

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.

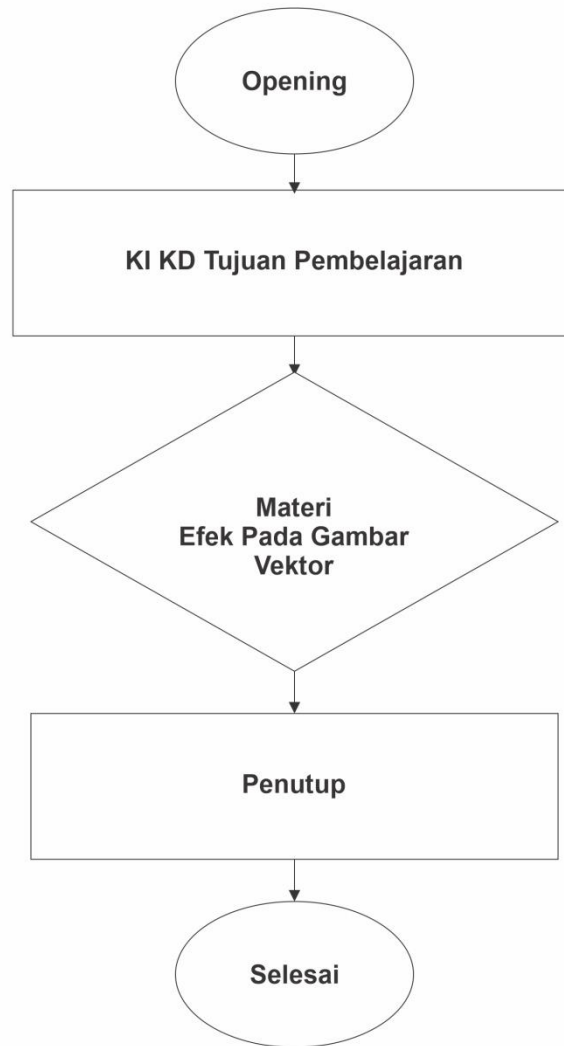
- d. *Degree* adalah pernyataan tujuan yang mengidentifikasi standar atau kriteria yang menjadi dasar pengukuran tingkat keberhasilan pembelajaran.

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




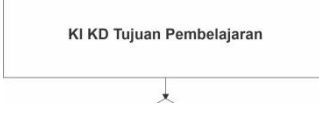
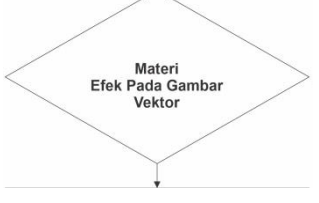
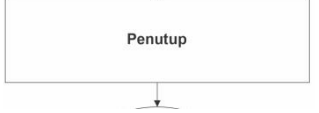

Gambar 4.1

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 *Story Board*

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

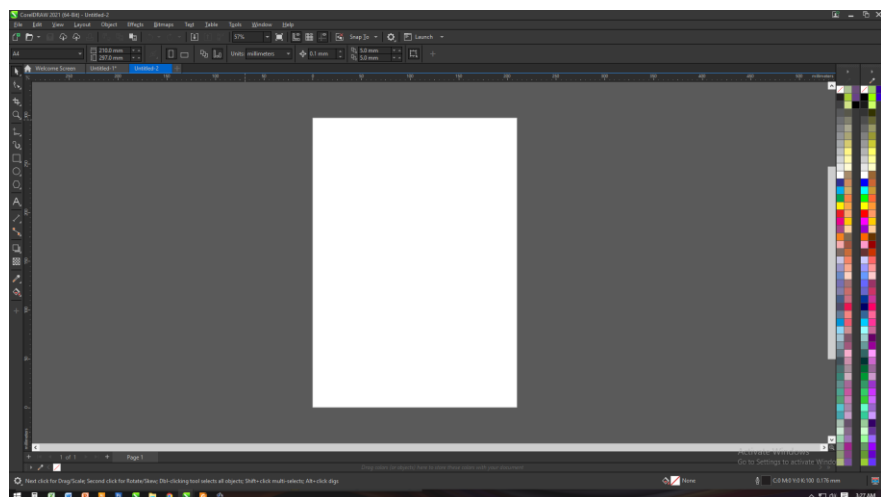
Pada tahapan persiapan yaitu menyiapkan alat sebuah komputer beserta *software corel video studio pro x6* dan *software desain grafis corel draw* dan Bahan bahan ajar

- Proses

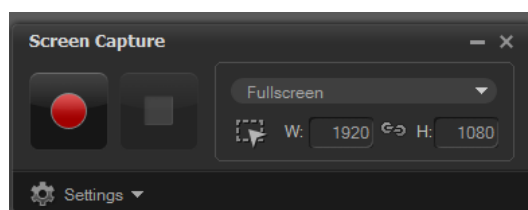
Membuka *software corel video studio pro x6* siapkan untuk merekam *Corel Screencap (Screen recorder)* membuka *software coreldraw*



Gambar 4.2 Corel Video Studio Prox6

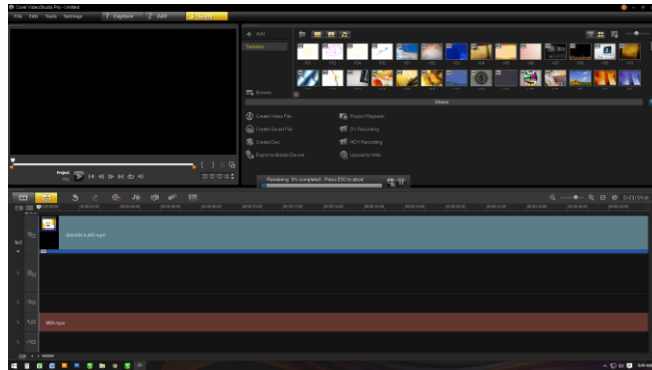


Gambar 4.3 CorelDraw (Software desain grafis)



Gambar 4.4 Corel ScreenCap Pro X6

- Rendering



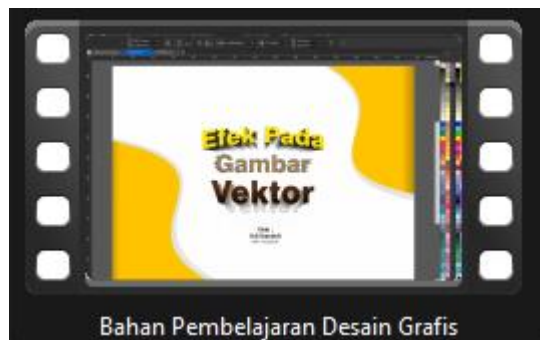
Gambar 4.5 *Rendering*



Gambar 4.6 *Proses Rendering*

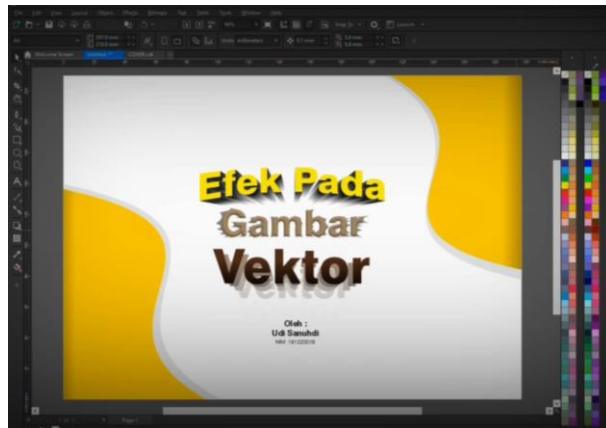
c. Hasil Pengembangan

Berikut adalah gambar Hasil pengembangan media pembelajarana berupa video pembelajaran

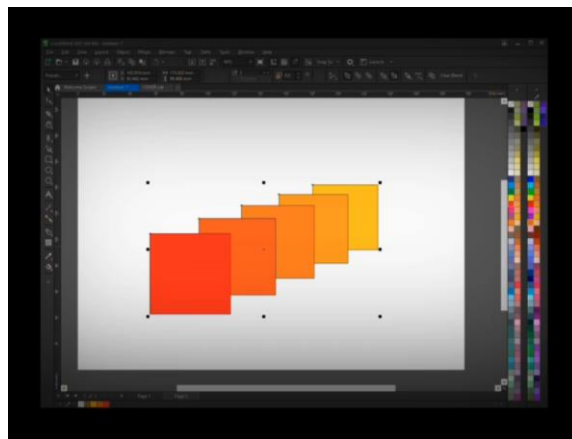


Gambar 4.7

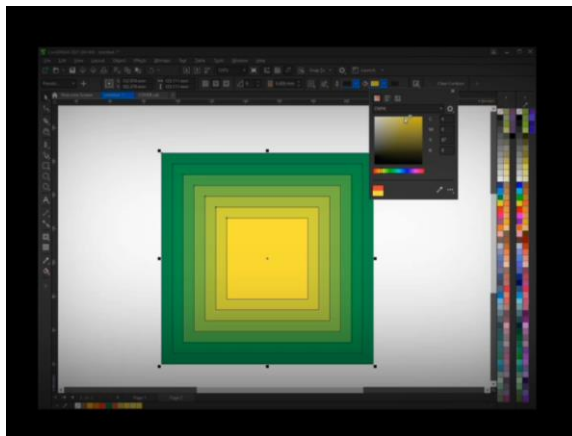
Hasil Pengembangan media pembelajaran desain grafis



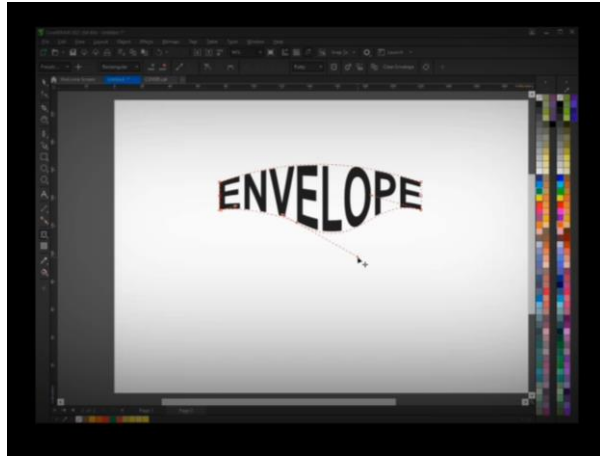
Gambar 4.8 Tampilan Awal



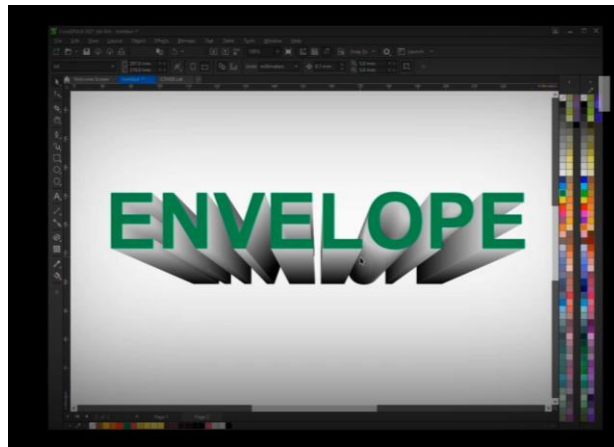
Gambar 4.9 Tampilan Efek pada gambar vector “Blend”



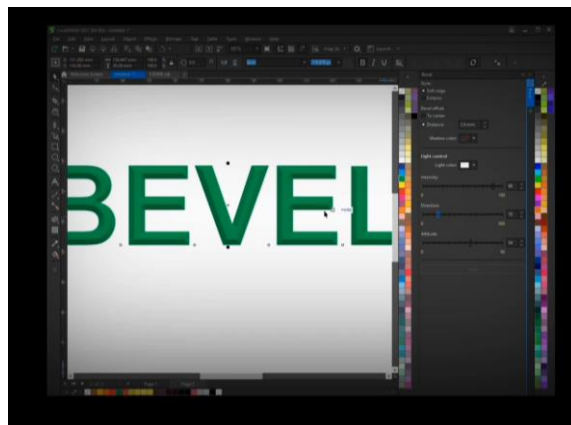
Gambar 4.10 Tampilan Efek pada gambar vector “Contour”



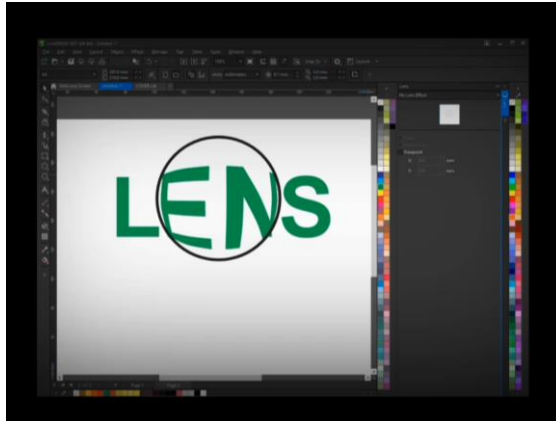
Gambar 4.11 Tampilan Efek pada gambar vector “Envelope”



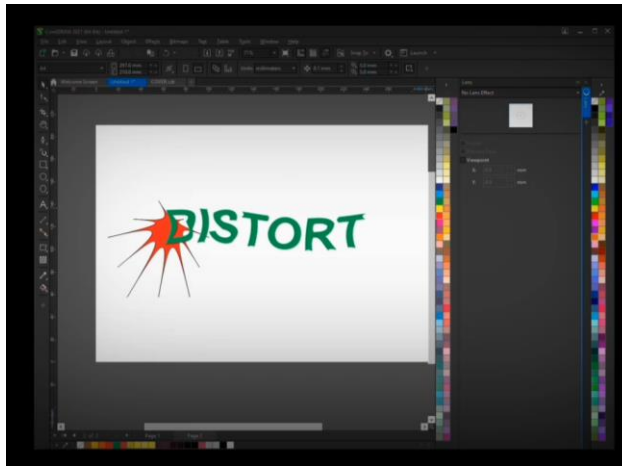
Gambar 4.12 Tampilan Efek pada gambar vector “Extrude”



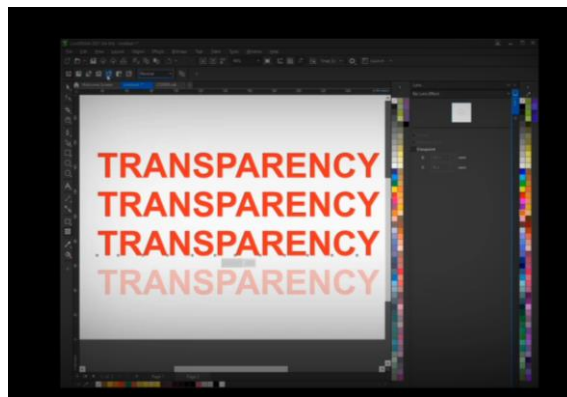
Gambar 4.13 Tampilan Efek pada gambar vector “Bevel”



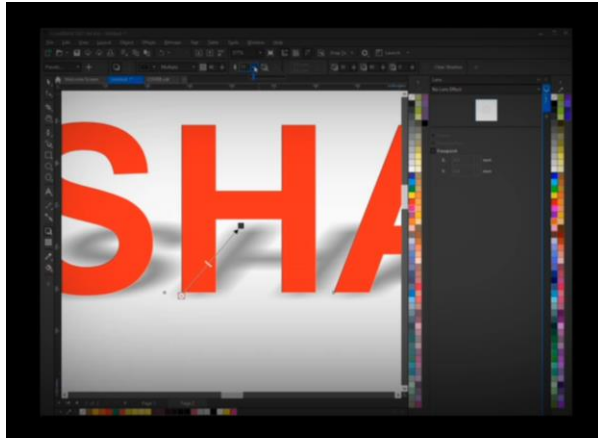
Gambar 4.14 Tampilan Efek pada gambar vector “*Lens*”



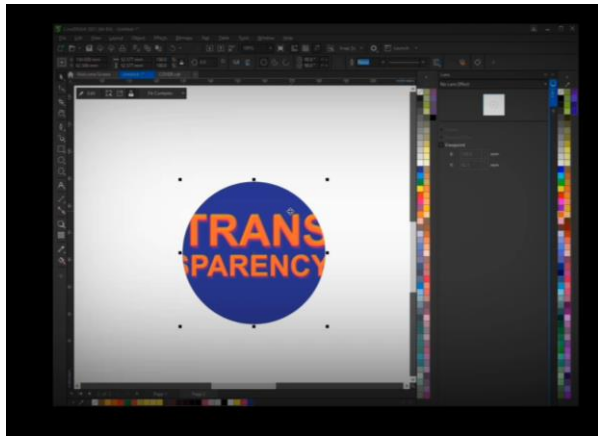
Gambar 4.15 Tampilan Efek pada gambar vector “*Distort*”



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



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 Experimen							
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 %.