memahami materi dengan mudah					
9.	Saya dapat dengan mudah memahami kalimat yang digunakan					
10.	Contoh soal yang digunakan sesuai dengan materi					
11.	Saya dapat memahami materi menggunakan media ppt ini dengan mudah					
12.	Saya meras lebih mudah belajar dengan menggunakan media ppt ini					
13.	Saya sangat tertarik menggunakan media ppt ini					
14.	Penggunaan ilustrasi dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi konsep gambarvector dan efek pada gambarfactor bagi saya					
15.	Saya lebih tertarik belajar dengan menggunakan media ppt ini					
16.	Media ppt memudahkan saya dalam memahami materi konsep gambarvector dan efek pada gambarfactor					
17.	Program pada media ppt sederhana dalam mengoprasikanya					
18.	Bentuk dan letak navigasi konsisten diseluruh isi program					
19.	Navigasi yang dibuat memudahkan saya dalam mengoprasikan program					
20.	Program pada media ppt ini saya kelola dengan mudah					
21.	Media ppt ini bersahabat dengan saya					
22.	Media ppt ini memberikan pengulangan untuk penguatan terhadap respon yang saya berikan					
23.	Media ppt ini mudah digunakan					

24.	Media ppt ini menumbuhkan respon saya secara interaktif					
25.	Menyediakan materi secara jelas					
26.	Menyampaikan materi dengan bahasa sederhana dan mudah dimengerti					
27.	Mempunyai tampilan yang menarik					
28.	Menggunakan teks, grafis, animasi, dan audio yang mendukung materi konsep gambar vektor dan efek pada gambar vektor dapat lebih mudah dipahami					
29.	Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan					
30.	Mencakup semua fungsi dan materi yang saya butuhkan					

Sumber: Skripsi Puji Lestari 2017

Tabel 3.2 Rancangan kisi-kisi khusus

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Tabel 3.3 Alternatif jawaban

b. Tes Hasil Belajar

Tes yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran dasar desain grafis yaitu pada materi konsep gambar bitmap dan vektor, dan software pengolah gambar vektor. Adapun bentuk tes yang dapat digunakan berupa tes pilihan ganda (*Multiple Choice Test*) yang berjumlah 20 soal.

## **G. Teknik Analisis Data.**

Teknik analisis data adalah upaya yang dilakukan untuk mengorganisasikan data, memilah menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Pada tahapan ini data dikerjakan dan dimanfaatkan sedemikian rupa sampai berhasil menyimpulkan kebenaran yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan dan persoalan yang diajukan dalam penelitian. Adapun teknik analisis data yang dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut :

### **1. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yaitu proses memasuki lingkungan penelitian dan melakukan pengumpulan data.

### **2. Reduksi Data**

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok dan fokus terhadap hal-hal penting serta mencari tema dalam pola. Apabila data telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

### **3. Penyajian Data**

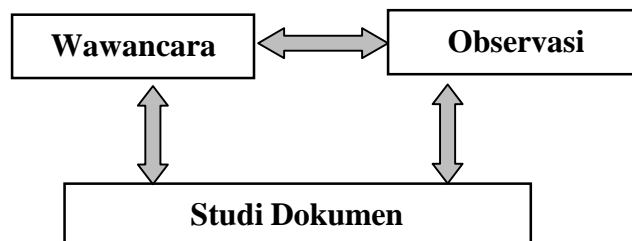
Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, pictogram dan sejenisnya, data akan terorganisasi dan tersusun dalam pola hubungan sehingga akan semakin mudah dipahami.

#### 4. Menarik Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih samar atau belum begitu jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa interaktif, hipotesis atau teori.

#### H. Pemeriksaan Keabsahan Data

Data yang telah berhasil dikumpulkan dan dicatat dalam kegiatan penelitian, peneliti harus memilih dan menentukan cara yang tepat untuk mengembangkan data yang diperoleh. Agar data penelitian kualitatif ini dapat dipertanggung jawabkan sebagai penelitian ilmiah, dan perlu dilakukan uji keabsahan data. Uji keabsahan data yang dilakukan ini adalah teknik Triangulasi.



Gambar 3.1 Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data, ini diperlukan untuk pengecekan atau pembandingan suatu data dalam penelitian kualitatif. Teknik triangulasi dimanfaatkan sebagai pengecekan keabsahan data yang ditemukan peneliti dari hasil wawancara

peneliti dengan informan kunci lainnya dan kemudian peneliti menginformasi dengan studi dokumentasi yang berhubungan dengan penelitian serta hasil pengamatan di lapangan sehingga kemurnian keabsahan data terjamin. Trigulasi pada penelitian ini, peneliti gunakan sebagai pemeriksaan melalui sumber lainnya. Dalam melakukan pengecekan data sebagai pembanding yang berasal dari hasil wawancara guru atau pun siswa.