

## ABSTRACT

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 analytical technique used is the Level of Difficulty, the Differentiating Power Test and the Validity Test, using SPSS with a level of  $\alpha = 0.05$ . Based on the results of the study, the pretest results for the control class had an average value of 2.9714, while the experimental class had a score of 2.6765. While the results of the posttest in the control class have an average value of 3.1143 and the experimental class have an average value of 3.3824. Based on the results of the study, it can be concluded that the class that is applied (treatment) learning using Media Development gets an average value of 67.6% while the class without development media gets an average score of 67.6%. the average value is 62.2%, thus the  $H_0$  hypothesis is rejected, and  $H_A$  is accepted, 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 pembandingan 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 Tingkat Kesukaran, Uji Daya Beda dan Uji Validitas, menggunakan SPSS dengan taraf  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan hasil penelitian hasil *pretest* kelas kontrol memiliki nilai rata - rata 2.9714, sedangkan kelas eksperimen hasilnya memiliki nilai 2.6765. Sedangkan hasil *posttest* pada kelas kontrol bernilai rata-rata 3.1143 dan kelas eksperimen bernilai rata-rata 3.3824. 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, dan  $H_A$  yang diterima, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar Desain Grafis yang diajarkan menggunakan media yang dikembangkan lebih tinggi dibandingkan dengan yang tanpa menggunakan pengembangan media pembelajaran.

**kata - kata kunci :** media belajar, hasil belajar, desain grafis