

PENELITIAN TINDAKAN KELAS

**Penggunaan Aplikasi Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Interaktif
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Grafis
Pada Kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar Tahun Ajaran 2020 - 2021**



Oleh:

ELY AGUS SETIYOWATI, S.Pd

203153772738

**UNIVERSITAS NEGERI MALANG
PROGRAM PROFESI GURU DALAM JABATAN (PPG)
TAHUN 2020**

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Penelitian : Penggunaan Aplikasi Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar dasar desain grafis pada kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar Tahun Ajaran 2020 - 2021

Peneliti : Ely Agus Setiyowati

SMKN 1 Mojoanyar



Siti Fatimah, S.Pd
NIP. 19611104 198403 2 007

Wakasek Kurikulum



Nur Fitriana, S.Pd
NIP. 19830210 200901 2 014

ABSTRAK

Setiyowati, Ely Agus.2020. *Penggunaan Aplikasi Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar dasar desain grafis pada kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar Tahun Ajaran 2020 – 2021*. Penelitian Tindakan Kelas, Universitas Negeri Malang.

Kata Kunci : Google Sites, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

Berdasarkan hasil observasi peneliti saat akan melaksanakan penelitian di kelas X MM I SMK Negeri 1 Mojoanyar ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih bersifat satu arah sehingga sulit untuk menjadikan siswa berperan menjadi aktif dan diketahui jika hasil belajar siswa masih sangat kurang. Berdasarkan uraian tersebut maka perlunya diadakan perbaikan cara belajar peserta didik dengan Penggunaan Aplikasi Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar dasar desain grafis pada kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan model PjBL dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Google Sites pada materi Dasar Desain Grafis yang dilakukan dalam tiga siklus. Subjek penelitian yang digunakan yaitu peserta didik kelas X MM I SMKN 1 Mojoanyar semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 33 peserta didik. Data penelitian yang didapat adalah hasil belajar siswa, keterlaksanaan proses pembelajaran serta respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Google Sites. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan Penggunaan Aplikasi Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dasar desain grafis pada kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian tindakan kelas ini meskipun masih terdapat banyak kekurangan. Penelitian tindakan kelas ini berjudul Penggunaan Aplikasi Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar dasar desain grafis pada kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar Tahun Ajaran 2020 – 2021. Tidak lupa penulis sampaikan ucapkan terima kasih kepada:

1. Dila Ummia Soraya, S.Pd. M.Pd, selaku Fasilitator dan Dosen Pembimbing Program Pengalaman Lapangan I dan Dosen Pembimbing Program Pengalaman Lapangan II.
2. Erlitawanti. M.Pd, selaku guru pamong dalam kegiatan PPL I dan PPL II.
3. Siti Fatimah S.Pd, selaku Kepala Sekolah SMK N 1 Mojoanyar.
4. Romalia W., S.T, selaku Kaprodi Multimedia.
5. Siswa-siswa kelas X Multimedia 1 SMK N 1 Mojoanyar.
6. Semua pihak yang membantu terselesaikannya laporan penelitian ini.

Dalam penulisan penelitian tindakan kelas ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar penelitian tindakan kelas ini menjadi lebih baik lagi.

Mojokerto, November 2020

Penulis

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	3
E. Batasan Masalah.....	3

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	5
1. Pengertian Media Pembelajaran	5
2. Manfaat Media Pembelajaran	6
3. Jenis – Jenis Media Pembelajaran	8
4. Media Pembelajaran Interaktif	10
5. Media Pembelajaran Berbasis Web	11
6. Aplikasi Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Interaktif	12
7. Belajar	13
8. Hasil Belajar	14
9. Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis	16
B. Penelitian Yang Relevan	16

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	18
1. Jenis Penelitian	18
2. Model Penelitian	19
B. Lokasi dan Waktu	19
C. Subyek Penelitian	19
D. Prosedur Penelitian	19
E. Instrumen Penelitian	21
F. Analisis Data	22
G. Indikator Keberhasilan	23

BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian	25
1. Paparan data dan temuan penelitian siklus I	25
2. Paparan data dan temuan siklus II	31
3. Paparan data dan temuan penelitian siklus III.....	38
BAB V PEMBAHASAN	
A. Pelaksanaan dan penggunaan media pembelajaran interaktif google sites pada pembelajaran dasar desain grafis.....	46
B. Peningkatan aspek kognitif hasil belajar siswa.....	47
C. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif Google Sites .	48
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	51
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Komponen Komunikasi Pembelajaran	8
Gambar 3.1 Desain PTK.....	20

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I	28
Tabel 4.2 Hasil Observasi Siklus 1	31
Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa Siklus 1	31
Tabel 4.4 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	35
Tabel 4.5 Hasil Observasi Siklus II.....	37
Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	37
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Google Sites Siklus II.....	38
Tabel 4.9 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus III.....	41
Tabel 4.10 Hasil Observasi Siklus III	43
Tabel 4.11 Hasil Belajar Siswa Siklus III	44
Tabel 4.12 Hasil respon Siswa Siklus III	45

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Penilaian Observer	48
Diagram 4.2 Presentase Ketuntasan Siswa.....	49
Diagram 4.3 Rata – Rata Nilai Hasil Belajar.....	50
Diagram 4.4 Rata – Rata Presentase Respon Siswa.....	50

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu sumber daya manusia agar memiliki kualitas yang tinggi dapat diperoleh dari sebuah proses yang disebut pendidikan. Berdasarkan undang-undang dasar 1945 No. 20, Tahun 2003 pasal 3 tentang pendidikan. Menurut Horne, pendidikan adalah proses yang dilakukan secara terus menerus dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi manusia yang telah berkembang secara fisik dan mentalnya, sedangkan tujuan dari pendidikan sendiri adalah untuk meningkatkan atau mengembangkan potensi sekaligus kecerdasan yang dimiliki oleh anak.

Potensi dan kecerdasan anak yang tumbuh dan berkembang itu harapannya anak-anak akan memiliki ilmu pengetahuan yang mumpuni, kreativitas yang bagus, jasmani dan rohaninya pun sehat, mandiri, berkepribadian yang baik, dan saat berkecimpung di tengah-tengah masyarakat, mereka pun tumbuh menjadi pribadi yang berguna dan mampu memberikan kontribusi yang baik.

Tujuan pendidikan ini beberapa diantaranya tertera di dalam UU No. 2 Tahun 1985, UU. No. 20 Tahun 2003, dan MPRS No. 2 Tahun 1960. Untuk mencapai tujuan tersebut terdapat faktor – factor yang dapat meningkatkan ketercapaian tujuan tersebut diantaranya adalah pemilihan media pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Dari media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam memahami atau mempelajari materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif dapat meningkatkan tingkat keaktifan dan ketertarikan peserta didik dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan pula hasil belajar peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran juga berpengaruh terhadap antusias siswa untuk memperhatikan proses pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu pemanfaatan berbagai media pembelajaran juga dirasa perlu untuk dilakukan. Dengan pemanfaatan

media berbasis komputer, diharapkan pada keaktifan dan hasil belajar siswa semakin meningkat

Media pembelajaran yang digunakan bisa dibuat media pembelajaran yang interaktif berbasis web sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar karena dengan media pembelajaran interaktif bersifat saling melakukan aksi. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini juga dapat dilakukan pada pembelajaran daring yang dilakukan pembelajaran jarak jauh peserta didik tetap aktif dalam memahami materi yang disampaikan

Berdasarkan pengalaman penulis sebagai pengajar di SMK Negeri 1 Mojoanyar. Media pembelajaran yang digunakan pada saat ini masih bersifat satu arah yaitu dilakukan dari pendidik saja. Hal ini dikarenakan masih banyak pendidik yang belum mengetahui cara untuk membuat media interaktif dan adanya keterbatasan fasilitas dan sarana dan prasarana yang ada. Hal ini terlihat dari angka ketuntasan siswa dalam memahami materi yang diajarkan yang terlihat dari nilai pada kemampuan mengerjakan evaluasi yang masih rendah dan belum mencapai ketuntasan kriteria minimal yang ditentukan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keberhasilan peserta didik dalam mencapai ketuntasan kriteria minimal.

Dari identifikasi tersebut diatas dan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti melakukan penelitian yang berjudul ‘ Penggunaan Aplikasi Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar dasar desain grafis pada kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar Tahun Ajaran 2020 - 2021’

Dengan adanya proses pembelajaran menggunakan Aplikasi Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif, maka diharapkan peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Mojoanyar dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis dengan menunjukkan ketuntasan kriteria minimal yang ditentukan.

B. Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan Aplikasi Google sites sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MM 1 di SMK N 1 Mojoanyar pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis?

2. Bagaimana respon siswa kelas X MM 1 di SMK N 1 Mojoanyar setelah dilakukan pembelajaran menggunakan Aplikasi Google sites sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan Aplikasi Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X MM 1 SMK N 1 Mojoanyar.
2. Mengetahui tanggapan siswa kelas X MM 1 SMK N 1 Mojoanyar terhadap penggunaan Aplikasi Google sites sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi guru
Membantu guru dalam meningkatkan kreativitas pengelolaan kelas dengan mengaplikasikan Gogle sites sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis.
2. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan minat dan daya tangkap pemahaman materi dalam proses pembelajaran Dasar Desain Grafis
 - b. Meningkatkan hasil belajar siswa X MM 1 pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis
3. Bagi sekolah
Sekolah dapat menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SMK N 1 Mojoanyar

E. Batasan Masalah

1. Penggunaan Aplikasi google sites sebagai media pembelajaran interaktif dilakukan pada kelas X MM1 pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK N 1 Mojoanyar
2. Hasil belajar yang diukur adalah ranah pengetahuan, dengan target 80% dari jumlah siswa X MM 1 mendapatkan hasil sesuai KKM pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis
3. Penelitian dilakukan mulai KD 3.9 dengan data awal hasil belajar KD. 3.7 dan 3.8 mata pelajaran Dasar Desain Grafis.
4. Penelitian ini menggunakan dua Siklus dengan dua pertemuan pada setiap siklus

5. Penggunaan angket sebagai alat pengukuran untuk mengetahui respon siswa terhadap penelitian yang dilakukan

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

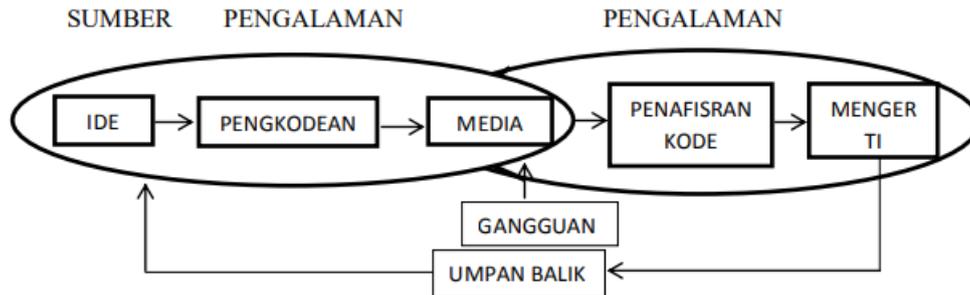
1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich, (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesarn (source) dengan penerima pesan (receiver. Heinich mencontohkan media ini seperti fulm, televise, diagram, bahan tercetak (printed materials, computer, dan instruktur. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (sadiman, 2002:6).

Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media merupakan alat untuk memudahkan seorang guru agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan dapat mewujudkan tujuan pendidikan.

Martin dan Briggs (1986) mengemukakan bahwa Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak . Sementara menurut H. Malik (1994) mengemukakan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

“Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran” (Daryanto, 2015, h. 6). Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Sumber: Daryanto, 2015, *Media Pembelajaran*, h. 7

Gambar 1. 1 Komponen Komunikasi Media Pembelajaran

Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan sangat penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar juga sangat ditentukan oleh faktor guru.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah wadah atau perantara anatar peserta didik dengan pendidik atau guru untuk menyalurkan pesan atau materi kepada peserta didik sehingga dapat menarik minat peserta didik mempelajari materi dan media pembelajaran dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan – kesulitan yang dialami oleh pendidik dalam menyalurkan pesan atau materi. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam menerima pembelajaran yang disampaikan pendidik atau guru.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pendidikan dan mencapai hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran, digunakan media pembelajaran untuk perantara penyampaian materi yang di berikan pendidik atau guru kepada peserta didik. Media yang digunakan harus dibuat secara terstruktur dan dapat di pahami oleh peserta didik. Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, media hendaknya ditinjau terlebih dahulu sesuai dengan tujuan dan manfaatnya untuk menunjang proses pembelajaran

Menurut Hamalik (1986) Fungsi media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa.

Sudjana dan Rivai (1992;2) mengemukakan ada beberapa manfaat media dalam proses belajar mengajar, yaitu:

1. Dengan adanya media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

bagi peserta didik. Motivasi yang tinggi pada peserta didik akan membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar, sehingga diharapkan hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.

2. Bahan materi pembelajaran yang banyak dengan adanya media pembelajaran maka akan lebih jelas maknanya, sehingga peserta didik dapat lebih dipahami dan menguasai materi secara maksimal dengan demikian pencapaian tujuan pembelajaran lebih mudah. Materi pelajaran yang banyak dan sulit dijelaskan oleh guru akan membuat siswa tidak memahami materi, peran media pembelajaran misalnya video dalam materi pembelajaran akan membuat peserta didik lebih memahami materi.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi dengan menggunakan model-model pembelajaran, mengajar tidak hanya dengan metode ceramah yaitu dengan komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, dengan adanya media pembelajaran akan membuat peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga karena terus menerus menjelaskan, apalagi bila guru dalam sehari mengajar lebih dari lima jam pelajaran. Jadi dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, dan sebagai variasi guru dalam menyampaikan materi.
4. Manfaat berikutnya dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara konvensional, tetapi peserta didik juga dituntut untuk ada aktivitas lain seperti mengamati, mensimulasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut Encyclopedi of Educational Research dalam Hamalik (1994:15) merincikan beberapa manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Media akan Memperbesar perhatian dan minat peserta didik.
3. Media akan membuat proses belajar mengajar lebih hidup, karena terjadi interaksi antara guru dan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik.

4. Media akan memberikan pengalaman nyata pada peserta didik sehingga manfaat media pembelajaran dapat menumbuhkan kemandirian pada peserta didik.
5. Dengan media pembelajaran, maka Menumbuhkan pemikiran peserta didik yang sistematis dan terus menerus, terutama apabila guru menampilkan video.
6. Membantu peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk menyimpulkan pengertian sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berbahasanya
7. Memberikan pengalaman kepada peserta didik yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dengan kata lain dengan media peserta didik dapat memperoleh pengalaman baru

Berdasarkan pendapat tentang manfaat media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah untuk membantu dalam penyampaian bahan pengajaran kepada peserta didik, dapat membantu proses belajar mengajar, dan dengan media pembelajaran dapat bermanfaat untuk mengatasi permasalahan yang dialami guru dan siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

3. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Menurut Syaiful Bahri Djamaroh dan S. Aswan Zain jenis – jenis media pembelajaran

1. Dilihat dari jenisnya :
 - Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara, seperti: radio, cassette recorder, piringan hitam.
 - Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan.
 - Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsure gambar.
2. Dilihat dari daya liputnya, media oleh Syaiful Bahri,dkk. dalam buku Strategi Belajar Mengajar, dibedakan:
 - Media dengan daya liput yang luas dan serentak
 - Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat.
 - Media untuk pengajaran individual

3. Dilihat dari bahan pembuatannya media dibagi dalam:

- Media sederhana adalah media yang bahan dan alat pembuatannya mudah diperoleh dan harganya murah. Cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit.
- Media kompleks adalah bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, dan penggunaannya pun memerlukan ketrampilan yang memadai

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2007 : 29) membagi jenis-jenis media pembelajaran menjadi 4 jenis, diantaranya adalah : a. Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang berasal dari buku dan materi visual. b. Media hasil teknologi audio-visual adalah cara menyampaikan informasi melalui pandangan dan pendengaran lewat mesin-mesin elektronik seperti film, dan proyektor visual yang lebar.

Heinich (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010) mengemukakan beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, instruktur, dan perancang program pembelajaran yaitu:

- a. media cetak/teks;
- b. media pameran/display;
- c. media audio;
- d. gambar bergerak/motion pictures;
- e. multimedia;
- f. media berbasis web atau internet

4. Media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian Seels & Glasgow (Arsyad, 1997:36). Penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar

yang menarik, dan lain-lain (Pujawan, 2012). Kehadiran media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran membuat suasana pembelajaran yang berbeda, karena materi yang dulunya diajarkan dengan metode ceramah yang monoton dapat divariasikan dengan tayangan yang memuat teks, suara, gambar bergerak, dan video (Putri & Sibeua, 2014).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah media yang dibuat dengan perpaduan antara teks, gambar, audio, animasi bahkan video, tujuan dari media interaktif ini dapat mempermudah proses pembelajaran, dan menjadikan peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar karena media pembelajaran interaktif ini bersifat dua arah, dengan media pembelajaran interaktif ini dapat menarik minat peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran interatif

Media interaktif mempunyai karakteristik bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja. Siswa juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Adapun bentuk interaksi dibagi menjadi 3 yaitu: (1) interaksi siswa dengan sebuah program (2) interaksi siswa dengan mesin misalnya komputer atau laptop (3) interaksi secara teratur tetapi tidak terprogram misalnya simulasi yang melibatkan siswa dalam suatu masalah. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan tujuan pembelajaran yang efektif ada beberapa karakteristik yang harus terdapat pada media tersebut, diantaranya adalah (1) media mencakup video, animasi, 8 suara, teks, dan gambar. (2) media dikemas dengan teknologi 2D atau 3D yang mampu mengkombinasikan materi yang sifatnya aplikatif.

5. Media Pembelajaran Berbasis Web

Media pembelajaran berbasis web ini merupakan media pembelajaran yang menggunakan web sebagai sarana atau wadah dalam menyalurkan materi yang akan disampaikan dengan bantuan internet dalam mengakses media pembelajaran berbasis web ini.

Pembelajaran berbasis web atau yang dikenal juga dengan “web based learning” merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (elearning) (Rusman, 2012: 263). Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis web (Rhomdani, 2016). Karakteristik utama yang menjadi

potensi besar media pembelajaran berbasis web yaitu menyajikan multimedia, menyimpan, mengolah, dan menyajikan hyperlink (Saluky, 2016)

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis web dapat digunakan untuk menunjang ketercapaian dari tujuan pendidikan serta dengan media pembelajaran berbasis web dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, serta meningkatkan minat peserta didik dalam belajar

Pembelajaran berbasis web dibangun melalui beberapa prinsip yang dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Berikut merupakan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis web (Rusman, 2012: 276-277):

- a. Interaksi Pembelajaran berbasis web tidak berarti mereka yang terlibat hanya berkomunikasi dengan mesin melainkan dengan orang lain (baik peserta maupun tutor) yang kemungkinan tidak berada pada lokasi dan waktu yang sama.
- b. Ketergunaan Ketergunaan adalah bagaimana siswa mudah menggunakan web. Terdapat dua elemen penting, yaitu konsistensi dan kesederhanaan. Intinya adalah bagaimana pengembang menciptakan lingkungan belajar yang konsisten dan sederhana, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan baik dalam proses pembelajaran maupun navigasi konten.
- c. Relevansi Relevansi diperoleh melalui ketepatan dan kemudahan. Setiap informasi dalam web dibuat sangat spesifik untuk meningkatkan pemahaman pembelajar dan menghindari bias. Hal ini melibatkan aspek keefektifan desain konten serta kedinamisan pencarian dan penempatan konten (materi)

Sebagaimana media pembelajaran pada umumnya, pembelajaran berbasis web pun memiliki beberapa kelebihan seperti yang di ungkapkan Rusman (2012: 271) diantaranya adalah :

1. Memungkinkan setiap orang di mana pun, kapan pun, untuk mempelajari apapun
2. Kemampuan untuk membuat tautan, sehingga pembelajar dapat mengakses informasi dari berbagai sumber
3. Berpotensi sebagai sumber belajar bagi pembelajar yang tidak mempunyai cukup waktu untuk belajar
4. Dapat mendorong pembelajar untuk lebih aktif dan mandiri di dalam belajar
5. Isi dan materi dapat di update dengan mudah

6. Aplikasi Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Definisi Google Site menurut Cholifatul Chasanah (2014), pemilik Blog www.slideshare.net, Google Site adalah aplikasi online berbasis web secara gratis yang berfungsi sama dengan microsoft office power point yaitu membantu dalam presentasi, namun bedanya Google Site dibuat oleh pihak Google dan memiliki tampilan yang berbeda dari aplikasi yang sejenis. Penggunaan Aplikasi google sites sebagai media pembelajara interaktif tergolong kedalam fungsi atensi yaitu media yang mampu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan

Pembelajaran menggunakan Aplikasi google sites memberikan manfaat bagi guru ataupun siswa, manfaat dari pemanfaatan Aplikasi google sites ini adalah:

1. Pembelajaran lebih menarik Dengan menggunakan Aplikasi google sites pembelajaran akan lebih lengkap dan menarik dikarenakan bisa memanfaatkan fitur-fitur di dalam Aplikasi google sites. Seperti; google docs, sheet, forms, calender, awesome table dan lain sebagainya.
2. Lebih mudah mendapatkan materi pembelajaran Dengan adanya google sites maka materi pembelajaran akan diunggah ke dalam google sites sehingga siswa ataupun guru tidak perlu menggunakan flashdisk yang bisa menyebabkan banyaknya virus yang masuk ke dalam computer.
3. Materi pembelajaran tidak mudah hilang Materi yang telah diunggah ke dalam google sites akan tetap berada di google sites dan tidak akan terpengaruh dengan gangguan virus atau yang lainnya.
4. Siswa dapat mendapatkan informasi pembelajaran dengan cepat Dengan menggunakan google sites, penggunaanya baik siswa ataupun guru dapat mendapatkan informasi mengenai pembelajaran dengan cepat dengan menggunakan informasi yang diunggah oleh guru.
5. Dapat menyimpan silabus di google sites Silabus pembelajaran dapat diunggah oleh guru ke dalam google sites, siswa mengetahui topik dan tema pembelajaran pada setiap pertemuan selanjutnya.
6. Tugas melalui google sites Tugas pembelajaran dapat diberikan oleh guru melalui google sites, sehingga peserta didik tidak tertinggal informasi dan tugas-tugasnya. Tugas sekolah dapat diberikan dan dikumpulkan melalui google sites.

Manfaat penggunaan google sites secara optimal diantaranya adalah; (1) mengunggah materi pembelajaran, (2) menyimpan silabus, (3) memberikan tugas, (4) memberi pengumuman, dan (5) mengunduh dan melihat tugas siswa

7. Belajar

Belajar merupakan salah satu factor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar (Rusman, 2017:76). Menurut Surya (Rusman, 2017:76) belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Whitaker (Rusman, 2017:77) belajar adalah suatu perubahan yang direncanakan secara sadar melalui suatu program yang disusun untuk menghasilkan perubahan perilaku positif tertentu. Menurut Hilgrad dan Brower (Suhendri, 2010) belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu. Perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan – keadaa sesaat seseorang (misalnya : kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya)

Menurut Nidawati (2013), belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku menuju perubahan tingkah laku yang baik, dimana perubahan tersebut terjadi melalui latihan atau pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut harus relative mantap yang merupakan akhir dari pada suatu periode waktu yang cukup panjang. Hal yang sama dikemukakan oleh Slameto (Rahmayanti, 2016) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pengertian belajar tersebut secara luas dapat diartikan bahwa belajar akan menghasilkan perubahan – perubahan, yaitu dalam bentuk adanya perubahan pengetahuan dari yang tidak tahu, menjadi tahu.

Berdasarkan uraian pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah perubahan tingkah laku yang dialami individu, sebagai hasil pengalamannya melalui usaha individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya kemudian diterapkan dalam kehidupan.

8. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik Nana Sudjana (2009: 3). Menurut Winarno Surakhmad hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indek dalam menentukan keberhasilan siswa

Selanjutnya Warsito (dalam Depdiknas, 2012: 125) mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Sehubungan dengan pendapat itu, maka (Wahidmurni, dkk. 2013: 18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut: a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode. b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari. c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip. d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil. e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program. 13 f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Dari uraian beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari usaha peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran dengan dilihat dari aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik yang dapat dilihat dari dilakukan sebuah evaluasi.

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007: 76- 77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi

hasil belajar, sebagai berikut: a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis. b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

9. Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

Menurut struktur kurikulum 2013 dijelaskan bahwa kompetensi keahlian Multimedia dibagi menjadi tiga kelompok A dan kelompok B merupakan mata pelajaran wajib dan kelompok C merupakan peminatan, mata pelajaran Dasar Desain Grafis termasuk dalam kategori mata pelajaran kelompok C yakni mata pelajaran peminatan, dan mata pelajaran Dasar Desain Grafis termasuk pada kelompok C2 yakni kelompok dasar bidang keahlian. Dasar Desain Grafis memiliki 12 KD yang harus disampaikan dalam 2 semester, yaitu 6 KD pada semester 1 dan 6 KD pada semester 2.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Ardhi Dwi Wicaksono dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Standart Kompetensi Menggunakan Alat –Alat Ukur Pada Kelas X Teknik Kendaraan Ringan (TKR B Di SMK Piri Sleman”. Adapun hasil penelitiannya menunjukkan Nilai rata – rata hasil belajar siswa pada pra siklus hanya mencapai 5,9 dengan persentase ketuntasan klasikal 35,00%. Setelah diterapkan media pembelajaran berbasis WEB pada siklus I rata – rata hasil belajar mencapai 6,9 pada persentase ketuntasan klasikal 68,18%, sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 7,5 pada persentase ketuntasan klasikal 78,26%
2. Penelitian oleh Darmawan dengan judul “Implementasi Adobe Dreamweaver untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Sistem Kopling Dan Transmisi Kelas XI Kendaraan Ringan SMK N 3 Yogyakarta”. Adapun hasil penelitiannya menunjukkan hasil belajar siswa sebelum pembelajaran ditunjukkan dengan perolehan rata-rata nilai pretest 6,09. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran di kelas menggunakan media Adobe Dreamweaver hasilnya lebih tinggi dibandingkan

dengan pretest. Ditunjukkan dengan perolehan rata-rata nilai posttest 1 sebesar 7,20. Kemudian pada posttest 2 diperoleh hasil 7,50.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mishadin dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Elektronika Di SMK 1 Sedayu Bantul”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis komputer didapatkan peningkatan prestasi belajar. Pada ranah kognitif persentase nilai peningkatan dari siklus I ke siklus II adalah 20,5%, dan siklus II ke siklus III adalah 40,1%

BAB 3

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

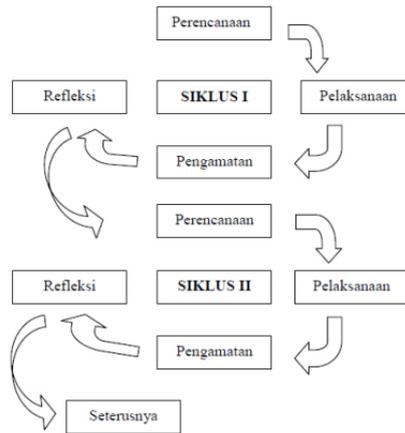
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) karena peneliti bertindak secara langsung dalam penelitian, mulai dari awal sampai akhir tindakan. Menurut Suharsimi dalam (Dila Canrawati, 2013:32) bahwa PTK merupakan paparan gabungan definisi dari tiga kata “penelitian, tindakan dan kelas”. Menurut Burns penelitian tindakan kelas adalah penerapan berbagai fakta yang ditemukan untuk memecahkan masalah dalam situasi sosial untuk melibatkan kualitas tindakan yang dilakukan dengan melibatkan kolaborasi dan kerja sama para peneliti dan praktisi. Selanjutnya menurut Kemmis dan Taggart (1988) Mereka berpandangan bahwa PTK adalah evaluasi diri bersama dari sebuah kondisi sosial yang bertujuan untuk memperbaiki cara berpikir dalam menghadapi setiap kondisi yang akan dikerjakan di masa yang akan datang.

Penelitian ini adalah penelitian praktis yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran, dengan cara melakukan tindakan-tindakan agar dapat memperbaiki atau meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran, mengatasi masalah pembelajaran, dan menumbuhkan budaya akademik (Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, 2009). Tindakan yang direncanakan berupa Penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar dasar desain grafis pada kelas X Multimedia di SMK N 1 Mojoanya.

2. Model Penelitian

Proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini didesain model dari Kemmis & Mc. Taggart yang perangkatnya terdiri atas empat komponen, yaitu *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting* (refleksi). Rancangan tindakan pada model ini berbentuk spiral yaitu dari siklus satu ke siklus yang berikutnya. Siklus tersebut memiliki empat tahapan di setiap siklus yaitu: rencana (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Adapun desain putaran penelitian tindakan kelas yang dikutip dari Arikunto dkk (2009:16) adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain PTK

B. Lokasi dan Waktu

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas X MM 1 SMK N 1 Mojoanyar yang berlokasi di Jalan Wonoayu, Kecamatan Mojoanyar, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2020/2021, yaitu bulan februari hingga April 2021.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MM 1 tahun ajaran 2020/2021 di SMK N 1 Mojoanyar yang berjumlah 34 siswa, terdiri atas 18 putri dan 16 putra. Sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah pelaksanaan pembelajaran Pemrograman Dasar dengan penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Apabila pada Siklus I sudah menunjukkan indikator keberhasilan sesuai yang diinginkan peneliti maka penelitian dinyatakan selesai, tetapi apabila pada Siklus I belum menunjukkan indikator keberhasilan yang diinginkan peneliti, maka penelitian akan berlanjut pada Siklus II. Secara rinci, uraian kegiatan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas tersebut adalah sebagai berikut:

a. Siklus I

1. Perencanaan Tindakan

Pada perencanaan tindakan dapat diketahui permasalahan yang terjadi pada sekolah melalui observasi kegiatan pembelajaran awal yaitu rendahnya hasil belajar siswa yang terlihat dari hasil pengerjaan evaluasi yang diberikan, sebagian besar siswa masih memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal yang sudah ditentukan, dari permasalahan tersebut maka dapat ditetapkan rencana tindakan awal dalam proses penelitian tindakan kelas. Peneliti menyiapkan silabus, RPP, sesuai dengan materi yang akan dipelajari dan mempersiapkan instrumen penelitian untuk alat pengumpulan datanya.

2. Pelaksanaan Tindakan

Hal-hal yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan adalah implementasi rencana yang telah disusun oleh peneliti sebelumnya pada tahap perencanaan. Pada pertemuan pertama Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran satu arah dengan metode konvensional. Pada pertemuan kedua peneliti menggunakan dengan RPP yang telah disusun dengan menggunakan Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif yang telah disiapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MM 1 di SMK N 1 Mojoanyar pada mata pelajaran dasar desain grafis

3. Observasi

Selama pelaksanaan tindakan dilakukan pencatatan sesuai dengan lembar observasi. Observasi dilakukan untuk melihat penggunaan Google sites sebagai media pembelajaran interaktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X MM 1 di SMK N 1 Mojoanyar

4. Refleksi

Setelah tindakan dan observasi dilakukan, tahapan selanjutnya adalah refleksi. Dalam refleksi didapatlah data - data yang harus segera diolah sehingga dapat diputuskan tindakan apa yang akan dilakukan selanjutnya. Jika hasil olah data telah memenuhi target yang ingin dicapai sesuai dengan indikator keberhasilan pembelajaran yang telah ditentukan maka proses tindakan bisa dihentikan, namun jika dirasa belum mencapai target maka tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya guna untuk perbaikan

b. Siklus II

Dari hasil refleksi siklus I, peneliti melakukan revisi proses pembelajaran, agar proses pembelajaran pada siklus II menjadi lebih baik. Siklus II ini dilaksanakan dengan mengikuti tahapan pada siklus I, artinya siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Siklus II ini dimaksudkan sebagai perbaikan atau penyempurnaan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I agar mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Proses yang dilakukan mulai dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, secara garis besar sama dengan siklus I. Pada siklus II di pertemuan pertama peneliti menggunakan aplikasi google sites sebagai media pembelajaran. Pada pertemuan kedua peneliti melakukan evaluasi dan pemberian angket pada siswa

c. Siklus III

Dari hasil refleksi siklus II, peneliti bersama observer melakukan revisi proses pembelajaran. Siklus III ini dilaksanakan dengan mengikuti tahapan pada siklus II, artinya siklus III disusun berdasarkan hasil refleksi dari siklus II. Siklus III ini dimaksudkan sebagai perbaikan atau penyempurnaan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus II agar mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Proses yang dilakukan mulai dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, secara garis besar sama dengan siklus II.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi digunakan untuk mengukur tingkah laku individu pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk mendapatkan data berupa nilai sikap kelas X MM1 pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK N 1 Mojoanyar. Observasi ini, dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan.

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD dalam penelitian ini digunakan untuk menunjang proses pembelajaran siswa, dimana LKPD yang digunakan berisikan langkah kerja dan latihan serta tugas yang harus dikerjakan siswa selama proses pembelajaran. LKPD digunakan untuk mendapatkan data berupa nilai pengetahuan, keterampilan dan sikap kelas X MM1 pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK N 1 Mojoanyar

3. Tes

Tes merupakan alat untuk mengumpulkan data kuantitatif. Soal tes memuat aspek-aspek Dasar Desain Grafis, dimana indikator soal sudah dicantumkan dalam RPP dan penilaiannya sesuai dengan pedoman penilaian yang telah ditetapkan. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X MM1 pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK N 1

4. Angket

Angket merupakan alat untuk mengetahui respon siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Aplikasi google sites sebagai media pembelajar interaktif dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis

5. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan bukti-bukti pelaksanaan penggunaan Aplikasi google sites sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X MM1 di SMK N 1 Mojoanyar. Dokumentasi berupa dokumen hasil pekerjaan peserta didik, daftar nilai peserta didik, serta dokumentasi yang berupa foto-foto pelaksanaan pembelajaran maupun aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran.

F. Analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan dengan urutan sebagai berikut:

a. Reduksi data

Reduksi data meliputi penyeleksian data melalui deskripsi atau gambaran singkat dan pengelompokan data dilakukan ke dalam kualifikasi yang telah ditentukan. Reduksi data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah data hasil observasi pada saat penelitian berlangsung. Reduksi data dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan observasi, serta refleksi dari masing-masing siklus.

b. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil dari semua data yang telah diperoleh dari reduksi data. Penarikan kesimpulan tentang peningkatan atau perubahan yang terjadi yang disimpulkan pada refleksi siklus I, dan kesimpulan terakhir pada akhir siklus II.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk memberikan gambaran tentang peningkatan pemahaman materi Dasar Desain Grafis. Analisis ini dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dilihat dari hasil tes siklus I dan II, untuk menentukan peningkatan nilai individu. Hasil perhitungan nilai rata-rata hasil tes dari setiap siklus dibandingkan dan dihitung

Persentase Hasil Belajar Keseluruhan

$$= \frac{\sum \text{Skor total yang diperoleh seluruh siswa}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Besarnya persentase yang memenuhi KKM

$$P = \frac{F}{A} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase siswa yang tuntas

F = Banyaknya siswa yang memperoleh nilai \geq

A = Banyaknya siswa yang mengikuti Tes

G. Indikator Keberhasilan

Meningkatnya hasil belajar siswa ditandai dengan indikator :

1. Hasil belajar (nilai ulangan harian/formatif) menjadi lebih baik (meningkat) dari pada hasil belajar sebelum penelitian,
2. Nilai rata-rata minimal 7,5 dan
3. 80% siswa tuntas

BAB IV

PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dipaparkan hasil dari penelitian tentang Penggunaan Aplikasi Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Pada Kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar Tahun Ajaran 2020 – 2021. Dalam penelitian ini terdiri dari kegiatan siklus I hingga siklus III. Pada setiap siklus memiliki bagian-bagian yang sama, yaitu dimulai dengan perencanaan, dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), lalu diakhiri dengan refleksi.

Berikut deskripsi mengenai bagaimana proses pelaksanaan penelitian dan hasil-hasil yang diperoleh:

1. Paparan data dan temuan penelitian siklus I

Paparan data pada siklus I terdiri dari tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, tahap pengamatan atau observasi, tahap refleksi. Siklus 1 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 22 Oktober 2020. Dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Proses dari siklus 1 akan diuraikan sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan siklus I ini peneliti menyusun dan mempersiapkan instrumen-instrumen penelitian yakni :

1. Menyiapkan materi dan sumber belajar yang sesuai dengan konsep pembelajaran.
2. Menentukan tujuan pembelajaran.
3. Menyusun rencana pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
4. Menyiapkan media pembelajaran yakni menggunakan media pembelajaran power point.
5. Menyiapkan instrumen pembelajaran berupa soal dan modul untuk peserta didik.
6. Perencanaan tindakan dengan observer yaitu peneliti menyiapkan instrumen berupa lembar observasi untuk pengamatan selama proses pembelajaran

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan siklus I dilakukan pada hari selasa Kamis, 22 Oktober 2020. Materi yang diajarkan yaitu tentang Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vector sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dirancang. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring asinkron dengan menggunakan Whatsapp Grub dan Google Classroom.

1. Tahap Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal dimulai dengan mengucapkan salam pada WA Grub dan memberikan link absensi pada Google Classroom. Setelah itu guru memberikan apersepsi dan motivasi dengan menampilkan contoh gambar logo dan siswa bisa menanggapi

2. Tahap Kegiatan Inti Penggunaan Media Pembelajaran Power Point

Guru memberikan materi sesuai dengan KD yang diambil yaitu Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vector, pada materi yang diberikan berisi tentang pengertian gambar vector, ciri – ciri gambar vector dan mengenal aplikasi pengolah gambar vektor, materi sudah di upload pada Google Classroom yang terdiri berupa modul dan media Power Point, siswa bisa mendownload materi tersebut dengan tujuannya agar peserta didik dapat memahami materi.

3. Tahap Evaluasi

Tahap selanjutnya adalah melalui Google Classroom guru telah memberikan Link untuk test evaluasi yang di lakukan pada google classroom, guru meminta peserta didik untuk mengakses dan mengerjakannya

4. Tahap Penutupan

5. Tahap ini Guru memberikan sedikit gambaran materi yang akan disampaikan pada pertemuan mendatang dan akan ada tes pada pertemuan berikutnya.

c. Tahap pengamatan atau Observasi

1. Observasi keterlaksanaan proses pembelajaran model PJBL dengan Media pembelajaran menggunakan Power Point

Observasi yang dilakukan yaitu melihat keterlaksanaan proses pembelajaran model PJBL dengan Media pembelajaran menggunakan Power Point Pembelajaran model PJBL dengan Media pembelajaran menggunakan Power Point berjalan dengan baik. Guru telah melaksanakan RPP dengan baik meskipun masih banyak kekurangan. Observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan oleh seorang pengamat selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh observer dengan panduan pedoman lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan pencatatan oleh observer terhadap keterlaksanaan Pembelajaran model PJBL dengan Media pembelajaran menggunakan Power Point, persentase keterlaksanaan pada siklus I sebesar 72,2 % oleh observer 1 dan 77,8 % untuk observer 2. Hasil Observasi dapat terlihat pada lembar observasi di bawah ini.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran
Siklus I

Observer 1: Teman Sejawat

No	Aspek Yang Diobservasi	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Guru menggunakan media yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran		√
2	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar	√	
3	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai kepada siswa		√
4	Guru melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi Pembelajaran	√	
5	Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan		√
6	Guru mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
7	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	√	

8	Menerapkan pembelajaran yang mendidik dengan pendekatan <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i> berbasis platform revolusi industri 4.0	√	
9	Mengintegrasikan kemampuan <i>critical thinking, creative thinking, reflective thinking</i> dan <i>decision making</i> ke dalam kegiatan belajar melalui <i>inquiry based activities</i>	√	
10	Guru menyelenggarakan proses pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan siswa	√	
11	Guru menggunakan media pembelajaran secara efektif		√
12	Guru menggunakan media pembelajaran secara efisien	√	
13	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran		√
14	Guru menggunakan bahasa lisan dan tulis yang benar dan lancar	√	
15	Guru memantau kemajuan belajar siswa	√	
16	Penggunaan bahasa yang baik dan benar lisan dan tulis (sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan)	√	
17	Guru menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa	√	
18	Guru memberikan tugas pengayaan tindak lanjut	√	

Hasil Observasi : $13/18 \times 100\% = 72,3\%$

Observer 2 : Teman Sejawat

No	Aspek Yang Diobservasi	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Guru menggunakan media yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran		√
2	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar		√
3	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai kepada siswa	√	
4	Guru melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi Pembelajaran	√	
5	Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan	√	
6	Guru mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
7	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	√	
8	Menerapkan pembelajaran yang mendidik dengan pendekatan <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i> berbasis platform revolusi industri 4.0	√	
9	Mengintegrasikan kemampuan <i>critical thinking, creative thinking, reflective thinking</i> dan <i>decision making</i> ke dalam kegiatan belajar melalui <i>inquiry based activities</i>	√	
10	Guru menyelenggarakan proses pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan siswa	√	
11	Guru menggunakan media pembelajaran secara efektif		√
12	Guru menggunakan media pembelajaran secara efisien		√
13	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran	√	
14	Guru menggunakan bahasa lisan dan tulis yang benar dan lancar	√	
15	Guru memantau kemajuan belajar siswa	√	

16	Penggunaan bahasa yang baik dan benar lisan dan tulis (sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan)	√	
17	Guru menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa	√	
18	Guru memberikan tugas pengayaan tindak lanjut	√	

Hasil Observasi : $14/18 \times 100\% = 77,8\%$

Tabel 4.2 Hasil Observasi Siklus 1

Hasil Penilaian Observer	
Observer 1	72,3%
Observer 2	77,8 %

2. Hasil belajar peserta didik Siklus 1

Untuk hasil belajar siswa, ketentuan KKM pada peserta didik kelas X di SMK N 1 Mojoanyar sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70 Data hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada table di bawah ini

Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa
Siklus 1

Data Hasil Belajar Siklus 1	Nilai
Nilai Terendah	20
Nilai Tertinggi	80
Jumlah Siswa Tuntas	9
Jumlah Siswa Belum Tuntas	24
Rata – Rata Nilai	55,8
Presentase Ketuntasan	27,30 %
Presentase Ketidaktuntasan	72,70 %

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan, karena masih terdapat banyak siswa yang nilainya dibawah rata-rata dan belum mencapai ketuntasan atau nilai < 70 . Hal ini terlihat dari rata-rata nilai dari siklus I. Oleh karena itu dari hasil nilai diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model PJBL menggunakan media Power Point

sebagai media pembelajaran perlu dilakukan refleksi dan dilanjutkan ke siklus II dengan tujuan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

d. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan dengan mengkaji hasil dari observasi dan kendala yang ditemukan selama tindakan pada siklus I, dan diperoleh data bahwa penggunaan media pembelajaran Power Point belum memperlihatkan hasil yang maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dan dari hasil observasi terlihat point yang belum terlihat adalah tentang penggunaan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan peran peserta didik. Hasil belajar peserta didik masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Untuk itu solusi untuk perbaikan pada Siklus II adalah :

1. Dalam pembelajaran siklus 2, peneliti lebih menekankan penyampaian materi yang belum dikuasai sepenuhnya.
2. Peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif untuk memancing keaktifan siswa dalam proses pembelajaran media yang digunakan adalah menggunakan media interaktif berbasis web yaitu menggunakan Google Sites.
3. Peneliti lebih memotivasi siswa untuk dapat berperan aktif selama proses pembelajaran

2. Paparan data dan temuan penelitian siklus II

Pembelajaran pada siklus II ini dilakukan untuk memperbaiki tindakan dari siklus I. Pertemuan Siklus 2 dilakukan pada hari Senin, 02 November 2020. Dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pada Siklus ini proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif Google Sites. Paparan data pada siklus I terdiri dari tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, tahap pengamatan atau observasi, tahap refleksi. Proses dari siklus 1 akan diuraikan sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan siklus II ini peneliti menyusun dan mempersiapkan instrumen-instrumen penelitian yakni :

1. Menyiapkan materi dan sumber belajar yang sesuai dengan konsep pembelajaran.
2. Menentukan tujuan pembelajaran.

3. Menyusun rencana pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk Siklus II.
 7. Menyiapkan media pembelajaran yakni menggunakan media pembelajaran interaktif Google Sites.
 8. Menyiapkan instrumen pembelajaran berupa soal dan modul untuk peserta didik.
 9. Perencanaan tindakan dengan observer yaitu peneliti menyiapkan instrumen berupa lembar observasi untuk pengamatan selama proses pembelajaran.
 10. Menyiapkan angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran Google Sites
- b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan siklus II dilakukan pada hari selama Senin, 02 November 2020. Materi yang diajarkan yaitu tentang Mengkategorikan fitur dalam mengolah gambar vektor sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dirancang. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring asinkron dengan menggunakan Whatsapp Grub dan Google Classroom.

1. Tahap Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal dimulai dengan mengucapkan salam pada WA Grub dan memberikan link absensi pada Google Classroom. Setelah itu guru memberikan apersepsi dan motivasi dengan menampilkan contoh gambar logo dan siswa bisa menanggapi

2. Tahap Kegiatan Inti Penggunaan Media Pembelajaran Power Point

Guru memberikan materi sesuai dengan materi yang diambil yaitu Mengkategorikan fitur dalam mengolah gambar vektor, pada materi yang diberikan berisi tentang mengenal aplikasi pengolah gambar vektor yaitu CorelDraw dan fitur – fitur yang ada pada aplikasi pengolah gambar vektor Corelraw, materi sudah di upload pada Google Classroom yang terdiri berupa modul dan media pembelajaran interaktif Google Sites, siswa bisa mendownload materi tersebut dengan tujuannya agar peserta didik dapat memahami materi. Pada penggunaan media pembelajaran Google Sites siswa diberikan link Google Sites untuk materi Mengkategorikan fitur dalam mengolah gambar vektor yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun.

3. Tahap Evaluasi

Tahap selanjutnya adalah melalui Google Classroom guru telah memberikan Link untuk test evaluasi yang di lakukan pada google classroom, guru meminta peserta didik untuk mengakses dan mengerjakannya. Tes Evaluasi berupa soal pilihan ganda yang dibuat pada Google Form dan memberikan Link untuk angket respon siswa

4. Tahap Penutupan

Tahap ini Guru memberikan sedikit gambaran materi yang akan disampaikan pada pertemuan mendatang dan akan ada tes pada pertemuan berikutnya.

c. Tahap pengamatan atau Observasi

1. Observasi keterlaksanaan proses pembelajaran model PJBL dengan Media pembelajaran menggunakan Power Point

Observasi yang dilakukan yaitu melihat keterlaksanaan proses pembelajaran model PJBL dengan Media pembelajaran menggunakan Power Point Pembelajaran model PJBL dengan Media pembelajaran menggunakan Google Sites berjalan dengan baik. Guru telah melaksanakan RPP dengan baik meskipun masih banyak kekurangan. Observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan oleh seorang pengamat selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh observer dengan panduan pedoman lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan pencatatan oleh observer terhadap keterlaksanaan Pembelajaran model PJBL dengan Media pembelajaran menggunakan Google Sites, persentase keterlaksanaan pada siklus II sebesar 83,3 % oleh observer 1 dan 88,9 % untuk observer 2. Hasil Observasi dapat terlihat pada lembar observasi di bawah ini.

Tabel 4.4 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Siklus II

Observer 1: Teman Sejawat

No	Aspek Yang Diobservasi	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Guru menggunakan media yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran	√	
2	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar	√	
3	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai kepada siswa	√	
4	Guru melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi Pembelajaran	√	
5	Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan		√
6	Guru mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
7	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	√	
8	Menerapkan pembelajaran yang mendidik dengan pendekatan <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i> berbasis platform revolusi industri 4.0	√	
9	Mengintegrasikan kemampuan <i>critical thinking</i> , <i>creative thinking</i> , <i>reflective thinking</i> dan <i>decision making</i> ke dalam kegiatan belajar melalui <i>inquiry based activities</i>	√	
10	Guru menyelenggarakan proses pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan siswa	√	
11	Guru menggunakan media pembelajaran secara efektif		√
12	Guru menggunakan media pembelajaran secara efisien	√	
13	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran	√	√
14	Guru menggunakan bahasa lisan dan tulis yang benar dan lancar	√	
15	Guru memantau kemajuan belajar siswa	√	
16	Penggunaan bahasa yang baik dan benar lisan dan tulis (sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan)	√	

17	Guru menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa	√	
18	Guru memberikan tugas pengayaan tindak lanjut	√	

Hasil Observasi : $15/18 \times 100\% = 83,3\%$

Observer 2 : Teman Sejawat

No	Aspek Yang Diobservasi	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Guru menggunakan media yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran	√	
2	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar	√	
3	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai kepada siswa	√	
4	Guru melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi Pembelajaran	√	
5	Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan	√	
6	Guru mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
7	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	√	
8	Menerapkan pembelajaran yang mendidik dengan pendekatan <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i> berbasis platform revolusi industri 4.0	√	
9	Mengintegrasikan kemampuan <i>critical thinking, creative thinking, reflective thinking</i> dan <i>decision making</i> ke dalam kegiatan belajar melalui <i>inquiry based activities</i>	√	
10	Guru menyelenggarakan proses pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan siswa	√	
11	Guru menggunakan media pembelajaran secara efektif		√
12	Guru menggunakan media pembelajaran secara efisien		√
13	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran	√	
14	Guru menggunakan bahasa lisan dan tulis yang benar dan lancar	√	

15	Guru memantau kemajuan belajar siswa	√	
16	Penggunaan bahasa yang baik dan benar lisan dan tulis (sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan)	√	
17	Guru menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa	√	
18	Guru memberikan tugas pengayaan tindak lanjut	√	

Hasil Observasi : $16/18 \times 100\% = 88,9\%$

Tabel 4.5 Hasil Observasi
Siklus II

Hasil Penilaian Observer		
	Siklus 1	Siklus 2
Observer 1	72,3%	83,3%
Observer 2	77,8 %	88,9%

2. Hasil belajar peserta didik Siklus II

Untuk hasil belajar siswa, ketentuan KKM pada peserta didik kelas X di SMK N 1 Mojoanyar sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70 Data hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada table di bawah ini

Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa
Siklus II

Data Hasil Belajar Siklus 1	Nilai
Nilai Terendah	50
Nilai Tertinggi	90
Jumlah Siswa Tuntas	22
Jumlah Siswa Belum Tuntas	11
Rata – Rata Nilai	73,2
Presentase Ketuntasan	66,67 %
Presentase Ketidaktuntasan	33,33 %

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dari Siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada Siklus 1. Pada siklus II terlihat rata – rata hasil belajar siswa sudah mencapai 73,3 tetapi

masih ada beberapa siswa belum mencapai ketuntasan atau nilai < 70, tetapi sudah mengalami peningkatan. Dengan demikian masih diperlukan siklus berikutnya untuk membuktikan bahwa Penggunaan Aplikasi Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Pada Kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar Tahun Ajaran 2020 – 2021

3. Angket respon siswa terhadap media pembelajaran Google sites

Untuk pemberian angket dilakukan secara daring yaitu dengan memberikan link angket pada Google Classroom dan angket dibuat menggunakan Google Form. Angket ini dibuat untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran Google Sites. Hasil dari angket respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Google Sites

Siklus II

Data Respon Siswa	Nilai
Sangat Setuju	9
Setuju	24
Tidak Setuju	0
Sangat Tidak Setuju	0
Rata -Rata Presentase	73,19

Dari hasil angket respon siswa terlihat rata rata presentase siswa yang setuju dengan penggunaan media pembelajaran Google Sites sebesar 73.19 %.

e. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan dengan mengkaji hasil dari observasi dan kendala yang ditemukan selama tindakan pada siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap masalah-masalah selama pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran Google Sites pada siklus II. diperoleh data bahwa Rata-rata hasil belajar siswa berdasarkan hasil tes formatif siklus II menunjukkan peningkatan bila dibandingkan dengan hasil tes formatif siklus 1, yaitu 55,8 meningkat menjadi

73,3. Namun persentase ketuntasan belajar siswa hanya 66,67%. Untuk itu solusi untuk perbaikan pada Siklus III adalah :

1. Dalam pembelajaran siklus III, peneliti lebih menekankan penyampaian materi yang belum dikuasai sepenuhnya.
2. Peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif untuk memancing keaktifan siswa dalam proses pembelajaran media yang digunakan adalah menggunakan media interaktif berbasis web yaitu menggunakan Google Sites.
3. Peneliti lebih memotivasi siswa untuk dapat berperan aktif selama proses pembelajaran
4. Peneliti berupaya untuk membuat suasana kelas lebih kondusif sehingga dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran

3. Paparan data dan temuan penelitian siklus III

Pembelajaran pada siklus III ini dilakukan untuk memperbaiki tindakan dari siklus II. Pertemuan Siklus III dilakukan pada hari Jumat, 13 November 2020. Dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pada Siklus ini proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif Google Sites. Paparan data pada siklus III terdiri dari tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, tahap pengamatan atau observasi, tahap refleksi. Proses dari siklus III akan diuraikan sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan siklus III ini peneliti menyusun dan mempersiapkan instrumen-instrumen penelitian yakni :

1. Menyiapkan materi dan sumber belajar yang sesuai dengan konsep pembelajaran.
2. Menentukan tujuan pembelajaran.
3. Menyusun rencana pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk Siklus III.
4. Menyiapkan media pembelajaran yakni menggunakan media pembelajaran interaktif Google Sites.
5. Menyiapkan instrumen pembelajaran berupa soal dan modul untuk peserta didik.
6. Perencanaan tindakan dengan observer yaitu peneliti menyiapkan instrumen berupa lembar observasi untuk pengamatan selama proses pembelajaran.

7. Menyiapkan angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran Google Sites

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan siklus III dilakukan pada hari selasa Jumat, 13 November 2020. Materi yang diajarkan yaitu tentang Membuat gambar vektor dengan perangkat lunak CorelDraw sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dirancang. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara Luring atau Tatap Muka.

1. Tahap Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal dimulai dengan mengucapkan salam, melakukan absensi kehadiran siswa. Setelah itu guru memberikan apersepsi dan motivasi dengan menayangkan video tentang lapangan pekerjaan seorang desainer grafis untuk memberi semangat pada siswa dalam belajar desain grafis, kemudian menanyakan pengetahuan tentang materi pada pertemuan sebelumnya.

2. Tahap Kegiatan Inti Penggunaan Media Pembelajaran Power Point

Guru memberikan materi sesuai dengan materi yang diambil yaitu Membuat gambar vektor dengan perangkat lunak CorelDraw pada media pembelajaran Google Sites. Pada penggunaan media pembelajaran Google Sites siswa diberikan alamat untuk mengakses media pembelajaran Google Sites dimanapun dan kapanpun. Guru mendemonstrasikan contoh pembuatan logo sederhana

3. Tahap Evaluasi

Tahap selanjutnya adalah guru memberikan Link untuk test evaluasi yang dilakukan pada google classroom, guru meminta peserta didik untuk mengakses dan mengerjakannya. Tes Evaluasi berupa soal pilihan ganda yang dibuat pada Google Form dan memberikan Link untuk angket respon siswa

4. Tahap Penutupan

Tahap ini Guru memberikan sedikit gambaran materi yang akan disampaikan pada pertemuan mendatang dan akan ada tes pada pertemuan berikutnya.

c. Tahap pengamatan atau Observasi

1. Observasi keterlaksanaan proses pembelajaran model PJBL dengan Media pembelajaran menggunakan Google Sites

Observasi yang dilakukan yaitu melihat keterlaksanaan proses pembelajaran model PJBL dengan Media pembelajaran menggunakan Power Point Pembelajaran model PJBL dengan Media pembelajaran menggunakan Google Sites berjalan dengan baik. Guru telah melaksanakan RPP dengan baik meskipun masih banyak kekurangan. Observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan oleh seorang pengamat selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh observer dengan panduan pedoman lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan pencatatan oleh observer terhadap keterlaksanaan Pembelajaran model PJBL dengan Media pembelajaran menggunakan Google Sites, persentase keterlaksanaan pada siklus III sebesar 94,4 % oleh observer 1 dan 94,4 % untuk observer 2. Hasil Observasi dapat terlihat pada lembar observasi di bawah ini.

Tabel 4.9 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran
Siklus III

Observer 1: Teman Sejawat

No	Aspek Yang Diobservasi	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Guru menggunakan media yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran	√	
2	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar	√	
3	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai kepada siswa	√	
4	Guru melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi Pembelajaran	√	
5	Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan		√
6	Guru mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
7	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	√	

8	Menerapkan pembelajaran yang mendidik dengan pendekatan <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i> berbasis platform revolusi industri 4.0	√	
9	Mengintegrasikan kemampuan <i>critical thinking, creative thinking, reflective thinking</i> dan <i>decision making</i> ke dalam kegiatan belajar melalui <i>inquiry based activities</i>	√	
10	Guru menyelenggarakan proses pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan siswa	√	
11	Guru menggunakan media pembelajaran secara efektif	√	
12	Guru menggunakan media pembelajaran secara efisien	√	
13	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran	√	
14	Guru menggunakan bahasa lisan dan tulis yang benar dan lancar	√	
15	Guru memantau kemajuan belajar siswa	√	
16	Penggunaan bahasa yang baik dan benar lisan dan tulis (sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan)	√	
17	Guru menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa	√	
18	Guru memberikan tugas pengayaan tindak lanjut	√	

Hasil Observasi : $17/18 \times 100\% = 94,4\%$

Observer 2 : Teman Sejawat

No	Aspek Yang Diobservasi	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Guru menggunakan media yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran	√	
2	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar	√	
3	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai kepada siswa	√	
4	Guru melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi Pembelajaran	√	
5	Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan	√	

6	Guru mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
7	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	√	
8	Menerapkan pembelajaran yang mendidik dengan pendekatan <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i> berbasis platform revolusi industri 4.0	√	
9	Mengintegrasikan kemampuan <i>critical thinking, creative thinking, reflective thinking</i> dan <i>decision making</i> ke dalam kegiatan belajar melalui <i>inquiry based activities</i>	√	
10	Guru menyelenggarakan proses pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan siswa	√	
11	Guru menggunakan media pembelajaran secara efektif		√
12	Guru menggunakan media pembelajaran secara efisien	√	
13	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran	√	
14	Guru menggunakan bahasa lisan dan tulis yang benar dan lancar	√	
15	Guru memantau kemajuan belajar siswa	√	
16	Penggunaan bahasa yang baik dan benar lisan dan tulis (sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan)	√	
17	Guru menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa	√	
18	Guru memberikan tugas pengayaan tindak lanjut	√	

Hasil Observasi : $17/18 \times 100\% = 94,4\%$

Tabel 4.10 Hasil Observasi
Siklus III

Hasil Penilaian Observer			
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
Observer 1	72,3%	83,3%	94,4%
Observer 2	77,8 %	88,9%	94,4%
Rata – Rata Presentase	75,1 %	86,1 %	94,4 %

2. Hasil belajar peserta didik Siklus III

Untuk hasil belajar siswa, ketentuan KKM pada peserta didik kelas X di SMK N 1 Mojoanyar sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70 Data hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada table di bawah ini

Tabel 4. 11 Hasil Belajar Siswa
Siklus III

Data Hasil Belajar Siklus 1	Nilai
Nilai Terendah	70
Nilai Tertinggi	95
Jumlah Siswa Tuntas	33
Jumlah Siswa Belum Tuntas	0
Rata – Rata Nilai	85,1
Presentase Ketuntasan	100 %
Presentase Ketidaktuntasan	0 %

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dari Siklus III mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II. Pada siklus III terlihat rata – rata hasil belajar siswa sudah mencapai 85,1. Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan, terbukti dengan meningkatnya ketuntasan belajar siswa dari 27,30% pada siklus I, persentase ketuntasan belajar pada siklus II yaitu 66,67% pada siklus II, menjadi presentase ketuntasan belajar pada siklus III 100% pada siklus III. Berdasarkan persentase ketuntasan belajar dapat diketahui bahwa pada siklus III siswa kelas X MM 1 SMK N 1 Mojoanyar sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Dengan demikian siklus penelitian tindakan kelas dihentikan.

3. Angket respon siswa terhadap media pembelajaran Google sites

Untuk pemberian angket dilakukan secara daring yaitu dengan memberikan link angket pada Google Classroom dan angket dibuat menggunakan Google Form. Angket ini dibuat untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran Google Sites. Hasil dari angket respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Google Sites

Siklus III

Data Respon Siswa	Nilai
Sangat Setuju	10
Setuju	23
Tidak Setuju	0
Sangat Tidak Setuju	0
Rata -Rata Presentase	76,18

Dari hasil angket respon siswa terlihat peningkatan rata rata presentase siswa terhadap media pembelajaran Google Sites yaitu pada siklus II rata – rata presentase 73,19 % meningkat menjadi 76,18 % pada siklus III. Dari rata – rata tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa sangat setuju dalam penggunaan media pembelajaran Google Sites.

Tabel 4.12 Hasil respon Siswa

Siklus III

Presentase Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Google Sites			
Siklus 2		Siklus 3	
Rata – Rata Presentase	Peterangan	Rata – Rata Presentase	Peterangan
73,19%	Setuju	76,18 %	Sangat Setuju

d. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan dengan mengkaji hasil dari observasi dan kendala yang ditemukan selama tindakan pada siklus III. Berdasarkan hasil belajar dari siklus III menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan. Ini terbukti dari nilai hasil belajar siklus III yang lebih baik dari nilai hasil belajar siklus I maupun siklus II. ketuntasan belajar siswa juga meningkat. Terbukti Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan, terbukti dengan meningkatnya ketuntasan belajar siswa dari 27,30% pada siklus I, persentase ketuntasan belajar pada siklus II yaitu 66,67% pada siklus II, menjadi presentase ketuntasan belajar pada siklus III 100% pada siklus III. Berdasarkan tahap refleksi siklus III diatas,

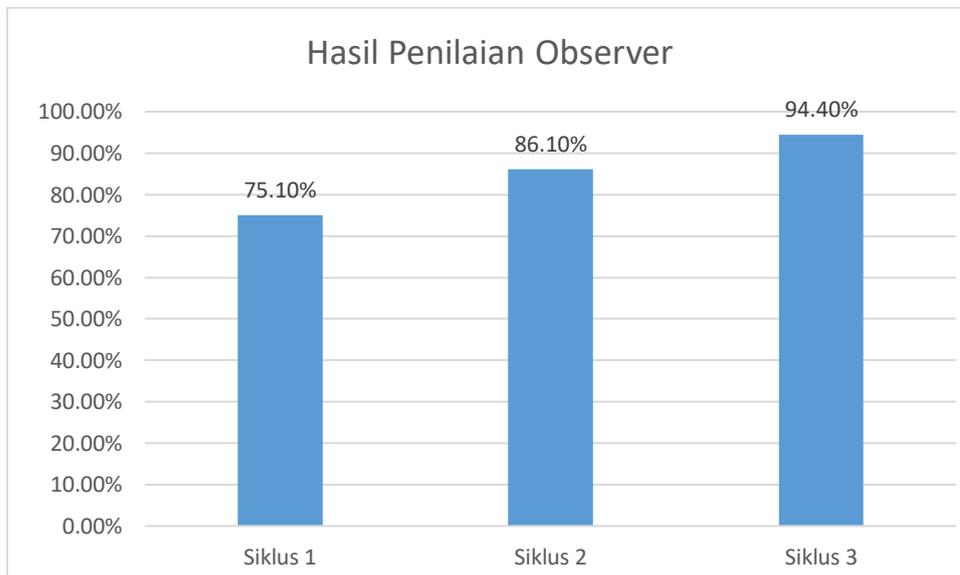
dapat disimpulkan bahwa secara umum pada siklus III sudah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa serta keberhasilan peneliti dalam Penggunaan Aplikasi Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Pada Kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar Tahun Ajaran 2020 – 2021. Maka setelah pelaksanaan tindakan pada siklus III ini tidak diperlukan pengulangan siklus, karena secara umum kegiatan pembelajaran telah berjalan sesuai rencana yang diharapkan.

BAB V PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan dan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Google Sites Pada Pembelajaran Dasar Desain Grafis

Pembahasan hasil penelitian tentang Penggunaan Aplikasi Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Pada Kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar Tahun Ajaran 2020 – 2021. Penelitian ini dilakukan selama tiga siklus, dimana pada siklus pertama dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran power point dan siklus kedua dan ketiga menggunakan media pembelajaran Google Sites. Secara umum proses pembelajaran yang berlangsung sudah berjalan dengan baik sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Berdasarkan data dari pemaparan hasil penelitian diatas, peningkatan hasil belajar siswa dan ketercapaian proses pembelajaran serta respon siswa terhadap media pembelajaran Google Sites dapat ditunjukkan dalam diagram berikut:

Diagram 4.1 Hasil Penilaian Observer



Hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh teman sejawat selama pembelajaran pada tindakan Siklus I menggunakan media pembelajaran Power Point menunjukkan presentase keterlaksanaan sebesar 75,1 %. Setelah dilakukan refleksi, diputuskan bahwa diperlukan adanya siklus selanjutnya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu menggunakan media pembelajaran Google Sites. Pada

siklus II presentase keterelaksanaan proses pembelajaran meningkat menjadi 86, 1 % dan pada siklus III sebesar 94,4% yang artinya dengan menggunakan media pembelajaran Google Sites dapat meningkatkan presentase keterlaksanaan proses pembelajaran.

B. Peningkatan Aspek Kognitif Hasil Belajar Siswa

Hasil penilaian belajar siswa berdasarkan diagan diatas dapat diketahui bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan mulai siklus I, Siklus II dan siklus III. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata nilai siswa 55,8 (siklus 1), meningkat menjadi 73,3 (siklus I), dan meningkat lagi menjadi 85,1 (siklus II). Selain dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa. Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa. Terbukti pada hasil siklus 1, dari 33 siswa yang mengikuti tes, ada 9 siswa yang tuntas dan 24 siswa yang tidak tuntas. Dengan presentase ketuntasan belajar 27,30% meningkat pada hasil siklus II, dari 33 siswa yang mengikuti tes, ada 22 siswa yang tuntas dan 11 siswa yang tidak tuntas. Dengan presentase ketuntasan belajar 66,67%, meningkat lagi pada hasil siklus III, dari 27 siswa yang mengikuti tes, semua nya tuntas. Dengan presentase ketuntasan belajar 100 %.

Diagram 4.2 Presentase Ketuntasan Siswa

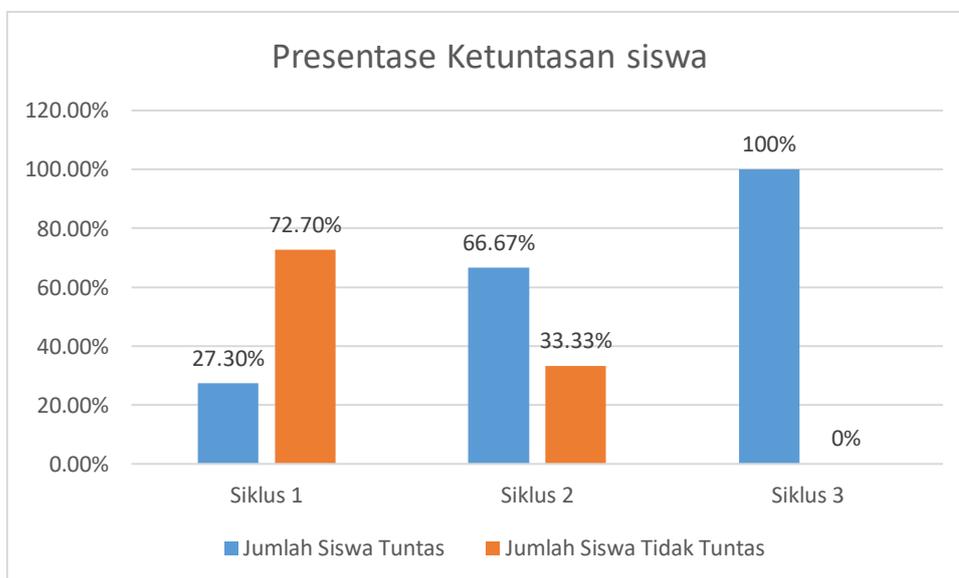
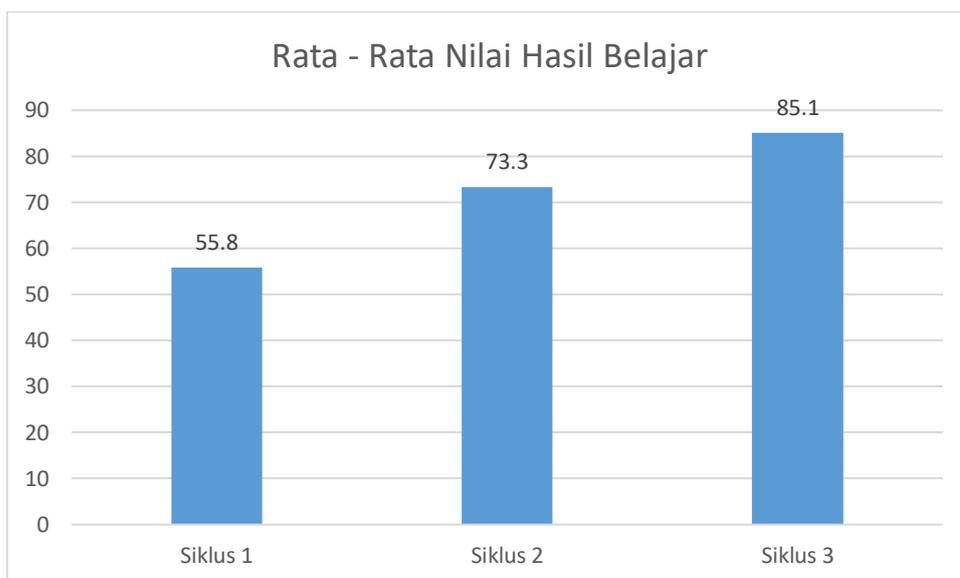


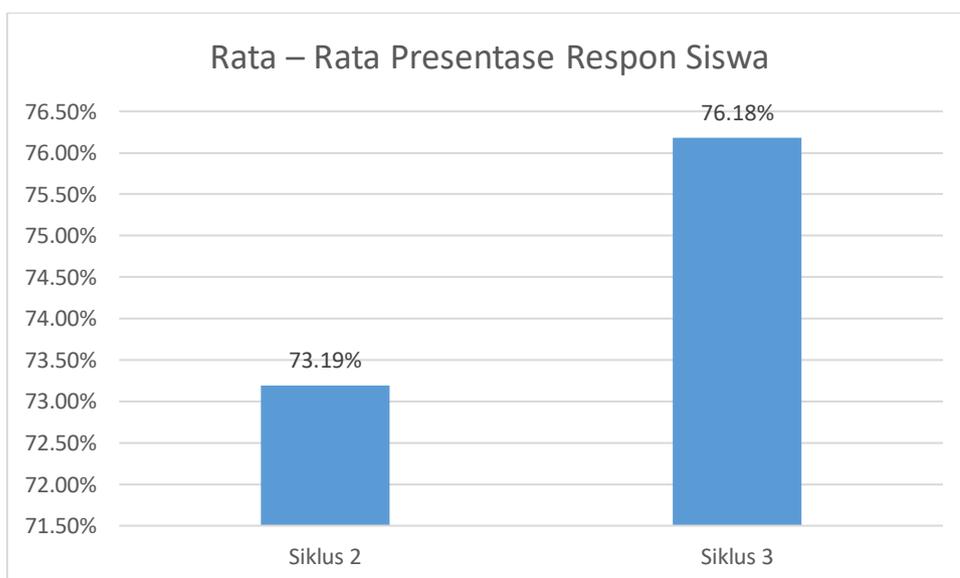
Diagram 4.3 Rata – Rata Nilai Hasil Belajar



C. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Google Sites

Hasil dari angket respon siswa pada penggunaan media pembelajaran google sites mengalami peningkatan mulai pengambilan angket pada siklus II diperoleh presentase respon siswa sebesar 73,19% dengan keterangan setuju meningkat pada siklus III yaitu diperoleh presentase respon siswa sebesar 76,18 dengan keterangan sangat setuju.

Diagram 4.4 Rata – Rata Presentase Respon Siswa



BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada mata pelajaran dasar desain grafika pada kelas X MM 1 di SMK N 1 Mojoanyar dengan penggunaan media pembelajaran Google Sites yang dilaksanakan dalam 3 siklus dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan Aplikasi Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Pada Kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar Tahun Ajaran 2020 – 2021 dapat terlaksana dengan baik dan terlihat peningkatan dalam hasil observasi yang dilaksanakan pada siklus I, siklus II dan siklus III.
2. Penggunaan Aplikasi Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Pada Kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar Tahun Ajaran 2020 – 2021. Peningkatan kompetensi kognitif dapat dilihat dari data hasil belajar peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran siklus I, siklus II dan siklus III. Pada siklus I dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint rata-rata kelas mencapai 55,8 dan persentase ketuntasan mencapai 27,30 %. Pada siklus II menggunakan media pembelajaran Google Sites rata-rata nilai kelas mencapai 73,3 dan persentase ketuntasan mencapai 66,67%. Kemudian pada siklus III menggunakan media pembelajaran Google Sites rata-rata nilai kelas mencapai 85,1 dan persentase ketuntasan mencapai 100%
3. Penggunaan aplikasi Google Sites sebagai media pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X Multimedia 1 di SMK Mojoanyar mendapat respon yang bagus dari siswa. Respon penggunaan media pembelajaran interaktif Google Sites terlihat dari data hasil respon siswa yang dilakukan pada siklus II dengan rata – rata presentase mencapai 73,19 % dengan keterangan setuju dan pada siklus III rata – rata presentase mencapai 76,18 dengan keterangan sangat setuju penggunaan media pembelajaran interaktif Google Sites pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis

B. Saran

Agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan dalam proses pembelajaran, maka terdapat beberapa saran yaitu:

1. Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif Google Sites pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis menunjukkan peningkatan hasil belajar, sehingga media pembelajaran interaktif Google Sites dapat dijadikan inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar pada kompetensi inti lain;
2. Untuk para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan hasil dari penelitian ini sehingga didapatkan hasil penelitian yang lebih maksimal;
3. Dalam melaksanakan pembelajaran Dasar Desain Grafis dapat menggunakan media, metode, pendekatan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi, agar proses pembelajaran yang dilakukan lebih aktif, efektif dan menyenangkan. Sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi., Suhardjono., Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi & Jabar CSA. 2014. *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan: Edisi Kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar Arsyad. 2011. "*Media Pembelajaran*". Jakarta : PT Rajawali Press
- Duludu, Ummysalam A.T.A. 2017. "*Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*" . Yogyakarta:Deepublish
- Kusumawati, Frenti Indra. 2020. "*IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DENGAN BERBANTUAN CISCO IT ESSENTIALS PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X PROGRAM KEAHLIANMM 1 SMKN 1 TRENGGALEK*". Skripsi. Teknik. Pendidikan Teknik Informatika. Universitas Negeri Malang. Malang
- Lukitaningrum, Hesti. 2016. "*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA MATERI BASIS DATA DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN KELAS XI*". Skripsi. Teknik. Pendidikan Teknik Elektronika. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Satrianawati. 2018. "*Media dan Sumber Belajar*" . Yogyakarta:Deepublish.
- Sumiharsono, M. Rudy. 2017. "*Media Pembelajaran*" . Jember: Pustaka Abadi
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kementrian dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Wicaksono, Ardi Dwi. 2016. "*PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENGGUNAKAN ALAT-ALAT UKUR KELAS X TEKNIK KENDARAAN RINGAN (TKR) B DI SMK PIRI SLEMAN*". Skripsi. Teknik. Pendidikan Teknik Otomotif. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta

LAMPIRAN – LAMPIRAN

LAMPIRAN 1
INSTRUMEN PENELITIAN



PEMERINTAH PROPINSI JAWA TIMUR
PEMERINTAH KAB MOJOKERTO
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 MOJOANYAR
Dsn. Wonoayu Ds. Kepuhanyar Kec. Mojoanyar Kab. Mojokerto
Telp. (0321) 7192678



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Mojoanyar
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Topic	: Perangkat lunak pengolah gambar vektor
Kelas/Semester	: X / 1
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021
Alokasi Waktu	
Daring	: 2 X 30 JP (Pertemuan 1)
Luring	: 2 X 30 JP (Pertemuan 2)
Blended Learning	: 2 X 45 JP (Pertemuan 3)

B. Kompetensi Inti (KI)

a. Pengetahuan

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

b. Keterampilan :

- Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika.
- Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

C. Kompetensi Dasar

3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vector

4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vector

D. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.6.1 Menganalisis fungsi aplikasi pengolah gambar vektor. (Pertemuan 1/ Siklus 1 Daring)

3.6.2 Mengklasifikasikan gambar berdasarkan fitur. (Peretemuan 1 / Siklus 1Daring)

4.6.1 Mengkategorikan fitur dalam mengolah gambar vektor. (Pertemuan 2 / Siklus 2 Luring / Tatap Muka)

4.6.2. Membuat Gambar vector dengan perangkat lunak pengolah gambar vektor. (Pertemuan 3 / Siklus 3 Blended Learning/ Tatap Muka dan Daring)

E. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mempelajari power point peserta didik dapat menganalisis tentang fungsi aplikasi pengolah gambar vektor dengan teliti dan kemandirian secara baik dan benar. (Pertemuan 1/ Siklus 1 Daring)
2. Setelah mempelajari tentang gambar vektor peserta didik dapat mengklasifikasikan gambar berdasarkan fitur secara tepat dari tayangan power point secara mandiri dengan baik dan benar (Peretemuan 1 / Siklus 1Daring)
3. Setelah menggunakan aplikasi pengolah gambar vector peserta didik dapat mengkategorikan fitur dalam mengolah gambar vector dengan jujur dan mandiri yang dilakukan dengan baik. (Pertemuan 2 / Siklus 2 Luring / Tatap Muka)
4. Dengan menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vector peserta didik dapat membuat gambar vector secara praktek maupun secara penugasan dengan disiplin, kreatif serta penuh integritas dengan baik. (Pertemuan 3 / Siklus 3 Blended Learning/ Tatap Muka dan Daring)

F. Materi Pembelajaran

1. Pengertian dan ciri – ciri gambar vektor
2. Fitur dan Bagian dari perangkat lunak pengolah gambar vektor CorelDraw.
3. Membuat gambar vektor dengan perangkat lunak CorelDraw

G. Pendekatan/ Model/Metode Pembelajaran

Pendekatan : STEAM
Model : PJBL (*Project Based Learning*) / *Blended Learning*
Metode : Observasi , eksperimen, tanya jawab, pengamatan

H. Media/Alat dan Bahan Pembelajaran:

- Media :
- Materi Presentasi tentang gambar vector dan fitur – fitur perangkat lunak pengolah gambar vector (Daring)
 - Vidio Tutorial pembuatan gambar vector menggunakan aplikasi pengolah gambar vektor

- Google Classroom, Google Form, Google Sites

Alat :

- Laptop
- LCD Proyektor

Sumber Belajar :

- Modul Dasar Desain Grafis
- Sumber belajar digital (internet)
- Sumber belajar lainnya yang relevan

I. Kegiatan Pembelajaran

SIKLUS 1

Tahap Pembelajaran	Aktifitas	Keterangan	Alokasi Waktu
Pertemuan 1 : 2 x 30 menit (DARING)			
Pendahuluan			
<i>Reflection,</i> Apersepsi dan Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan absensi online melalui http://bit.ly/absendaringkelasx 2. Guru mengingatkan siswa untuk melakukan absensi dengan menggunakan chat WA 3. Guru memberi apersepsi dengan memberikan link gambar vektor kepada siswa, kemudian siswa mengomentari dan mengirim jawaban singkat melalui google classromm 	<i>Online</i>	10 menit
Kegiatan Inti			
<i>Reasearch</i>	<p>Orientasi peserta didik kepada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuka link materi / google classroom media power point aplikasi pengolah gambar vector dan Modul Desain Grafis. 	<i>Online</i>	20 menit

	<p>https://classroom.google.com/u/1/w/MTM3NjU0NzI4MjI5/t/all</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Melalui Google Classroom siswa dapat menanya terkait ciri - ciri pengolah gambar vector 3. Melalui Google Classroom Peserta didik diberikan Link untuk pengerjaan LKPD <p>Mengorganisasikan peserta didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengomentari gambar vektor yang telah diberikan melalui google classroom 2. Peserta didik mengklasifikasikan dari gambar yang telah diberikan melalui link materi /google classroom diberi penjelasan mana yang termasuk gambar vector 3. Peserta didik upload hasil pengerjaan LKPD pada Google Classroom <p>(Membimbing penyelidikan individu dan kelompok)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar melalui Chatt romm google classroom 2. Mendorong dan memotivasi peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai agar mampu memecahkan suatu permasalahan yang diberikan melalui Chatt romm google classroom 3. Memberikan bantuan berupa penggalan informasi yang diperlukan atau yang terdapat dalam masalah tersebut melalui Chatt romm google classroom 4. Guru membagikan test evaluasi untuk melihat 		
--	--	--	--

	<p>pemahaman materi pada siswa. Test berbentuk pilihan ganda yang dibuat pada platform Google Form</p> <p>5. Siswa mengerjakan test evaluasi dan submit hasil pengerjaan yang ada pada google form.</p>		
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat kesimpulan dari materi aplikasi perangkat lunak pengolah gambar vektor 2. Siswa menyampaikan hasil kesimpulan tentang gambar vector dan aplikasi pengolah gambar vector melalui google classroom 3. Penugasan siswa untuk menginstal aplikasi pengolah gambar vektor yaitu corel draw yang akan digunakan pada pembelajaran berikutnya yang dilakukan secara tatap muka 	<i>Online</i>	10 menit

SIKLUS 2

Tahap Pembelajaran	Aktifitas	Keterangan	Alokasi Waktu
Pertemuan 2 : 2 x 30 menit (LURING)			
Pendahuluan			
<i>Reflection,</i> Apersepsi dan Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan siswa menjawab salam 2. Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran 3. Siswa dan guru menyanyikan lagu Indonesia Raya 4. Guru memeriksa kehadiran siswa 5. Guru menanyakan kepada peserta didik kesiapan dan kenyamanan untuk belajar 	<i>Offline</i>	10 menit

		<p>6. Siswa menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran</p> <p>7. Guru memberikan apersepsi dengan menayangkan contoh iklan / banner yang menarik untuk memancing ketertarikan siswa dalam membuat gambar vector dan sebagai langkah awal untuk melanjutkan pembelajaran</p> <p>8. Guru memastikan aplikasi coreldraw sudah terinstall dengan baik di masing masing siswa</p> <p>9. Guru memotivasi siswa tentang pentingnya keahlian dalam bidang desain sebagai suatu usaha yang menjanjikan</p>		
Kegiatan Mandiri	Inti	<p><u>Discovery</u></p> <p>1. Guru mempresentasikan materi tentang cara mengoperasikan software aplikasi corel draw melalui media google sites mendemonstrasikan</p> <p>2. Peserta didik memperhatikan secara baik, dan mencoba akses google sites secara mandiri selanjutnya mencoba aplikasi pengolah gambar vector CorelDraw dengan mengerjakan LKPD yang telah diberikan</p> <p>3. Peserta didik secara individu memaparkan atau mempresentasikan hasil dari mencoba aplikasi pengolah gambar vektor CorelDraw dan pengerjaan LKPD. Dan peserta didik lain menanggapi</p> <p>4. Guru memberikan feedback untuk menyamakan persepsi dari hasil presentasi</p>	<i>Offline</i>	40 menit

	<p>dari mencoba aplikasi pengolah gambar vektor CorelDraw dan pengerjaan LKPD.</p> <p>5. Guru membagikan test evaluasi untuk meihat pemahaman materi pada siswa. Test berbentuk pilihan ganda..</p>		
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru beserta siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari ini 2. Memberikan tugas untuk membuat sketsa desain logo secara manual untuk dibuat dalam aplikasi pengolah gambar vektor 3. Guru menyampaikan materi pokok/ tugas yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya 4. Guru tetap meminta siswa utuk menjaga Kesehatan dan protocol covid 5. Guru mengucapkan salam dan mengakhiri pembelajaran 	<i>Offline</i>	10 menit

SIKLUS 3

Tahap Pembelajaran	Aktifitas	Keterangan	Alokasi Waktu
Pertemuan 3 : 2 x 45 menit (BLENDED LEARNING)			
Pendahuluan			
<i>Reflection,</i> Apersepsi dan Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam 2. Salah satu Siswa memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran 3. Guru menanyakan kepada Siswa kabar dan kesiapan dan kenyamanan untuk belajar 4. Siswa menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri dan 	<i>offline</i>	10 menit

	<p>bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran (Communication-4C)</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa dan guru menyanyikan lagu Indonesia Raya 6. Guru mengapersepsi dengan cara mereview menanyakan kegunaan salah satu fitur sebagai bentuk pemahaman dari siswa terhadap tugas dan pembelajaran sebelumnya 7. Memastikan Siswa sudah membawa sketsa desain logo yang dibuat secara manual untuk dibuat pada aplikasi pengolah gambar vector CorelDraw. 8. Guru memotivasi siswa dengan memberi info lapangan pekerjaan seorang desain advertising itu menjadi suatu peluang bisnis yang menjanjikan 		
Kegiatan Inti			
<i>Application</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memaparkan media pembelajaran Google Sites tentang pembuatan gambar vector logo menggunakan aplikasi pengolah gambar vector CorelDraw 2. Guru mendemonstrasikan pengerjaan pembuatan Logo menggunakan aplikasi CorelDraw 3. Guru membagikan LKPD kepada peserta didik. 4. Siswa memahami dan mengerjakan LKPD serta membuat gambar vector desain logo menggunakan perangkat lunak pengolah 	<i>Offline</i>	20 menit

	<p>gambar vector CorelDraw dari sketsa desain logo yang telah dibuat secara manual.</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memonitor aktivitas yang penting dari Siswa selama menyelesaikan pembuatan gambar vector logo Membantu Siswa dalam proses merencanakan dan menyiapkan hasil diskusi serta penyelesaian pembuatan gambar vector desain logo menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vector CorelDraw 		
Communication	<ol style="list-style-type: none"> Siswa menunjukkan salah satu desain logo yang telah dibuat menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vector CorelDraw di depan kelas dan mempresentasikannya Mengevaluasi hasil dari pembuatan gambar vector logo menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vector CorelDraw Menyimpulkan hasil praktikum yang telah dilakukan Guru membagikan link test evaluasi melalui google classroom untuk melihat pemahaman materi pada siswa. Test berbentuk pilihan ganda yang dibuat pada platform Google Form Siswa mengerjakan test evaluasi dan submit hasil pengerjaan yang ada pada google form Guru memberikan link angket untuk melihat respon siswa terhadap media pembelajaran Google Sites 	<i>Offline</i>	20 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Siswa menyimpulkan nilai atau manfaat apa 	<i>offline</i>	10 menit

	<p>yang didapat dari pembelajaran yang telah selesai dibahas pada materi pembuatan gambar vector.</p> <p>2. Dengan dibantu guru, Siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas</p> <p>3. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari pada pertemuan</p> <p>4. Salah satu Siswa memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran</p> <p>5. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengingatkan untuk tetap menjaga kesehatan</p>		
--	--	--	--

J. Penilaian

1. Teknik Penilaian

Penilaian Sikap	: Observasi/pengamatan/Jurnal
Penilaian Pengetahuan	: Tes Formatif melalui Google Form
Penilaian Keterampilan	: Praktik, Produk dan Proyek

Tabel Penilaian Kompetensi : Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<u>Sikap</u> Mengamalkan disiplin, jujur, kerjasama dan santun selama kegiatan pembelajaran berlangsung.	Rubrik Pengamatan	Selama pembelajaran
2.	<u>Pengetahuan</u> Pengenalan perangkat lunak pengolah gambar vektor, fitur pada aplikasi	Tes <i>online</i>	Penyelesaian tes <i>online</i>

	<i>coreldraw</i> dan fungsi dari kegunaan fitur aplikasi <i>coreldraw</i>		
3.	<u>Keterampilan:</u> Ketepatan dan kecepatan dalam menyelesaikan tugas pembuatan gambar vector dengan menggunakan aplikasi pengolah gambar vector baik secara individu.	Rubrik Pengamatan (proses diskusi dan presentasi dan presentasi produk)	Selama proses pembelajaran / praktikum

2. Pembelajaran Remedial

Tulis kegiatan pembelajaran remedial antara lain dalam bentuk:

- pembelajaran ulang
- bimbingan perorangan
- belajar kelompok
- pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian

3. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan

dan/atau pendalaman materi (kompetensi). Membuat gambar vektor dengan menggunakan aplikasi pengolah gambar vector CorelDraw dengan lebih Kompleks.

Mengetahui
Kepala SMK Negeri 1 Mojoanyar

Mojokerto, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Siti Fatimah, S.Pd
NIP. 19611104 1984 2 007

Ely Agus Setiyowati, S.Pd

EVALUASI PEMBELAJARAN

Jenjang Pendidikan : SMK Negeri 1 Mojoanyar

Kompetensi Keahlian : Multimedia

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kelas/Semester : X/Ganjil

Jumlah Soal : 10

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

KISI-KISI TES TERTULIS PILIHAN GANDA DAN ESSAY SIKLUS 1 PERTEMUAN 1

NO KD	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Lingkup Materi	Indikator Soal	Level Kognitif			No. Soal	Bentuk Soal
					Pengetahuan dan Pemahaman	Aplikasi/ Penerapan	Penalaran dan Logika		
3.6	Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vector	Menganalisis fungsi aplikasi pengolah gambar vektor	Aplikasi Pengolah Gambar Vektor	Disajikan gambar aplikasi pengolah gambar vector coreldraw peserta didik dapat menjelaskan fungsi aplikasi coreldraw		L2		1	PG
				Menentuksn aplikasi – aplikasi yang termasuk dalam aplikasi pengolah gambar vector		L2		2	PG
				Disajikan produk yang dapat dihasilkan dengan menggunakan CorelDraw, peserta didik dapat menentukan produk mana yang bukan dari produk yang dibuat dari CorelDraw		L2		3	PG
			Kelebihan dan	Disajikan penjelasan aplikasi pengolah gambar			L3	4	PG

			kekurangan aplikasi pengolah gambar vektor	vektor peserta didik dapat menemukan kekurangan dan kekurangan aplikasi pengolah gambar vector dengan benar.					
				Disajikan penjelasan aplikasi pengolah gambar vektor peserta didik dapat menemukan kelebihan dan kekurangan aplikasi pengolah gambar vector dengan benar.			L3	5	PG
		3.6.2	Membandingkan gambar berdasarkan fitur	Ciri – ciri gambar vektor	Disajikan penjelasan gambar vector peserta didik dapat menentukan ciri – ciri gambar vektor		L2	6	PG
				Disajikan penjelasan terkait ekstensi dari sebuah file, peserta didik dapat menentukan ekstensi dari file pada gambar vektor			L3	7	PG
				Disajikan pengertian dari gambar vector, peserta didik dapat menunjukkan pengertian tersebut merupakan pengertian gambar vector	L1			8	
				Disajikan gambar grafis vektor dan gambar grafis			L3	9	

				bitmap, peserta didik dapat menganalisis dan menemukan perbedaan gambar dari keduanya dinilai dari resolusi pada gambar vektor.					
				Disajikan gambar grafis vektor dan gambar grafis bitmap, peserta didik dapat menganalisis dan menemukan perbedaan gambar dari keduanya dinilai dari kualitas gambar vector saat di zoom.			L3	10	ESSAY

*Level Kognitif

Level 1 (L1) : Mengingat (C1), dan Memahami (C2)

Level 2 (L2) : Mengaplikasikan (C3)

Level 3 (L3) : Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5) dan Mencipta (C6)

Link Soal Evaluasi Google Form <https://forms.gle/azZh8YD3R1JMsAwa8>

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN

EVALUASI SIKLUS 1 PERTEMUAN 1

TAHUN PELAJARAN 2019/2020

A. Kunci Jawaban

Pilihan Ganda

Pilihan Ganda	
1. A	6. A
2. D	7. E
3. E	8. A
4. B	9. A
5. C	10. C

B. Pedoman Penskoran

Pilihan Ganda

No	SOAL	Kunci Jawaban	Skor/ Bobot
1	Coreldraw merupakan salah satu dari aplikasi pengolah gambar vector. Sebutkan fungsi dari aplikasi pengolah gambar vector CorelDraw a. Membuat tataletak layout b. Editing Vidio c. Editing foto d. Membuat animasi	A	5

	e. Membuat bahan presentasi		
2	<p>Program aplikasi pengolah gambar vector merupakan program yang digunakan dalam pengerjaan desain yang membutuhkan hasil dengan resolusi berupa garis dan kurva atau path. Yang termasuk dalam program pengolah gambar vector adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Ms. Word, Adobe Photoshop, Adobe Primer Coreldraw, Adobe Photoshop, Ms. Exel Macromedia Free Hand, Adobe Photoshop, CorelDraw Adobe Illustrator, CorelDraw, Macromedia Free hand Adobe pimer, Adobe Illustrator, Macromedia Free Hand 	D	10
3	<p>Perhatikan produk desain berikut ini</p> <ol style="list-style-type: none"> Editing Foto Vidio Pembelajaran Logo Kartun Kemasan <p>Dari Produk yang ada diatas, tentukan produk yang dihasilkan oleh aplikasi pengolah gambar vector.</p> <ol style="list-style-type: none"> a dan c c dan d b dan e a dan d c dan e 	E	10
4	<p>Perhatian pernyataan berikut ini.</p> <ol style="list-style-type: none"> Digunakan untuk manipulasi atau mengkoreksi foto Terdapat layer layer dalam pembuatan desain. Warna yang dihasilkan tidak sesuai dengan tampilan layar Ukurannya memory yang dihasilkan cukup besar User friendly dalam pengerjaannya. 	B	10

	<p>Berdasarkan data tersebut yang merupakan kekurangan dari aplikasi program pengolah gambar vector CorelDraw teletak pada nomor</p> <ul style="list-style-type: none"> a. a dan c b. c dan d c. b dan e d. a dan d e. c dan e 		
5	<p>Perhatian pernyataan berikut ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Digunakan untuk manipulasi atau mengkoreksi foto b) Kolaborasi teks dan gambar bagus c) Warna yang dihasilkan tidak sesuai dengan tampilan layar d) Ukurannya memory yang dihasilkan cukup besar e) User friendly dalam pengerjaannya. <p>Berdasarkan data tersebut yang merupakan kelebihan dari aplikasi program pengolah gambar vector CorelDraw teletak pada nomor</p> <ul style="list-style-type: none"> a. a dan c b. c dan d c. b dan e d. a dan d e. c dan e 	C	10
6	<p>Perhatian pernyataan berikut ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Tersusun dari garis dan kurva atau path b) Tersusun dari kumpulan pixel c) Bersifat resolution independent d) Bersifat resolution dependent e) Gradasi warna nyata <p>Berdasarkan data tersebut yang merupakan ciri – ciri dari gambar vektor teletak pada nomor</p>	A	10

	<ul style="list-style-type: none"> a. a dan c b. c dan d c. b dan e d. a dan d e. c dan e 		
7	<p>Ekstensi file merupakan sebuah penanda yang ditetapkan sebagai akhiran untuk sebuah nama file komputer. Ekstensi file menunjukkan karakteristik dari file. Dar ekstensi di bawah ini yang merupakan ekstensi dari gambar vektor adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> a. EPS, CDR dan JPG b. JPG, BMP, dan EPS c. SVG, PNG dan CDR d. Ai, CDR, dan PNG e. Ai, CDR, dan EPS 	E	10
8	<p>Gambar yang terbuat dari garis atau geometri termasuk jenis gambar.</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Gambar Vektor b. Gambar Bitmap c. Gambar Raster d. Gambar Siluet e. Gambar Ilustrasi 	A	5
9		A	15

	<p>Disajikan dua gambar yaitu gambar grafis vektor dan gambar grafis raster atau bitmap. Dilihat dari gambar tersebut analisis bagaimana resolusi dari gambar vektor</p> <ol style="list-style-type: none"> Semakin besar gambar resolusi akan semakin bagus dan halus Semakin besar gambar resolusi akan buruk Resolusi disusun oleh objek yang disebut pixel Bersifat resolusi dependent Ukuran gambar relative besar 		
10	 <p>Disajikan dua gambar yaitu gambar grafis vektor dan gambar grafis raster atau bitmap. Dilihat dari gambar tersebut analisis bagaimana kualitas gambar vector setelah di Zoom</p> <ol style="list-style-type: none"> Pecah saat Zooming Buram saat zooming Tetap jelas data Zooming Warna pudar saat Zooming Teks terlihat kabur saat Zooming 	C	15
	TOTAL SKOR MAKSIMAL		100

C. RUBRIK PENILAIAN SOAL

Pilihan Ganda

No	Nama Siswa	Betul	Skor
1			
2			
3			
4			
5			
...

EVALUASI PEMBELAJARAN

Jenjang Pendidikan : SMK Negeri 1 Mojoanyar

Kompetensi Keahlian : Multimedia

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kelas/Semester : X/Ganjil

Jumlah Soal : 10

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

KISI-KISI TES TERTULIS PILIHAN GANDA DAN ESSAY

NO KD	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Lingkup Materi	Indikator Soal	Level Kognitif			No. Soal	Bentuk Soal
					Pengetahuan dan Pemahaman	Aplikasi/ Penerapan	Penalaran dan Logika		
4.6	Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vector	4.6.1 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor	Fitur – fitur pada aplikasi pengolah gambar vector CorelDraw	Menemukan letak dari bagain menu bar yang ada pada CorelDraw.			L3	1	PG
				Disajikan pernyataan tentang fungsi fitur dari aplikasi CorelDraw peserta didik dapat menentukan gambar dari fitur yang dimaksud dengan benar.		L2		2	PG
				Disajikan fungsi dari suatu Shortcut pada CorelDraw peserta didik dapat menentukan		L2		3	PG

				shortcut apa yang digunakan dengan benar.					
				Disajikan berbagai tools, peserta didik dapat menentukan kategori dari tools tersebut			L3	4	ESSAY
				Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat menemukan teknik yang digunakan dalam gambar tersebut		L2		5	ESSAY
				Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat menemukan teknik yang digunakan dalam gambar tersebut			L3	6	ESAAY
				Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat menemukan shortcut dari perintah yang				7	

				terlihat pada gambar					
				Disajikan permasalahan dari sebuah gambar, peserta didik dapat menentukan tools yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan				8	
				Diberikan permasalahan, peserta didik menentukan teknik yang digunakan untuk permasalahan tersebut				9	
				Diberikan pengertian dari bagain coreldraw, peserta didik menentukan kategori dari bagian tersebut				10	

*Level Kognitif

Level 1 (L1) : Mengingat (C1), dan Memahami (C2)

Level 2 (L2) : Mengaplikasikan (C3)

Level 3 (L3) : Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5) dan Mencipta (C6)

Link Soal Evaluasi Google Form <https://forms.gle/azZh8YD3R1JMsAwa8>

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN

EVALUASI PENILAIAN KOMPETENSI

TAHUN PELAJARAN 2019/2020

D. Kunci Jawaban

Pilihan Ganda

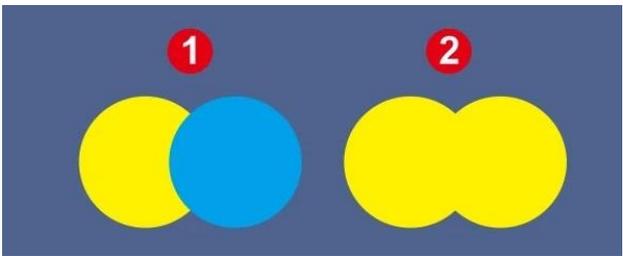
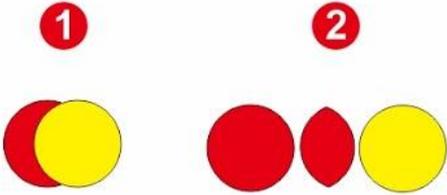
Pilihan Ganda	
1. B	6. C
2. D	7. D
3. C	8. B
4. B	9. B
5. A	10. A

E. Pedoman Penskoran

Pilihan Ganda

No	SOAL	Kunci Jawaban	Skor/ Bobot
1	Untuk mengcopy sebuah objek pada coreldraw dapat menggunakan perintah copy, yang terdapat pada menu bar a. File b. Edit c. View d. Loyout	B	5

	e. Arrange		
2	<p>Dalam pembuatan desain pada coreldraw terdapat fitur yang dapat digunakan untuk memberikan efek transparansi pada obyek, Fitur mana yang dimaksud</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p> <p>d. </p> <p>e. </p>	D	5
3	<p>Shortcut merupakan cara cepat atau pintasan dalam melakukan suatu proses. Pada coreldraw terdapat tool yang digunakan untuk membuat bentuk elips yaitu ellipse tool, sedangkan untuk shortcut bisa menggunakan</p> <p>a. F5</p> <p>b. F6</p> <p>c. F7</p> <p>d. F8</p> <p>e. F10</p>	C	5
4	<p>Berikut berbagai tools yang ada pada Aplikasi corel draw</p> <p>a) Polygon</p> <p>b) Star</p> <p>c) Graph PaperBasic Shape</p> <p>Dari tools diatas merupakan kelompok kategori tools...</p> <p>a. Text tool</p> <p>b. Object tool</p> <p>c. Pick tool</p> <p>d. Text tool</p> <p>e. Interactive effect tool</p>	B	10

5	<p>Perhatikan gambar di bawah ini</p>  <p>Untuk membuat objek menjadi seperti objek no.2 bisa menggunakan fungsi</p> <ol style="list-style-type: none"> Weld Trim Intersect Boundary Interaktif 	A	15
6	<p>Pada gambar berikut ini, perintah apa yang digunakan untuk menjadikan objek menjadi seperti objek no.2...</p>  <ol style="list-style-type: none"> Weld Trim Intersect Boundary Interaktif 	C	15
7	<p>Di bawah ini terdapat gambar yang dibuat oleh beberapa objek, setelah disusun menjadi gambar. Bagaimanakah cara untuk menggroup objek tersebut...</p> <ol style="list-style-type: none"> Ctrl + T Ctrl + P 	D	10

	<ul style="list-style-type: none"> c. Ctrl + D d. Ctrl + G e. Ctrl + A 		
8	<p>Pada gambar di bawah, terdapat gambar Handphone, Tools apa sajakah yang digunakan untuk membuat gambar tersebut</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pick Tools, Shape Tools, Ellipse Tools, Freehand Pick, Warna biru dan hitam b. Pick Tools, Shape Tools, Ellipse Tools, Rectangle Tools, Warna biru dan hitam c. Freehand Pick, Shape Tools, Crop Tools, Rectangle Tools, Warna biru dan hitam d. Pick Tools, Shape Tools, Poligon Tools, Rectangle Tools, Warna biru dan hitam e. Pick Tools, Crop Tools, Ellipse Tools, Rectangle Tools, Warna biru dan hitam 	B	15
9	<p>Jenis teks yang dapat diberi opsi format dan dapat diedit dalam blok yang besar pada CorelDRAW adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. artistic text b. paragraph text c. grafik text d. bitmap vector e. bitmap 	B	10
10	<p>Sederetan menu yang didalamnya berisi perintah untuk pengerjaan program merupakan pengertian....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menu Bar b. Standard Toolbar c. Scrool Bar d. Status Bar e. Property Bar 	A	10

	TOTAL SKOR MAKSIMAL		100
--	----------------------------	--	------------

F. RUBRIK PENILAIAN SOAL

Pilihan Ganda

No	Nama Siswa	Betul	Skor
1			
2			
3			
4			
5			
...

EVALUASI PEMBELAJARAN

Jenjang Pendidikan : SMK Negeri 1 Mojoanyar

Kompetensi Keahlian : Multimedia

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kelas/Semester : X/Ganjil

Jumlah Soal : 15

Bentuk Soal : Pilihan Ganda dan Essay

KISI-KISI TES TERTULIS PILIHAN GANDA DAN ESSAY

NO KD	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Lingkup Materi	Indikator Soal	Level Kognitif			No. Soal	Bentuk Soal
					Pengetahuan dan Pemahaman	Aplikasi/ Penerapan	Penalaran dan Logika		
3.6	Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vector	Menganalisis fungsi aplikasi pengolah gambar vektor	Aplikasi Pengolah Gambar Vektor	Disajikan gambar aplikasi pengolah gambar vector coreldraw peserta didik dapat menjelaskan fungsi aplikasi coreldraw		L2		1	PG
				Menentuksn aplikasi – aplikasi yang termasuk dalam aplikasi pengolah gambar vector		L2		2	PG
			Kelebihan dan kekurangan aplikasi	Disajikan penjelasan aplikasi pengolah gambar vektor peserta			L3		3

			pengolah gambar vektor	didik dapat menemukan kekurangan dan kekurangan aplikasi pengolah gambar vector dengan benar.						
				Disajikan penjelasan aplikasi pengolah gambar vektor peserta didik dapat menemukan kelebihan dan kekurangan aplikasi pengolah gambar vector dengan benar.			L3	4	PG	
		3.6.2	Membandingkan gambar berdasarkan fitur	Ciri – ciri gambar vektor	Disajikan penjelasan gambar vector peserta didik dapat menentukan ciri – ciri gambar vektor		L2		5	PG

				Disajikan penjelasan terkait ekstensi dari sebuah file, peserta didik dapat menentukan ekstensi dari file pada gambar vektor			L3	6	PG
4.6	Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vector	4.6.1 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor	Fitur – fitur pada aplikasi pengolah gambar vector CorelDraw	Menemukan letak dari bagain menu bar yang ada pada CorelDraw.			L3	7	PG
				Disajikan pernyataan tentang fungsi fitur dari aplikasi CorelDraw peserta didik dapat menentukan gambar dari fitur yang dimaksud dengan benar.		L2		8	PG

				Disajikan fungsi dari suatu Shortcut pada CorelDraw peserta didik dapat menentukan shortcut apa yang digunakan dengan benar.		L2		9	PG
		4.6.2 Membuat Gambar vector dengan perangkat lunak pengolah gambar vektor.	Fitur dalam pembuatan logo	Disajikan gambar logo siswa dapat menganalisis fitur mana yang digunakan pada gambar logo dengan benar			L3	10	PG

*Level Kognitif

Level 1 (L1) : Mengingat (C1), dan Memahami (C2)

Level 2 (L2) : Mengaplikasikan (C3)

Level 3 (L3) : Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5) dan Mencipta (C6)

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN

EVALUASI PENILAIAN KOMPETENSI

TAHUN PELAJARAN 2019/2020

G. Kunci Jawaban

Pilihan Ganda

Pilihan Ganda	
1. A	6. E
2. D	7. B
3. B	8. D
4. C	9. C
5. A	10. E

H. Pedoman Penskoran

Pilihan Ganda

No	SOAL	Kunci Jawaban	Skor/ Bobot
1	<p>Coreldraw merupakan salah satu dari aplikasi pengolah gambar vector. Sebutkan fungsi dari aplikasi pengolah gambar vector CorelDraw</p> <ul style="list-style-type: none">f. Membuat tataletak layoutg. Editing Vidioh. Editing fotoi. Membuat animasij. Membuat bahan presentasi	A	3

2	<p>Program aplikasi pengolah gambar vector merupakan program yang digunakan dalam pengerjaan desain yang membutuhkan hasil dengan resolusi berupa garis dan kurva atau path. Yang termasuk dalam program pengolah gambar vector adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> f. Ms. Word, Adobe Photoshop, Adobe Primer g. Coreldraw, Adobe Photoshop, Ms. Exel h. Macromedia Free Hand, Adobe Photoshop, CorelDraw i. Adobe Illustrator, CorelDraw, Macromedia Free hand j. Adobe pimer, Adobe Illustrator, Macromedia Free Hand 	D	3
3	<p>Perhatian pernyataan berikut ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> f) Digunakan untuk manipulasi atau mengkoreksi foto g) Terdapat layer layer dalam pembuatan desain. h) Warna yang dihasilkan tidak sesuai dengan tampilan layar i) Ukurannya memory yang dihasilkan cukup besar j) User friendly dalam pengerjaannya. <p>Berdasarkan data tersebut yang merupakan kekurangan dari aplikasi program pengolah gambar vector CorelDraw teletak pada nomor</p> <ul style="list-style-type: none"> f. a dan c g. c dan d h. b dan e i. a dan d j. c dan e 	B	5
4	<p>Perhatian pernyataan berikut ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> f) Digunakan untuk manipulasi atau mengkoreksi foto g) Kolaborasi teks dan gambar bagus h) Warna yang dihasilkan tidak sesuai dengan tampilan layar i) Ukurannya memory yang dihasilkan cukup besar j) User friendly dalam pengerjaannya. <p>Berdasarkan data tersebut yang merupakan kelebihan dari aplikasi program pengolah gambar vector CorelDraw teletak pada nomor</p> <ul style="list-style-type: none"> f. a dan c 	C	5

	<ul style="list-style-type: none"> g. c dan d h. b dan e i. a dan d j. c dan e 		
5	<p>Perhatian pernyataan berikut ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> f) Tersusun dari garis dan kurva atau path g) Tersusun dari kumpulan pixel h) Bersifat resolution independent i) Bersifat resolution dependent j) Gradasi warna nyata <p>Berdasarkan data tersebut yang merupakan ciri – ciri dari gambar vektor teletak pada nomor</p> <ul style="list-style-type: none"> f. a dan c g. c dan d h. b dan e i. a dan d j. c dan e 	A	5
6	<p>Ekstensi file merupakan sebuah penanda yang ditetapkan sebagai akhiran untuk sebuah nama file komputer. Ekstensi file menunjukkan karakteristik dari file. Dar ekstensi di bawah ini yang merupakan ekstensi dari gambar vektor adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> f. EPS, CDR dan JPG g. JPG, BMP, dan EPS h. SVG, PNG dan CDR i. Ai, CDR, dan PNG j. Ai, CDR, dan EPS 	E	5
7	<p>Untuk mengcopy sebuah objek pada coreldraw dapat menggunakan perintah copy, yang terdapat pada menu bar</p> <ul style="list-style-type: none"> f. File g. Edit h. View i. Loyout j. Arrange 	B	6

8	<p>Dalam pembuatan desain pada coreldraw terdapat fitur yang dapat digunakan untuk memberikan efek transparansi pada obyek, Fitur mana yang dimaksud</p> <p>f. </p> <p>g. </p> <p>h. </p> <p>i. </p> <p>j. </p>	D	3
9	<p>Shortcut merupakan cara cepat atau pintasan dalam melakukan suatu proses. Pada coreldraw terdapat tool yang digunakan untuk membuat bentuk elips yaitu ellipse tool, sedangkan untuk shortcut bisa menggunakan</p> <p>f. F5</p> <p>g. F6</p> <p>h. F7</p> <p>i. F8</p> <p>j. F10</p>	C	5
10	<p>Perhatiakn logo dibawah ini</p>  <p>Analisis logo tersebut, pada logo tersebut menggunakan efek</p> <p>a. Contour</p> <p>b. Blend</p> <p>c. Extrude</p> <p>d. Transparency</p> <p>e. Drop Shadow</p>	E	10
	TOTAL SKOR MAKSIMAL		50

I. RUBRIK PENILAIAN SOAL

Pilihan Ganda

No	Nama Siswa	Betul	Skor
1			
2			
3			
4			
5			
...

LAMPIRAN 2
DATA PENELITIAN

LEMBAR OBSERVASI

Nama : Romalia Widyaningrum, S.T

Jabatan : Ketua Program Multimedia

Nama Instansi : SMK N 1 Mojoanyar

No	Aspek Yang Diobservasi	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Guru menggunakan media yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran		√
2	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar	√	
3	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai kepada siswa		√
4	Guru melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi Pembelajaran	√	
5	Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan		√
6	Guru mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
7	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	√	
8	Menerapkan pembelajaran yang mendidik dengan pendekatan <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i> berbasis platform revolusi industri 4.0	√	
9	Mengintegrasikan kemampuan <i>critical thinking, creative thinking, reflective thinking</i> dan <i>decision making</i> ke dalam kegiatan belajar melalui <i>inquiry based activities</i>	√	
10	Guru menyelenggarakan proses pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan siswa	√	
11	Guru menggunakan media pembelajaran secara efektif		√
12	Guru menggunakan media pembelajaran secara efisien	√	
13	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran		√

14	Guru menggunakan bahasa lisan dan tulis yang benar dan lancar	√	
15	Guru memantau kemajuan belajar siswa	√	
16	Penggunaan bahasa yang baik dan benar lisan dan tulis (sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan)	√	
17	Guru menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa	√	
18	Guru memberikan tugas pengayaan tindak lanjut	√	

Mojokerto, 22 Oktober 2020

Romalia Widyaningrum, S.T

LEMBAR OBSERVASI

Nama : Dra. Dyah Para Kusumarini, M.Pd

Jabatan : Ketua Program Teknik Grafika

Nama Instansi : SMK N 1 Mojoanyar

No	Aspek Yang Diobservasi	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Guru menggunakan media yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran		√
2	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar		√
3	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai kepada siswa	√	
4	Guru melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi Pembelajaran	√	
5	Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan	√	
6	Guru mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
7	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	√	
8	Menerapkan pembelajaran yang mendidik dengan pendekatan <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i> berbasis platform revolusi industri 4.0	√	
9	Mengintegrasikan kemampuan <i>critical thinking, creative thinking, reflective thinking</i> dan <i>decision making</i> ke dalam kegiatan belajar melalui <i>inquiry based activities</i>	√	
10	Guru menyelenggarakan proses pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan siswa	√	
11	Guru menggunakan media pembelajaran secara efektif		√
12	Guru menggunakan media pembelajaran secara efisien		√
13	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran	√	

14	Guru menggunakan bahasa lisan dan tulis yang benar dan lancar	√	
15	Guru memantau kemajuan belajar siswa	√	
16	Penggunaan bahasa yang baik dan benar lisan dan tulis (sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan)	√	
17	Guru menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa	√	
18	Guru memberikan tugas pengayaan tindak lanjut	√	

Mojokerto, 22 Oktober 2020

Dra. Dyah Para Kusumarini, M.Pd

LEMBAR OBSERVASI

Nama : Romalia Widyaningrum, S.T

Jabatan : Ketua Program Multimedia

Nama Instansi : SMK N 1 Mojoanyar

No	Aspek Yang Diobservasi	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Guru menggunakan media yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran	√	
2	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar	√	
3	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai kepada siswa	√	
4	Guru melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi Pembelajaran	√	
5	Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan		√
6	Guru mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
7	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	√	
8	Menerapkan pembelajaran yang mendidik dengan pendekatan <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i> berbasis platform revolusi industri 4.0	√	
9	Mengintegrasikan kemampuan <i>critical thinking, creative thinking, reflective thinking</i> dan <i>decision making</i> ke dalam kegiatan belajar melalui <i>inquiry based activities</i>	√	
10	Guru menyelenggarakan proses pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan siswa	√	
11	Guru menggunakan media pembelajaran secara efektif		√
12	Guru menggunakan media pembelajaran secara efisien	√	
13	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran	√	√
14	Guru menggunakan bahasa lisan dan tulis yang benar dan lancar	√	
15	Guru memantau kemajuan belajar siswa	√	
16	Penggunaan bahasa yang baik dan benar lisan dan tulis (sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan)	√	
17	Guru menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa	√	
18	Guru memberikan tugas pengayaan tindak lanjut	√	

Mojokerto, 02 November 2020

Romalia Widyaningrum, S.T

LEMBAR OBSERVASI

Nama : Dra. Dyah Para Kusumarini, M.Pd

Jabatan : Ketua Program Teknik Grafika

Nama Instansi : SMK N 1 Mojoanyar

No	Aspek Yang Diobservasi	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Guru menggunakan media yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran	√	
2	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar	√	
3	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai kepada siswa	√	
4	Guru melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi Pembelajaran	√	
5	Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan	√	
6	Guru mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
7	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	√	
8	Menerapkan pembelajaran yang mendidik dengan pendekatan <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i> berbasis platform revolusi industri 4.0	√	
9	Mengintegrasikan kemampuan <i>critical thinking, creative thinking, reflective thinking</i> dan <i>decision making</i> ke dalam kegiatan belajar melalui <i>inquiry based activities</i>	√	
10	Guru menyelenggarakan proses pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan siswa	√	
11	Guru menggunakan media pembelajaran secara efektif		√
12	Guru menggunakan media pembelajaran secara efisien		√
13	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran	√	
14	Guru menggunakan bahasa lisan dan tulis yang benar dan lancar	√	
15	Guru memantau kemajuan belajar siswa	√	
16	Penggunaan bahasa yang baik dan benar lisan dan tulis (sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan)	√	
17	Guru menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa	√	
18	Guru memberikan tugas pengayaan tindak lanjut	√	

Mojokerto, 02 November 2020

Dra. Dyah Para Kusumarini, M.Pd

LEMBAR OBSERVASI

Nama : Romalia Widyaningrum, S.T

Jabatan : Ketua Program Multimedia

Nama Instansi : SMK N 1 Mojoanyar

No	Aspek Yang Diobservasi	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Guru menggunakan media yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran	√	
2	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar	√	
3	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai kepada siswa	√	
4	Guru melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi Pembelajaran	√	
5	Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan		√
6	Guru mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
7	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	√	
8	Menerapkan pembelajaran yang mendidik dengan pendekatan <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i> berbasis platform revolusi industri 4.0	√	
9	Mengintegrasikan kemampuan <i>critical thinking, creative thinking, reflective thinking</i> dan <i>decision making</i> ke dalam kegiatan belajar melalui <i>inquiry based activities</i>	√	
10	Guru menyelenggarakan proses pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan siswa	√	
11	Guru menggunakan media pembelajaran secara efektif	√	
12	Guru menggunakan media pembelajaran secara efisien	√	
13	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran	√	
14	Guru menggunakan bahasa lisan dan tulis yang benar dan lancar	√	
15	Guru memantau kemajuan belajar siswa	√	
16	Penggunaan bahasa yang baik dan benar lisan dan tulis (sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan)	√	
17	Guru menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa	√	
18	Guru memberikan tugas pengayaan tindak lanjut	√	

Mojokerto, 13 November 2020

Romalia Widyaningrum, S.T

LEMBAR OBSERVASI

Nama : Dra. Dyah Para Kusumarini, M.Pd

Jabatan : Ketua Program Teknik Grafika

Nama Instansi : SMK N 1 Mojoanyar

No	Aspek Yang Diobservasi	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Guru menggunakan media yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran	√	
2	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar	√	
3	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai kepada siswa	√	
4	Guru melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi Pembelajaran	√	
5	Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan lain yang relevan	√	
6	Guru mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
7	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	√	
8	Menerapkan pembelajaran yang mendidik dengan pendekatan <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i> berbasis platform revolusi industri 4.0	√	
9	Mengintegrasikan kemampuan <i>critical thinking, creative thinking, reflective thinking</i> dan <i>decision making</i> ke dalam kegiatan belajar melalui <i>inquiry based activities</i>	√	
10	Guru menyelenggarakan proses pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan siswa	√	
11	Guru menggunakan media pembelajaran secara efektif		√
12	Guru menggunakan media pembelajaran secara efisien	√	
13	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran	√	
14	Guru menggunakan bahasa lisan dan tulis yang benar dan lancar	√	
15	Guru memantau kemajuan belajar siswa	√	
16	Penggunaan bahasa yang baik dan benar lisan dan tulis (sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan)	√	
17	Guru menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa	√	
18	Guru memberikan tugas pengayaan tindak lanjut	√	

Mojokerto, 13 November 2020

Dra. Dyah Para Kusumarini, M.Pd

Hasil Belajar Siswa

No	Nama	Nilai Siklus 1		Nilai Siklus 2		Nilai Siklus 3	
		Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan
1	LAILATUL FITRI	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas	89	Tuntas
2	MANGUN DWI DANUARJO	40	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas	75	Tuntas
3	MEISYA EKA WULANDARI	75	Tuntas	90	Tuntas	90	Tuntas
4	MOCHAMAD FAIS FACHRUDIN	75	Tuntas	80	Tuntas	85	Tuntas
5	MOCHAMMAD IVAN FATHONI	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas	80	Tuntas
6	MUHAMMAD IQBAL UMARI	80	Tuntas	90	Tuntas	90	Tuntas
7	MUHAMMAD ISMAIL	35	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
8	MUKHAMAT JOKO MANDIONO	65	Tidak Tuntas	90	Tuntas	90	Tuntas
9	NADIA EKA BELLA OKTAVIANTY	45	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
10	NOVAN HARIYANTO	30	Tidak Tuntas	70	Tuntas	80	Tuntas
11	NUR HIDAYAT TULLOH	50	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
12	ONI SANDIKA	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas	90	Tuntas
13	PUGUH ARIF FANDI	65	Tidak Tuntas	75	Tuntas	85	Tuntas
14	PUTRI FEBRI UTARI	70	Tuntas	85	Tuntas	90	Tuntas
15	RAHMAD ASRUL F	30	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas	85	Tuntas
16	RAHMAT ARIYANTO	80	Tuntas	80	Tuntas	95	Tuntas
17	RAIHAN CAHYA RAHMAD DHANI	65	Tidak Tuntas	90	Tuntas	95	Tuntas
18	RAMA DWITYA SAPUTRA	75	Tuntas	80	Tuntas	85	Tuntas
19	RIO ADITYA KUSUMA	45	Tidak Tuntas	70	Tuntas	80	Tuntas
20	RIZAL DWI ARDIYANSYAH	20	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas	70	Tuntas
21	RYO DWIYATNA	50	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas	85	Tuntas
22	SACHRUL AGUNG NURDIONO	30	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
23	SAFIRA DWI FIRNANDA	75	Tuntas	90	Tuntas	95	Tuntas
24	SAHRUL FEBRIANTO	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas	95	Tuntas
25	SITI AFITA INDANA	50	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas

26	SITI NUR AISYAH	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas	90	Tuntas
27	SRI UTAMAH	75	Tuntas	80	Tuntas	85	Tuntas
28	SUCI YUSIKA RANI	65	Tidak Tuntas	90	Tuntas	90	Tuntas
29	UMMI NUR YAHYA	65	Tidak Tuntas	80	Tuntas	85	Tuntas
30	USWATUN YANI ISNANIA	70	Tuntas	75	Tuntas	80	Tuntas
31	VANI FERDIANSYAH	50	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
32	VICKY FIRMANSYAH	30	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas	85	Tuntas
33	YUSSINTAN SEPTIANINGRUM	65	Tidak Tuntas	75	Tuntas	90	Tuntas
Jumlah Nilai		1840		2420		2809	
Rata - Rata		55,8		73,3		85,1	

Instrumen Angket Respon Siswa

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA PENGGUNAAN APLIKASI GOOGLE SITES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GARFIS

Judul Penelitian :

Penggunaan Aplikasi Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Pada Kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar Tahun Ajaran 2020 – 2021

Sasaran Program :

Siswa Kelas X Multimedia 1 di SMK N 1 Mojoanyar Tahun Ajaran 2020 – 2021

Petunjuk.

1. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda sebagai siswa tentang Penggunaan Aplikasi Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Interaktif.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:
1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Setuju
4 = Sangat Setuju
3. Mohon diberi tanda check list (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.
4. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas Anda secara lengkap terlebih dahulu.

Angket Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Google Sites Sebagai Media Pembelajaran
Interaktif pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

Nama :

Kelas :

Petunjuk.

- Berdasarkan penilaian dari anda, berilah check list (√) pada kolom kolom skor yang tersedia sesuai pendapat anda

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Cukup

4 = Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Respon			
		1	2	3	4
1.	Desain media pembelajaran interaktif aplikasi google sites yang digunakan menarik				
2.	Penggunaan media pembelajaran interaktif aplikasi google sites sangat mudah				
3.	Media pembelajaran interaktif aplikasi google sites sulit dipahami				
4.	Bahasa yang di gunakan pada media pembelajaran interaktif aplikasi google sites sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga mudah dipahami				
5.	Terdapat kata pada media pembelajaran interaktif aplikasi google sites yang membuat saya bingung				
6.	Informasi pada media pembelajaran interaktif aplikasi google sites mudah dipahami				
7.	Petunjuk belajar pada media pembelajaran interaktif aplikasi google sites tidak jelas, sehingga menyulitkan dalam menggunakannya				

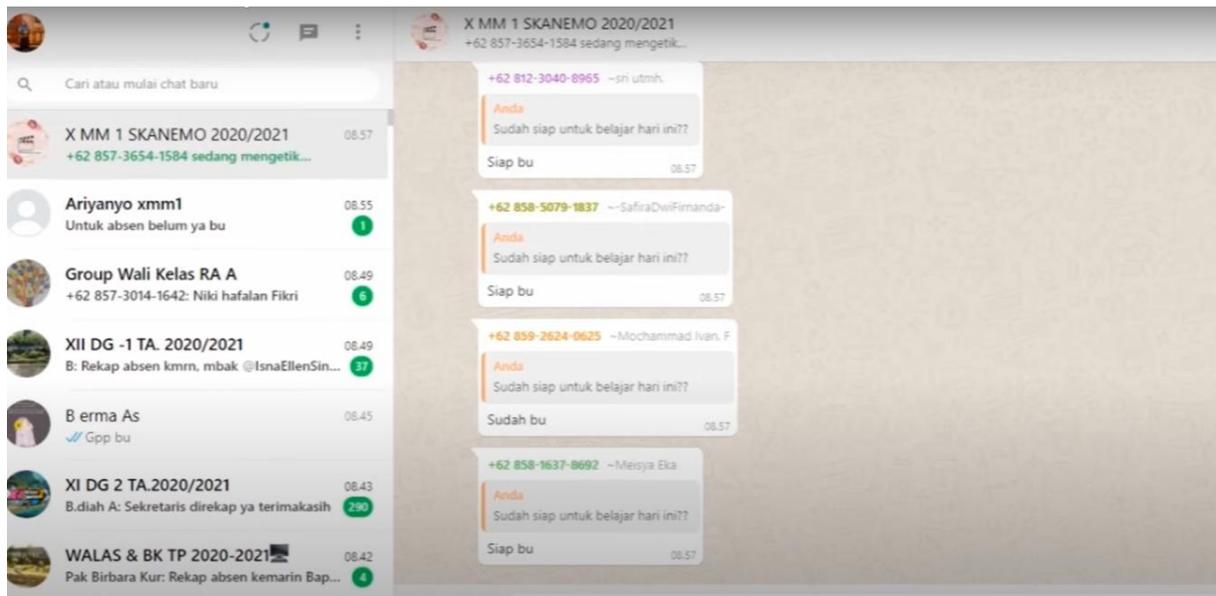
8.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca				
9.	Tampilan warna pada media pembelajaran interaktif aplikasi google sites sudah tepat sehingga mempermudah membaca				
10.	Media pembelajaran interaktif aplikasi google sites memotivasi saya untuk mempelajari materi dasar desain grafis				
11.	Setelah melihat tampilan media pembelajaran interaktif aplikasi google sites saya tidak termotivasi untuk mempelajarinya				
12.	Media pembelajaran interaktif aplikasi google sites memiliki layout / tata letak yang menarik untuk dibaca				
13.	Isi media pembelajaran interaktif aplikasi google sites menarik untuk dibaca				
14.	Media pembelajaran interaktif aplikasi google sites menambah ketertarikan saya untuk mempelajari dasar desain grafis				
15.	Media pembelajaran interaktif aplikasi google sites tidak menambah ketertarikan saya untuk mempelajari dasar desain grafis				
16.	Media pembelajaran interaktif aplikasi google sites membuat saya menjadi aktif bertanya apabila ada materi yang belum dimengerti				
17.	Media pembelajaran interaktif aplikasi google sites membantu saya menjawab pertanyaan guru dengan baik				
18.	Media pembelajaran interaktif aplikasi google sites membuat saya menjadi pasif bertanya apabila ada materi yang belum dimengerti				

Angket Hasil Respon Siswa

No	Nama	Pernyataan																		Presentase	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1	LAILATUL FITRI	3	4	2	3	1	4	1	4	4	3	1	4	4	3	1	4	4	1	70,83	Setuju
2	MANGUN DWI DANUARJO	4	4	1	4	2	4	1	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	1	76,39	Sangat Setuju
3	MEISYA EKA WULANDARI	3	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	3	4	2	4	4	1	73,61	Setuju
4	MOCHAMAD FAIS FACHRUDIN	4	4	2	3	2	4	1	4	4	4	1	3	4	4	1	4	3	2	75,00	Setuju
5	MOCHAMMAD IVAN FATHONI	4	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	4	4	2	4	4	1	76,39	Setuju
6	MUHAMMAD IQBAL UMARI	4	4	2	4	1	4	1	4	4	4	2	4	4	4	1	3	4	1	76,39	Setuju
7	MUHAMMAD ISMAIL	4	4	1	3	1	4	2	3	4	4	1	3	4	4	2	4	4	2	75,00	Setuju
8	MUKHAMAT JOKO MANDIONO	4	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	1	75,00	Setuju
9	NADIA EKA BELLA OKTAVIANTY	4	4	2	4	2	4	2	4	4	3	2	4	4	3	2	4	4	2	80,56	Sangat Setuju
10	NOVAN HARIYANTO	4	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	1	75,00	Setuju
11	NUR HIDAYAT TULLOH	4	4	2	4	1	3	1	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	2	76,39	Sangat Setuju
12	ONI SANDIKA	4	4	2	4	1	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	1	80,56	Sangat Setuju
13	PUGUH ARIF FANDI	4	4	1	4	1	4	1	4	4	4	2	4	4	4	1	3	4	1	75,00	Setuju
14	PUTRI FEBRI UTARI	4	4	2	4	1	4	2	4	4	4	1	4	4	4	1	2	1	2	72,22	Setuju
15	RAHMAD ASRUL F	4	4	1	4	1	4	2	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	1	76,39	Setuju
16	RAHMAT ARIYANTO	3	4	2	4	2	4	1	4	4	4	1	4	4	4	2	4	3	1	76,39	Setuju
17	RAIHAN CAHYA RAHMAD D	4	4	1	4	1	4	2	4	4	3	2	4	4	4	1	4	4	1	76,39	Setuju
18	RAMA DWITYA SAPUTRA	4	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	2	79,17	Sangat Setuju
19	RIO ADITYA KUSUMA	4	4	2	4	2	3	1	4	4	4	2	4	4	4	1	4	4	1	77,78	Setuju
20	RIZAL DWI ARDIYANSYAH	4	4	1	4	1	4	2	4	4	4	2	4	4	4	1	4	4	1	77,78	Setuju
21	RYO DWIYATNA	4	4	1	4	2	4	1	4	4	4	1	3	4	4	2	4	4	2	77,78	Setuju
22	SACHRUL AGUNG NURDIONO	3	4	1	4	1	4	1	4	4	4	2	4	4	4	1	4	4	1	75,00	Setuju
23	SAFIRA DWI FIRNANDA	4	3	2	4	1	4	1	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	1	75,00	Setuju
24	SAHRUL FEBRIANTO	4	4	1	4	1	4	1	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	2	79,17	Sangat Setuju
25	SITI AFITA INDANA	4	4	2	3	2	4	2	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	1	77,78	Sangat Setuju

26	SITI NUR AISYAH	4	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	2	76,39	Sangat Setuju
27	SRI UTAMAH	3	4	1	3	1	4	1	4	4	3	1	4	3	4	2	4	4	2	72,22	Setuju
28	SUCI YUSIKA RANI	4	4	1	4	1	4	2	4	4	4	1	4	4	4	2	4	4	1	77,78	Sangat Setuju
29	UMMI NUR YAHYA	4	4	1	3	2	3	1	4	4	4	1	4	4	4	2	4	4	1	75,00	Setuju
30	USWATUN YANI ISNANIA	4	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	4	3	1	4	4	2	75,00	Setuju
31	VANI FERDIANSYAH	4	3	1	4	1	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	1	77,78	Sangat Setuju
32	VICKY FIRMANSYAH	4	4	2	4	2	4	1	4	3	4	1	4	4	4	1	4	4	2	77,78	Setuju
33	YUSSINTAN SEPTIANINGRUM	4	4	1	4	1	4	1	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	1	75,00	Setuju
Rata -Rata Presentase																				76,18	

LAMPIRAN 3
DOKUMENTASI



classroom.google.com/c/MTE3MTY4Nzc3MTAz/m/MTk5MDc5MDU1MDU4/details

X MM 1 2020/2021
Dasar Desain Grafis

Menurut saya manfaat desain vector adalah menjadikan sebuah gambar lebih detail dan indah, resolution juga cukup besar/ tinggi jadi gambar tidak gampang pecah walaupun di perbesar

Ely Agus 09.12
Apa yang kalian lihat dari gambar vektor tersebut?

Sri Utamah 09.12
Manfaat desain vector lain tidak bukan adalah menjadikan sebuah gambar lebih detail dan indah, resolution juga cukup besar jadi gambar tidak gampang pecah walaupun di perbesar

Muhammad Ismail 09.13
Desain vector bu....

Ely Agus 09.13
duckymuhammad@gmail.com Betul lebih tepatnya adalah gambar vektor

rahmat aryanto 09.14
Sebuah Desain Vector yang awalnya hanya image biasa

Iqbal Umari 09.14
gambar yang tidak bergantung pada resolusi, dan tidak akan pecah bila di-zoom sedalam apa pun.

Ely Agus 09.14
Luar biasa sudah bagus semua anak - anakku

Untuk materi ini ibu sudah Upload Modul dan Media PPT pada bagian modul dan media menerapkan aplikasi pengolah gambar vektor, silahkan di down

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Angket Siswa terhadap Penggunaan Aplikas... Diposting tanggal 26 Okt

3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah ga... :

Penugasan 39 Diposting tanggal 22 Okt

Kesimpulan 29 Diposting tanggal 22 Okt

Tes Evaluasi Diedit 21 Okt

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK Diedit 21 Okt

Media dan Modul Pembelajaran Materi ... 59 Diposting tanggal 21 Okt

Apersepsi 43 Diposting tanggal 21 Okt

Activat
Go to Set

4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah g... :

PRESENSI 22 Diposting tanggal 26 Okt

Apersepsi 56 Diposting tanggal 26 Okt

Materi CorelDraw 41 Diposting tanggal 26 Okt

Lembar Kerja Peserta Didik Diposting tanggal 26 Okt

Evaluasi Diposting tanggal 26 Okt

Kesimpulan 20 Diposting tanggal 26 Okt

Penugasan 29 Diposting tanggal 26 Okt

Angket Siswa terhadap Penggunaan Aplikas... Diposting tanggal 26 Okt

A
Gr

