

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLESITES TERHADAP
HASIL BELAJAR DASAR DESAIN GRAFIS SISWA KELAS X DKV
SMK NEGERI 1 RATAHAN**

Herry Sumual¹, Arje Cerullo Djamen², Landy Thomas Edison Sigar³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado

e-mail: ¹herrysumual@unima.ac.id, ²arjedjamen@unima.ac.id, ³landysigar@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman tentang apakah terdapat pengaruh yang signifikan juga melihat sejauh mana prestasi belajar pada saat menggunakan media pembelajaran googlesites ini pada proses pembelajaran. Riset ini adalah penelitian pra experimentasl desain melalui cara one group pretest posttest desgin dan subjek penelitiannya yaitu murid dikelas X DKV SMK Negeri 1 Ratahan yang mempunyai total 19 siswa. Berdasarkan hasil riset ini yaitu pada uji prasyarat analisis dimana nilai signifikansi yang di dapatkan pada uji normalitas data yaitu mencapai 0,448 melebihi dengan pedoman keputusan yaitu lebih tinggi dari 0,05, maka memperoleh nilai selisih pretest dan postrest ini tersamai normal. Kemudian dilanjutkan dengan uji beda paired sampel t test dimana setelah di analisis nilai probabilitas tingkat signifikansi (2-tailed) yaitu dengn nilai sejumlah 0,000 atau dibawah nilai probabilitas diputskan yaitu 0,025, jadinya Hipotesis Ho yang menyatakan tidak terdpat perbedaan yang signifikan dalam nilai rata rata diantara kedua data pretest dan posttest itu ditolak. Selanjutnya dilakukan untuk mengethaui efektifitasnya oleh karena itu selanjut nya uji n gain skor, berdasarkan dari hasil presentase uji keefektifisan n gain skor yaitu sebesar 57,0622, maka termasuk dalam ketagori tafsiran cukup efektif, dengan demikian pengaruh media pembelajaran googlesites cukup efektif pada bidang pelajaran dasar deesain grafis di kelas DKV SMK Negeri 1 Ratahan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Googlesites, Hasil Belajar, Dasar Desain Grafis, Desain Komunikasi Visual.

PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK mempengaruhi bidang pendidikan dengan adanya berbagai inovasi dan terobosan di sektor kurikulum, model, metode, media pembelajarn, inovasi pembelajaran, dan sarana-prasarana, sehingga guru harus membuat pembelajaran lebih inovatif, kreatif, dan imajinatif untuk mendorong siswa belajar secara maksimal di kelas dan mandiri.

Penggunaan media juga beragam atau sesuai juga pada isi yang diajarkan sangatlah berarti dalam proses pembelajaran bagi menarik perhatian dan meninggikan hasil belajars murid, terlebih lagi dalam bidang pelajaran kejuruan yang dengan maksud

agar meningkatkan keterampilan juga sadarn pada profesi kejuruan atau diajarkan melalui mata pelajarn normatif, adaptif, dan produktif.

Riset ini di laksanakan di SMK Negeri 1 Ratahan kelas Desain Komunikasi Visual yang mengalami rendahnya prestasi belajar murid di bidang studi dasar desaign grafis, dengan tujuan meningkatkan dampak penggunaan media pembelajarn berbasis googlesites dan melihat seberapa besar pengaruhnya pada harsil belajar siswa di kelas X DKV SMK Negeri 1 Ratahan.

Dengan begitu peneliti tertarik untuk mencari solusi efektif dengan media pembelajaran yang menarik untuk menyelesaikan hambatan yang ditemui oleh murid maupun pengajar, terutama dalam bidung studi dasar desain grafis di SMK Negeri 1 Ratahan, sehingga dapat melakukan penelitian mengenai pengarh media pembelajaran googlesites pada hasil belajar siswa di kelas X DKV.

KAJIAN TEORI

Hasil Belajar

Mudjiono (2013) mengungkapkan bahwa prestasi atau hasil belajar adalah output dari dalam suatu hubungan langkah belajar dan tindk mengajar. Dimana juga mengemukakan metode pengajaran yang lebih interaktif dan partisipatif bisa memperbaiki prestasi belajar siswa di jangka Panjang. Menurut sudjana (2006) bahwa hasil belajar merupakan transformasi sikap baik ilmu, pengertian, perilaku dan keahlian murid maka bisa lebih bagus. Hasil belajar merupakan langkah pada diri individu yang berhubungan dengan sekitar agar bisa dapat seperti transformasi di pendiriannya (Sahempa dkk, 2021).

Media Pembelajaran

Media pembelajaran yakni semua hal yang dipergunakan dalam struktur mengajar, dan apa saja benda atau aktivitas yang bisa dipergunakan agar memperkuat aktivitas proses belajr merupakan media pembelajarn (Sugiyono, 2014). Dalam buku tersebut juga menambahkan bahwa pengaplikasian media pembelajran yang akurat dapat memfasilitasi murid dalam pemahaman materi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

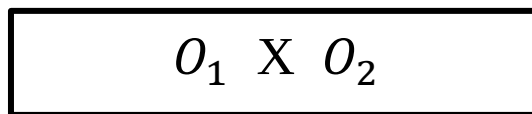
Daryanto (2018) mengatakan bahwa media yang sering mengacu pada perantara komunikasi atau awal komunikasi antara pengirim dan penerima, ialah bentuk dari istilah media. Oleh karena itu, media pembelajaran ialah keseluruhan sesuatu yang bisa dipakai demi mentransmisikan pesan (isi pembelajaran) dalam rangka menarik ketertarikan, fokus, dan partisipasi murid pada aktivitas pembelajaran demi menggapai maksud pembelajaran.

Menurut Zain (2020), Setiap teknologi yang dapat atau bisa digunakan untuk mendistribusikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat dianggap sebagai media belajar. Pemanfaatan media pendidikan amat pokok untuk progres pembelajaran. Media ajar juga bisa dipakai untuk mediator untuk mengantarkan saran atau keterangan dari pemberi ke penanggap dengan cara yang bisa menarik, sehingga memudahkan

mereka yang mendengarkan dan juga untuk menyerap dan memahami segala materi yang dipersiapkan.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini ialah *eksperiment kuantitatif* dengan memakai *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group pretest-posttest design* seperti pada gambar 1. Subjek dalam riset ini ialah keseluruhan murid kelas X Desain Komunikasi Visuals SMK Negeri 1 Ratahan yang mencapai 19 siswa.



Gambar 1. *One Group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2014)

Populasi dan Sampel

Sugiyono (2015) berpendapat bahwa orang sebagai kelompok umumnya dianggap sebagai objek atau subjek yang telah dipilih oleh peneliti untuk diselidiki untuk menarik temuan spesifik. Sedangkan sampel ialah sebagian dari ukuran dan susunan populasi, serta yang berada karakteristiknya. Sampel di peroleh dari 1 kelas utuh, ialah kelas X Desain Komunikasi Visuals SMK Negeri 1 Ratahan berjumlah 19 siswa.

Prosedur Penelitian

Pada proses riset ini ada sekitar 3 tahap pelaksanaan yang diadakan yaitu

- Tahap perencanaan: Melakukan observasi, merumuskan masalah, dan membuat modul ajar.
- Tahap pelaksanaan: Yang pertama ada tahap pretest, kemudian implementasi media pembelajaran googlesites dalam pembelajaran, dan kemudian tahap posttest.
- Tahap akhir: Mengkaji data kuantitatif melalui menguji statistik, menyusun kesimpulan berlandaskan data yang terkumpul, dan menjabarkan hasil riset ini.

Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yg diterapkkn dalam riset ini mencakup :

- Tes Hasil Belajar
Tes ialah suatu pendeketana dimana seorang peneliti mengasih beberapa format test terhadap murid agar menilai prestasi belajarnya.
- Dokumentasi
Dokumen ialah catastan yang busa berupa teks, ilustrasi atau sebuah karya.

Teknik analistis data

- Uji prsyarat analisis
Dimana dalam uji ini dilakukan uji validitas instrument, dan realibitas instrument. Metode perhitungan yang dipakai untuk menganalisis validitas ialah korelasi product moment (Arikunto, 2005).

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

Kemudian penentuan realibitas dan juga ragam interval pada riset ini ialah memakai tehnik Alfa Cronsbach dengan rumus :

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{6t^2} \right\}$$

b. Uji analisis statistik deskriptif

Dipakai agar mengkaji data melalui cara menjabarkan atau menguraikan data yang terkumpul tanpa menjadikan konklusi yang efektif secara lazim.

c. Analisis statistik infrensial

Dalam analisis statistik infrensial dalam penelitian ini menggunakan uji normlitas data, uji beda paired sampel t-test, dan uji efektifitas n gains score.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Statistik Deskriptif

Penjelasan mengenai data pada riset ini dapat memberikan informasi tentang sifat deskripsi unsur distributor skor serta subyek riset agar dikaji. Riset ini peroleh subyek berjumlah 19 responden murid di kelas X DKV SMK Negeri 1 Ratahan yang mengikuti pembelajaran dasar desain grafis. Dimana dalam kelompok ini bakal diserahkan soal (*pretest*) dan (*posttest*) kemudian di analisis untuk mencari apakah adanya pengaruh media pembelajarn googlesites terhadap hasil atau prestasi belajar dalam kelas ini.

a. Kondisi awal *pretest*

Pada tabel 1, dalam kategori nilai capaian kkm waktu *pretest* dilakukan terdapat ada 4 siswa yang lulus mencapai kkm dan untuk 15 siswa lainnya mendapat nilai yang masih berada di bawah kkm di bidang studi dasar desrain grafis siswa kelas X DKV SMK Negeri 1 Ratahan.

Tabel 1. Kategori mencapai kkm pretest

		Frequenc	Percent	Valids Percents	Cumulative Percent
Valid	LULUS	4	21.1	21.1	21.1
	TIDAK LULUS	15	78.9	78.9	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

b. Kondisi akhir *posttest*

Kemudian pada tabel 2 mengenai kategori capaian nilai kkm pada waktu *posttest* atau sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran googlesites, terlihat mengalami cukup banyak peningkatan dimana yang tidak lulus hanya terdapat 1 siswa dan 18 siswa lainnya di nyatakan telah melebihi nilai kkm yang ditetapkan pada mata pelajaran ini.

Tabel 2. Kategori mencapai kkm posttest

	Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulative Persentase
Valid LULUS	18	94.7	94.7	94.7
TIDAK LULUS	1	5.3	5.3	100.0
Total	19	100.0	100.0	

Uji prasyarat analisis

Analisis data juga harus dipersiapkan dalam riset ini yaitu menggunakan uji normalitas data, *uji paired sampel t-test*, dan uji efektifitas *n-gain score*. Data tersebut berguna untuk menjadi syarat dalam analisis atau uji praduga atau hipotesis.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas berarti agar memahami level ke normalan dari selisih skor variabel data antara hasil pretest dan posttest tersebut berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Pada riset ini pengujian normalitas data yang digunakan ialah uji statistik parametrik Shapiro - Wilk. Serta taraf signifikan sebesar 0,05, data ditetapkan berdistribusi normal jika signifikansi lebih tinggi dari 5%. Berdasarkan hasil yang didapatkan menggunakan aplikasi SPSS 22, dapat diketahui nilai signifikansi variabel dari selisih nilai *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 0,448. Maka selisih nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* memiliki taraf signifikansi tinggi dari 0,05. Oleh karena itu bisa diambil keputusan bahwa variabel berdistribusi normal.

b. Uji Beda Paired Sampel t test

Uji beda ini diimplementasikan agar memahami apakah nilai pretest dan posttest yang diperoleh dari 19 siswa hasilnya sama atau berbeda. Jika berbeda maka dilihat apakah hasilnya signifikan atau tidak. Sesuai hasil *output SPSS 22* diketahui tingkat signifikansi (2-tailed) yaitu sebanyak 0,000 kurang dari skor probabilitas (2-tailed) yaitu 0,025. artinya hipotesis H_0 yang mengungkapkan tidak ada ketidaksamaan rata-rata yang signifikan di tengah-tengah kedua data *pretest* dan *posttest* ditolak.

c. Uji efektifitas N-Gains Score

Uji N-Gain score dipakai agar bisa memahami efektivitas pengaruh media belajar berbasis goolesites terhadap hasil prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran dasar desain grafis setelah diketahui perbedaan yang signifikan pada rata-rata (mean) nilai pretest dan nilai posttest dari *uji paired sampel t – test*. Dilandaskan melalui hasil perincian menggunakan SPSS 22, maka bisa didapati bahwa hasil presentase uji keefektifitasan *n gain score* yaitu sebesar 57,0622, maka termasuk dalam kategori tafsiran cukup efektif, dengan demikian pengaruh penggunaan media pembelajaran goolesites cukup efektif pada mata pelajaran dasar desain grafis di kelas X DKV SMK Negeri I Ratahan.

Pembahasan

Sesuai dengan perhitungan rata-rata (*mean*) untuk nilai *pretest* yaitu sebanyak 65,47 dan *posttest* yaitu sebesar 84,84 dengan skor total untuk *pretest* yaitu 1244 kemudian *posttest* 1612, maka dapat dinyatakan adanya pengaruh media pembelajaran

googlesites pada hasil prestasi belajar murid pada mata pelajaran dasar desain grafis khususnya di kelas X DKV SMK Negeri I Ratahan.

Untuk mencari apakah terlihat perubahan hasil belajar murid pada sebelum dan juga sesudah diberlakukan perlakuan maka diadakan analisis data memakai uji paired sample t tes. Dari output kalkulasi didapat bahwa tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 yang mengungkapkan tidak ada perbedaan rata-rata diantara kedua data pretest dan posttest ditolak. Artinya adanya perbedaan rata-rata hasil pretest dan posttest murid sebelum juga kemudian memakai media pembelajaran berbasis googlesite terhadap prestasi belajar siswa.

Dari perolehan data memakai uji efektifitas N-Gains Skore dan dilihat pada pembagian skor n gain arikunto (1999) dalam arimi didapatkan hasil 57,0622 maka termasuk dalam kategori tafsiran efektifitas cukup tinggi, yang artinya pengaruh yang diberikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis googlesite ini di dapatkn tidak terlalu kurang atau rendah dan juga tidak amat tinggi. Oleh karena itu dengan demikian pemanfaatan media ajar ini dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak amat monoton, stres, mengingat tempat para murid diberikan media agar dapat di akses sendiri kemudian diberikan beberapa contoh audio dan visual seperti video pembelajaran dengan demikian bisa lebih terikat untuk memperhatikan dan lebih mudah memahami juga meminimalisir kejenuhan dalam pembelajaran saat sedang berlangsung maupun belajar di rumah.

KESIMPULAN

Dilandaskan pada hasil penelitian bahwa terletak perbedaan prestasi belajar sebelum menerapkan pembelajaran *googlesites (pretest)*, rata rata hasil belajar pada tahap ini adalah 65,47. Kemudian juga pada *pretest* 4 siswa lulus dan 15 siswa belum mencapai nilai KKM. Setelah menggunakan media pembelajaran *googlesites (posttest)*, nilai meningkat menjadi 84,84, hanya 1 siswa yang tidak lulus pada *posttest* ini, sedangkan 19 siswa lainnya mencapai atau melebihi nilai KKM pada mata pelajaran dasar desain grafis. Dengan demikian bisa dinyatakan bahwa terdapat dampak yang signifikan pada pemakaian atau pemanfaatan media pembelajaran *googlesites* terhadap prestasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (1999). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2005). *Dasar dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Daryanto, J. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat dalam Pembelajaran Bahasa Daerah pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8-15.
- Mudjiono, D. (2013). *Belajar dan Pembelajaran (Revisi)*. PT Rinka Cipta.
- Sahempa, S., Palilingan, V. R., & Togas, P. V. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Komputer Dan Jaringan Dasar

- Siswa Kelas X TKJ SMK Muhamaddiyah Naha. *EduTIK : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1-12.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, A. (2006). *Undang-Undang Sisdiknas (System Pendidikan Nasional)*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Zain, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.