

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SIDERA UNIK (SINAU DESAIN GRAFIS MUDAH DAN MENARIK) TERHADAP PENGETAHUAN DAN RESPONS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN DI SMK NEGERI 1 KEMLAGI

Muhammad Afif

S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : muhammadafif.19056@mhs.unesa.ac.id

Yeni Anistyasari

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : yenian@unesa.ac.id

Abstrak

Disiplin ilmu inti yang perlu dikuasai peserta didik program keahlian multimedia salah satunya yaitu Desain Grafis Percetakan (DGP). Menurut hasil wawancara beserta observasi keterbatasan media pembelajaran interaktif yang dipergunakan ketika proses pembelajaran berdampak pada kurangnya nilai pengetahuan peserta didik. Peserta didik merasa kurangnya pengetahuan dalam menerima pelajaran. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran interaktif SIDERA UNIK (Sinai Desain Grafis Mudah dan Menarik) Pada mata pelajaran DGP, terutama dalam konteks materi Pemberian Efek pada Gambar Vektor dan Pemberian Efek pada Gambar Bitmap merupakan penyelesaian yang cukup efektif dalam menangani permasalahan yang muncul. Pengembangan yang diterapkan dengan penerapan model ADDIE menggunakan tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Dalam lima tahapan ini, validasi media pembelajaran interaktif SIDERA UNIK dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Tanggapan peserta didik diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada peserta didik. Uji T dilakukan untuk menilai perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Validasi materi pada media pembelajaran interaktif SIDERA UNIK mendapatkan nilai 0,87, sementara validasi media mencapai nilai 0,88, yang keduanya dikategorikan sebagai validitas yang sangat baik. Hasil tanggapan peserta didik menunjukkan tingkat kesukaan yang sangat baik, mencapai nilai 94% dengan menggunakan media pembelajaran interaktif SIDERA UNIK. Hasil nilai uji T juga menyiratkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif SIDERA UNIK dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik, dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,006 untuk materi Pemberian Efek pada Gambar Vektor dan 0,001 untuk materi Pemberian Efek pada Gambar Bitmap. Dengan kata lain, nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05. Kesimpulannya, media pembelajaran interaktif tersebut dapat dianggap valid dan mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, SIDERA UNIK

Abstract

One of the core subjects that students in the multimedia skills program must master is Printing Graphic Design. Based on the results of interviews and observations, the limitations of interactive learning media used during the learning process have an impact on students' lack of knowledge. Students feel they lack knowledge in receiving lessons. Therefore, the development of interactive learning media SIDERA UNIK (Easy and Interesting Graphic Design Scenarios) in the subject of Printing Graphic Design, especially in the context of Providing Effects on Vector Images and Providing Effects on Bitmap Images, is a quite effective solution in overcoming problems. with problems that arise. Development carried out by applying the ADDIE model uses the Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation stages. At these 5 stages, validation of the SIDERA UNIK interactive learning media was carried out, which was assessed by media experts and material experts. Student responses were obtained through distributing questionnaires to students. The T test was carried out to assess the differences between the control group and the experimental group. Material validation on SIDERA UNIK interactive learning media obtained a score of 0.87, while media validation obtained a score of 0.88, both of which are included in the very good validity category. The results of student responses showed a very good level of liking, reaching a score of 94% for the use of SIDERA UNIK interactive learning media. The T test results also state that the use of SIDERA UNIK interactive learning media can increase students' knowledge, with a significance value (2-tailed) of 0.006 for Vector Image Effects material and 0.001 for Bitmap Image Effects material. In other words, the significance value (2-tailed) < 0.05. In conclusion, this interactive learning media can be said to be valid and able to increase students' knowledge.

Keywords: Development, Interactive Learning Media, SIDERA UNIK.

PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan bagi anak sangat besar, karena melalui proses pendidikan, mereka dapat menggali kreativitas dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis untuk memperoleh pengetahuan baru. Jalur pendidikan menjadi sarana bagi anak untuk meraih cita-cita dan mencapai tujuan yang diinginkan. (Roesminingsih & Susarno, 2019) Pendidikan memiliki peran yang sangat signifikan dalam mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi kehidupan di masa depan. Dalam dunia pendidikan tentunya banyak metode dan media pembelajaran yang diberikan kepada anak, salah satunya yaitu media pembelajaran interaktif. Penggunaan media merupakan faktor krusial dalam mencapai kesuksesan dalam proses pembelajaran di sekolah. Media ini memiliki peran penting dalam memfasilitasi komunikasi antara guru dan peserta didik untuk menyampaikan informasi. Selain itu, pemanfaatan media dengan pendekatan kreatif juga dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran (Arda dkk., 2015). Karenanya, media merupakan alat atau objek yang dipergunakan untuk mengirimkan pesan dan memantik pemikiran serta pandangan peserta didik, dengan tujuan memotivasi mereka dalam proses belajar. Saat ini, terdapat berbagai perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan unik, dengan kemudahan penggunaan (Arda dkk., 2015). Dengan menggunakan media secara tepat dan kreatif, proses pembelajaran dapat ditingkatkan dalam hal efektivitas dan efisiensi. Selain itu, media juga bisa meningkatkan minat serta motivasi peserta didik untuk lebih bersemangat dalam mencari ilmu.

Mobile learning adalah pendekatan pembelajaran yang mengandalkan pemakaian perangkat mobile seperti gadget atau tablet guna memberikan dukungan akses informasi dan materi pembelajaran secara fleksibel. Melalui mobile learning, peserta didik memiliki kemampuan untuk belajar tanpa terbatas oleh waktu dan tempat, memungkinkan peserta didik mengakses pembelajaran di mana dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan. (Chen & Tsai, 2021).

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai prestasi akademis peserta didik, yang dapat diperoleh melalui ujian, tugas, dan partisipasi aktif dalam diskusi. Meskipun keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh nilai, hasil belajar tetap merupakan salah satu cara untuk mengevaluasi efektivitas program pendidikan dan memperbaiki kualitas pembelajaran (Somayana, 2020).

Pengembangan media pembelajaran interaktif terus mengikuti evolusi teknologi dalam ranah pendidikan. Di Indonesia, ada berbagai tingkatan dalam pendidikan, salah

satunya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK merupakan jenjang pendidikan setelah Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang mana menawarkan program kejuruan untuk mempersiapkan peserta didik dalam bidang tertentu, sehingga mereka siap terjun ke dunia kerja. Pendidikan kejuruan ini didirikan sebagai respons terhadap kebutuhan industri akan tenaga kerja yang profesional. (Suharno dkk., 2020).

Dalam jenjang SMK ini ada beberapa jurusan atau dikenal juga dengan kompetensi keahlian. SMK menawarkan berbagai mata pelajaran, termasuk Desain Grafis Percetakan (DGP). DGP bukan hanya memfokuskan pada pemahaman teoritis, tetapi juga menekankan praktek dalam pembelajaran. Dalam mata pelajaran DGP, fokusnya adalah pada pengembangan keterampilan dalam menciptakan desain digital yang dapat dihasilkan, dicetak, dan dijual secara komersial. Mata pelajaran ini mencakup berbagai topik, termasuk pemberian efek pada gambar vektor dan bitmap. Materi ini membahas penggunaan berbagai alat atau tools dalam memberikan efek pada gambar vektor dan bitmap, terutama pada aplikasi desain grafis seperti CorelDraw.

Peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Yunus Widanarko, S.Kom, seorang guru Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 1 Kemlagi. Hasil wawancara menunjukkan adanya beberapa permasalahan atau hambatan yang dilalui oleh peserta didik selama kegiatan belajar mengajar, khususnya pada materi pemberian efek pada gambar vektor dan pemberian efek pada gambar bitmap. Beberapa kendala yang teridentifikasi meliputi: 1) pada proses pembelajaran, guru menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Namun, penyampaian masalah terhadap peserta didik hanya dilakukan melalui metode ceramah atau buku cetak dan tutorial di platform media sosial. Hal ini membuat materi cenderung bersifat abstrak atau kurang konkret, mengakibatkan capaian tujuan pembelajaran tidak maksimal. 2) Sumber belajar hanya mengandalkan pada buku cetak dan tutorial di platform media sosial menjadi kendala lainnya. Ketergantungan pada media tersebut dapat membatasi variasi dan kedalaman pengertian peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. 3) Peserta didik cenderung merasa bosan dalam proses pembelajaran jika hanya mengandalkan buku cetak yang dominan berisi teks. Ketidakvariatifan dalam metode pengajaran dapat menurunkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang disebut Media Pembelajaran Interaktif SIDERA UNIK (Sinai Desain Grafis Mudah dan Menarik). Hal ini dikarenakan: 1) Media Pembelajaran Interaktif ini dapat

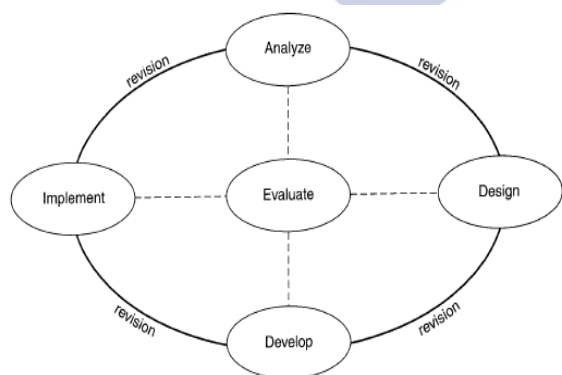
menjadi trobosan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik serta mencapai tujuan pembelajaran, karena presentasinya menggabungkan visual, audio, serta audio visual. 2) Media Pembelajaran Interaktif juga bisa berfungsi sebagai sumber belajar yang bisa diakses secara online melalui aplikasi di smartphome, memungkinkan akses kapan dan di mana saja. 3) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih inovatif dan mengajak peserta didik secara aktif melalui Media Pembelajaran Interaktif, mencegah kebosanan selama proses pembelajaran.

Dari uraian yang telah disampaikan, peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif SIDERA UNIK (Sinau Desain Grafis Mudah dan Menarik) terhadap Tingkat Pengetahuan dan Respons Peserta Didik dalam Mata Pelajaran DGP di SMK Negeri 1 Kemplagi.

METODE

Model pengembangan yang dipergunakan dalam riset ini ialah Model ADDIE. Branch dalam (Sweller, 2021) menyatakan bahwa menciptakan produk dengan menggunakan model ADDIE tetap menjadi salah satu alat yang sangat efisien pada masa kini. Model ini terdiri dari lima tahap yang saling terkait serta tersusun secara sistematis dan sederhana. Pada tiap tahapan dalam model ini memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan pembenahan, menjadikannya mudah diaplikasikan dalam pengembangan Media Pembelajaran interaktif SIDERA UNIK.

Berikut merupakan lima langkah penelitian model ADDIE yang disajikan dalam format diagram sebagai berikut::



Gambar 1 Diagram Pengembangan Model ADDIE

Subjek Uji Coba

Pengembangan media pembelajaran interaktif SIDERA UNIK (Sinau Desain Grafis Mudah dan Menarik) Uji coba validitas akan dilakukan oleh seorang ahli yaitu : (1) ahli materi berasal dari dosen pada program studi D4 Teknik Informatika dan guru pengajar dalam

mata pelajaran DGP. (2) Ahli media berasal dari dosen dalam Jurusan Teknik Informatika dan guru pengajar dalam mata pelajaran DGP.

Teknik Pengumpulan Data dan analisis

Dalam pengumpulan data untuk penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif SIDERA UNIK, metode yang digunakan melibatkan Teknik wawancara, dokumentasi, dan angket. Wawancara terstruktur diterapkan khususnya pada guru mata pelajaran DGP kelas XI program keahlian Multimedia SMK Negeri 1 Kemplagi pada tahap awal penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berfokus pada RPP, yang berfungsi sebagai petunjuk dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Jenis angket yang dipilih untuk penelitian ini adalah angket tertutup, yang menyediakan pertanyaan beserta alternatif jawaban untuk memudahkan responden dalam memilih dan memberikan respon dengan efisien. Dalam penggunaan angket, peneliti menggunakan skala gluttman sebagai tolok ukur penilaian. Menurut (Soegiyono, 2013) Skala pengukuran ini akan menghasilkan respons yang jelas, seperti benar atau salah, ya atau tidak, positif atau negatif, dan sebagainya.

Oleh karena itu, untuk melakukan perhitungan data dari kuesioner yang diisi oleh pakar dalam bidang materi dan media, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N \times n} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Angka Presentase
- f = Frekuensi yang sedang dicari presentasenya
- N = Jumlah responden
- n = Jumlah butir instrument

Untuk mengetahui hasil persentase, dapat diperhatikan dengan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 Presentase kriteria butir soal

Skor (1)	keterangan (2)
81% - 100 %	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Kurang sekali

(Arikunto, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

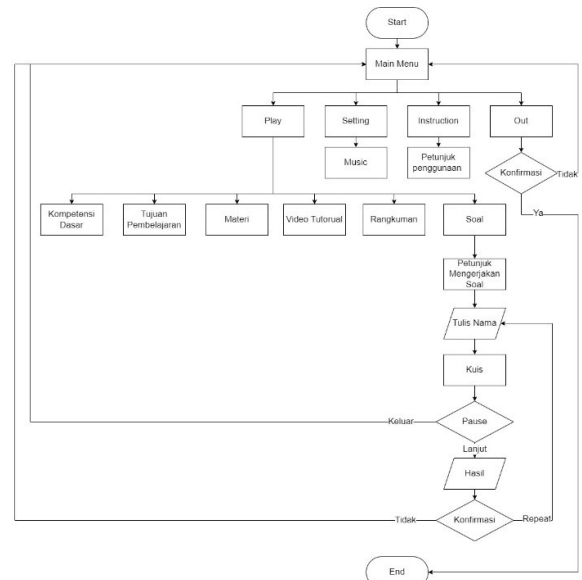
Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah SIDERA UNIK, suatu produk media pembelajaran interaktif. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran materi tentang pemberian efek pada gambar vektor dan gambar bitmap di kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Kemplagi. Proses pengembangan SIDERA UNIK menerapkan model ADDIE, melibatkan serangkaian langkah-langkah tertentu.

1. Analyze

Pada tahap analisis, dilakukan evaluasi kebutuhan, penilaian karakteristik peserta didik, dan analisis materi sebagai langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran interaktif SIDERA UNIK. Penelitian ini melibatkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran DGP kelas XI di SMK Negeri 1 Kemplagi. Hasil observasi menunjukkan beberapa temuan, antara lain: 1) Pada proses pembelajaran, guru menerapkan metode Problem Based Learning (PBL), namun menyampaikan materi hanya melalui ceramah dan buku teks. 2) Peserta didik cenderung menjadi cepat jenuh ketika pembelajaran hanya mengandalkan penjelasan lisan dari guru atau memanfaatkan buku yang dominan berisi tulisan.

2. Design

Pada langkah ini, dilakukan seleksi media, pengetahuan, dan penilaian yang akan diterapkan dalam penelitian yang sedang direncanakan. Materi yang akan disajikan melalui media dipilih berdasarkan kriteria kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta setelah menggunakan media tersebut. Proses ini juga mencakup penentuan tujuan pembelajaran, pilihan strategi pembelajaran, metode evaluasi, dan spesifikasi produk, serta pengumpulan bahan yang diperlukan untuk pengembangan media tersebut.



Gambar 2 Flowchart media pembelajaran interaktif SIDERA UNIK



Gambar 3 Desain Menu utama media pembelajaran interaktif SIDERA UNIK



Gambar 4 desain menu mulai bermain SIDERA UNIK

3. Development

Dalam langkah ini, diciptakan media pembelajaran yang disebut SIDERA UNIK untuk peserta didik. SIDERA UNIK ini mencakup berbagai elemen seperti kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi tentang pemberian efek pada gambar vektor dan bitmap, tutorial video, rangkuman, serta latihan soal. Pada tahap ini, dilakukan validasi oleh ahli materi dan media, diikuti dengan proses revisi dan pengujian produk.

4. Implementation

Setelah media ini telah melewati proses validasi dan revisi, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikannya pada subjek uji coba, yaitu peserta didik kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Kemlagi. Hasil dari implementasi ini akan menjadi dasar untuk melanjutkan ke tahap terakhir, yaitu evaluasi. Tujuan dari tahap berikut yaitu untuk menilai apakah media pembelajaran interaktif SIDERA UNIK dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dan bagaimana tanggapan mereka setelah menggunakan media tersebut..

5. Evaluation

Pada fase akhir ini, disusun kriteria evaluasi berupa kisi-kisi sebagai acuan dalam pelaksanaan evaluasi oleh ahli materi dan ahli media. Terdapat dua bentuk evaluasi yang diterapkan dalam kerangka ADDIE ini, yakni evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengumpulkan data pada setiap langkah guna perbaikan melalui penggunaan angket, dan evaluasi sumatif yang bertujuan untuk menilai dampak media yang telah dikembangkan terhadap hasil pembelajaran dengan menggunakan pre-test dan post-test.

Pembahasan

1. Tingkat Validitas Media Pembelajaran SIDERA UNIK (Sinai Desain Grafis Mudah dan Menarik)

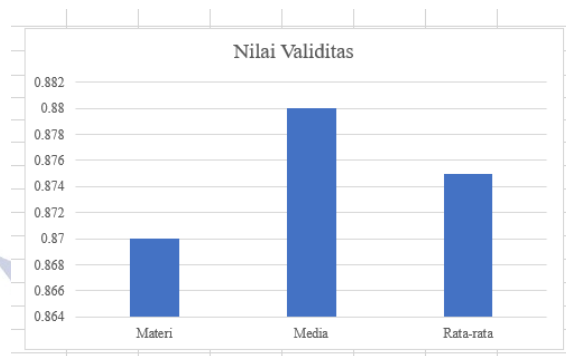
Pengembangan SIDERA UNIK, sebuah media pembelajaran interaktif, perlu melewati serangkaian tahapan validasi yang mencakup aspek materi dan media. Setiap aspek ini akan diverifikasi oleh tiga validator ahli yang berbeda. Informasi lebih lanjut mengenai hasil validasi media pembelajaran interaktif SIDERA UNIK dapat ditemukan dalam tabel berikut.

Tabel 2 Hasil validitas media SIDERA UNIK

No.	Aspek	Kevalidan	Keterangan
1	Materi	0.87	Validitas Sangat Baik
2	Media	0.88	Validitas Sangat Baik
	Rata-rata	0.875	Validitas Sangat Baik

Hasil dari validasi materi dan validasi media yang telah dilakukan, nilai validitas yang didapat sebesar 0,87 untuk validitas materi dan tergolong ke dalam kategori validitas sangat baik dan nilai sebesar 0,88 untuk validitas media dan tergolong ke dalam

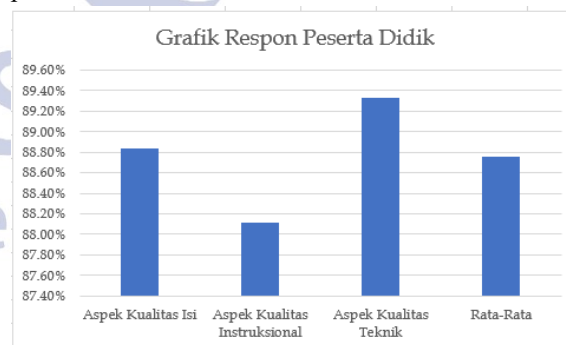
kategori validitas sangat baik. Dari penilaian kedua hal tersebut didapat rata-rata validitas dari media pembelajaran interaktif sebesar 0,875 yang dikategorikan validitas sangat baik. Untuk mengetahui bagaimana persebaran nilai validitas tiap aspeknya dapat diperhatikan pada grafik berikut.



Gambar 5 Grafik validitas SIDERA UNIK

2. Hasil Respon Peserta Didik

Setelah dilakukan penerapan dari media pembelajaran interaktif SIDERA UNIK, peserta didik diberi angket yang berisikan bagaimana pendapat peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif SIDERA UNIK, yang dimana terdiri dari aspek kualitas isi, aspek kualitas instruksional, dan aspek kualitas Teknik. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus yang digunakan didapatkan bahwa hasil dari respon peserta didik sebesar 88,76% dengan kategori sangat baik. Berikut merupakan data persebaran respon peserta didik.



Gambar 6 Grafik respon peserta didik

Peserta didik kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Kemlagi menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif SIDERA UNIK. Evaluasi dilakukan dengan mempertimbangkan rata-rata respons peserta didik dalam aspek kualitas isi, kualitas instruksional, dan kualitas teknik dari SIDERA UNIK. Hasil evaluasi tersebut mengindikasikan bahwa media

pembelajaran interaktif SIDERA UNIK berhasil menarik minat peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Kesimpulannya, dapat dikatakan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap SIDERA UNIK.

3. Pengetahuan Peserta Didik

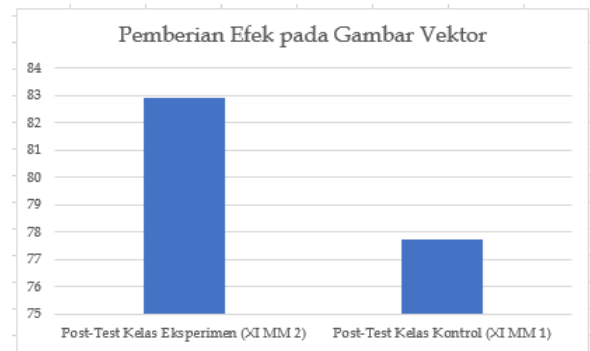
Penilaian pengetahuan peserta didik melalui pemberian pre-test sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif SIDERA UNIK dan post-test setelah menggunakan media tersebut. Untuk memastikan hasil yang lebih obyektif, pendekatan kebalikan diterapkan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk setiap materi yang diajarkan. Untuk materi pemberian efek pada gambar vektor kelas XI MM 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI MM 2 sebagai kelas eksperimen. Sedangkan untuk materi pemberian efek pada gambar bitmap diberlakukan sebaliknya. Hal ini semakin membuat hasil instrument pre-test dan post-test menjadi lebih valid.

Untuk mengetahui divergensi antara menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran interaktif SIDERA UNIK, dilakukan independent sample t-test dengan membandingkan nilai post-test dilakukan dengan bantuan SPSS sehingga dihasilkan data berikut:

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Post-Test Materi Pemberian Efek Pada Gambar Vektor	398	.531	2.826	58	.006	6.151	1.822	1.504	6.798	
Equal variances assumed										
Equal variances not assumed			2.820	57.742	.007	6.151	1.827	1.484	6.809	

Gambar 7 Uji independent sample T-Test pemberian efek pada gambar vektor

Berdasarkan data yang didapatkan bahwa nilai sig. 2 tailed dari nilai post-test pemberian efek pada gambar vektor didapat sebesar 0,006. Dapat diambil keputusan bahwa $0,006 < 0,05$ yang dimana H_0 diterima. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif SIDERA UNIK memiliki pengaruh terhadap pengetahuan siswa. Berikut merupakan rata-rata nilai pengetahuan dari kelas kontrol dan kelas eksperimen:



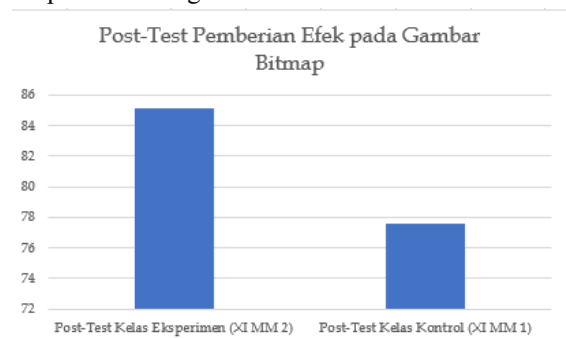
Gambar 8 Grafik perveadaan nilai pemberian efek pada gambar vektor

Dari informasi yang tertera, dapat diamati bahwa terdapat perbedaan sebesar 6,63% dalam rata-rata pengetahuan mengenai Pemberian Efek pada Gambar Vektor antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Post-Test Materi Pemberian Efek Pada Gambar Bitmap	1.863	.177	3.415	58	.001	7.478	2.190	3.087	11.869	
Equal variances assumed										
Equal variances not assumed			3.384	54.602	.001	7.478	2.218	3.048	11.909	

Gambar 9 Uji independent sample T-Test pemberian efek pada gambar bitmap

Berdasarkan data gambar yang tertera, hasil uji independent simple t test dari nilai post-test pemberian efek pada gambar bitmap antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dijelaskan. Data menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig.) 2-tailed yang diperoleh sebesar 0,001, menandakan bahwa nilai sig. 2-tailed lebih kecil daripada 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif SIDERA UNIK berpengaruh signifikan terhadap pengetahuan peserta didik. Selanjutnya, terdapat perincian rata-rata nilai pengetahuan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut:



Gambar 10 Grafik perveadaan nilai pemberian efek pada gambar bitmap

Data tersebut menunjukkan adanya perbedaan dalam pengetahuan antara kelas kontrol dan

eksperimen sebesar 9,63% dalam konteks pemberian efek pada gambar bitmap. Dari informasi yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran SIDERA UNIK mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi pemberian efek pada gambar vektor dan bitmap. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, yaitu sebesar 6,63% untuk pemberian efek pada gambar vektor dan 9,63% untuk pemberian efek pada gambar bitmap.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dan merujuk pada hasil serta pembahasan, dapat disimpulkan hal-hal berikut ini:

1. Media Pembelajaran SIDERA UNIK dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, yang terlihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test. Perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen diuji menggunakan uji independent sample t test, dengan fokus pada data post-test dari kedua kelas. Hasil analisis menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,006 untuk materi Pemberian Efek pada Gambar Vektor dan 0,001 untuk materi Pemberian Efek pada Gambar Bitmap. Dengan nilai signifikansi kedua materi tersebut kurang dari 0,05, bisa disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam peningkatan pengetahuan di antara kedua kelompok peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran SIDERA UNIK..
2. Peserta didik memberikan tanggapan yang positif dalam penggunaan "Media Pembelajaran SIDERA UNIK." Evaluasi dilakukan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu kualitas isi, kualitas instruksional, dan kualitas teknik. Rata-rata tanggapan dari peserta didik mencapai 88,76%, yang menandakan penilaian sangat baik terhadap "Media Pembelajaran SIDERA UNIK." Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik kelas XI program keahlian Multimedia di SMK Negeri 1 Kemlagi memberikan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian, kesimpulan yang dihasilkan, dan situasi aktual di lapangan, rekomendasi yang disarankan adalah:

1. Media Pembelajaran SIDERA UNIK telah berhasil dikembangkan dan mendapatkan penilaian validitas yang sangat baik. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut pantas digunakan dalam

proses pengajaran untuk mata pelajaran Desain Grafis Percetakan (DGP). Oleh karena itu, diharapkan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran ini secara efektif dalam pengajaran materi Pemberian Efek pada Gambar Vektor dan Pemberian Efek pada Gambar Bitmap untuk kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Kemlagi.

2. Media Pembelajaran SIDERA UNIK bisa mengajukan Hak Cipta melalui Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia (Kemenkumham RI).
3. Disarankan kepada peneliti berikutnya untuk memperluas pengembangan media pembelajaran ini pada topik Pemberian Efek pada Gambar Vektor dan Pemberian Efek pada Gambar Bitmap. Tujuannya adalah agar konten pembelajaran tetap terkini dan relevan dengan perkembangan materi yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arda, Saehana, S., & Darsikin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *e-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69–77.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. *Jakarta: Rineka Cipta*, 172. <http://r2kn.litbang.kemkes.go.id:8080/handle/123456789/62880>
- Chen, C. H., & Tsai, C. C. (2021). In-service teachers' conceptions of mobile technology-integrated instruction: Tendency towards student-centered learning. *Computers and Education*, 170(May), 104224. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104224>
- Roesminingsih, M., & Susarno, L. H. (2019). *Teori dan Praktek Pendidikan* (Sugiono (ed.)). Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Ilmu Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
- Soegiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Suharno, Pambudi, N. A., & Harjanto, B. (2020). Vocational education in Indonesia: History, development, opportunities, and challenges. *Children and Youth Services Review*, 115(May), 105092. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105092>

Sweller, J. (2021). Instructional Design. In *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*.
https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438