
**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN
DASAR DESAIN GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

V. Wati^{1,a)}, J. Siska¹⁾, F. A. Yul¹⁾,

Affiliation:

Pendidikan Komputer-FKIP

Corresponding Author:verawati@gmail.com**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk : Mengetahui efektivitas pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dasar desain grafis terhadap hasil belajar pada siswa. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah. Sampel yang digunakan berjumlah 22 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dasar desain grafis efektif terhadap hasil belajar pada siswa, dibuktikan dengan angket siswa dari 22 siswa yang menyatakan sangat setuju sebanyak 140 dengan persentase 21,21% dan kategori setuju berjumlah 520 dengan persentase 78,79%. Serta hasil belajar siswa yang meningkat setelah memanfaatkan multimedia pembelajaran *Desain Grafis*.



Kata Kunci : Efektivitas, Multimedia, Hasil Belajar.

Pendahuluan

Multimedia digunakan sebagai alat peraga dalam pembelajaran. Sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Berikut ini akan diuraikan beberapa pengertian multimedia menurut para ahli. Istilah Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak atau bermacam-macam dan kata media yang berarti sarana yang dipakai untuk menyampaikan sesuatu atau alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi.

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi dan video (Prihantini & Nugroho, 2013). Multimedia adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu (Darmawan, Setiawati, Supriadie, & Alinawati, 2016). Jadi dapat disimpulkan

bahwa multimedia yaitu kombinasi dua atau lebih media komunikasi untuk menyampaikan atau membuat sesuatu yang disampaikan melalui komputer atau dimanipulasi secara digital sehingga dapat dikontrol secara interaktif untuk menghasilkan suatu persentasi yang menarik

Berdasarkan observasi di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah melalui beberapa pertanyaan tentang pembelajaran desain grafis dengan salah satu guru kejuruan yang mengampuh mata pelajaran tersebut masih banyak siswa yang belum begitu memahami dengan konsep yang guru ajarkan karena kurangnya variasi dalam proses belajar mengajar sehingga membuat pemahaman siswa tentang mata pelajaran desain grafis masih kurang dan hasil belajar pada siswa juga kurang, oleh karena itu peneliti mengambil judul yang berkaitan dengan permasalahan tersebut yaitu, “Efektivitas pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dasar desain grafis terhadap hasil belajar pada siswa”.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yaitu suatu pendekatan penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat diperoleh dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha menggambarkan situasi atau kejadian. Data yang dikumpulkan semata-mata bersifat deskriptif, sehingga tidak bermaksud mencari penjelasan, menguji hipotesis, membuat prediksi maupun mempelajari implikasi. Tujuannya adalah untuk membuat deskripsi, gambaran secara factual dan akurat tentang fakta-fakta serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Pembahasan

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disajikan data-data penelitian sebagai berikut:

Hasil pengamatan selama berada dikelas X TKJ 1 SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah didapat nilai hasil belajar mata pelajaran dasar desain grafis sebagai berikut :

- Daftar nilai mata pelajaran dasar desain grafis kelas X TKJ 1 sebelum menggunakan media *power point* dengan KKM 70 sebagai berikut:

No	Nilai	Jml	Ketercapaian	Predikat
1	≤ 70	9	Belum tercapai	D
2	71 - 79	8	Tercapai	C
3	80 - 88	5	Tercapai	B
4	≥ 89	-	-	A

Terdapat 5 siswa yang mendapatkan nilai dengan standar KKM yaitu dengan predikat C bahkan ada 9 siswa yang belum mencapai KKM dengan predikat D. Dari total 22 siswa, sisanya 5 siswa mendapatkan nilai cukup memuaskan yaitu dengan predikat B.

- Daftar nilai mata pelajaran dasar desain grafis kelas X TKJ 1 setelah menggunakan media *power point* dengan KKM 70 sebagai berikut:

No	Nilai	Jml	Ketercapaian	Predikat
1	≤ 70	6	Belum tercapai	D
2	71 - 79	1	Tercapai	C
3	80 - 88	8	Tercapai	B
4	≥ 89	7	Tercapai	A

Terdapat 1 siswa yang mendapatkan nilai dengan standar KKM yaitu dengan predikat C bahkan masih ada 6 siswa yang belum mencapai KKM dengan predikat D. Terdapat 8 siswa yang mendapatkan nilai cukup dengan predikat B, sisanya 7 siswa mendapatkan nilai cukup memuaskan yaitu dengan predikat A.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dasar desain grafis efektif terhadap hasil belajar siswa, dibuktikan

dengan angket siswa dari 22 siswa yang menyatakan sangat setuju sebanyak 140 dengan persentase 21,21% dan kategori setuju berjumlah 520 dengan persentase 78,79%. Dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran merupakan media pembelajaran yang layak digunakan dan diterima oleh siswa.

2. Hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan multimedia *power point* sebagai media dalam belajar dibuktikan dengan tes hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran

Daftar Pustaka

- Abdullah, R. (2012). *Pembelajaran berbasis pemanfaatan sumber belajar*. Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran.
- Agus Eko Sujianto, *Aplikasi Statstitik dengan SPSS* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2009)
- Anas Sudijono, *Pengantara Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007)
- Arham, M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran*.
- Damayanti, R., & Aeni, T. (2016). *Efektivitas konseling behavioral dengan teknik modeling untuk mengatasi perilaku agresif pada peserta didik kelas viii b smp negeri 07 bandar lampung*. KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal), 3(1), 1-10.
- Faiqah, F., Nadjib, M., & Amir, A. S. (2017). *Youtube sebagai sarana komunikasi bagi komunitas makassarvidgram*. KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi.
- Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Humairah, H., & Awaru, A. O. T. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS Di Madrasah Alyiah Buntu Barana Kabupaten Enrekang*. Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan.
- Jaedun, A. (2011). *Metodologi penelitian eksperimen*. Fakultas Teknik UNY, 12.
- Lusi Widayanti Widodo, “*Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VIIIA MTS Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013*”, dalam Jurnal Fisika Indonesia Vol. XVII No. 49, (April, 2013)
- Moh. Pabundu Tika, *Budaya Organisasi dan Peningkatan Kinerja Perusahaan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014),
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011),
- Prajitno, S. B. (2013). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Jurnal. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.(tersedia di <http://komunikasi.uinsgd.ac.id>).
- Purbawanto, S. (2020). *Media Transmisi Telekomunikasi*. Deepublish.
- Rhamadani, F. A. (2021). *Efektivitas penggunaan media video Youtube dalam pembelajaran daring terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III B MINU Ngingas Waru Sidoarjo* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*. Simamora, N. R. H., & Kep, M. (2009). *Buku ajar pendidikan dalam keperawatan*. EGC. Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru, 1(2), 204-209.

Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). *Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19* (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic). Biodik.

Setiyana, F. N., & Kusuma, A. B. (2021). Potensi Pemanfaatan Youtube dalam Pembelajaran Matematika. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2015)

Tutiasri, R. P., Laminto, N. K., & Nazri, K. (2020). Pemanfaatan YouTube sebagai Media Pembelajaran bagi Mahasiswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi, Masyarakat dan Keamanan*.