

HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI SISWA TENTANG PENGGUNAAN APLIKASI DESAIN GRAFIS DENGAN HASIL BELAJAR SISWA JURUSAN MULTIMEDIA SMK N 2 PADANG PANJANG

Isra Nofita Sari, Adlia Alfriani, Ade Pratama

Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas PGRI Sumatera Barat
alfi69600@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMKN 2 Padang Panjang ditemukan bahwa media pembelajaran yang diterapkan pada guru masih menggunakan buku modul dan media pembelajaran power point, karena dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru hanya menjelaskan dan membaca materi yang disampaikan, sebagian besar guru merupakan siswa yang aktif. Oleh karena itu, tidak adanya minat belajar diberikan keleluasaan dan keleluasaan mengeksplorasi penggunaan aplikasi desain grafis terhadap hasil belajar siswa. Dalam permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian didasarkan pada penelitian pada beberapa populasi dan sampel, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data kuantitatif/statistik. Penelitian ini mengungkap 2 variabel yaitu variabel persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi desain grafis (X) dan hasil belajar siswa desain grafis cetak (Y) di SMKN 2 Padang Panjang pada mata pelajaran desain grafis cetak. Hasil Penelitian Menggunakan Aplikasi Desain Grafis dapat menciptakan kegiatan yang membuat pembelajaran menjadi menarik dan membantu meningkatkan kreativitas siswa. Dari hasil uji persyaratan analitis yaitu uji Paired Sample T-test diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan terdapat bukti adanya pengaruh terhadap pandangan mahasiswa jurusan multimedia melalui mata kuliah uji persyaratan analitis. digunakan dalam aplikasi desain grafis. merupakan variabel persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi desain grafis (X) dan hasil belajar siswa desain grafis cetak (Y) SMKN 2 Padang Panjang pada mata pelajaran desain grafis cetak. Hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi desain grafis dapat menciptakan aktivitas, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan membantu meningkatkan kreativitas siswa. Dari hasil uji persyaratan analitis, uji Paired Sample T-test diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan terdapat bukti adanya pengaruh terhadap pandangan mahasiswa jurusan multimedia melalui uji persyaratan analitis. digunakan dalam aplikasi desain grafis.

Kata kunci: Sikap, Persepsi, Desain Grafis, Hasil Belajar, Multimedia.

Abstract

Penelitian ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMKN 2 Padang Panjang ditemukan bahwa media pembelajaran yang diterapkan pada guru masih menggunakan buku modul dan media pembelajaran power point, karena dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dimaksud guru adalah hanya membaca materinya saja. yang terkenal, guru lebih aktif daripada siswa. Jadi tidak ada minat di dalam menyakirimmemberi Anda kebebasan untuk bereksplorasi menggunakan aplikasi desain grafismuridhasil belajar di. Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan peneliti ini adalah memperoleh informasi tentang Ya hubungan antara perspektif siswa di penggunaan aplikasi desain grafis yang mempunyai hasil belajar pada siswa jurusan multimedia di SMKN 2 Padang Panjang. Untuk permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian berdasarkan

penyelidikan pada beberapa populasi dan sampel, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data kuantitatif/statistik. Penelitian ini memunculkan 2 variabel yaitu variabel persepsi mahasiswa mengenai penggunaan aplikasi desain grafis.(X) dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis pada printer (Y) Siswa SMKN 2 Padang Panjang pada mata pelajaran Seni Grafis Desain Grafis. berdasarkan dalam penelitian Dengan menggunakan aplikasi desain grafis, kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan membantu meningkatkan kreativitas siswa. Dari hasil Uji Persyaratan Analisis diperoleh uji Paired Sample T-test diperoleh nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan terdapat bukti adanya pengaruh.dariPerspektifdariMahasiswa Jurusan Multimedia dengan menggunakan aplikasi desain grafis.

Keywords: Sikap, Persepsi, Desain Grafis, Hasil Belajar, Multimedia.

PENDAHULUAN

Motivasi siswa mempunyai pengaruhProses pembelajaran tidak bisa lepas dari kehadiran guru. Tanpa guru, pembelajaran sulit dilakukan, terutama pada pendidikan formal. Guru mempunyai peran dan fungsi yang sangat penting dalam membangun kepribadian anak dan mendorong pembelajaran yang menarik dan kreatif. Menurut Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, “Guru adalah guru profesional yang melaksanakan beberapa tugas pokok antara lain menyelenggarakan pendidikan, mengajar, mengajar, memeriksa dan menilai peserta didik, memeriksa peserta didik, pendidikan menengah, dan lain-lain.

Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik jika guru memberikan materi yang mempunyai metode, model atau lingkungan belajar. Zpival jsem membantu siswa lebih fokus pada materi yang diberikan. Selain hasil belajar yang menentukan keberhasilan, dimensi karakter juga efektif menentukan keberhasilan. Perilaku tidak alami tetapi dapat dipelajari dan dikembangkan seiring berjalannya waktu dalam interaksi sosial. Jika perilaku dikaitkan dengan pendidikan, maka tujuan pendidikan dasar adalah mengembangkan keterampilan dasar agar siswa aktif dan berperilaku baik.

Selain pemahaman yang baik, siswa harus menguasai banyak aspek kompetensi, antara lain (keterampilan komunikasi,SMK Negeri 2 Padang PanjangUntuk mencapai tujuan pembelajaran yang diperluas. Keterampilan mengajar penting bagi setiap siswa.

Terutama dalam situasi umum danSMK Negeri 2 Padang PanjangSeperti halnya dalam proses pembelajaran, guru lebih dominan dalam perkuliahan dan pekerjaan rumah dibandingkan pembelajaran, sehingga siswa menjadi pasif dan beberapa pembelajaran kurang berhasil. Guru tidak menggunakan metode dan model pengajaran yang berbeda. Jika guru hanya menggunakan metode narasi dalam proses pengajaran, maka pekerjaan rumah yang diberikan akan mengurangi aktivitas siswa. Hal ini mengakibatkan kurangnya perhatian, kurangnya rasa hormat, kurangnya disiplin siswa dalam fokus, kurangnya tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas guru, dan kurangnya perhatian siswa atau rasa hormat terhadap siswa dalam proses menegur siswa. .

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru selalu memperhatikan ketiga aspek dalam penilaian dalam menentukan hasil belajar siswa. Guru memberikan nilai sesuai dengan keberhasilan siswa dalam proses

pembelajaran. Sekalipun nilai keterampilannya baik, namun tidak didukung dengan nilai pemikiran dan motivasi yang baik, sering kali guru memberikan nilai yang buruk. Guru juga dievaluasi pada setiap pembelajaran, tidak hanya pada ujian. Ditemukan bahwa beberapa siswa yang mendapat nilai kurang dari nilai terbaik justru membantu memenuhi standar keunggulan minimum.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan dua variabel yaitu persepsi siswa terhadap aplikasi desain grafis (X) sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa (Y) sebagai variabel terikat. Tujuan utama peneliti ini adalah hubungan kedua variabel.

Variabel adalah segala sesuatu yang menjadi objek penyelidikan; variabel penelitian, biasanya dinyatakan sebagai faktor atau gejala yang terkait dengan penelitian. Populasi dapat diartikan sebagai suatu wilayah umum yang terdiri dari hal-hal yang mempunyai kualitas dan ciri-ciri tertentu yang penulis identifikasi untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi fokus ini terdiri dari seluruh siswa kelas XI Multimedia SMK N 2 Padang Panjang tahun ajaran 2022/2023 yaitu kelas XI MM 1 yang berjumlah 31 siswa.

Vzorek merupakan salah satu dari sekian banyak karakteristik yang diperoleh dari populasi yang digunakan untuk penelitian. Vzorek juga berasal dari populasi yang benar-benar representatif dan memiliki platform yang dapat mengukur apa yang

diukurnya. Teknik pengumpulan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik cluster sampling; Artinya sampel terdiri dari kelompok atau cluster, bukan individu.

Data persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi desain grafis diperoleh melalui survei, sedangkan data hasil belajar siswa dari nilai ulangan harian (UH) tahun pelajaran 2022/2023 diperoleh dari guru mata pelajaran. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data persepsi siswa tentang penggunaan aplikasi desain grafis terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini digunakan metode survei untuk mengumpulkan data pandangan siswa terhadap penggunaan aplikasi desain grafis terhadap hasil belajar, dan diperoleh nilai MID siswa dengan cara menyebarkan survei dan skor. Semester Tengah kelas XI MM 1 semester tunggal 2022/2023 di SMK N 2 Padang Panjang. Metode pengumpulan data adalah cara atau alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dan melakukan penelitian. Pengumpulan data dan metode penelitian adalah survei dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini jumlah partisipan yang digunakan adalah 33 siswa kelas XI MM 1 SMK N 2 Padang Panjang. Penelitian ini mempunyai dua variabel yaitu persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi desain grafis (X) dan hasil belajar (Y) serta persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi desain grafis (Y).

Tabel 1. Rangkuman Distribusi Frekuensi Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Desain Grafis.

No	Tanda tangan	Frekuensi	Persentase
1	77-79	5	15,2%

2.	80-81	3	9,1%
3.	82-83	8	24,3%
4.	84-85	5	15,2%
5.	86-87	7	21,1%
6.	88-89	2	6%
7.	90-91	3	9,1%
Jumlah		33	100%

Program, 80-81. Dari 33 siswa di kelas tersebut, 8 orang (24,3%) berusia 82-83 tahun, 5 orang (15,2%) berusia 84-85 tahun, 7 orang (21,1%) berusia 86-87 tahun, dan 2 orang perempuan. (6%). adalah) mencetak 88-89 poin, sedangkan 3 wanita (9,1%) mencetak 90-91 poin. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan: kelas

Hasil belajar kelas penelitian ini. Berdasarkan data variabel, hasil belajar siswa pada kelas (My) sebesar 70 dan standar deviasi (SD) sebesar 5,8. Distribusi frekuensi hasil belajar siswa Kelas XI MM 1 SMK N 2 Padang Panjang disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Belajar Mahasiswa Desain Grafis

No	Tanda Tangan	Frekuensi	Persentase (%)
1	61-65	6	18,2%
2	66-70	11	33,2%
3	71-75	9	27,3%
4	76-80	5	15,2%
5	81-85	2	6,1%
6	86-90	0	0%
Jumlah		33	100%

Dari grafik di atas dapat disimpulkan bahwa kelas ini mempunyai 33 siswa. 9 orang siswa (27,3%) mempunyai nilai keberhasilan belajar 66-70, 9 orang siswa (27,3%) mempunyai nilai keberhasilan belajar 71-75, 5 orang siswa (15,2%) mempunyai nilai keberhasilan belajar 76-80, 2 orang siswa mempunyai nilai prestasi belajar sebesar 81. Mereka mempunyai nilai prestasi belajar pada kelas -85 dan siswa 0 (0%) mempunyai nilai prestasi belajar 86-90. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tertinggi pada mata pelajaran desain grafis adalah antara 70 sampai 10 siswa dengan persentase 30%.

Uji normalitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah nilai sebaran pada

suatu kelompok data berdistribusi normal. Dalam penelitian ini uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah perbedaan suatu kelompok pada data berbeda dengan populasi. Dalam penelitian ini SPSS digunakan dalam uji homogenitas. Hasil uji homogenitas tersedia di bawah ini. Uji korelasi pada penelitian ini memperoleh nilai sig (0,01) < 0,05 yang berarti H_0 diterima. Siswa Kelas X MM SMK Negeri 2 Padang.

SIMPULAN

Berdasarkan permasalahan, pertanyaan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi desain grafis mempunyai

pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas Panjang kelas 2 pada kelas MM. Jika program SPSS dijalankan, kedua variabel tersebut signifikan pada taraf 0,05. Jika dilakukan uji korelasi product moment diperoleh hasil $r_{score} > r_{tabel}$ ($0,390 > 0,355$) yang berarti variabel persepsi (X) berhubungan dengan variabel hasil belajar (Y).

DAFTAR PUSTAKA

- Andipurnama, Kantor Pusat 2012. Universitas Pendidikan Corel Draw Indonesia.
- Arikunto, S. 2010. Metode Penelitian, Metode Praktis. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. Metode Penelitian, Metode Praktis. Jakarta: Rineka Cipta.
- Menteri Pendidikan. 2007. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia č. 41 Tahun 2007 tentang Standar Satuan Dasar dan Menengah Jakarta: Departemen Pendidikan.
- Diana, D. 2007. Efektivitas Pembelajaran Matematika dengan Metode Problem Statement dan Topik Lingkaran pada Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 18 Malang. Tidak ada yang namanya tesis. Malang: Universitas Negeri di Malang.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. Belajar Mengajar. Jakarta. Rineka Cipta.
- Igbo, CA 1994. Mendefinisikan proyek pengajaran pekerjaan rumah dan teks pengajaran: langkah-langkah menuju pencapaian pengajaran berkualitas dalam pendidikan ekonomi rumah tangga. Jurnal Profesional Nigeria, 7:52-60.
- İhsan, 2008. Dasar-dasar Pendidikan. Bandung: Rineka Cipta.