

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

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Oleh:

UDI SANUHDI

NIM : 181223018



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
MUHAMMADIYAH KUNINGAN**

2022

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul:

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

Yang disusun oleh :

Nama : Udi Sanuhdi
NIM : 181223018
Program Studi : PTIK (Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi)

Disetujui untuk digunakan dalam ujian sidang Skripsi penelitian.

Kuningan, 16 September 2022
Pembimbing,



Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd, M. Eng
NIK.201109012

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul:

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

Yang disusun oleh :

Nama : Udi Sanuhdi
NIM : 181223018
Program Studi : PTIK (Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi)

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 16 September 2020
dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Susunan Dewan Penguji,

Penguji I



Ahmad Fajri Lutfi, M.Kom.
NIK. 201309032

Penguji II



Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M. Eng
NIK. 201109012


Mengetahui

Ketua
STKIP Muhammadiyah Kuningan



Nanan Abdul Manan, M.Pd.
NIK. 0411028203

Ketua
Program Studi PTIK



Yoyo Zakaria, S.Pd., M.Kom
NIK. 201608076

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Udi Sanuhdi**
NIM : 181223018
Program Studi : PTIK

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya susun dengan judul:

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

adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari Skripsi orang lain. Apabila kemudian hari pernyataan Saya tidak benar, maka Saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar kesarjanannya).

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan bilamana diperlukan.

Kuningan, 16 September 2022
Pembuat Pernyataan,



Udi Sanuhdi
NIM. 181223018

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Udi Sanuhdi, dilahirkan di Kabupaten Kuningan Jawa Barat pada tanggal 22 November 1993 dari pasangan ayah Udis dan ibu Linah sebagai putra kedua dari tiga bersaudara. Bertempat tinggal di Jl. Jend. Sudirman Rt. 04/01 Kelurahan Awirarangan Kecamatan / Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat.

Penulis menyelesaikan pendidikan di SD Negeri XIV Kuningan Jawa Barat. Kemudian melanjutkan ke pendidikan pada tingkat Sekolah Menengah Pertama di SMP 2 Kuningan, Kecamatan / Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat. Kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 1 Kuningan Kecamatan Cigugur Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat selesai dan Lulus pada tahun 2012. Selanjutnya kerja di Instansi Sekolah SMK Negeri 1 Kuningan sebagai salah satu teknisi dalam Jurusan Produksi Grafika, kemudian di tahun 2018 melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi yaitu di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Kuningan dan masuk dalam Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan penelitian dan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Kuningan”**. Proposal Skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan.

Selama penelitian dan penyusunan laporan penelitian dalam skripsi ini, penulis tidak luput dari kendala. Kendala tersebut dapat diatasi penulis berkat adanya bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah menghendaki penulis melakukan penyusunan proposal penelitian ini.
2. Bapak Nanan Abdul Manan, M.Pd. selaku Ketua STKIP Muhammadiyah Kuningan
3. Bapak Yoyo Zakaria, S.Pd. M.Kom. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan
4. Bapak Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah mengorbankan waktu, tenaga, pikiran untuk membimbing serta memberikan saran dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
5. Ibu Kiki Zakiyah Sekretaris Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan
6. Bapak/Ibu Dosen Program Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan yang telah mencurahkan waktu dan pikiran dalam membimbing, memotivasi, dan memberikan pelayanan dengan baik kepada penulis selama menempuh perkuliahan.

7. Kepala SMK Negeri 1 Kuningan yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian ini
8. Kedua orangtua yang selalu memberi semangat, doa, dan segala pengorbanannya baik dari segi moril dan materil sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal skripsi ini.
9. Rekan-rekan seperjuangan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan angkatan 2018 tanpa motivasi kalian penulis tidak akan sampai menulis proposal skripsi ini.
10. *Crew* Grafika yang telah mendukung penulis untuk menyelesaikan penulisan proposal skripsi ini.

Semoga amal baik beliau diterima oleh Allah SWT, mendapat balasan yang lebih baik dan lebih banyak dari Nya. Penulis menyadari bahwa penulisan proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna. Maka dengan kerendahan hati, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan proposal skripsi ini.

Harapan penulis semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan khususnya buat diri saya pribadi.

Kuningan, 16 September 2022
Penulis,

Udi Sanuhdi
NIM. 181223018

DAFTAR ISI

COVER	
COVER DALAM	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	ii
ABSTRACT (Bahasa Inggris).....	iii
ABSTRAK (Bahasa Indonesia)	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang	2
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Kajian Teori	6
B. Penelitian Terdahulu	16
C. Kerangka Berfikir	18
D. Hipotesis	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
A. Metode Pengembangan Media Pembelajaran	20
B. Desain Penelitian	21
C. Populasi dan Sampel	19
D. Teknik Pengumpulan Data	20
E. Instrumen Penelitian	21
F. Teknik Analisis Data	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian	33
B. Pembahasan	60
BAB V PENUTUP	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berfikir	17
Gambar 3.1	Desain Penelitian.....	21
Gambar 4.1	<i>Flowchart</i> Pembuatan Video Sebagai Media Pembelajaran.....	33
Gambar 4.2	<i>Corel Video Studio Prox6</i>	35
Gambar 4.3	<i>CorelDraw</i> (Software desain grafis)	35
Gambar 4.4	<i>Corel ScreenCap Pro X6</i>	36
Gambar 4.5	<i>Rendering</i>	36
Gambar 4.6	Proses <i>Rendering</i>	36
Gambar 4.7	Hasil Pengembangan Media.....	36
Gambar 4.8	Tampilan Awal.....	37
Gambar 4.9	Tampilan Efek pada gambar vector “ <i>Blend</i> ”.....	37
Gambar 4.10	Tampilan Efek pada gambar vector “ <i>Contour</i> ”	37
Gambar 4.11	Tampilan Efek pada gambar vector “ <i>Envelope</i> ”	38
Gambar 4.12	Tampilan Efek pada gambar vector “ <i>Extrude</i> ”	38
Gambar 4.13	Tampilan Efek pada gambar vector “ <i>Bevel</i> ”	38
Gambar 4.14	Tampilan Efek pada gambar vector “ <i>Lens</i> ”	39
Gambar 4.15	Tampilan Efek pada gambar vector “ <i>Distort</i> ”.....	39
Gambar 4.16	Tampilan Efek pada gambar vector “ <i>Transparancy</i> ”	39
Gambar 4.17	Tampilan Efek pada gambar vector “ <i>Shadow</i> ”	40
Gambar 4.18	Tampilan Efek pada gambar vector “ <i>Powerclip</i> ”	40
Gambar 4.19	Tampilan Penutup	40

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Akhir Semester Ganjil	2
Tabel 2.1 Jenis, Indikator dan Cara Evaluasi Hasil Belajar	9
Tabel 3.1 Populasi dan Sampel	21
Tabel 3.2 Indeks Tingkat Kesukaran	25
Tabel 3.3 Indeks daya pembeda	27
Tabel 4.1 <i>Story Board</i>	34
Tabel 4.2 Data Hasil Respon XII Grafika 3	42
Tabel 4.3 Hasil Hitung Tingkat Kesukaran Soal SPSS.....	43
Tabel 4.4 Indeks Tingkat Kesukaran	43
Tabel 4.5 Hasil perhitungan dengan SPSS.....	44
Tabel 4.6 Kriteria daya pembeda soal.....	44
Tabel 4.7 Hasil dari rhitung dengan menggunakan SPSS.....	45
Tabel 4.8 Rekap data Respon Kelas Kontrol dan Eksperimen <i>Pretest</i>	46
Tabel 4.9 <i>Pretest</i> Kelas Kontrol XII Grafika 1	47
Tabel 4.11 Kelas atas dan kelas bawah.....	50
Tabel 4.12 Freqnsi Kelas Eksperimen XII Grafika 2.....	50
Tabel 4.14 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	52
Tabel 4.15 <i>Posttest</i> Hasil Hitung SPSS Kelas Kontrol	53
Tabel 4.16 <i>Posttest</i> Hasil Hitung SPSS Kelas Eksperimen	54
Tabel 4.18 Kelas atas dan bawah kelas kontrol dan eksperimen	55
Tabel 4.19 <i>Posttest</i> Freqnsi Kelas Kontrol XII Grafika 1	56
Tabel 4.20 <i>Posttest</i> Freqnsi Kelas Eksperimen XII Grafika 2.....	56
Tabel 4.21 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	57

DAFTAR LAMPIRAN

1. SK STKIP
2. Surat Ijin Penelitian di SMK Negeri 1 Kuningan
3. Silabus Mata Pelajaran Desain Grafis
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Desain Grafis
5. Lembar Kerja Peserta Didik Desain Grafis
6. Lembar Validasi Instrumen Angket Ahli Materi
7. Lembar Validasi Ahli Media
8. Daftar Absen
9. Daftar Nilai KKM
10. Dokumentasi
11. Profil SMK Negeri 1 Kuningan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 di dalamnya 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.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SMK Negeri 1 Kuningan, diperoleh data bahwa hasil penilaian akhir tahun (PAT) semester satu kelas XII tahun pelajaran 2022-2023 mata pelajaran desain grafis rata-rata nilai siswa belum mencapai nilai standar rata-rata atau KKM sebesar 75. Berikut ini adalah data Nilai Hasil PAT kelas XII Grafika 1, XII Grafika 2 dan XII Grafika 3 Mata Pelajaran Desain Grafis Tahun Pelajaran 2022/2023 SMK Negeri 1 Kuningan sebagai berikut :

Tabel 1.1
Nilai Ulangan Akhir Semester Ganjil

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Di atas KKM		Di Bawah KKM	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
XII Grafika 1	35	75	15	43 %	20	67 %
XII Grafika 2	34	75	13	38 %	21	62 %
XII Grafika 3	33	75	14	42 %	19	58 %

Sumber : Guru Desain Grafis SMK Negeri 1 Kuningan

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa ada beberapa faktor pendukung yang dapat membantu yaitu salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Hamalik (2005:15) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh–pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pembelajaran terdiri dari berbagai komponen, salah satunya yaitu media, media tidak hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian

dari integral dalam proses pembelajaran. Kedudukan media dalam proses pembelajaran sangat penting sebab media dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran, bahkan jika dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya. Media dapat juga menggantikan sebagai tugas pendidik dalam penyajian materi pelajaran, dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dapat berlangsung mencapai hasil yang optimal. Pendidik dan siswa sama-sama bisa belajar dan menguasai materi dengan bantuan media yang telah ditentukan sesuai isi dan tujuan materi pembelajaran. Selain itu pula, penggunaan media dalam pendidikan dan pengajaran sangat dibutuhkan karena hal tersebut akan lebih mempermudah penyampaian pengetahuan kepada siswa, sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan antara komunikasi pendidik dengan siswa. Sehingga proses belajar mengajar dapat terarah dan dipimpin karena indra siswa terfokus pada media yang digunakan oleh pendidik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Kuningan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas rumusan masalah yang didapat:

- 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran desain grafis?
- 2) Bagaimana hasil belajar siswa sebelum pengembangan media pembelajaran desain grafis?
- 3) Bagaimana hasil belajar siswa setelah mengembangkan media pembelajaran desain grafis?
- 4) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah mengembangkan media pembelajaran desain grafis?
- 5) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran desain grafis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang diatas tujuan penelitian yang didapat:

- 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran desain grafis.

- 2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dikembangkannya media pembelajaran desain grafis.
- 3) Untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah dikembangkannya media pembelajaran desain grafis.
- 4) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pengembangan media pembelajar terhadap hasil belajar siswa.
- 5) Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran desain grafis.

D. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Dapat mengembangkan teori pendidikan teori pengembangan media pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2) Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai masukan di SMK Negeri 1 Kuningan dalam upaya meningkatkan hasil belajar melalui pengembangan media pembelajaran desain grafis.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

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”

Menurut Gagne dalam bukunya yang berjudul *The Conditions of Learning* (1977) mengemukakan bahwa Belajar adalah “Sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan”.

Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajara adalah usaha sadar individu yang hakikatnya merubah tingkah laku siswa atau sisiwa, merubuah tingkah laku tersebut berupa tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa.

b) Pengertian Hasil Belajar

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 menerangkan 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.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

c) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum, 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. Menurut Tim Pengembangan MKDP (2011:141) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya :

- 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.

Arifin (2011:299) berpendapat bahwa ada beberapa faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diantaranya

1. Siswa terdiri dari bakat khusus, minat, kematangan, kapasitas dasar, sikap, kebiasaan dan kesiapan siswa.
2. Sarana dan prasarana terdiri dari kelengkapan media, guru, teknik, metode, sumber belajar, bahan. Dan kualitas.
3. Faktor lingkungan, baik fisik, sosial maupun kultur, dimana kegiatan pembelajaran dilaksanakan.
4. Faktor hasil belajar yang merujuk pada rumusan normatif harus menjadi milik siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran.

Sejalan dengan Arifin, Slameto (2003:54) juga mengemukakan bahwa faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar terdiri dari 2 macam yaitu faktor internal dan faktor eksternal dengan rincian sebagai berikut:

1. Faktor Internal
 - a. Jasmaniah yaitu kesehatan dan cacat tubuh

- b. Psikologis yaitu intelegensi, minat, bakat, perhatian, motif, kedisiplinan dan kematangan
 - c. Kelalahan yaitu kelelahan jasmani
2. Faktor Eksternal
- a. Keluarga yaitu cara orang tua mendidik anaknya, suasana rumah, keadaan ekonomi, latar belakang kebudayaan
 - b. Sekolah yaitu cara guru mengajar, kurikulum, kedisiplinan siswa, relasi guru, sarana prasarana dan tugas yang diberikan oleh guru.
 - c. Masyarakat yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan dari masyarakat yang berada di lingkungan tempat tinggal siswa.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya adalah penggunaan media dalam belajar, jika siswa itu mudah terpengaruh dengan itu semua maka kemungkinan besar akan adanya penurunan dalam hasil belajar siswa, jika tidak maka kemungkinan besar pula hasil belajar siswa akan meningkat atau pun bertahan.

d) Jenis-jenis dan Indikator Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxsonomy of Education Objectives* bahwa “Indikator belajar membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu *kognitif, afektif, psikomotorik*”.

Serta Menurut Syah (2010:151) “Hasil belajar memiliki beberapa jenis dengan indikator yang berbeda serta cara evaluasi atau mengukur yang berbeda” seperti dibawah ini:

Tabel 2.1
Jenis, Indikator dan Cara Evaluasi Hasil Belajar

Ranah/Jenis Hasil Belajar	Indikator	Evaluasi
A. Ranah Cipta (Kognitif)		

Ranah/Jenis Hasil Belajar	Indikator	Evaluasi
1. Pengamatan	a. Dapat menunjukkan b. Dapat membandingkan c. Dapat menghubungkan	a. Tes lisan b. Tes tertulis c. Observasi
2. Ingatan	a. Dapat menyebutkan b. Dapat menunjukan kembali	a. Tes lisan b. Tes tertulis c. Observasi
3. Pemahaman	a. Dapat menjelaskan b. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	a. Tes lisan b. Tes tertulis
4. Aplikasi/Penerapan	a. Dapat memberikan contoh b. Dapat menggunakan secara tepat	a. Tes tertulis b. Pemberian tugas c. Observasi
5. Analisis	a. Dapat menguraikan b. Dapat mengaplikasikan	a. Tes tertulis b. Pemberian tugas
6. Sintesis (membuat panduan baru dan utuh)	a. Dapat menjelaskan b. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	a. Tes tertulis b. Pemberian tugas
B. Ranah Cipta (Afektif)		
1. Penerimaan	a. Menunjukkan sikap menerima b. Menunjukkan sikap menolak	a. Tes tertulis b. Tes skala sikap c. Observasi
2. Sambutan	a. Kesiediaan berpartisipasi b. Kesiediaan memanfaatkan	a. Tes skala sikap b. Pemberian tugas c. Observasi
3. Apresiasi	a. Menganggap penting dan bermanfaat b. Menganggap indah dan harmonis c. Mengagumi	a. Tes skala sikap b. Pemberian tugas c. Observasi
4. Internalisasi	a. Mengakui dan meyakini b. Mengingkari	a. Tes skala sikap b. Pemberian tugas ekspresif dan

Ranah/Jenis Hasil Belajar	Indikator	Evaluasi
		proyektif
5. Karakterisasi (penghayatan)	a. Melembagakan atau meniagakan b. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari	a. Pemberian tugas ekspresif dan proyektif b. Observasi
C. Ranah Cipta (Psikomotor)		
1. Keterampilan bergerak dan bertindak	a. Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki, anggota tubuh lainnya	a. Observasi b. Tindakan
2. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal	a. Kefasihan melafalkan atau mengucapkan b. Kecakapan membuat mimik dan gerak jasmani	a. Tes lisan b. Observasi c. Tes tindakan

Dari Pendapat para ahli di atas, 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*.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis

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. *Association for Educational Communications and Technology (AECT)* mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi.

Dari uraian diatas penulis dapat menyimpulkan, bahwa media merupakan sarana untuk menuju ke suatu tujuan. Di dalamnya terdapat informasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Informasi ini

mungkin didapatkan dari buku-buku, rekaman, internet, film, mikrofilm, dan sebagainya.

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 memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Pembelajaran tidak dapat diartikan secara sederhana sebagai alih informasi pengetahuan dan keterampilan ke dalam benak siswa.

Jadi, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif seyogyanya membantu siswa menempatkan diri dalam situasi dimana mereka mampu melakukan konstruksi-konstruksi pemikirannya dalam situasi wajar, alami, dan mampu mengekspresikan dirinya secara tepat apa yang mereka rasakan dan mampu melaksanakannya.

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.

Selain itu *Graphic Design* atau Desain Grafis menurut pendapat Preble, Duane and Sarah (1985:211) adalah suatu istilah penamaan yang mengacu pada latar dwimatra atau dua dimensi (2d) yang bervariasi baik format dan kompleksitasnya. Maka penulis dapat menyimpulkan apa yang dinyatakan oleh beberapa pendapat di atas tampaknya sudah jelas bahwa Desain Grafis adalah suatu proses kreatif yang menghasilkan produk berguna bahkan tidak ada sebelumnya. Tampaknya desain adalah kegiatan merancang dan selalu merujuk

kesana. Bahkan kata desain sepadan dengan kata perancangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Pernyataan itu juga sejalan dengan asal-muasal kata “Desain” yang dipinjam dari bahasa Inggris, yaitu: *Design*. Dalam Kamus Oxford, *Design* berarti rencana atau gambar yang dibuat untuk menunjukkan tampilan dan fungsi atau cara kerja bangunan, pakaian, atau benda lain sebelum dibuat.

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.

Merujuk pada pendapat Sudjana (2009: 132) tentang indikator media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Relevansi
- b. Kemampuan Pendidik
- c. Kemudahan Penggunaan
- d. Ketersediaan
- e. Kebermanfaatan

Dari indikator yang telah ditulis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator media pembelajaran lebih memfokuskan pada keberlangsungan proses pembelajarannya itu sendiri, bisa kita lihat bahwasanya media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang sedang terjadi baik pada siswa atau pada guru yang akan menggunakan media tersebut.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Multimedia

Dalam mengembangkan media pembelajaran desain grafis ini saya menggunakan Corel Video Studio sebagai salah satu *software* edit video yang termasuk media pembelajaran berbasis Multimedia

a. Pengertian *Corel Video Studio*

Kahoro (dalam Wisnu, 2012, hlm. 6) mengatakan bahwa “program ini sangat populer dan banyak digunakan oleh para ahli multimedia, karena fasilitas dan kemampuan program dalam pengolahan dan pengeditan video”. Pendapat tersebut didukung oleh Bagas(2014) mengemukakan bahwa “melalui *software Corel Video Studio* ini, kita dapat membuat video dengan mudah dan cepat, tanpa harus menguasai ilmu *video editing*”. Dapat disimpulkan bahwa *software Corel Video Studio* merupakan *software* yang memiliki beberapa fungsi yang menarik dan mudah digunakan dalam menggabungkan unsur-unsur multimedia seperti gambar, suara, animasi, dan video.

b. Kelebihan *Corel Video Studio*

Dalam penggunaannya, *software Corel Video Studio* memiliki berbagai kelebihan. Kelebihan tersebut diantaranya, mampu memasukan suara dan membuat tampilan-tampilan yang menarik dengan memasukan teks, narasi, gambar, animasi,dan video.

Kahoro (dalam Wisnu, 2011) menyebutkan beberapa keuntungan menggunakan program Corel VideoStudio X2, antara lain :

- 1) fasilitas *capture* yang praktis, baik secara digital maupun analog
- 2) pengoperasian yang sangat mudah untuk dipahami
- 3) keberagaman efek transisi real time
- 4) akurasi pengaturan cahaya yang secara otomatis mampu menyesuaikan gelap/terangnya warna

- 5) dilengkapi dengan audio filter untuk menghasilkan suara jernih.

Dari paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *software multimedia Corel Video Studio* mampu mendukung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Sehingga menghasilkan media pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan serta mampu menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi bahan referensi dan acuan bagi penulis dalam melakukan penelitian ini, sehingga membantu penulis dalam memperkaya teori-teori dalam mengkaji dalam penelitian yang dilakukan.

Dari penelitian terdahulu, penulis menemukan judul yang hampir sama dengan judul yang diambil untuk penelitian ini yaitu:

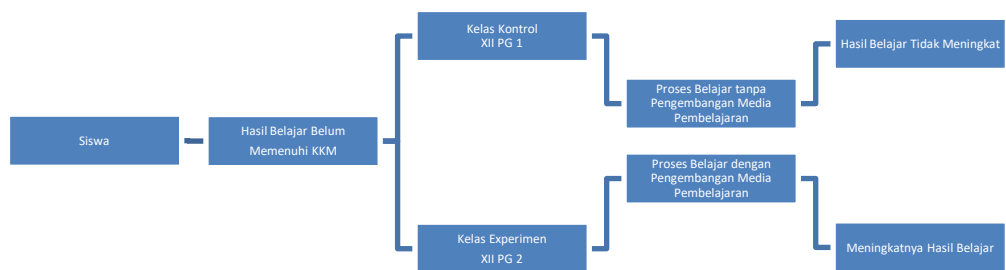
- 1) Dikutip dari sebuah jurnal penelitian dari Gede Ari Yudasmara dan Desi Purnami (2015), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP”, dari hasil pengamatan penulis menemukan media pembelajaran yang berhasil dikembangkan telah memenuhi syarat kepraktisan berdasarkan rata-rata nilai respon guru 3,73 (terkategori positif) dan respon siswa 3,5 (terkategori sangat positif) dan Media pembelajaran interaktif biologi ini telah memenuhi syarat keefektivan karena telah berhasil mencapai nilai tes hasil belajar siswa yang mencapai rata-rata 79,04 diatas KKM yang ditetapkan yaitu 72, dan persentase tingkat ketuntasan minimal siswa mencapai 95,83%.
- 2) Dikutip dari sebuah jurnal penelitian dari I W. Widiana, Ni P. Gita Parera dan Adrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana (2019). Dengan judul “Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA”. Dari hasil pengamatan penulis menemukan, Media permainan ular tangga dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validitas media dinyatakan valid dilihat dari review para ahli dan siswa dengan persentase ahli isi mata pelajaran 92,86%, ahli media pembelajaran 82,86%, ahli desain pembelajaran 96,66%, uji coba perorangan 95,39%, uji coba kelompok kecil 93,59%, dan uji coba lapangan 94,50%. Uji efektivitas media permainan ular tangga menunjukkan bahwa hasil hitung $(9,6) > t_{tabel} (2,144)$. Ini berarti terdapat efektivitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA.

- 3) Dikutip dari sebuah jurnal penelitian dari Anshar, Sapto Haryoko, Hasanah Nur (2019). Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Video Tutorial DI SMK”. Dari hasil pengamatan penulis menemukan, Berdasarkan hasil validasi ahli dengan rerata presentase 93,64% menunjukkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial di SMK berada pada kategori sangat valid; Berdasarkan hasil analisis aktivitas guru dan aktivitas siswa dengan rerata presentase 89,22%, pengembangan media pembelajaran desain grafis berbasis video tutorial berada pada kategori praktis digunakan di SMK dan Hasil pengembangan media pembelajaran desain grafis berbasis video tutorial efektif digunakan di SMK berdasarkan hasil analisis respon guru dan siswa yang berada pada kategori sangat baik, serta hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan.

C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan alternatif pilihan sebagai media pembelajaran bagi Sekolah Menengah Kejuruan, dengan menggunakan media pembelajaran yang telah di kembangkan guna memudahkan dalam memahami materi dalam sebuah pelajaran kelengkapan materi, urutan materi, kemudahan untuk dipahami, sistematis, komunikasi bahasa, interaktifitas, dan memotivasi siswa.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Menurut Trealese dalam Moore (2000) “hipotesis sebagai suatu keterangan sementara dari suatu fakta yang dapat diamati”. Sedangkan menurut karlinger mengungkapkan bahwa “hipotesis adalah pernyataan yang bersifat terkaan dari hubungan antara dua atau lebih variabel”. Hipotesis dibedakan menjadi dua yaitu: hipotesis penelitian (*research hypothesis*) dan hipotesis statistic (*statistical hypothesis*). Berdasarkan pokok permasalahan dan kerangka berfikir yang penulis paparkan maka dalam penelitian ini penulis menetapkan hipotesis sebagai berikut:

- 1) Terdapat pengaruh pengembangan media pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Kuningan.
- 2) Tidak terdapat pengaruh pengembangan media pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Kuningan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

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

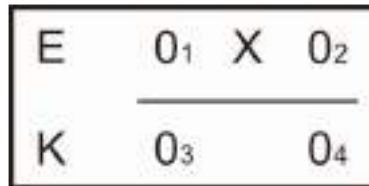
Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka dalam penyajian data dan analisis yang menggunakan uji statistik. Menurut Sugiyono (2018;13) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan *positivistic* (data 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.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Experimental Design*. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas, atau video pembelajaran terhadap variabel terikat berupa hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Desain Grafis.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *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. Pengukuran keberhasilan penerapan metode pembelajaran tersebut dilakukan dengan menghitung perbedaan nilai *pretest dan post test*. Desain penelitian ini adalah sebagai berikut : Sumber : Sugiyono (2010: 116)



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan : E adalah kelompok Eksperimen

K adalah kelompok kontrol

X adalah *treatment* atau perlakuan

01 adalah nilai *pre test* kelompok eksperimen

02 adalah nilai *post test* kelompok eksperimen

03 adalah nilai *pre test* kelompok kontrol

04 adalah nilai *post test* kelompok kontrol

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 :

Tabel 3.1 Populasi dan Sampel

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	XII Grafika 1	35 Orang
2	XII Grafika 2	34 Orang
Jumlah		69 Orang

Sumber Data : Ka Komli Produksi Grafika SMKN 1 Kuningan

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 174). Adapun sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability purposive* sampling yaitu Pengambilan sampel berdasarkan seleksi khusus. Menurut Sugiyono (2010) *nonprobability purposive sampling* adalah “suatu teknik pengambilan sumber data dengan penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu..” Hal tersebut dimaksudkan untuk menghemat waktu, biaya dan tenaga. Selain itu juga penulis menilai bahwa setiap kelas yang ada memiliki pengalaman dan prestasi belajar yang hampir sama. Adapun anggota sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kelas XII PG 1 yang berjumlah 35 siswa sebagai Kelas Kontrol, dan Kelas XII PG 2 yang berjumlah 34 siswa sebagai Kelas Eksperimen.

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*. Dalam pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tes merupakan suatu cara. Prosedur atau alat yang sistematis dan objektif untuk mengevaluasi tingkah laku (pengetahuan, sikap dan keterampilan) siswa atau sekelompok siswa berdasarkan nilai standar yang telah ditetapkan.

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. Wawancara dilakukan dalam rangka mencari permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran. Yang menjadi

responden adalah guru mata pelajaran dan beberapa siswa kelas XII Produksi Grafika. Observasi yang dilakukan yaitu observasi tidak terstruktur, yaitu dengan cara mengamati pada saat proses pembelajaran, mengamati keadaan sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran.

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 yang sukar diperoleh, sukar ditemukan, dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki. (Mahmud, 2011: 183) Metode dokumentasi ini akan dilakukan untuk mencari informasi mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan SMKN 1 Kuningan dalam bentuk dokumen. Misalnya data siswa, profil sekolah, visi dan misi sekolah, dll.

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 *vector*!
 2. Siswa dapat menyebutkan 10 ragam efek pada gambar *vector*!
 3. Siswa dapat menyebutkan pengertian efek Blend pada gambar *vector*!
 4. Siswa dapat menyebutkan pengertian efek transparan pada gambar *vector*!
 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 sederhana yaitu :

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. Jadi bermutu tidaknya butir-butir item tes hasil belajar dapat diketahui dari tingkat kesukaran yang dimiliki masing-masing butir soal.

Selanjutnya angka indek kesukaran item dapat diperoleh dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh *Du Bois*, yaitu :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = proporsi (indeks kesukaran)

B = jumlah siswa yang menjawab soal tes dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Menurut Thorndike dan Hagen cara penafsiran terhadap tingkat kesukaran butir tes dapat menggunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.2 Indeks Tingkat Kesukaran

Indeks Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

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). Bagi suatu soal yang dapat dijawab dengan benar oleh siswa pandai maupun siswa kurang pandai, maka soal itu tidak baik karena tidak mempunyai daya pembeda. Demikian pula jika semua siswa baik pandai maupun kurang pandai tidak dapat menjawab dengan benar. Soal yang baik adalah soal yang dapat dijawab benar oleh siswa yang pandai saja. Indeks daya pembeda dapat diukur dengan menggunakan rumusan seperti dibawah ini:

$$DP = P_A - P_B$$

Di mana :

D = *Discriminatory power* (angka indeks deskriminasi item)

P_A = Proporsi siswa kelompok atas yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan.

P_A ini diperoleh dengan rumus :

$$P_A = \frac{B_A}{J_A}$$

Keterangan :

B_A = Banyaknya siswa kelompok atas yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan.

J_A = jumlah siswa yang termasuk dalam kelompok atas.

P_B = Proporsi siswa kelompok bawah yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan ini diperoleh dengan rumus :

$$P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

B_B = Banyaknya siswa kelompok bawah yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan.

J_B = Jumlah siswa yang termasuk dalam kelompok bawah

Kriteria daya pembeda soal adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Indeks daya pembeda

Daya Beda (DP)	Interprestasi Daya Beda
DP < 0,20	Jelek
0,21 ≤ DP ≤ 0,40	Cukup
0,41 ≤ DP ≤ 0,70	Baik
0,71 ≤ DP ≤ 1,00	Sangat Baik

Seperti halnya angka tingkat kesukaran butir soal, maka tingkat diskriminasi atau daya pembeda ini besarnya berkisar antara 0 (nol) sampai dengan 1,00. Butir- butir soal yang baik adalah butir-butir soal yang mempunyai tingkat diskriminasi 0,4 sampai 0,7.

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.

Untuk menguji validitas instrumen dapat dihitung dengan koefisien korelasi menggunakan *Product Moment* dengan mencari angka korelasi “r” product moment (r_{xy}) dengan derajat kebebasan sebesar (N-2) sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y.

∑xy = jumlah hasil kali antara deviasi skor – skor X (yaitu x) dan deviasi skor – skor Y (yaitu skor y).

∑x² = jumlah kuadrat dari deviasi tiap skor X.

∑y² = jumlah kuadrat dari deviasi tiap skor Y.13

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 yaitu sebagai berikut:

a. Mean

Mean merupakan hasil penjumlahan dari seluruh nilai dibagi dengan jumlah atau banyaknya data. Adapun rumus yang digunakan menurut Hanggara dan Darsih (2018: 16) yaitu:

$$X = \frac{\sum F \cdot X}{N}$$

Keterangan:

X = Rata-rata hitung data berkelompok

F = Frekuensi, banyaknya data

N = Jumlah atau banyaknya data

b. Median

Median merupakan titik tengah dari semua nilai data (yang telah diurutkan). Adapun rumus yang digunakan menurut Hanggara dan Darsih (2018: 18) yaitu:

$$Mo = TK + \frac{\left(\frac{n}{2}\right) - CF}{F} \times Ci$$

Keterangan:

Md = *Median* data berkelompok

n/2 = Letak *Median*

Cf = Frekuensi kumulatif sebelum kelas *median*

F = Frekuensi, banyaknya data

Ci = Interval kelas

TK = Tepi kelas

c. *Modus*

Modus merupakan nilai data yang sering muncul atau frekuensi yang paling banyak. Adapun rumus yang digunakan menurut Hanggara dan Darsih (2018: 20) yaitu:

$$Mo = TK + \frac{d1}{d1 + d2} \times Ci$$

Keterangan:

Mo = *Modus* data berkelompok

d1 = Selisih antara frekuensi modus dengan frekuensi sebelumnya

d2 = Selisih antara frekuensi modus dengan frekuensi sesudahnya

Ci = Interval kelas

TK = Tepi Kelas

d. Kelas Atas dan Kelas Bawah

Untuk menentukan Kelas Atas dan Kelas Bawah dengan membagi 2 semua responden dengan nilai yang sudah diurutkan sesuai dengan jumlah skor. Hasil Kelas atas dan bawah untuk memudahkan menghitung nilai pembeda atau daya beda

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*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

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.

Hasil informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa dan pengembangan media pembelajaran yang diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan saat melaksanakan penelitian pada tahun 2022 dalam kegiatan pembelajaran Desain Grafis di kelas XII Produksi Grafika SMKN 1 Kuningan.

Data dari kegiatan Observasi yaitu :

1. Penyampaian materi secara teori oleh guru masih kurang, sehingga siswa kurang memahami teori dari efek pada gambar *vector*.
2. Media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat siswa mudah bosan.
3. Siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun siswa belajar.
4. Belum adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis materi efek pada gambar *vector* di SMK N 1 Kuningan kelas XII Produksi Grafika.

Berdasarkan dari hasil kegiatan observasi, diadakan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *Corel Video StudioPro X 6*, sebagai sarana belajar siswa Kelas XII Produksi

Grafika di SMKN 1 Kuningan. Kegiatan selanjutnya *Front-end Analysis* dengan cara mengumpulkan referensi berupa kurikulum, silabus mata pelajaran Desain Grafis, serta buku-buku yang berkaitan dengan materi dan lain-lain yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran.

Hasil dari analisa terhadap kurikulum, dipilih 1 Kompetensi Dasar (KD) yang menjadi sasaran pengembangan. Materi Pokok dari kompetensi dasar tersebut tentang Efek Pada Gambar *Vector*.

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.

1. Rumusan Tujuan Pembuatan Media Pembelajaran

Langkah pertama dalam mendesain media pembelajaran yaitu menentukan pengetahuan dan sikap yang akan diperoleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Teknik rumusan tujuan menggunakan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*) :

- a. *Audience* adalah instruksi yang kita ajukan harus fokus kepada apa yang harus dilakukan atau dikerjakan oleh siswa.
- b. *Behavior* adalah kata kerja yang mendeskripsikan kemampuan baru yang harus dimiliki siswa setelah proses pembelajaran dan harus dapat diukur
- c. *Condition* merupakan kondisi yang diperlukan untuk dapat memperlihatkan kompetensi atau tujuan pembelajaran.

Sebuah pernyataan tujuan pembelajaran harus menyertakan kondisi dimana kinerja akan dinilai.

- d. *Degree* adalah pernyataan tujuan yang mengidentifikasi standar atau kriteria yang menjadi dasar pengukuran tingkat keberhasilan pembelajaran.

Hasil dari rumusan tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia efek pada gambar *vector* yaitu :

- a. Dengan diberikan media pembelajaran berbasis multimedia tentang efek pada gambar *vector*, Siswa Kelas XII Produksi Grafika SMKN 1 Kuningan dapat memahami materi efek pada gambar *vector* dengan baik.
- b. Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia, Siswa Kelas XII Produksi Grafika SMKN 1 Kuningan dapat lebih aktif dalam belajar tentang efek pada gambar *vector*.
- c. Dengan diberikan media pembelajaran berbasis multimedia tentang efek pada gambar *vector*, Siswa Kelas XII Produksi Grafika SMKN 1 Kuningan dapat mempelajari materi efek pada gambar *vector* dimanapun dan kapanpun.

2. Pembuatan *Flowchart*

Flowchart merupakan diagram alur yang digunakan untuk menggambarkan alur proses media pembelajaran. *Flowchart* media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1

Flowchart Pembuatan Video Sebagai Media Pembelajaran

3. Pembuatan *Storyboard*

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

Tabel 4.1 *Storyboard*

No	Desain	Nama	Deskripsi	Durasi
1		Pembukaan	Ucapan Salam dan Sapa	Tidak terbatas
2		Tujuan Belajar	Capaian yang harus ditempuh siswa	Tidak Terbatas
3		Materi	Pada Materi Berisi bahan ajar efek pada gambar vector	Tidak terbatas
4		Simpulan	Pada penutup berisi simpulan materi efek pada gambar vector	Tidak terbatas
5		Selesai	Pemberian salam dan Terima kasih	Tidak terbatas

4. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran

Tahapan pembuatan media yaitu proses pembuatan video pada aplikasi *corel video studio Pro X6*. Pada pembuatan media pembelajaran ada beberapa tahap, yaitu :

- Persiapan

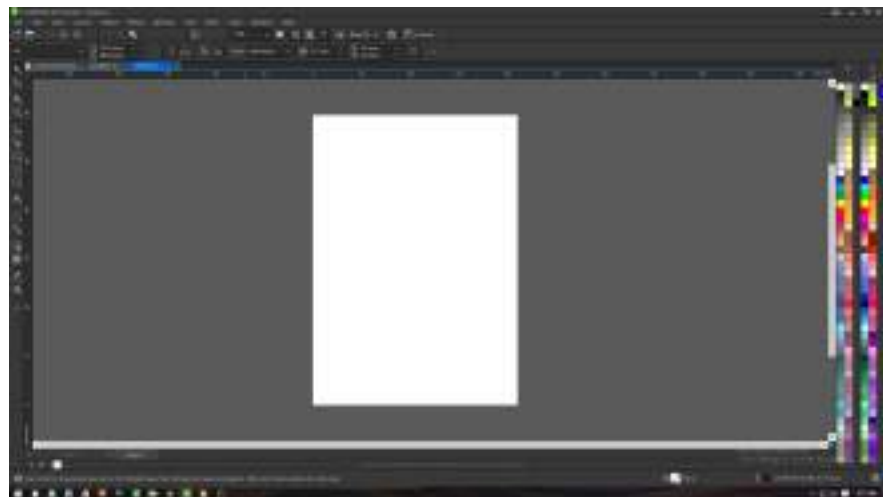
Pada tahapan persiapan yaitu menyiapkan alat sebuah komputer beserta *software corel video studio pro x6* dan *software desain grafis corel draw* dan Bahan bahan ajar

- Proses

Membuka *software corel video studio pro x6* siapkan untuk merekam *Corel Screencap (Screen recorder)* membuka *software coreldraw*



Gambar 4.2 *Corel Video Studio Prox6*



Gambar 4.3 *CorelDraw (Software desain grafis)*



Gambar 4.4 *Corel ScreenCap Pro X6*

- Rendering



Gambar 4.5 *Rendering*



Gambar 4.6 *Proses Rendering*

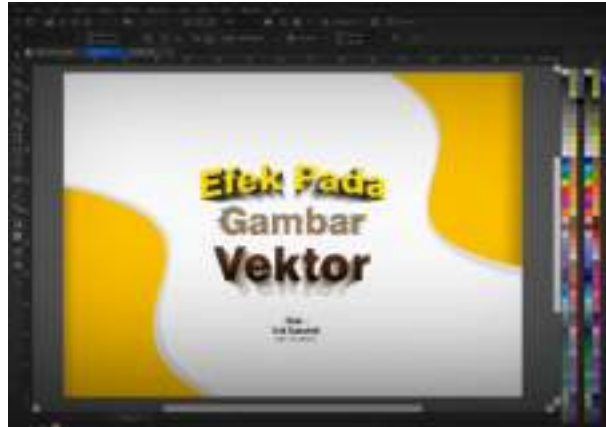
c. Hasil Pengembangan

Berikut adalah gambar Hasil pengembangan media pembelajarana berupa video pembelajaran

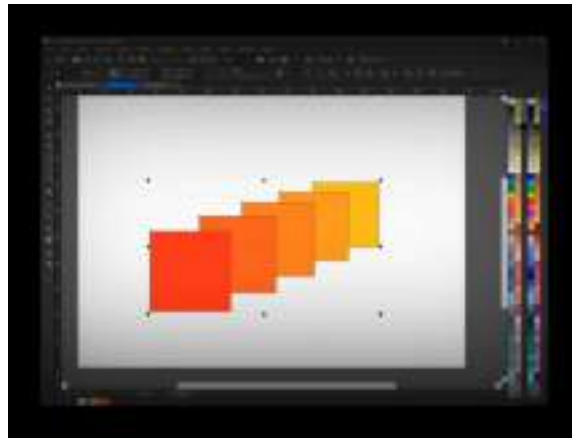


Gambar 4.7

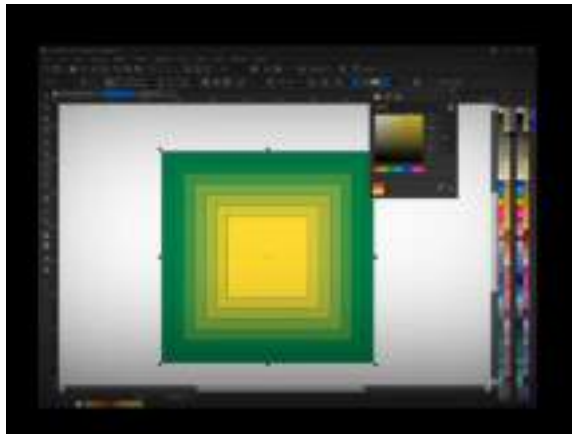
Hasil Pengembangan media pembelajaran desain grafis



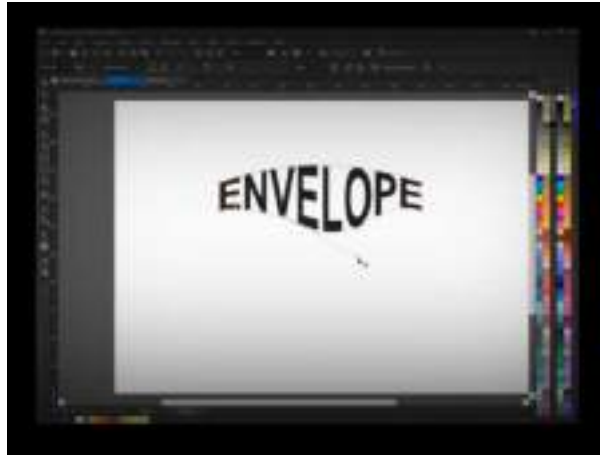
Gambar 4.8 Tampilan Awal



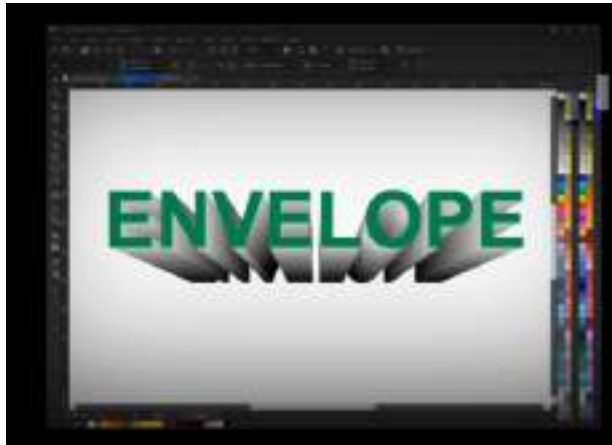
Gambar 4.9 Tampilan Efek pada gambar vector "Blend"



Gambar 4.10 Tampilan Efek pada gambar vector "Contour"



Gambar 4.11 Tampilan Efek pada gambar vector “Envelope”



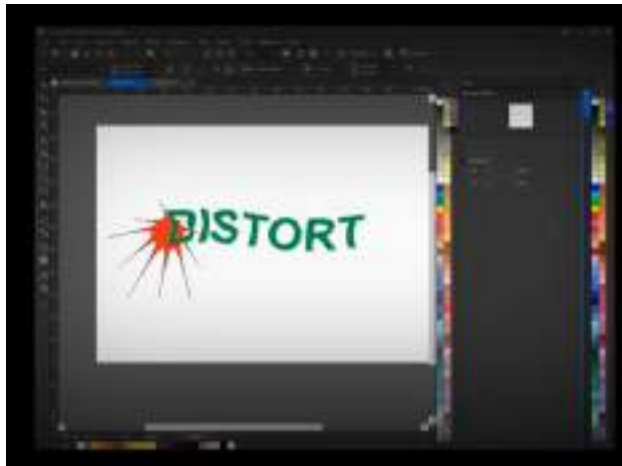
Gambar 4.12 Tampilan Efek pada gambar vector “Extrude”



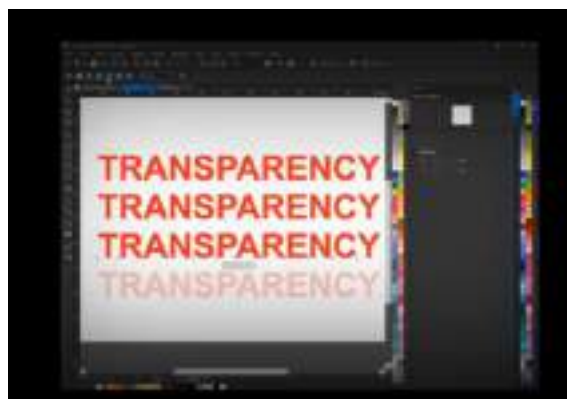
Gambar 4.13 Tampilan Efek pada gambar vector “Bevel”



Gambar 4.14 Tampilan Efek pada gambar vector “*Lens*”



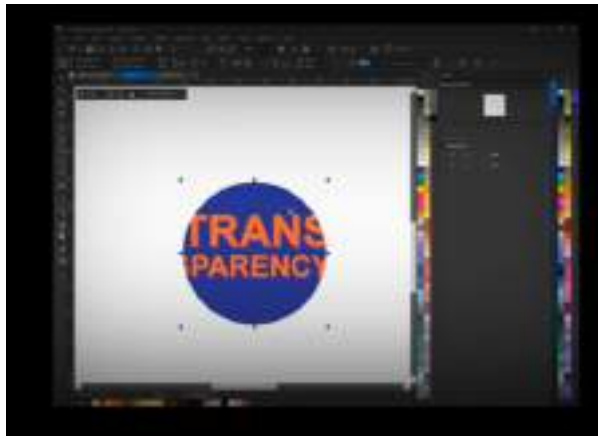
Gambar 4.15 Tampilan Efek pada gambar vector “*Distort*”



Gambar 4.16 Tampilan Efek pada gambar vector “*Transparancy*”



Gambar 4.17 Tampilan Efek pada gambar vector “Shadow”



Gambar 4.18 Tampilan Efek pada gambar vector “Powerclip”



Gambar 4.19 Tampilan Penutup

d. Hasil Penilaian Media

Untuk mengetahui hasil penilaian media peneliti menggunakan angket, yang disajikan kepada ahli media dan ahli materi, dan menggunakan tipe jawaban berupa *checklist* (✓). Hasil Pengembangan media pembelajaran divalidasi oleh Muhammad Nur Risfiansyah, S.Pd. (ketua Jurusan Program Keahlian Produksi Grafika) sebagai ahli media dengan hasil “Valid melanjutkan ke penelitian” dan Andhiya Elvira Luthfiany, ST (Guru Mata Pelajaran Desain Grafis) sebagai ahli materi dengan hasil “Valid melanjutkan ke penelitian”. Hasil dapat dilihat pada lampiran

2. Hasil Uji Instrumen

Untuk menguji instrumen peneliti menyiapkan 5 pertanyaan berupa soal uraian (*Essay*) yang diberikan kepada siswa antara lain sebagai berikut :

1. Sebutkan pengertian efek pada gambar vector ?
2. Sebutkan 10 ragam efek pada gambar vector ?
3. Sebutkan pengertian efek Blend pada gambar vector ?
4. Sebutkan pengertian efek transparan pada gambar vector ?
5. Jelaskan efek shadow pada gambar vector ?

a. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal penulis mengambil sampel secara acak dari data siswa Kelas XII PG 3 Sebanyak 30 siswa sebagai responden berikut tabel data hasil rekap

Tabel 4.2 Data Hasil Respon XII Grafika 3

Hasil Rekapitulasi test uji Instrumen Essay Kelas XII Grafika 3						
No	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Skor
1	1	1	1	1	1	5
2	1	0	1	1	0	3
3	0	1	0	1	1	3
4	1	0	1	1	1	4
5	1	0	0	0	1	2
6	0	1	1	1	1	4
7	1	0	1	0	0	2
8	1	1	1	0	1	4
9	1	0	0	0	1	2
10	1	1	1	1	0	4
11	0	0	1	0	1	2
12	1	0	0	1	1	3
13	1	1	1	0	1	4
14	1	0	0	1	1	3
15	0	0	1	0	1	2
16	1	1	1	1	1	5
17	1	0	0	0	1	2
18	1	0	1	1	0	3
19	0	1	0	0	1	2
20	1	0	1	1	1	4
21	1	0	0	0	0	1
22	0	0	1	1	1	3
23	1	1	1	0	1	4
24	0	0	0	0	1	1
25	1	0	1	0	0	2
26	1	0	0	1	1	3
27	1	0	1	0	1	3
28	1	1	1	0	1	4
29	0	1	0	1	1	3
30	1	1	1	0	1	4

Keterangan

B = Banyak nya siswa menjawab benar

P = Proporsi Indeks Kesukaran soal

JS = Jumlah Responden atau siswa

Tabel 4.3 Hasil Hitung Tingkat Kesukaran Soal SPSS

		Statistics				
		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5
N	Valid	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.7333	.4000	.6333	.4667	.8000

Tabel 4.4 Indeks Tingkat Kesukaran

Indeks Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Dari data tabel diatas tingkat kesukaran ditunjukkan dengan nilai *Mean*

Dimana :

Soal_1 memiliki nilai 0.7333 dan masuk kriteria “Mudah”

Soal_2 memiliki nilai 0.4000 dan masuk kriteria “Sedang”

Soal_3 memiliki nilai 0.6333 dan masuk kriteria “Sedang”

Soal_4 memiliki nilai 0.4667 dan masuk kriteria “Sedang”

Soal_5 memiliki nilai 0.8000 dan masuk kriteria “Mudah”

dapat disimpulkan bahwa soal memiliki kriteria sedang dalam arti tidak ada soal yang Sukar atau sulit sehingga dapat digunakan dalam penelitian berikutnya.

b. Uji Daya Beda

Sebelum dilakukan Uji daya beda soal kita harus membuat terlebih dulu Kelas Atas dan Kelas Bawah untuk menentukan kelas atas dan kelas bawah kita harus urutkan dahulu dari jumlah skor teratas hingga terbawah lalu data di bagi dua seperti pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Hasil perhitungan dengan SPSS

		Correlations					
		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Skor
Soal_1	Pearson Correlation	1	-.123	.167	-.040	-.302	.307
	Sig. (2-tailed)		.517	.378	.833	.105	.099
	N	30	30	30	30	30	30
Soal_2	Pearson Correlation	-.123	1	.198	.055	.238	.623**
	Sig. (2-tailed)	.517		.295	.775	.205	<.001
	N	30	30	30	30	30	30
Soal_3	Pearson Correlation	.167	.198	1	.018	-.208	.552**
	Sig. (2-tailed)	.378	.295		.923	.271	.002
	N	30	30	30	30	30	30
Soal_4	Pearson Correlation	-.040	.055	.018	1	-.033	.480**
	Sig. (2-tailed)	.833	.775	.923		.861	.007
	N	30	30	30	30	30	30
Soal_5	Pearson Correlation	-.302	.238	-.208	-.033	1	.254
	Sig. (2-tailed)	.105	.205	.271	.861		.175
	N	30	30	30	30	30	30
Skor	Pearson Correlation	.307	.623**	.552**	.480**	.254	1
	Sig. (2-tailed)	.099	<.001	.002	.007	.175	
	N	30	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 4.6 Kriteria daya pembeda soal

Daya Beda (DP)	Interprestasi Daya Beda
$DP < 0,20$	Jelek
$0,21 \leq DP \leq 0,40$	Cukup
$0,41 \leq DP \leq 0,70$	Baik
$0,71 \leq DP \leq 1,00$	Sangat Baik

Dari tabel diatas diketahui $r_{hitung} = \text{Nilai Pearsonn Correlation}$

Soal 1 bernilai 0.307 yang memiliki kriteria “Cukup”

Soal 2 bernilai 0.623 yang memiliki kriteria “Baik”

Soal 3 bernilai 0.552 yang memiliki kriteria “Baik”

Soal 4 bernilai 0.480 yang memiliki kriteria “Baik”

Soal 5 bernilai 0.254 yang memiliki kriteria “Cukup”

Dari hasil tersebut maka soal memiliki Rata rata Daya Beda “Baik”

c. Uji Validitas

Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan menghitung menggunakan teknik Korelasi *Product Moment*. Uji validitas dimulai dengan menghitung nilai r_{hitung} dari masing-masing butir pertanyaan yang kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} menggunakan program SPSS. Pada penelitian ini jumlah dari responden yaitu 30 dengan taraf signifikansi 5%, Hasil dari r hitung dengan menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Hasil dari r hitung dengan menggunakan SPSS

		Correlations					
		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Skor
Soal_1	<i>Pearson Correlation</i>	1	-.123	.167	-.040	-.302	.307
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		.517	.378	.833	.105	.099
	<i>N</i>	30	30	30	30	30	30
Soal_2	<i>Pearson Correlation</i>	-.123	1	.198	.055	.238	.623**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.517		.295	.775	.205	<.001
	<i>N</i>	30	30	30	30	30	30
Soal_3	<i>Pearson Correlation</i>	.167	.198	1	.018	-.208	.552**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.378	.295		.923	.271	.002
	<i>N</i>	30	30	30	30	30	30
Soal_4	<i>Pearson Correlation</i>	-.040	.055	.018	1	-.033	.480**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.833	.775	.923		.861	.007
	<i>N</i>	30	30	30	30	30	30
Soal_5	<i>Pearson Correlation</i>	-.302	.238	-.208	-.033	1	.254
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.105	.205	.271	.861		.175
	<i>N</i>	30	30	30	30	30	30
Skor	<i>Pearson Correlation</i>	.307	.623**	.552**	.480**	.254	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.099	<.001	.002	.007	.175	
	<i>N</i>	30	30	30	30	30	30

***. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).*

Hasil pada kolom "Skor" jika nilai sig < 0,05 menyatakan butir soal tersebut Valid. Dapat disimpulkan bahwa :

Soal 1 nilai sig. 0.099 > 0.05 maka dinyatakan “invalid”

Soal 2 nilai sig. 0.001 < 0.05 maka dinyatakan “valid”.

Soal 3 nilai sig. 0.029 < 0.05 maka dinyatakan “valid”.

Soal 4 nilai sig. $0.007 < 0.05$ maka dinyatakan “valid”.

Soal 5 nilai sig. $0.175 < 0.05$ maka dinyatakan “Invalid”.

Dengan demikian soal dapat digunakan sebagai instrument alat ukur.

3. Hasil *Pretest*

Berikut tabel hasil rekap data respon kelas kontrol dan eksperimen pada tahap *Pretest*

Tabel 4.8 Rekap data Respon Kelas Kontrol dan Eksperimen *Pretest*

Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol						
No	S1	S2	S3	S4	S5	Skor
1	1	0	1	0	1	3
2	0	1	0	1	0	2
3	1	1	0	0	1	3
4	0	0	0	1	1	2
5	1	0	1	0	0	2
6	0	1	0	1	1	3
7	1	0	1	0	0	2
8	0	1	1	1	0	3
9	1	0	1	1	0	3
10	0	1	0	0	1	2
11	1	1	1	1	1	5
12	0	0	1	1	0	2
13	1	1	1	1	1	5
14	1	1	1	1	0	4
15	0	0	1	0	0	1
16	1	1	1	1	1	5
17	0	1	1	1	0	3
18	1	0	0	0	1	2
19	1	1	1	1	0	4
20	1	0	1	1	1	4
21	0	1	0	0	0	1
22	1	0	1	1	1	4
23	1	1	1	1	0	4
24	1	0	1	1	1	4
25	1	1	0	1	0	3
26	0	1	1	1	0	3
27	1	0	0	1	1	3
28	1	1	1	0	1	4
29	0	1	0	1	0	2
30	1	0	1	0	1	3
31	1	1	0	1	0	3
32	0	1	1	0	0	2
33	1	0	0	1	0	2
34	0	1	1	0	1	3
35	1	0	1	0	1	3

Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Kelas Experimen						
No	S1	S2	S3	S4	S5	Skor
1	1	0	1	0	1	3
2	1	1	0	1	1	4
3	1	1	0	0	0	2
4	0	1	0	1	1	3
5	1	0	1	0	1	3
6	0	1	1	0	1	3
7	1	1	0	1	0	3
8	1	0	1	0	1	3
9	0	1	0	1	0	2
10	1	1	1	1	1	5
11	1	0	1	0	0	2
12	1	1	0	0	1	3
13	0	0	0	1	0	1
14	1	1	0	0	1	3
15	0	0	1	1	1	3
16	1	0	1	1	0	3
17	0	0	1	0	1	2
18	1	1	0	1	1	4
19	1	0	1	1	0	3
20	0	1	0	0	1	2
21	1	0	1	1	1	4
22	0	1	0	0	0	1
23	1	1	1	1	1	5
24	0	0	0	0	0	0
25	1	1	1	1	0	4
26	1	0	0	0	1	2
27	0	0	1	0	1	2
28	1	1	0	1	1	4
29	0	0	1	0	0	1
30	1	1	0	1	0	3
31	0	0	0	0	0	0
32	0	1	1	0	1	3
33	1	0	0	1	0	2
34	0	1	1	0	1	3

Dari tabel diatas didapatkan hasil perhitungan dengan *software* SPSS sebagai berikut

Tabel 4.9 *Pretest* Kelas Kontrol XII Grafika 1

		<i>Statistics</i>				
		soal_1	soal_2	soal_3	soal_4	soal_5
N	<i>Valid</i>	35	35	35	35	35
	<i>Missing</i>	0	0	0	0	0
<i>Mean</i>		.6286	.5714	.6571	.6286	.4857
<i>Std. Error of Mean</i>		.08287	.08487	.08140	.08287	.08571
<i>Median</i>		1.0000	1.0000	1.0000	1.0000	.0000
<i>Mode</i>		1.00	1.00	1.00	1.00	.00
<i>Std. Deviation</i>		.49024	.50210	.48159	.49024	.50709
<i>Variance</i>		.240	.252	.232	.240	.257
<i>Range</i>		1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
<i>Maximum</i>		1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
<i>Sum</i>		22.00	20.00	23.00	22.00	17.00

		<i>Statistics</i>
skor		
N	<i>Valid</i>	35
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		2.9714
<i>Std. Error of Mean</i>		.17626
<i>Median</i>		2.9130 ^a
<i>Mode</i>		3.00
<i>Std. Deviation</i>		1.04278
<i>Variance</i>		1.087
<i>Range</i>		4.00
<i>Maximum</i>		5.00
<i>Sum</i>		104.00

a. Calculated from grouped data.

		skor			
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	1.00	2	5.7	5.7	5.7
	2.00	10	28.6	28.6	34.3
	3.00	13	37.1	37.1	71.4
	4.00	7	20.0	20.0	91.4
	5.00	3	8.6	8.6	100.0
Total		35	100.0	100.0	

Tabel 4.10 *Pretest* Kelas Eksperimen XII Grafika 2

		Statistics				
		soal_1	soal_2	soal_3	soal_4	soal_5
N	<i>Valid</i>	34	34	34	34	34
	<i>Missing</i>	0	0	0	0	0
<i>Mean</i>		.5882	.5294	.5000	.4706	.5882
<i>Std. Error of Mean</i>		.08567	.08689	.08704	.08689	.08567
<i>Median</i>		1.0000	1.0000	.5000	.0000	1.0000
<i>Mode</i>		1.00	1.00	.00 ^a	.00	1.00
<i>Std. Deviation</i>		.49955	.50664	.50752	.50664	.49955
<i>Variance</i>		.250	.257	.258	.257	.250
<i>Range</i>		1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
<i>Maximum</i>		1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
<i>Sum</i>		20.00	18.00	17.00	16.00	20.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Statistics		
skor		
N	<i>Valid</i>	34
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		2.6765
<i>Std. Error of Mean</i>		.20563
<i>Median</i>		2.7273 ^a
<i>Mode</i>		3.00
<i>Std. Deviation</i>		1.19900
<i>Variance</i>		1.438
<i>Range</i>		5.00
<i>Maximum</i>		5.00
<i>Sum</i>		91.00

a. Calculated from grouped data.

skor					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	.00	2	5.9	5.9	5.9
	1.00	3	8.8	8.8	14.7
	2.00	8	23.5	23.5	38.2
	3.00	14	41.2	41.2	79.4
	4.00	5	14.7	14.7	94.1
	5.00	2	5.9	5.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Mean dari hasil perhitungan SPSS tabel *Pretest* diatas Kelas Kontrol memiliki nilai 2.9714 Kelas Eksperimen memiliki nilai 2.6765. *Median* dari hasil perhitungan SPSS tabel *Pretest* diatas Kelas Kontrol memiliki nilai 2.9130 Kelas Eksperimen memiliki nilai 2.7273. *Modus* dari hasil perhitungan SPSS tabel *Pretest* diatas Kelas Kontrol memiliki nilai 3.00 Kelas Eksperimen memiliki nilai 3.00

Kelas Atas & Kelas Bawah

Tabel 4.11 Kelas atas dan kelas bawah

Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol								Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen							
No	S1	S2	S3	S4	S5	Skor	Kelas	No	S1	S2	S3	S4	S5	Skor	Kelas
11	1	1	1	1	1	5	Atas	10	1	1	1	1	1	5	Atas
13	1	1	1	1	1	5		23	1	1	1	1	1	5	
16	1	1	1	1	1	5		2	1	1	0	1	1	4	
14	1	1	1	1	0	4		18	1	1	0	1	1	4	
19	1	1	1	1	0	4		21	1	0	1	1	1	4	
20	1	0	1	1	1	4		25	1	1	1	1	0	4	
22	1	0	1	1	1	4		28	1	1	0	1	1	4	
23	1	1	1	1	0	4		1	1	0	1	0	1	3	
24	1	0	1	1	1	4		4	0	1	0	1	1	3	
28	1	1	1	0	1	4		5	1	0	1	0	1	3	
1	1	0	1	0	1	3		6	0	1	1	0	1	3	
3	1	1	0	0	1	3		7	1	1	0	1	0	3	
6	0	1	0	1	1	3		8	1	0	1	0	1	3	
8	0	1	1	1	0	3		12	1	1	0	0	1	3	
9	1	0	1	1	0	3		14	1	1	0	0	1	3	
17	0	1	1	1	0	3		15	0	0	1	1	1	3	
25	1	1	0	1	0	3		16	1	0	1	1	0	3	
26	0	1	1	1	0	3		19	1	0	1	1	0	3	
27	1	0	0	1	1	3		30	1	1	0	1	0	3	
30	1	0	1	0	1	3		32	0	1	1	0	1	3	
31	1	1	0	1	0	3	34	0	1	1	0	1	3		
34	0	1	1	0	1	3	3	1	1	0	0	0	2		
35	1	0	1	0	1	3	9	0	1	0	1	0	2		
2	0	1	0	1	0	2	11	1	0	1	0	0	2		
4	0	0	0	1	1	2	17	0	0	1	0	1	2		
5	1	0	1	0	0	2	20	0	1	0	0	1	2		
7	1	0	1	0	0	2	26	1	0	0	0	1	2		
10	0	1	0	0	1	2	27	0	0	1	0	1	2		
12	0	0	1	1	0	2	33	1	0	0	1	0	2		
18	1	0	0	0	1	2	13	0	0	0	1	0	1		
29	0	1	0	1	0	2	22	0	1	0	0	0	1		
32	0	1	1	0	0	2	29	0	0	1	0	0	1		
33	1	0	0	1	0	2	24	0	0	0	0	0	0		
15	0	0	1	0	0	1	31	0	0	0	0	0	0		
21	0	1	0	0	0	1									
							Bawah								Bawah

Tabel Frekuensi

Tabel 4.12 Frekuensi Kelas Eksperimen XII Grafika 2

		skor			
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	1.00	2	5.7	5.7	5.7
	2.00	10	28.6	28.6	34.3
	3.00	13	37.1	37.1	71.4
	4.00	7	20.0	20.0	91.4
	5.00	3	8.6	8.6	100.0
Total		35	100.0	100.0	

Tabel 4.13 Frekuensi Kelas Eksperimen XII Grafika 2

		skor			
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	.00	2	5.9	5.9	5.9
	1.00	3	8.8	8.8	14.7
	2.00	8	23.5	23.5	38.2
	3.00	14	41.2	41.2	79.4
	4.00	5	14.7	14.7	94.1
	5.00	2	5.9	5.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

4. Hasil *Posttest*

Berikut tabel hasil rekap data respon kelas kontrol dan eksperimen pada tahap *Posttest*

Tabel 4.14 Hasil *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol						
No	S1	S2	S3	S4	S5	Skor
1	1	0	1	0	1	3
2	0	1	0	1	0	2
3	1	1	1	0	1	4
4	0	1	0	1	1	3
5	1	0	1	0	0	2
6	0	1	0	1	1	3
7	1	0	1	0	0	2
8	0	1	1	1	0	3
9	1	0	1	1	0	3
10	0	1	0	0	1	2
11	1	1	1	1	1	5
12	0	1	1	1	0	3
13	1	1	1	1	1	5
14	1	1	1	1	0	4
15	0	0	1	1	0	2
16	1	1	1	1	1	5
17	0	1	1	1	0	3
18	1	0	0	0	1	2
19	1	1	1	1	0	4
20	1	0	1	1	1	4
21	0	1	0	0	0	1
22	1	0	1	1	1	4
23	1	1	1	1	0	4
24	1	0	1	1	1	4
25	1	1	0	1	0	3
26	0	1	1	1	0	3
27	1	0	0	1	1	3
28	1	1	1	0	1	4
29	0	1	0	1	0	2
30	1	0	1	0	1	3
31	1	1	0	1	0	3
32	0	1	1	0	1	3
33	1	0	0	1	0	2
34	0	1	1	0	1	3
35	1	0	1	0	1	3

Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen						
No	S1	S2	S3	S4	S5	Skor
1	1	1	1	0	1	4
2	1	1	0	1	1	4
3	1	1	1	0	0	3
4	0	1	1	1	1	4
5	1	0	1	0	1	3
6	0	1	1	0	1	3
7	1	1	0	1	0	3
8	1	0	1	0	1	3
9	0	1	0	1	1	3
10	1	1	1	1	1	5
11	1	0	1	1	0	3
12	1	1	0	1	1	4
13	1	0	1	1	0	3
14	1	1	0	1	1	4
15	0	1	1	1	1	4
16	1	0	1	1	0	3
17	0	1	1	0	1	3
18	1	1	1	1	1	5
19	1	0	1	1	0	3
20	0	1	1	1	1	4
21	1	0	0	1	1	3
22	0	1	1	1	0	3
23	1	1	1	1	1	5
24	0	1	1	1	0	3
25	1	1	1	1	0	4
26	1	0	0	1	1	3
27	0	0	1	0	1	2
28	1	1	0	1	1	4
29	0	0	1	1	0	2
30	1	1	0	1	0	3
31	0	0	1	1	0	2
32	0	1	1	0	1	3
33	1	0	1	1	1	4
34	0	1	1	0	1	3

Dari tabel diatas didapatkan hasil perhitungan dengan *software* SPSS sebagai berikut

Tabel 4.15 *Posttest* Hasil Hitung SPSS Kelas Kontrol

<i>Statistics</i>		
skor		
N	<i>Valid</i>	35
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		3.1143
<i>Std. Error of Mean</i>		.16281
<i>Median</i>		3.0870 ^a
<i>Mode</i>		3.00
<i>Std. Deviation</i>		.96319
<i>Variance</i>		.928
<i>Range</i>		4.00
<i>Maximum</i>		5.00
<i>Sum</i>		109.00
<i>a. Calculated from grouped data.</i>		

skor					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	1.00	1	2.9	2.9	2.9
	2.00	8	22.9	22.9	25.7
	3.00	15	42.9	42.9	68.6
	4.00	8	22.9	22.9	91.4
	5.00	3	8.6	8.6	100.0
Total		35	100.0	100.0	

Tabel 4.16 *Posttest* Hasil Hitung SPSS Kelas Eksperimen

<i>Statistics</i>		
skor		
N	<i>Valid</i>	34
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		3.3824
<i>Std. Error of Mean</i>		.13361
<i>Median</i>		3.0000
<i>Mode</i>		3.00
<i>Std. Deviation</i>		.77907
<i>Variance</i>		.607
<i>Range</i>		3.00
<i>Maximum</i>		5.00
<i>Sum</i>		115.00

skor					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	2.00	3	8.8	8.8	8.8
	3.00	18	52.9	52.9	61.8
	4.00	10	29.4	29.4	91.2
	5.00	3	8.8	8.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Mean dari hasil perhitungan SPSS tabel *Pretest* diatas Kelas Kontrol memiliki nilai 3.1143 Kelas Eksperimen memiliki nilai 3.3824 **Median** dari hasil perhitungan SPSS tabel *Pretest* diatas Kelas Kontrol memiliki nilai 3.0870 Kelas Eksperimen memiliki nilai 3.0000 **Modus** dari hasil perhitungan SPSS *Pretest* tabel skor frequency terbanyak diatas Kelas Kontrol memiliki nilai 3.00 Kelas Eksperimen memiliki nilai 3.00

Kelas Atas dan Kelas Bawah

Tabel 4.18 Kelas atas dan bawah kelas kontrol dan eksperimen

Hasil Rekapitulasi Posttest Kelas Kontrol							Kelas
No	S1	S2	S3	S4	S5	Skor	
11	1	1	1	1	1	5	Atas
13	1	1	1	1	1	5	
16	1	1	1	1	1	5	
3	1	1	1	0	1	4	
14	1	1	1	1	0	4	
19	1	1	1	1	0	4	
20	1	0	1	1	1	4	
22	1	0	1	1	1	4	
23	1	1	1	1	0	4	
24	1	0	1	1	1	4	
28	1	1	1	0	1	4	
1	1	0	1	0	1	3	
4	0	1	0	1	1	3	
6	0	1	0	1	1	3	
8	0	1	1	1	0	3	
9	1	0	1	1	0	3	
12	0	1	1	1	0	3	
17	0	1	1	1	0	3	
25	1	1	0	1	0	3	Bawah
26	0	1	1	1	0	3	
27	1	0	0	1	1	3	
30	1	0	1	0	1	3	
31	1	1	0	1	0	3	
32	0	1	1	0	1	3	
34	0	1	1	0	1	3	
35	1	0	1	0	1	3	
2	0	1	0	1	0	2	
5	1	0	1	0	0	2	
7	1	0	1	0	0	2	
10	0	1	0	0	1	2	
15	0	0	1	1	0	2	
18	1	0	0	0	1	2	
29	0	1	0	1	0	2	
33	1	0	0	1	0	2	
21	0	1	0	0	0	1	

Hasil Rekapitulasi Posttest Kelas Experimen							Kelas
No	S1	S2	S3	S4	S5	Skor	
10	1	1	1	1	1	5	Atas
18	1	1	1	1	1	5	
23	1	1	1	1	1	5	
1	1	1	1	0	1	4	
2	1	1	0	1	1	4	
4	0	1	1	1	1	4	
12	1	1	0	1	1	4	
14	1	1	0	1	1	4	
15	0	1	1	1	1	4	
20	0	1	1	1	1	4	
25	1	1	1	1	0	4	
28	1	1	0	1	1	4	
33	1	0	1	1	1	4	
3	1	1	1	0	0	3	
5	1	0	1	0	1	3	
6	0	1	1	0	1	3	
7	1	1	0	1	0	3	
8	1	0	1	0	1	3	
9	0	1	0	1	1	3	
11	1	0	1	1	0	3	
13	1	0	1	1	0	3	
16	1	0	1	1	0	3	
17	0	1	1	0	1	3	
19	1	0	1	1	0	3	
21	1	0	0	1	1	3	
22	0	1	1	1	0	3	
24	0	1	1	1	0	3	
26	1	0	0	1	1	3	
30	1	1	0	1	0	3	
32	0	1	1	0	1	3	
34	0	1	1	0	1	3	
27	0	0	1	0	1	2	
29	0	0	1	1	0	2	
31	0	0	1	1	0	2	

Tabel Frekuensi

Tabel 4.19 *Posttest* Frekuensi Kelas Kontrol XII Grafika 1

		skor			
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	1.00	1	2.9	2.9	2.9
	2.00	8	22.9	22.9	25.7
	3.00	15	42.9	42.9	68.6
	4.00	8	22.9	22.9	91.4
	5.00	3	8.6	8.6	100.0
Total		35	100.0	100.0	

Tabel 4.20 *Posttest* Frekuensi Kelas Eksperimen XII Grafika 2

		skor			
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	2.00	3	8.8	8.8	8.8
	3.00	18	52.9	52.9	61.8
	4.00	10	29.4	29.4	91.2
	5.00	3	8.8	8.8	100.0
Total		34	100.0	100.0	

5. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini penulis menetapkan hipotesis dari hasil hitung SPSS sebagai berikut:

Tabel 4.21 *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Pre_Kontrol	Post_Kontrol	Pre_Eks	Post_Eks
3	3	3	4
2	2	4	4
3	4	2	3
2	3	3	4
2	2	3	3
3	3	3	3
2	2	3	3
3	3	3	3
3	3	2	3
2	2	5	5
5	5	2	3
2	3	3	4
5	5	1	3
4	4	3	4
1	2	3	4
5	5	3	3
3	3	2	3
2	2	4	5
4	4	3	3
4	4	2	4
1	1	4	3
4	4	1	3
4	4	5	5
4	4	0	3
3	3	4	4
3	3	2	3
3	3	2	2
4	4	4	4
2	2	1	2
3	3	3	3
3	3	0	2
2	3	3	3
2	2	2	4
3	3	3	3
3	3		

Tabel 4.22 Hasil hitung Uji Hipotesis dengan SPSS

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	nilai Pre_Kontrol	2.9706	34	1.05845	.18152
	POSTkontrol	3.1176	34	.97746	.16763
Pair 2	nilai Pre_Eks	2.6667	33	1.21621	.21171
	nilai Post_Eks	3.3636	33	.78335	.13636

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	nilai Pre_Kontrol & POSTkontrol	34	.941	.000
Pair 2	nilai Pre_Eks & nilai Post_Eks	33	.689	.000

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	nilai Pre_Kontrol - POSTkontrol	-.14706	.35949	.06165	-.27249	-.02163	-2.385	33	.000
Pair 2	nilai Pre_Eks - nilai Post_Eks	-.69697	.88335	.15377	-1.01019	-.38375	-4.533	32	.023

Dari data di atas dapat dilihat bahwa nilai Sig. Kelas Eks > dari 0 maka Hipotesis yang diterima yaitu H_a Terdapat pengaruh yang signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa H_a : Terdapat pengaruh pengembangan media pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Kuningan.

6. Respon Siswa

Untuk mengetahui Respon Siswa = Jumlah Skor : *Maximal* Skor X 100 %

Pretest Kontrol

Jumlah Skor : Maximal Skor X 100 %

104 : (35 x 5) x 100 %

104 : 175 x 100 %

59.4 %

Pretest Eksperimen

Jumlah Skor : Maximal Skor X 100 %

91 : (34 x 5) x 100 %

91 : 170 x 100 %

53.5 %

Posttest Kontrol

Jumlah Skor : Maximal Skor X 100 %

109 : (35 x 5) x 100 %

109 : 175 x 100 %

62.2 %

Posttest Eksperimen

Jumlah Skor : Maximal Skor X 100 %

115 : (34 x 5) x 100 %

115 : 170 x 100 %

67.6 %

B. Pembahasan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Eksperimental Design*. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas, atau video pembelajaran terhadap variabel terikat berupa hasil belajar *kognitif* pada mata pelajaran Desain Grafis.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *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*).

Tahap Pertama Analisis berdasarkan dari hasil kegiatan observasi, diadakan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *Corel Video StudioPro X 6*, sebagai sarana belajar siswa Kelas XII Produksi Grafika di SMKN 1 Kuningan. Hasil dari analisa terhadap kurikulum, dipilih 1 Kompetensi Dasar (KD) yang menjadi sasaran pengembangan. Materi Pokok dari kompetensi dasar tersebut tentang Efek Pada Gambar Vector.

Tahap kedua adalah Desain. Tahap desain merupakan tahapan perancangan media pembelajaran desain grafis berbasis multimedia yang meliputi rumusan tujuan pembuatan media pembelajaran multimedia Dasar Desain Grafis, pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, pengumpulan objek rancangan, dan penyusunan instrument uji kelayakan.

Tahap ketiga Hasil pengembangan media pembelajaran desain grafis berbasis multimedia menggunakan *software Corel Video Pro X6* sebagai media pembelajaran memudahkan proses belajar mengajar serta siswa dapat melihat media dimanapun dan kapanpun.

Tahap keempat yaitu penilaian media pembelajaran dapat dilihat pada Lampiran . Dari hasil penilaian angket dari guru ahli media dan guru ahli materi mempunyai nilai persentase yang masuk dalam Kriteria layak dan melanjutkan ke penelitian.

Tahap kelima yaitu Uji instrumen soal kepada kelas lain sebagai acuan atau penilaian kriteria soal dari tingkat kesukaran, daya beda soal serta validitas.

Dari hasil pemaparan diatas bahwa soal tidak memiliki nilai sukar tinggi yang berarti semua soal mudah tidak ada yang sulit sehingga dapat digunakan dalam proses penelitian.

Tahap Pengambilan Hasil *pretest* sebagai acuan sebelum pengembangan media belajar digunakan kedua kelas diberikan test berupa soal uraian yang hasil atau skor nya sebagai acuan untuk membandingkan dengan hasil *posttest*. Pada tahap ini yang diukur adalah nilai mean atau Rata - rata, nilai Median atau nilai titik tengah, nilai modus, Kelas atas dan kelas bawah, dan tabel frekuensi,

Tahap pengambilan Hasil *posttest* dihasilkan setelah kelas eksperimen menggunakan pengembangan media belajar sedangkan kelas kontrol dengan media belajar seperti biasa baik ceramah atau dengan teknik lainnya tanpa pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini yang juga diukur adalah nilai *mean* atau Rata - rata, nilai *Median* atau nilai titik tengah, nilai *modus*, Kelas atas dan kelas bawah, dan tabel frekuensi,

Tahap kedelapan yaitu tahap perhitungan dari *pretest* dan *posttest* untuk menentukan Hipotesis mana yang diterima pada penelitian ini yang diterima adalah H_a yang menyatakan bahwa, Terdapat pengaruh pengembangan media pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Kuningan.

Tahap menghitung Respon siswa dari pemaparan diatas bahwa respon nilai persentase siswa kelas peneliti mengambil dari jumlah skor dari seluruh siswa tiap kelas dan menghasilkan data kelas *Pretest* Kontrol 59.4 %, Kelas *Pretest* Eksperimen 53.5 %, Kelas *Posttest* kontrol 62.2 % dan Kelas *Posttest* Eksperimen 67.6 %.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan tentang proses pengembangan media

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.

2. Kesimpulan tentang hasil belajar sebelum pengembangan media pembelajaran

Hasil uji test soal uraian sebelum menggunakan media pembelajaran masih relatif kecil pada kelas eksperimen yang mempunyai nilai rata - rata 2.6765 lebih kecil dari kelas kontrol yang mempunyai nilai rata -rata 2.9714

3. Kesimpulan tentang hasil belajar setelah mengembangkan media pembelajaran desain grafis

Hasil uji test soal uraian setelah menggunakan pengembangan media pembelajaran masih Lebih tinggi kelas eksperimen yang mempunyai nilai rata - rata 3.3824 lebih besar dari kelas kontrol yang mempunyai nilai rata -rata 3.1143

4. Kesimpulan tentang perbedaan hasil belajar kedua kelas

Hasil perbedaan kedua kelas bahwa dari rata - rata kelas kontrol dan kelas eksperimen meskipun keduanya mendapatkan Hasil meningkat namun, terdapat peningkatan yang lebih tinggi dari kelas eksperimen

senilai 0.7059 sedangkan kelas kontrol yang memiliki nilai peningkatan hanya 0.1429

5. Kesimpulan tentang Respon siswa

Respon siswa tertinggi pada terdapat pada kelas eksperimen yang memiliki rata - rata persentase 67.7 % dibanding dengan kelas kontrol yang memiliki nilai 62.2 %

B. Saran

1. Hasil penelitaian ini hanya sampai pada tahap penyebaran terbatas. Oleh karena itu, disarankan pada penelitian selanjutnya agar dapat mengimplementasikan lebih luas lagi pada mata pelajaran desain grafis secara sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik dan lebih mendalam.
2. Guru mata pelajaran desain grafis diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran tidak hanya dalam materi berbentuk *power point* tetapi memberikan beberapa media yang sesuai dalam pembelajaran agar mahasiswa dapat termotivasi untuk mempelajari materi lebih dalam dan bisa belajar mandiri kapan dan dimana saja.
3. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran desain di SMKN 1 Kuningan sebagai media belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah masing-masing.
4. Pihak sekolah dapat mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran lain untuk mempermudah kegiatan pembelajaran.

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.



SURAT KEPUTUSAN
KETUA STKIP MUHAMMADIYAH KUNINGAN
Nomor : 095/KEP/II.3.AU.0/E/2022

Tentang
PENERBITAN JUDUL DAN PEMBIMBING SKRIPSI
TAHUN AKADEMIK 2021/2022

Bismillahirrahmanirrahim

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Kuningan setelah :

- Menimbang** : Bahwa dalam rangka menunjang kelancaran pelaksanaan penyusunan skripsi mahasiswa dipandang perlu adanya penerbitan judul dan pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003;
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010;
3. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 234/U/2000;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014;
5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 223/D/O/2010;
6. SK Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 59/KEP/II.O/B/2007;
7. Ketentuan Majelis Diktilibang Pimpinan Pusat Muhammadiyah tentang Statuta STKIP Muhammadiyah Kuningan Nomor 0035/KTN/II.3/II/2021.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan
Pertama

NAMA/NIM	PRODI	JUDUL	PEMBIMBING
181223018/ Udi Sanuhdi	PTIK	Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Kuningan	Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.

Kedua : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 14 Agustus 2022

Kutipan keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Kuningan
Pada Tanggal : 27 Dzul Qoidah 1443 H
27 Juni 2022 M

Ketua,
Nanan Abdul Manan, M.Pd
NIDN. 0411028203

Tembusan Yth:

1. Wakil Ketua I dan II;
2. Ketua Prodi PTIK;
3. Kepala Bagian Akademik;
4. Kepala Bagian Keuangan;
5. Yang Bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN

SMK NEGERI 1 KUNINGAN

Jl. Raya Sukamulya - Cigugur Telepon : (0232) 871013
Faximili : (0232) 871013 Website : <http://www.smkn1-kng.sch.id>
e-mail : smkn1_kng@yahoo.co.id Kabupaten Kuningan 45552

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 421.5/627/SMKN-1KNG

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Didin Wahyudin, SP
NIP. : 19630706 198803 1 021
Jabatan : Kepala SMKN 1 Kuningan

Menerangkan bahwa :

Nama : Udi Sanuhdi
NIM : 181223018
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK)
Semester : VIII (delapan)
Judul Skripsi : **“Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Kuningan”**

Yang bersangkutan adalah benar sebagai mahasiswa STKIP Muhammadiyah Kuningan yang telah melaksanakan penelitian yang bertempat di SMK Negeri 1 Kuningan untuk penyusunan skripsi pada tanggal 30 Juni 2022 sampai dengan 23 Agustus 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kuningan, 23 Agustus 2022

Kepala SMKN 1 Kuningan,



Didin Wahyudin, S.P.

Pembina Tk. 1, IV/b

NIP. 19630706 198803 1 021

**SILABUS MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS
(DASAR BIDANG KEAHLIAN TEKNOLOGI DAN REKAYASA)**

Satuan Pendidikan : SMK/MAK

Kelas : XII

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan **metakognitif** dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menyaji, menalar, dan **mencipta** dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, **bertindak secara efektif dan kreatif** dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menyadari dan menghayati kebesaran Tuhan yang mengatur secara selaras, serasi, dan seimbang semua yang ada di alam semesta untuk mengatur unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang secara detail. 1.2 Menyadari adanya keteraturan dengan					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>menerapkan prinsip-prinsip tata letak untuk membuat desain grafis pada barang cetakan menjadi indah, serasi dan bernilai ekonomi.</p> <p>2.1 Menghargai dan menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, teliti, cermat, tekun, kritis, rasa ingin tahu, inovatif, terbuka, tanggung jawab, dan peduli lingkungan dalam membuat berbagai desain grafis barang cetakan.</p> <p>2.2 Menghargai kerjasama, toleransi, demokratis dalam menata unsur-unsur dan prinsip-prinsip tata letak menjadi desain grafis barang cetakan yang dapat diterima masyarakat pengguna barang cetakan.</p> <p>2.3 Menunjukkan sikap responsif, proaktif, konsisten, dan berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam desain grafis barang cetakan.</p>					
<p>3.1 Menganalisis desain grafis poster.</p>	<p>Pengetahuan tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian, fungsi dan 	<p>Mengamati</p> <p>Mengamati dan/atau membaca informasi tentang</p>	<p>Tugas</p> <p>Hasil pekerjaan</p>	<p>18 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Roth, Laszlo. (1990).

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.1 Mencipta desain grafis poster.	<p>tujuan poster</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ciri-ciri poster • Unsur-unsur tata letak • Prinsip-prinsip tata letak • Teknis penggunaan aplikasi pengolah gambar (corel draw/ illustrator, adobe photoshop, in design, dll.) 	<p>desain grafis poster.</p> <p>Menanya Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang desain grafis poster.</p> <p>Mengeksplorasi Mengumpulkan data/informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang desain grafis poster.</p> <p>Mengasosiasi Mengkatagorikan data/informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks tentang pembuatan desain grafis poster.</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang desain grafis poster dalam bentuk lisan, tulisan, dan gambar atau media lainnya.</p>	<p>membuat desain grafis poster.</p> <p>Observasi Lembar pengamatan aktivitas kelas/ kelompok/ individu.</p> <p>Portofolio Hasil produk dan laporan kerja secara perorangan dan kelompok.</p> <p>Tes Tes lisan/tertulis/ praktik terkait dengan desain grafis poster, serta pelaksanaan prinsip-prinsip keselamatan kerja dan <i>Standard Operating Procedure (SOP)</i>.</p>		<p>Packaging Design: An Introduction, New York</p> <ul style="list-style-type: none"> • McClelland, Deke. 2001. Look&Learn Photoshop. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. • Arnston, Amy E. 2007), Graphic Design: Basics, Thomson Wadswords, United States of America • MADCOMS. 2005. Manipulasi dan Memperbaiki Foto Digital dengan Adobe Photoshop CS. Yogyakarta: Penerbit Andi • Wahyuni, Putri. 2007. Multimedia Starter Guide: Coreldraw X3. Yogyakarta: Penerbit Andi • Anne Damaria,

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					2009, Color management, Jakarta Rujukan lain: • Artikel diperoleh dari internet/Web dari situs yang relevan
3.2 Menganalisis desain grafis cover majalah. 4.2 Mencipta desain grafis cover majalah.	Pengetahuan tentang : <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian, fungsi, ukuran dan tujuan cover majalah • Jenis majalah • Unsur-unsur visual yang terdapat pada cover majalah • Unsur-unsur tata letak • Prinsip-prinsip tata letak • Teknis penggunaan aplikasi pengolah gambar (corel draw/ illustrator, adobe photoshop, in design, dll.) 	Mengamati Mengamati dan/atau membaca informasi tentang desain grafis cover majalah. Menanya Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang desain grafis cover majalah. Mengeksplorasi Mengumpulkan data/informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang desain grafis cover majalah. Mengasosiasi Mengkatagorikan data/informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks tentang pembuatan desain grafis cover majalah. Mengkomunikasikan	Tugas Hasil pekerjaan membuat desain grafis cover majalah. Observasi Lembar pengamatan aktivitas kelas/ kelompok/ individu. Portofolio Hasil produk dan laporan kerja secara perorangan dan kelompok. Tes Tes lisan/tertulis/ praktik terkait dengan desain grafis cover majalah, serta	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • McClelland, Deke. 2001. Look&Learn Photoshop. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. • MADCOMS. 2005. Manipulasi dan Memperbaiki Foto Digital dengan Adobe Photoshop CS. Yogyakarta: Penerbit Andi • Wahyuni, Putri. 2007. Multimedia Starter Guide: Coreldraw X3. Yogyakarta: Penerbit Andi • Anne Damaria, 2009, Color management,

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang desain grafis cover majalah dalam bentuk lisan, tulisan, dan gambar atau media lainnya.	pelaksanaan prinsip-prinsip keselamatan kerja dan <i>Standard Operating Procedure (SOP)</i> .		Jakarta Rujukan lain: • Artikel diperoleh dari internet/Web dari situs yang relevan
3.3 Menganalisis desain grafis cover novel. 4.3 Mencipta desain grafis cover novel.	Pengetahuan tentang : <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian, fungsi, ukuran dan tujuan cover novel • Macam-macam buku fiksi • Unsur-unsur visual yang terdapat pada cover novel • Unsur-unsur tata letak • Prinsip-prinsip tata letak • Teknis penggunaan aplikasi pengolah gambar (corel draw/ illustrator, adobe photoshop, in design, dll.) 	Mengamati Mengamati dan/atau membaca informasi tentang desain grafis cover novel. Menanya Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang desain grafis cover novel. Mengeksplorasi Mengumpulkan data/informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang desain grafis cover novel. Mengasosiasi Mengkatagorikan data/informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks tentang pembuatan desain grafis cover novel. Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang desain grafis cover novel dalam bentuk lisan, tulisan, dan	Tugas Hasil pekerjaan membuat desain grafis cover novel. Observasi Lembar pengamatan aktivitas kelas/ kelompok/ individu. Portofolio Hasil produk dan laporan kerja secara perorangan dan kelompok. Tes Tes lisan/tertulis/ praktik terkait dengan desain grafis cover novel, serta pelaksanaan prinsip-prinsip keselamatan kerja	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • McClelland, Deke. 2001. Look&Learn Photoshop. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. • MADCOMS. 2005. Manipulasi dan Memperbaiki Foto Digital dengan Adobe Photoshop CS. Yogyakarta: Penerbit Andi • Wahyuni, Putri. 2007. Multimedia Starter Guide: Coreldraw X3. Yogyakarta: Penerbit Andi • Anne Damaria, 2009, Color management, Jakarta Rujukan lain:

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		gambar atau media lainnya.	dan <i>Standard Operating Procedure (SOP)</i> .		<ul style="list-style-type: none"> • Artikel diperoleh dari internet/Web dari situs yang relevan
<p>3.4 Menganalisis desain grafis cover buku pelajaran.</p> <p>4.4 Mencipta desain grafis cover buku pelajaran.</p>	<p>Pengetahuan tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian, fungsi, ukuran dan tujuan cover buku pelajaran • Unsur-unsur visual yang terdapat pada cover buku pelajaran • Unsur-unsur tata letak • Prinsip-prinsip tata letak • Teknis penggunaan aplikasi pengolah gambar (corel draw/ illustrator, adobe photoshop, in design, dll.) 	<p>Mengamati Mengamati dan/atau membaca informasi tentang desain grafis cover buku pelajaran.</p> <p>Menanya Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang desain grafis cover buku pelajaran.</p> <p>Mengeksplorasi Mengumpulkan data/informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang desain grafis cover buku pelajaran.</p> <p>Mengasosiasi Mengkatagorikan data/informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks tentang pembuatan desain grafis cover buku pelajaran.</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang desain grafis cover buku pelajaran dalam bentuk lisan, tulisan, dan gambar atau media lainnya.</p>	<p>Tugas Hasil pekerjaan membuat desain grafis cover buku pelajaran.</p> <p>Observasi Lembar pengamatan aktivitas kelas/ kelompok/ individu.</p> <p>Portofolio Hasil produk dan laporan kerja secara perorangan dan kelompok.</p> <p>Tes Tes lisan/tertulis/ praktik terkait dengan desain grafis cover buku pelajaran, serta pelaksanaan prinsip-prinsip keselamatan kerja</p>	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • McClelland, Deke. 2001. Look&Learn Photoshop. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. • MADCOMS. 2005. Manipulasi dan Memperbaiki Foto Digital dengan Adobe Photoshop CS. Yogyakarta: Penerbit Andi • Wahyuni, Putri. 2007. Multimedia Starter Guide: Coreldraw X3. Yogyakarta: Penerbit Andi • Anne Damaria, 2009, Color management, Jakarta • Emran, Dardji F,dkk. 2007. Penerapan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			dan <i>Standard Operating Procedure (SOP)</i> .		Tipografi dalam desain buku. Jakarta: Pusat Grafika Indonesia Rujukan lain: <ul style="list-style-type: none"> • Artikel diperoleh dari internet/Web dari situs yang relevan
3.5 Menganalisis desain grafis surat kabar. 4.5 Mencipta desain grafis surat kabar.	Pengetahuan tentang : <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian, fungsi, ukuran dan tujuan surat kabar/ koran • Kolom rubrik • Unsur-unsur visual yang terdapat pada desain grafis surat kabar • Unsur-unsur tata letak • Prinsip-prinsip tata letak • Teknis penggunaan aplikasi pengolah gambar (corel draw/ illustrator, adobe photoshop, in design, dll.) 	Mengamati Mengamati dan/atau membaca informasi tentang desain grafis surat kabar. Menanya Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang desain grafis surat kabar. Mengeksplorasi Mengumpulkan data/informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang desain grafis surat kabar. Mengasosiasi Mengkatagorikan data/informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks tentang pembuatan desain grafis surat kabar.	Tugas Hasil pekerjaan membuat desain grafis surat kabar. Observasi Lembar pengamatan aktivitas kelas/ kelompok/ individu. Portofolio Hasil produk dan laporan kerja secara perorangan dan kelompok. Tes Tes lisan/tertulis/ praktik terkait dengan desain grafis surat kabar, serta	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • McClelland, Deke. 2001. Look&Learn Photoshop. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. • MADCOMS. 2005. Manipulasi dan Memperbaiki Foto Digital dengan Adobe Photoshop CS. Yogyakarta: Penerbit Andi • Wahyuni, Putri. 2007. Multimedia Starter Guide: Coreldraw X3. Yogyakarta: Penerbit Andi • Anne Damaria, 2009, Color

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang desain grafis surat kabar dalam bentuk lisan, tulisan, dan gambar atau media lainnya.</p>	<p>pelaksanaan prinsip-prinsip keselamatan kerja dan <i>Standard Operating Procedure (SOP)</i>.</p>		<p>management, Jakarta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scheder, Georg. 1990. Perihal Cetak Mencetak. Yogyakarta: Penerbit Kanisius <p>Rujukan lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Artikel diperoleh dari internet/Web dari situs yang relevan
<p>3.6 Menganalisis desain isi majalah.</p> <p>4.6 Mencipta desain isi majalah.</p>	<p>Pengetahuan tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pola tata letak isi majalah • Unsur-unsur visual yang terdapat pada desain isi majalah • Unsur-unsur tata letak • Prinsip-prinsip tata letak • Teknis penggunaan aplikasi pengolah gambar dan tata letak (corel draw/ illustrator, adobe photoshop, page maker, in design, dll.) 	<p>Mengamati Mengamati dan/atau membaca informasi tentang desain isi majalah.</p> <p>Menanya Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang desain isi majalah.</p> <p>Mengeksplorasi Mengumpulkan data/informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang desain isi majalah.</p> <p>Mengasosiasi Mengkategorikan data/informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih</p>	<p>Tugas Hasil pekerjaan membuat desain isi majalah.</p> <p>Observasi Lembar pengamatan aktivitas kelas/ kelompok/ individu.</p> <p>Portofolio Hasil produk dan laporan kerja secara perorangan dan kelompok.</p> <p>Tes Tes lisan/tertulis/</p>	<p>18 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • McClelland, Deke. 2001. Look&Learn Photoshop. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. • MADCOMS. 2005. Manipulasi dan Memperbaiki Foto Digital dengan Adobe Photoshop CS. Yogyakarta: Penerbit Andi • Wahyuni, Putri. 2007. Multimedia Starter Guide: Coreldraw X3. Yogyakarta:

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>kompleks tentang pembuatan desain isi majalah.</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang desain isi majalah dalam bentuk lisan, tulisan, dan gambar atau media lainnya.</p>	<p>praktik terkait dengan desain isi majalah, serta pelaksanaan prinsip-prinsip keselamatan kerja dan <i>Standard Operating Procedure (SOP)</i>.</p>		<p>Penerbit Andi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anne Damaria, 2009, Color management, Jakarta <p>Rujukan lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Artikel diperoleh dari internet/Web dari situs yang relevan
<p>3.7 Menganalisis desain isi buku pelajaran.</p> <p>4.7 Mencipta desain isi buku pelajaran.</p>	<p>Pengetahuan tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian, fungsi, ukuran dan tujuan desain buku pelajaran • Bagian-bagian buku • Unsur-unsur visual yang terdapat pada desain isi buku pelajaran • Unsur-unsur tata letak • Prinsip-prinsip tata letak • Teknis penggunaan aplikasi pengolah gambar dan tata letak (corel draw/ illustrator, adobe photoshop, page maker, in design, dll.) 	<p>Mengamati Mengamati dan/atau membaca informasi tentang desain isi buku pelajaran.</p> <p>Menanya Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang desain isi buku pelajaran.</p> <p>Mengeksplorasi Mengumpulkan data/informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang desain isi buku pelajaran.</p> <p>Mengasosiasi Mengkatagorikan data/informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks tentang pembuatan desain isi buku pelajaran.</p>	<p>Tugas Hasil pekerjaan membuat desain isi buku pelajaran.</p> <p>Observasi Lembar pengamatan aktivitas kelas/ kelompok/ individu.</p> <p>Portofolio Hasil produk dan laporan kerja secara perorangan dan kelompok.</p> <p>Tes Tes lisan/tertulis/ praktik terkait dengan desain isi</p>	<p>18 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • McClelland, Deke. 2001. Look&Learn Photoshop. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. • MADCOMS. 2005. Manipulasi dan Memperbaiki Foto Digital dengan Adobe Photoshop CS. Yogyakarta: Penerbit Andi • Wahyuni, Putri. 2007. Multimedia Starter Guide: Coreldraw X3. Yogyakarta: Penerbit Andi • Anne Damaria,

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang desain isi buku pelajaran dalam bentuk lisan, tulisan, dan gambar atau media lainnya.</p>	<p>buku pelajaran, serta pelaksanaan prinsip-prinsip keselamatan kerja dan <i>Standard Operating Procedure (SOP)</i>.</p>		<p>2009, Color management, Jakarta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scheder, Georg. 1990. Perihal Cetak Mencetak. Yogyakarta: Penerbit Kanisius • Emran, Dardji F,dkk. 2007. Penerapan Tipografi dalam desain buku. Jakarta: Pusat Grafika Indonesia <p>Rujukan lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Artikel diperoleh dari internet/Web dari situs yang relevan
<p>3.8 Menganalisis desain grafis kalender.</p> <p>4.8 Mencipta desain grafis kalender.</p>	<p>Pengetahuan tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian, fungsi, ukuran dan tujuan desain grafis kalender • Pola tata letak kalender • Jenis kalender • Unsur-unsur visual yang terdapat pada desain grafis kalender • Unsur-unsur tata letak • Prinsip-prinsip tata letak • Teknis penggunaan 	<p>Mengamati Mengamati dan/atau membaca informasi tentang desain grafis kalender.</p> <p>Menanya Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang desain grafis kalender.</p> <p>Mengeksplorasi Mengumpulkan data/informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit,</p>	<p>Tugas Hasil pekerjaan membuat desain grafis kalender.</p> <p>Observasi Lembar pengamatan aktivitas kelas/ kelompok/ individu.</p>	<p>18 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • McClelland, Deke. 2001. Look&Learn Photoshop. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. • MADCOMS. 2005. Manipulasi dan Memperbaiki Foto Digital dengan Adobe

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>aplikasi pengolah gambar (corel draw/ illustrator, adobe photoshop, in design, dll.)</p>	<p>dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang desain grafis kalender.</p> <p>Mengasosiasi Mengkategorikan data/informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks tentang pembuatan desain grafis kalender.</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang desain grafis kalender dalam bentuk lisan, tulisan, dan gambar atau media lainnya.</p>	<p>Portofolio Hasil produk dan laporan kerja secara perorangan dan kelompok.</p> <p>Tes Tes lisan/tertulis/ praktik terkait dengan desain grafis kalender, serta pelaksanaan prinsip-prinsip keselamatan kerja dan <i>Standard Operating Procedure (SOP)</i>.</p>		<p>Photoshop CS. Yogyakarta: Penerbit Andi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wahyuni, Putri. 2007. Multimedia Starter Guide: Coreldraw X3. Yogyakarta: Penerbit Andi • Anne Damaria, 2009, Color management, Jakarta • Scheder, Georg. 1990. Perihal Cetak Mencetak. Yogyakarta: Penerbit Kanisius <p>Rujukan lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Artikel diperoleh dari internet/Web dari situs yang relevan
<p>3.9 Menganalisis desain grafis packaging toiletries.</p> <p>4.9 Mencipta desain grafis packaging toiletries (produk perawatan pribadi).</p>	<p>Pengetahuan tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian, fungsi, ukuran dan tujuan desain grafis packaging toiletries • Pola tata letak packaging toiletries • Tanda-tanda pon (tanda potong, ril, perforasi, garit) 	<p>Mengamati Mengamati dan/atau membaca informasi tentang desain grafis packaging toiletries.</p> <p>Menanya Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang desain grafis packaging toiletries.</p>	<p>Tugas Hasil pekerjaan membuat desain grafis packaging toiletries.</p> <p>Observasi Lembar pengamatan</p>	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • McClelland, Deke. 2001. Look&Learn Photoshop. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. • Suyanto, M. 2004. Aplikasi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<ul style="list-style-type: none"> • Unsur-unsur visual yang terdapat pada desain grafis packaging toiletries • Unsur-unsur tata letak • Prinsip-prinsip tata letak • Teknis penggunaan aplikasi pengolah gambar (corel draw/ illustrator, adobe photoshop, in design, dll.) 	<p>Mengeksplorasi Mengumpulkan data/informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang desain grafis packaging toiletries.</p> <p>Mengasosiasi Mengkatagorikan data/informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks tentang pembuatan desain grafis packaging toiletries.</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang desain grafis packaging toiletries dalam bentuk lisan, tulisan, dan gambar atau media lainnya.</p>	<p>aktivitas kelas/ kelompok/ individu.</p> <p>Portofolio Hasil produk dan laporan kerja secara perorangan dan kelompok.</p> <p>Tes Tes lisan/tertulis/ praktik terkait dengan desain grafis packaging toiletries, serta pelaksanaan prinsip-prinsip keselamatan kerja dan <i>Standard Operating Procedure (SOP)</i>.</p>		<p>Desain Grafis untuk Periklanan. Yogyakarta: Percetakan Andi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suyanto, M. 2009. Strategi Perancangan Iklan Outdoor Kelas Dunia. Yogyakarta: Percetakan Andi • MADCOMS. 2005. Manipulasi dan Memperbaiki Foto Digital dengan Adobe Photoshop CS. Yogyakarta: Penerbit Andi • Wahyuni, Putri. 2007. Multimedia Starter Guide: Coreldraw X3. Yogyakarta: Penerbit Andi • Anne Damaria, 2009, Color management, Jakarta • Scheder, Georg. 1990. Perihal Cetak Mencetak.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Yogyakarta: Penerbit Kanisius Rujukan lain: • Artikel diperoleh dari internet/Web dari situs yang relevan
3.10 Menganalisis desain grafis packaging dos ulang tahun. 4.10 Mencipta desain grafis packaging dos ulang tahun.	Pengetahuan tentang : <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian, fungsi, ukuran dan tujuan desain grafis packaging dos ulang tahun • Pola tata letak packaging dos ulang tahun • Tanda-tanda pon (tanda potong, ril, perforasi, garit) • Unsur-unsur visual yang terdapat pada desain grafis packaging dos ulang tahun • Unsur-unsur tata letak • Prinsip-prinsip tata letak • Teknis penggunaan aplikasi pengolah gambar (corel draw/ illustrator, adobe photoshop, in design, dll.) 	Mengamati Mengamati dan/atau membaca informasi tentang desain grafis packaging dos ulang tahun. Menanya Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang desain grafis packaging dos ulang tahun. Mengeksplorasi Mengumpulkan data/informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang desain grafis packaging dos ulang tahun. Mengasosiasi Mengkategorikan data/informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks tentang pembuatan desain grafis packaging dos ulang tahun. Mengkomunikasikan	Tugas Hasil pekerjaan membuat desain grafis packaging dos ulang tahun. Observasi Lembar pengamatan aktivitas kelas/ kelompok/ individu. Portofolio Hasil produk dan laporan kerja secara perorangan dan kelompok. Tes Tes lisan/tertulis/ praktik terkait dengan desain grafis packaging dos ulang tahun, serta	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Wirya, Iwan. 1999. Kemasan Yang Menjual, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama • McClelland, Deke. 2001. Look&Learn Photoshop. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. • MADCOMS. 2005. Manipulasi dan Memperbaiki Foto Digital dengan Adobe Photoshop CS. Yogyakarta: Penerbit Andi • Wahyuni, Putri. 2007. Multimedia Starter Guide: Coreldraw X3.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang desain grafis packaging dos ulang tahun dalam bentuk lisan, tulisan, dan gambar atau media lainnya.	pelaksanaan prinsip-prinsip keselamatan kerja dan <i>Standard Operating Procedure (SOP)</i> .		Yogyakarta: Penerbit Andi • Anne Damaria, 2009, Color management, Jakarta • Scheder, Georg. 1990. Perihal Cetak Mencetak. Yogyakarta: Penerbit Kanisius Rujukan lain: • Artikel diperoleh dari internet/Web dari situs yang relevan
3.11 Menganalisis berbagai desain grafis packaging produk makanan. 4.11 Mencipta berbagai desain grafis packaging produk makanan.	Pengetahuan tentang : <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian, fungsi, ukuran dan tujuan desain grafis packaging makanan. • Pola tata letak desain grafis packaging makanan. • Ciri-ciri • Tanda-tanda pon (tanda potong, ril, perforasi, garit) • Unsur-unsur visual yang terdapat pada desain grafis packaging makanan. 	Mengamati Mengamati dan/atau membaca informasi tentang berbagai desain grafis packaging makanan. Menanya Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang desain grafis packaging makanan. Mengeksplorasi Mengumpulkan data/informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang desain grafis packaging makanan.	Tugas Hasil pekerjaan membuat berbagai desain grafis packaging produk makanan (minimal 2 desain) Observasi Lembar pengamatan aktivitas kelas/ kelompok/ individu. Portofolio	44 JP	• Fellows,P.J. 2000. Food Processing Technology. Principles and Practice. 2nd Ed. Woodhead Publishing Ltd., Cambridge, England. • Syarief, R., S.Santausa, St.Ismayana B. 1989. Teknologi Pengemasan Pangan.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<ul style="list-style-type: none"> • Unsur-unsur tata letak • Prinsip-prinsip tata letak • Teknis penggunaan aplikasi pengolah gambar (corel draw/ illustrator, adobe photoshop, in design, dll.) 	<p>Mengasosiasi Mengkategorikan data/informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks tentang pembuatan desain grafis packaging makanan.</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang desain grafis packaging makanan dalam bentuk lisan, tulisan, dan gambar atau media lainnya.</p>	<p>Hasil produk dan laporan kerja secara perorangan dan kelompok.</p> <p>Tes Tes lisan/tertulis/ praktik terkait dengan membuat berbagai desain grafis packaging makanan, serta pelaksanaan prinsip-prinsip keselamatan kerja dan <i>Standard Operating Procedure (SOP)</i>.</p>		<p>Laboratorium Rekayasa Proses Pangan, PAU Pangan dan gizi, IPB.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mason, Daniel, dkk. 2007. <i>Experimental Formats & Packaging</i>. Penerbit RotoVision • Setyawan, Andry. 2007. <i>Desain Packaging dengan CorelDRAW</i>. Yogyakarta: Penerbit Andi • Dameria, Anne. 2008. <i>Basic Printing, Panduan Dasar Cetak untuk Desainer dan Industri Grafika</i>. Jakarta: Link & Match Graphic • Dameria, Anne. 2012. <i>Designer Handbook dalam Produksi Cetak dan Digital</i>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Printing. Jakarta: Link & Match Graphic Rujukan lain: • Artikel diperoleh dari internet/Web dari situs yang relevan
3.12 Menerangkan <i>print out</i> hasil desain ke media kertas, film, dan pelat. 4.12 Mengevaluasi <i>print out</i> hasil desain ke media kertas, film, dan pelat.	Pengetahuan tentang : <ul style="list-style-type: none"> • Printer • Image setter • Imposisi elektronik • RIP (Raster Image Processor) 	Mengamati Mengamati dan/atau membaca informasi tentang hasil desain untuk dioutput (kertas, film, dan pelat). Menanya Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang hasil desain untuk dioutput (kertas, film, dan pelat). Mengeksplorasi Mengumpulkan data/informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang hasil desain untuk dioutput (kertas, film, dan pelat). Mengasosiasi Mengkatagorikan data/informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks tentang hasil desain untuk dioutput (kertas, film, dan pelat). Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang hasil desain untuk dioutput (kertas, film, dan pelat)	Tugas Hasil pekerjaan mengevaluasi hasil desain untuk dioutput (kertas, film, dan pelat). Observasi Lembar pengamatan aktivitas kelas/ kelompok/ individu. Portofolio Hasil produk dan laporan kerja secara perorangan dan kelompok. Tes Tes lisan/tertulis/ praktik terkait dengan hasil desain untuk dioutput (kertas, film, dan pelat), serta	4 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Dameria, Anne. 2008. Basic Printing, Panduan Dasar Cetak untuk Desainer dan Industri Grafika. Jakarta: Link & Match Graphic • Dameria, Anne. 2012. Designer Handbook dalam Produksi Cetak dan Digital Printing. Jakarta: Link & Match Graphic Rujukan lain: • Artikel diperoleh dari internet/Web dari situs yang relevan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		dalam bentuk lisan, tulisan, dan gambar atau media lainnya.	pelaksanaan prinsip-prinsip keselamatan kerja dan <i>Standard Operating Procedure (SOP)</i> .		

Keterangan : Jumlah minggu efektif dalam semester 5 = 20 minggu, semester 6 = 18 minggu

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 1 Kuningan
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Kelas/ Semester	: XII / 1 (Ganjil)
Kompetensi Keahlian	: Produksi Grafika
Materi Pokok	: Efek Pada Gambar Vektor
Alokasi Waktu	: 2 X 45 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

❖ KI-3 (Pengetahuan) :

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig) pada tingkat teknis, spesifik, detail dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

❖ KI-4 (Keterampilan) :

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kualitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret

terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, sertamampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6. Menganalisis Pemberian efek pada gambar vektor	3.6.1. Menjelaskan pemberian efek pada gambar vektor 3.6.2. Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor
4.6. Mendesain efek pada gambar vektor	4.6.1. Menjelaskan desain efek pada gambar vektor 4.6.2. Mendesain efek pada gambar vektor

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran model *Discovery Learning* dengan menggunakan pendekatan saintifik peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian dan ragam efek pada gambar vektor
2. Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor
3. Mendesain efek pada gambar vektor

D. Materi Pembelajaran

Efek pada gambar vektor

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Pembelajaran Scientific, yang berpusat pada siswa (Student Center)

Model Pembelajaran : *Discovery Learning*

Metode Pembelajaran : Pemaparan, Diskusi Kelompok, Penugasan Kelompok

F. Media, Alat/Bahan dan Sumber Belajar

1. Media : Powerpoint, Youtube
2. Alat : Laptop/PC, LCD Proyektor, Smartphone
3. Sumber Belajar : Handout, Buku, Internet, Video Pembelajaran

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Apersepsi <ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam serta menciptakan suasana kelas yang religius dengan menunjuk salah satu siswa memimpin berdo'a, memeriksa kehadiran siswa, dan kebersihan serta kerapian kelas sebagai wujud kepedulian lingkungan2. Menyanyikan lagu wajib nasional, lagu dari sabang sampai Merauke3. Guru menyampaikan tentang :<ul style="list-style-type: none">- Kompetensi Dasar- Materi Pokok- Tujuan Pembelajaran- Teknik Penilaian- Metode Pembelajaran4. Pre Test<ul style="list-style-type: none">- Apakah yang anda ketahui tentang efek pada gambar vektor ?- Sebutkan salah satu bentuk efek pada gambar vektor dalam coreldraw yang anda ketahui ?	20 Menit

Inti	<p>Sintak 1 : <i>Stimulation</i> (pemberian rangsangan)</p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian dengan cara peserta didik diminta untuk mengamati penayangan video tentang efek pada gambar vektor</p>	60 menit
	<p>Sintak 2 : <i>Problem Statement</i> (pertanyaan/identifikasi masalah)</p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik berfikir kritis serta tanggapan mengenai penayangan video pemberian efek pada gambarvektor.</p> <p>Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, siswa mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan penayangan video tentang efek pada gambar vektor.</p>	
	<p>Sintak 3 : <i>Data Collection</i> (pengumpulan data)</p> <p>Peserta didik mengumpulkan berbagai informasi (Berpikir kritis, kreatif, bekerjasama dan saling berkomunikasi dalam kelompok (4C), dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab dan pantang menyerah (Karakter), literasi (membaca) yang dapat mendukung jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, baik dari buku paket maupun sumber lain seperti internet; melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengamati obyek/kejadian, Berpikir kritis dan bekerjasama (4C) dalam mencari informasi (Literasi) dan mempresentasikan (4C) dengan penuh tanggung jawab (Karakter) 	

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengumpulkan informasi (Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi dan bekerjasama (4C)) ❖ Peserta didik diminta mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber tentang efek pada gambar vektor ❖ Peserta didik diminta mengeksplor pengetahuannya dengan membaca handout tentang efek pada gambar vektor. 	
	<p>Sintak 4 : <i>Data Processing</i> (pengolahan data)</p> <p>Guru mendorong agar peserta didik secara aktif terlibat dalam diskusi kelompok serta saling bantu untuk menyelesaikan masalah (Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi dan bekerjasama (4C),)</p> <p>Selama peserta didik bekerja di dalam kelompok, pendidik memperhatikan dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat diskusi, dan mengarahkan bila ada kelompok yang melenceng jauh pekerjaannya dan bertanya (Nilai Karakter: rasa ingin tahu, jujur, tanggung jawab, percaya diri dan pantang menyerah)apabila ada yang belum dipahami, bila diperlukan pendidik memberikan bantuan secara klasikal.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Berdiskusi tentang efek pada gambar vektor yang sudah dikumpulkan / terangkum dalam kegiatan sebelumnya. ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan /pertemuan sebelumnya 	

	<p>maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja praktek siswa.</p>	
	<p>Sintak 5 : <i>Verification</i> (pembuktian)</p> <p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber untuk menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan</p>	
	<p>Fase 6 : <i>Generalization</i> (menarik kesimpulan)</p> <p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang efek pada gambarvektor 	

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa laporan hasil pengamatan secara tertulis. ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau LKPD yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dengan bimbingan guru, melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk resume/rangkuman. 2. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat soal dan penyelesaiannya. 3. Menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja dipelajari 4. Menyampaikan pada siswa untuk materi minggu depan 5. Mengakhiri pembelajaran dengan salam 	10 menit

H. Instrumen Penilaian

- a. Penilaian Pengetahuan
 - Teknik penilaian : Tes Tertulis
 - Bentuk Penilaian : uraian
 - Instrumen penilaian : (Terlampir)
- b. Penilaian Keterampilan
 - Teknik penilaian : Penugasan
 - Bentuk : Praktek
 - Instrumen penilaian : (Terlampir)

I. Remedial dan Pengayaan

- a. Remedial
 - 1. Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai Ketuntasan Belajar (75)
 - 2. Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai Ketuntasan Belajar. Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai Ketuntasan Belajar.
- b. Pengayaan
 - 1. Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Ketuntasan Belajar (KB).
 - 2. Pengayaan diberikan pada saat peserta didik lain mengikuti remedi(perbaikan).
 - 3. Direncanakan berdasarkan IPK atau materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas

Kuningan, 10 Agustus 2022

Mengetahui,
Kepala SMKN 1 Kuningan

Guru Mata Pelajaran

Didin Wahyudin, SP.

NIP. 19630706 198803 1 021

Andhiya Elvira Luthfiyany, S

NIP. -

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Kuningan
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
Kelas/ Semester : XII / 1 (Ganjil)
Kompetensi Keahlian : Desain Grafis
Materi Pokok : Efek Pada Gambar Vektor

A. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6. Menganalisis Pemberian efek pada gambar vektor	3.6.1. Menjelaskan pemberian efek pada gambar vektor 3.6.2. Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor
4.6. Mendesain efek pada gambar vektor	4.6.1. Menjelaskan desain efek pada gambar vektor 4.6.2. Mendesain efek pada gambar vektor

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran model *Discovery Learning* dengan menggunakan pendekatan saintifik peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian dan ragam efek pada gambar vektor
2. Menganalisis pemberian efek pada gambar vektor
3. Mendesain efek pada gambar vektor

C. Petunjuk

Untuk dapat mengisi LKPD ini, bacalah terlebih dahulu handout efek pada gambar vektor, dan perhatikan petunjuk berikut :

1. Kerjakan tugas yang ada pada lembar kegiatan secara mandiri
2. Hasil dikumpulkan setelah jam pelajaran habis.

D. Ringkasan Materi

Efek pada gambar vektor merupakan Suatu fungsi untuk melakukan perubahan secara langsung pada objek gambar berbasis vektor. Terdapat beberapa efek yang dapat diterapkan pada gambar vektor menggunakan aplikasi coreldraw diantaranya:

- 1) **Blend** adalah Efek untuk melakukan perubahan bentuk dan warna dari objek satu ke objek lainnya.
- 2) **Contour** adalah Efek untuk menambahkan bentuk konsentris merata di dalam atau diluar objek
- 3) **Envelope** adalah Efek untuk melakukan perubahan pada objek dengan menarik node pada setiap sisi envelope tersebut
- 4) **Extrude** adalah Efek untuk menerapkan perspektif tiga dimensi dan ilusi kedalaman pada objek
- 5) **Bevel** adalah Efek untuk memberikan tampilan tiga dimensi pada sisi objek
- 6) **Lens** adalah Efek untuk memberi efek objek lensa, yaitu dengan mengubah objek di dalam lensa tanpa melakukan perubahan pada objek di luar lensa
- 7) **Distort** adalah Efek perubahan pada objek dengan menarik atau mendorong, memutar, dan menutup
- 8) **Transparency** adalah Efek membuat objek menjadi transparan
- 9) **Drop Shadow** adalah Efek untuk memberi bayangan pada objek
- 10) **Powerclip** adalah penerapan efek gambar yang masuk ke dalam gambar bentuk / objek seperti lingkaran, kotak, dan objek lainnya

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN/ANGKET

Nama : Udi Sanhdi
 NIM : 181223018

Program Studi : S1 Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smk Negeri 1 Kuningan

Guru Ahli Media : Muhammad Nur Ristiansyah, S.Pd.

Berikut adalah instrumen penilaian media pembelajaran oleh ahli media :

No	Indikator	SS	S	C	TS	STS
1	Media ini membantu saya lebih efektif dalam proses mengajar	✓				
2	Media ini berguna untuk saya		✓			
3	Media ini mudah digunakan	✓				
4	Saya dapat menggunakan media ini tanpa instruksi tertulis		✓			
5	Media ini sederhana untuk digunakan	✓				

Sebagai acuan untuk menentukan valid tidaknya instrument dinilai oleh ahli media Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smk Negeri 1 Kuningan

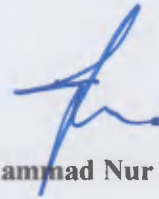
LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN/ANGKET

Nama : Udi Sanuhdi
NIM : 181223018
Program Studi : SI Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smk Negeri I Kuningan
Guru Ahli Media : Muhammad Nur Risfiansyah, S.Pd.

Setelah memperhatikan instrument, maka hasil validasi yaitu :

- a. Valid melanjutkan ke penelitian
- b. Valid melanjutkan ke penelitian dengan catatan :
.....
.....
.....
- c. Tidak Valid

Kuningan, 27 Juli 2022



Muhammad Nur Risfiansyah, S.Pd.

NIP. -

*Lingkari salah satu jawaban

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN/ANGKET

Nama : Udi Sanuhdi
NIM : 181223018
Program Studi : S1 Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smk Negeri 1 Kuningan
Guru Ahli Media : Andhiya Elvira Luthfiany,ST

Berikut adalah instrumen penilaian media pembelajaran oleh ahli materi :

No	Indikator	SS	S	C	TS	STS
1	Media ini membantu saya lebih efektif dalam proses mengajar	✓				
2	Media ini berguna untuk saya		✓			
3	Media ini mudah digunakan	✓				
4	Saya dapat menggunakan media ini tanpa instruksi tertulis		✓			
5	Media ini sederhana untuk digunakan	✓				

Sebagai acuan untuk menentukan valid tidaknya instrument dinilai oleh ahli materi Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smk Negeri I Kuningan

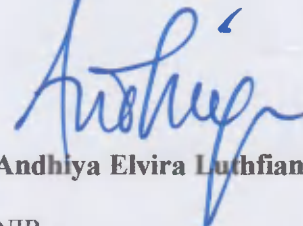
LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN/ANGKET

Nama : Udi Sanuhdi
NIM : 181223018
Program Studi : SI Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smk Negeri 1 Kuningan
Guru Ahli Materi : Andhiya Elvira Luthfiany,ST

Setelah memperhatikan instrument, maka hasil validasi yaitu :

- a. Valid melanjutkan ke penelitian
- b. Valid melanjutkan ke penelitian dengan catatan :
.....
.....
.....
- c. Tidak Valid

Kuningan, 27 Juli 2022



Andhiya Elvira Luthfiany,ST

NIP. -

*Lingkari salah satu jawaban

Dokumentasi



Profil SMK Negeri 1 Kuningan

1. Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kuningan
2. Status : Negeri
3. Alamat Sekolah : Jl. Raya Sukamulya-Cigugur Kuningan
45552
Desa/Kelurahan : Cigugur
Kecamatan : Cigugur
Kabupaten : Kuningan
Propinsi : Jawa Barat
Kode Pos : 45552
Telepon & Faksimili : (0232) 871013
E-mail : smkn1_kng@yahoo.co.id
Web : www.smkn1-kng.sch.id
4. NPSN : 20212913
5. NSS : 40.1.02.15.18.001
6. Tahun Didirikan : 1965
7. Tahun beroperasi : 1965
8. SK Pendirian : 77/DRPT/B.1/1965. Tgl, 01-07-1965
9. Luas Tanah : 154.280 M²
10. Status Tanah : Hak Guna Bangunan/Hak Pakai
11. **Program/Kompetensi**
Keahlian
No. dan Tanggal Kep. : 02.00/694/BAP-SM/X/2011, Tgl 28
Akreditasi : Oktober 2011. Provinsi Jawa Barat &
Program/Kompetensi : 02.00/204/BAP-SM/SK/XII/2015, Tgl.
Keahlian : 10 Desember 2015. BAP Provinsi.
1. Program/Kompetensi : Teknik Kendaraan Ringan
Keahlian :
Akreditasi Terakhir : Tahun: 2019 , Peringkat: A

2. Program/Kompetensi Keahlian Akreditasi Terakhir	Produksi Grafika Tahun: 2019 , Peringkat: A
3. Program/Kompetensi Keahlian Akreditasi Terakhir	Teknologi Pengolahan Hasil Pertanian Tahun: 2019 , Peringkat: A
4. Program/Kompetensi Keahlian Akreditasi Terakhir	Agribisnis Ternak Unggas Tahun: 2019 , Peringkat: A
5. Program/Kompetensi Keahlian Akreditasi Terakhir	Agribisnis Tanaman Pangan Dan Hortikultura Tahun: 2019 , Peringkat: A
6. Program/Kompetensi Keahlian Akreditasi Terakhir	Agribisnis Perikanan Tahun: 2019 , Peringkat: A
7. SERTIFIKAT ISO	SNI ISO 9001:2008 NO. REG. SERTIFIKAT 824 100 13080

Struktur Organisasi SMK Negeri 1 Kuningan

Berdasarkan hasil observasi, peneliti mendapatkan informasi mengenai struktur organisasi dari pengurus sekolah SMK Negeri 1 Kuningan yang mana di pimpin oleh Bapak Didin Wahyudin, S.P. dengan wakil Kepsek bidang kurikulum yaitu Bapak Drs. M. Dadang Hidayat, wakil kepek bidang kesiswaan yaitu Ibu Endang Sri Lestari, SP, wakil kepek bidang humas hubin Ibu R. Ida Dahlia Farida, S.Hut, wakil kepek bidang Sarana Prasarana Bapak Aleh, SP., M.Pd, dan wakil kepek bidang SDM Bapak H. Raspin, S.Pd. Untuk lebih jelasnya Struktur Organisasi Sekolah SMK Negeri 1 Kuningan dapat dilihat dari gambar berikut ini.

**STRUKTUR ORGANISASI SMK NEGERI 1 KUNINGAN TAHUN
PELAJARAN 2021/2022**



VISI MISI SMK Negeri 1 Kuningan

- Visi

Menjadi Sekolah Kejuruan yang unggul dalam pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas yang bertaraf Nasional dan Internasional dengan kompetensi utama sesuai dengan bidang keahliannya.

- Misi

- a. Melaksanakan pendidikan menengah kejuruan dengan kualitas tinggi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat, dunia usaha/industri masa kini dan mendatang.
- b. Membina jaringan kerja sama dengan dunia usaha dan industri
- c. Mewujudkan tanggungjawab sosial sekolah kepada masyarakat melalui lulusan yang berkualitas dan reputasi kinerja sekolah yang produktif.
- d. Meningkatkan peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan menengah kejuruan.
- e. Meningkatkan peran serta sekolah dalam bidang berbudayalingkungan