

Pengaruh Aplikasi *PixelLab* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Jurusan Multimedia Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Materi Tipografi Di SMK Ketintang Surabaya.

Rizqi Nurfaidah

S-1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

rizqinurfaidah.19033@mhs.unesa.ac.id

Bachtiar Syaiful Bachri

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

bachtiarbachri@unesa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi *PixelLab* dengan hasil belajar pada aspek keterampilan materi Tipografi untuk siswa kelas XI Multimedia SMK Ketintang Surabaya. Subjek penelitian berjumlah masing-masing 36 siswa untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan yaitu Control grup pretest-posttest Design. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan tes. Pada hasil analisis observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa proses penggunaan aplikasi *PixelLab* diperoleh hasil rata-rata dari pengamat I dan pengamat II sebesar 88,33% untuk kegiatan guru. Sedangkan untuk kegiatan siswa memperoleh rata-rata sebesar 87,49%. Jika kedua hasil tersebut dikonsultasikan dengan kriteria tergolong baik sekali. Pada hasil uji tes diperoleh hasil yang signifikan antara hasil post-test dan pre-test pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dibuktikan dengan uji-t dengan taraf 5% ($t_{hitung} 3,29 > t_{table} 1,99$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi *PixelLab* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia SMK Ketintang Surabaya.

Kata Kunci : *Pengaruh, Aplikasi PixelLab, Hasil Belajar Siswa.*

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine whether there is a significant influence between the use of the *PixelLab* application and learning outcomes in the skill aspect on Typography material for student of class XI Multimedia at SMK Ketintang Surabaya. The research subjects consisted of 36 students each for the control and experimental groups. The research method used in this study is quantitative research method. The research design used is Control grup pretest-posttest Design. Data collection used observation and tests. Based on the observation analysis conducted, it was known that the process of using the *PixelLab* application obtained an average result of 88.33% for teacher activities and an average result of 87.49% for student activities, which is considered very good. In the test results, a significant difference was obtained between the post-test and pre-test results in both the control and experimental groups, which was proven by a t-test with a level of 5% ($t_{count} 3.29 > t_{table} 1.99$). Therefore, it can be concluded that there is a significant influence between the use of the *PixelLab* application and the improvement of learning outcomes for student of class XI Multimedia at SMK Ketintang Surabaya.

Keywords: *Influence, PixelLab Application, Student Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan nasional di dalam Pembukaan UUD Negara Republik Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui bidang/sector pendidikan. Dalam UU No. 20 Tahun 2003, sistem pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan kegiatan belajar mengajar sedemikian rupa yang menjadikan siswa aktif mengembangkan potensi dirinya dalam kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan.

Sekolah Menengah Kejuruan, sebagai salah satu lembaga pendidikan keahlian yang bertugas mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan untuk bekerja di bidang tertentu. Dalam proses pembelajarannya, SMK mengajarkan teori dan praktek, sehingga pengembangan SMK diperlukan untuk menghasilkan SDM yang cepat beradaptasi dengan perkembangan IPTEK.

Disaat SMK berusaha mencapai tujuan nasional, masih ada beberapa masalah yang muncul, salah satunya adalah masalah efektifitas pendidikan. Efektifitas pendidikan sendiri memiliki arti masalah yang berhubungan antara hasil pendidikan dengan tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Namun, berbagai usaha telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini, misalnya saja seperti pembenahan kurikulum, pembaruan kegiatan pembelajaran, peningkatan mutu guru, pengadaan buku pelajaran, sarana prasarana dalam pembelajaran, perbaikan sistem evaluasi dan usaha lain untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Bicara tentang kualitas pendidikan, hal tersebut tidak lepas dari hasil belajar karena hasil belajar merupakan *output* dari proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar yang dilihat dari sisi siswa. Tingkat perkembangan mental tersebut terkait dengan bahan-bahan pelajaran. Secara menyeluruh hasil belajar tersebut merupakan kumpulan hasil atau tahap belajar yang terpisah.

Guna menunjang hasil belajar yang baik maka dibutuhkan aktivitas belajar, karena tanpa adanya aktivitas belajar maka pengalaman belajar tidak akan terjadi. Berpengalaman langsung dalam proses belajar adalah aktivitas belajar, tidak ada belajar tanpa adanya aktivitas belajar. Guru sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar juga dituntut untuk memiliki sifat kreatif dan inovatif terhadap pemilihan media pembelajaran yang tepat supaya siswa dapat menemukan pengalaman belajarnya sendiri melalui

proses belajarnya. Lebih lagi, mata pelajaran di SMK adalah mata pelajaran produktif, yang artinya banyak melakukan praktik pada proses pembelajarannya sehingga pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang bersifat kompleks cenderung akan menyulitkan siswa untuk menerapkan materi pembelajaran dalam kegiatan praktikumnya.

Dalam menguasai kompetensi khususnya aspek keterampilan pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan, materi pokok Tipografi siswa perlu dibantu dengan adanya perubahan terhadap media pembelajaran yang digunakan. Maka dari itu, pemanfaatan aplikasi PixelLab dalam pembelajaran Desain Grafis Percetakan pada materi Tipografi diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif yang nantinya akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar pada kompetensi keterampilan.

Kondisi riil berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran Desain Grafis Percetakan dan siswa kelas XI MM 1 di SMK Ketintang Surabaya, peneliti menemukan permasalahan yaitu diketahui bahwa hasil belajar pada kompetensi keterampilan siswa rendah dalam pembuatan karya desain materi Tipografi. Hal ini dapat dilihat dari penugasan yang diberikan oleh guru Desain Grafis Percetakan berupa pembuatan instastory foto yang diberi *caption* dengan menggunakan Tipografi, banyak siswa yang kurang akan kemampuan dalam menerapkan prinsip-prinsip Tipografi pada karya desain yang dibuat. Rendahnya hasil belajar pada penugasan Tipografi dapat dilihat dari prinsip Tipografi meliputi tata letak *font*, pemilihan jenis *font* dan warna dari *font* yang tidak sesuai. Faktor penyebab terjadinya masalah tersebut berdasarkan wawancara peserta didik kelas XI Jurusan Multimedia SMK Ketintang Surabaya yaitu mereka merasa kesulitan mendesain melalui *software* CorelDraw karena mereka banyak yang kurang mengerti fitur-fitur *editing font* yang terdapat di *software* tersebut. Faktor lain penyebab masalah tersebut adalah jumlah komputer di Lab Multimedia yang terbatas sehingga mereka harus bergantian dalam menggunakan komputer tersebut yang pastinya juga akan memakan waktu yang lama.

Sedangkan kondisi ideal terhadap hasil observasi yaitu peserta didik diharapkan dapat menerima penjelasan dari guru agar dapat memahami materi sehingga mampu menerapkan prinsip Tipografi dalam pembuatan desain grafis secara kreatif sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Kondisi ideal tersebut berdasarkan pada rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) di SMK Ketintang

Surabaya kelas XI Multimedia mata pelajaran Desain Grafis Percetakan materi Tipografi yaitu terdapat tujuan pembelajaran pada KD 4 yang harus dicapai seperti (1) mampu menerapkan prinsip Tipografi secara efektif dan (2) mampu mengaplikasikan prinsip tipografi pada desain secara kreatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk memanfaatkan aplikasi PixelLab guna memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. PixelLab merupakan aplikasi edit foto dan teks yang berfokus pada kombinasi foto dan teks, bisa foto saja, foto dihiasi teks atau teks saja. PixelLab mempunyai keunggulan yang di antaranya dapat diakses melalui handphone sehingga setiap individu dapat menggunakannya secara tak terbatas, fitur lengkap dan cukup mudah untuk dipahami, terdapat banyak pilihan jenis *font* dan dapat digunakan secara *offline*.

Khususnya dalam pembelajaran materi Tipografi, penggunaan aplikasi PixelLab ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar melalui penerapan prinsip Tipografi pada suatu karya desain grafis. Maka dari itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Aplikasi PixelLab Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Jurusan Multimedia Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Materi Tipografi Di SMK Ketintang Surabaya.”

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang bisa penulis kemukakan adalah: 1) Bagaimana proses penggunaan aplikasi PixelLab dengan menggunakan model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan materi Tipografi di SMK Ketintang Surabaya? 2) Apakah terdapat pengaruh aplikasi PixelLab terhadap hasil belajar siswa kelas XI Jurusan Multimedia pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan materi Tipografi di SMK Ketintang Surabaya?.

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui proses penggunaan aplikasi PixelLab dengan menggunakan model pembelajaran PjBL pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan materi Tipografi di SMK Ketintang Surabaya. 2) Untuk mengetahui pengaruh aplikasi PixelLab terhadap hasil belajar siswa kelas XI Jurusan Multimedia pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan materi Tipografi di SMK Ketintang Surabaya.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang dilakukan secara eksperimen dengan desain Control grup pretest-

posttest Design. Penelitian eksperimen dapat digunakan jika peneliti ingin mengetahui pengaruh variabel bebas (perlakuan) dan terikat (hasil) dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2018: 167). Tujuan dilakukannya penelitian eksperimen ini adalah untuk menguji hipotesis dan untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan terhadap kelompok tertentu yang kemudian dibandingkan dengan kelompok lain yang mendapat perlakuan berbeda. Dalam hal ini, dua kelompok yang terlibat, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan dua kelompok tersebut, seseorang dapat mengetahui pengaruh sebuah perlakuan dengan hasil akhirnya.

Untuk mengumpulkan beberapa informasi dan pengambilan data, maka penelitian ini dilaksanakan di SMK Ketintang Surabaya yang beralamatkan di Jl. Ketintang No.147-151, Kel. Wonokromo, Kec. Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur. Pada penelitian ini yang menjadi sampel penelitian adalah peserta didik kelas XI pada jurusan Multimedia SMK Ketintang Surabaya yang berjumlah 72 siswa, dengan rincian 36 siswa kelas XI Multimedia 1 sebagai kelas eksperimen dan XI Multimedia 3 sebagai kelas kontrol.

Adapun instrumen penelitian digunakan oleh peneliti dalam menilai variabel yang ditelitinya. Oleh karenanya jumlah instrumen yang digunakan dalam penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. (Sugiyono, 2013:92). Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen non tes berupa observasi dan instrumen tes berupa penilaian keterampilan.

Teknik analisis data yang peneliti lakukan agar menjawab rumusan masalah penelitian yakni: 1) Analisis observasi keterlaksanaan penggunaan aplikasi PixelLab. Dalam mengolah data ini menggunakan Skala Likert. 2) Analisis data pre-test dan post-test peserta didik. Dalam mengolah data ini diperlukan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini berupa data keterlaksanaan penggunaan aplikasi PixelLab dan nilai pre-test & post-test dari produk/karya desain siswa kelas XI Multimedia SMK Ketintang Surabaya. Menurut Hamalik hasil belajar merupakan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui pengaruh dari aplikasi PixelLab terhadap hasil belajar siswa kelas XI Jurusan Multimedia. Hasil belajar yang dihasilkan oleh peserta didik adalah hasil belajar pada

aspek keterampilan yaitu berupa sebuah karya desain poster.

Pada penelitian ini materi yang diajarkan adalah Tipografi dengan subjek penelitian yaitu kelas XI Multimedia 1 yang berjumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen. Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen, dilakukan observasi untuk menilai keterlaksanaan penggunaan aplikasi PixelLab dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Desain Grafis Percetakan materi Tipografi.

Kemudian hasil data observasi yang telah diperoleh, dilakukan analisis untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan aplikasi PixelLab dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Desain Grafis Percetakan materi Tipografi. Observasi dilakukan oleh 2 pengamat, yaitu guru mata pelajaran dan pengamat lainnya yaitu peneliti. Untuk observasi sumber datanya adalah guru dan siswa. Dibawah ini akan disajikan analisis data observasi proses penggunaan aplikasi PixelLab pada kegiatan pembelajaran untuk sumber data guru.

Tabel 1. Kontingensi Kesepakatan Observasi Guru

Pengamat I					
Pengamat II		3	2	1	Jumlah
	3	1,4,5,6,7	2	-	6
	2	3,8	10	-	3
	1	9	-	-	1
	Jumlah	8	2	0	10

Data hasil observasi guru diatas dianalisis sesuai dengan rumus presentase yang dipakai untuk menghitungnya yang kemudian dihasilkan 93,33% dari pengamat I dan 83,33% dari pengamat II. Dari kedua hasil tersebut, diperoleh hasil rata-rata sebesar 88,33%. Jika hasil tersebut dikonsultasikan dengan kriteria, maka tergolong **baik sekali**.

Selanjutnya dibawah ini akan disajikan hasil dan analisis data observasi proses penggunaan aplikasi PixelLab pada kegiatan pembelajaran untuk sumber data siswa.

Tabel 2. Kontingensi Kesepakatan Observasi Siswa

Pengamat I					
Pengamat II		3	2	1	Jumlah
	3	2,3,4,5	-	-	4
	2	1,6,8	-	-	3
	1	-	7	-	1
	Jumlah	7	1	0	8

Data hasil observasi siswa diatas dianalisis sesuai dengan rumus presentase yang dipakai untuk menghitungnya yang kemudian dihasilkan 95,83% dari pengamat I dan 79,16% dari pengamat II. Dari kedua hasil tersebut, diperoleh hasil rata-rata sebesar 87,49%. Jika hasil tersebut dikonsultasikan dengan kriteria, maka tergolong **baik sekali**.

Dari kedua hasil analisis observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa guru kelas sudah sangat baik dalam menggunakan aplikasi PixelLab untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Observasi guru dilakukan untuk mengetahui bagaimana guru dalam memanfaatkan media dan seberapa kreatif guru menggunakan media tersebut. Observasi yang dilakukan pada kegiatan siswa selama penggunaan aplikasi PixelLab memperoleh hasil yang sangat baik, dalam penelitian ini proses penggunaan aplikasi berjalan sesuai dengan instrumen observasi siswa.

Setelah penyajian data analisis observasi, selanjutnya penyajian dari data perhitungan uji validitas tes penilaian keterampilan. Tes dalam penelitian ini dibuat bersama-sama antara guru kelas yang bersangkutan dan peneliti. Oleh karena itu, peneliti melakukan uji coba instrumen agar hasil tes yang diperoleh tidak mengalami kecondongan (bias). Uji validitas instrumen penilaian ini dilakukan pada dosen Program Studi Teknologi Pendidikan UNESA sebagai validator I dan guru kelas sebagai validator II.

Berikut ini akan disajikan perhitungan uji validitas tes dari kedua validator dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Perhitungan Validasi Instrumen Penilaian Validator I

Alternatif Jawaban	F	b	Fb	Keterangan
Sangat Baik (4)	4	4	16	$PSA = \frac{21}{24} \times 100\%$ $= 87\%$
Baik (3)	1	3	3	
Kurang baik (2)	1	2	2	
Tidak baik (1)	0	1	0	
	6		21	

Validator I

Alternatif Jawaban	F	b	Fb	Keterangan
Sangat Baik (4)	0	4	0	$PSA = \frac{18}{24} \times 100\%$ $= 75\%$
Baik (3)	6	3	18	
Kurang baik (2)	0	2	0	
Tidak baik (1)	0	1	0	
	6		18	

$$PSP = \frac{87\% + 75\%}{2} = 81\%$$

Dari hasil perhitungan validasi instrumen penilaian dari kedua validator diperoleh hasil rata-rata 81% yang termasuk dalam kategori **baik sekali**.

Setelah pengumpulan data yang diperoleh melalui instrumen tes, maka kegiatan selanjutnya adalah menyajikan data. Adapun data-data yang telah terkumpul dalam penelitian ini adalah data pre-test dan post-test dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4. Daftar Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

No	Subjek	Pre-test X ₁	Post-test X ₂	Beda (x)	x ²
1.	ADSH	78	80	2	4
2.	APNH	78	82	4	16
3.	ADW	72	85	13	169
4.	ACAAZ	72	83	11	121
5.	BLS	68	84	16	256
6.	BJS	70	80	10	100
7.	BNSN	80	90	10	100
8.	CCC	68	80	12	144
9.	CAPA	70	81	11	121
10.	DRA	68	77	9	81
11.	DRW	70	79	9	81
12.	FAC	68	82	14	196
13.	FKRS	72	76	4	16
14.	GF	68	83	15	225
15.	IDFCAB	72	81	9	81
16.	JK	72	84	12	144
17.	KS	72	80	8	64
18.	LAC	68	81	13	169
19.	LS	75	84	9	81
20.	MRKI	68	82	14	196
21.	MA	68	80	12	144
22.	MAV	72	82	10	100
23.	MZ	80	82	2	4
24.	MNI	70	81	11	121
25.	MIS	72	89	17	289
26.	MKIN	72	83	11	121
27.	NZR	68	80	12	144
28.	NA	70	79	9	81
29.	OAPR	75	86	11	121
30.	PAP	68	80	12	144
31.	RP	70	86	16	256
32.	RAR	70	80	10	100
33.	RSAP	70	90	20	400
34.	RSM	68	81	13	169
35.	SBA	70	79	9	81
36.	VARR	68	80	12	144
Jumlah		2560	2952	392	4784

Tabel 5. Daftar Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

No	Subjek	Pre-test Y ₁	Post-test Y ₂	Beda (y)	y ²
1.	FNL	69	73	4	16
2.	AFAG	70	73	3	9
3.	AB	68	74	6	36
4.	AWDSA	75	78	3	9
5.	APR	75	70	5	25
6.	AFMN	80	83	3	9
7.	AFCM	67	69	2	4
8.	CV	65	75	10	100
9.	CAP	70	71	1	1
10.	DDP	68	68	0	0
11.	DPCA	70	73	3	9
12.	DCA	68	68	0	0
13.	DFA	75	74	1	1
14.	EMT	68	73	5	25
15.	FRPN	68	78	10	100
16.	GAPK	68	76	8	64
17.	HA	78	80	2	4
18.	IF	80	81	1	1
19.	IDHA	75	65	10	100
20.	KPR	74	78	4	16
21.	MDSP	68	75	7	49
22.	MF	68	68	0	0
23.	MOR	70	69	1	1
24.	MFD	70	79	9	81
25.	MIN	72	77	5	25
26.	MNR	68	76	8	64
27.	MRRPS	74	78	4	16
28.	M	75	80	5	25
29.	NKP	68	72	4	16
30.	PSAK	70	76	6	36
31.	RA	74	77	3	9
32.	RGAY	68	70	2	4
33.	RHA	72	76	4	16
34.	SLS	72	81	9	81
35.	TTW	65	68	3	9
36.	YLW	70	69	1	1
Jumlah		2555	2671	152	962

Setelah penyajian data pre-test dan post-test, maka kegiatan selanjutnya adalah data diolah menggunakan rumus uji-t untuk mengetahui perbedaan nilai pre-test dan post-test dari kedua kelompok.

Diketahui :

$$\begin{aligned}\Sigma X &= 392 \\ \Sigma X^2 &= 4784 \\ \Sigma Y &= 152 \\ \Sigma Y^2 &= 962 \\ NX &= 36 \\ NY &= 36\end{aligned}$$

$$MX = \frac{\Sigma X}{N} = \frac{392}{36} = 10,88$$

$$MY = \frac{\Sigma Y}{N} = \frac{152}{36} = 4,22$$

$$\begin{aligned}\Sigma X &= \Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{N} \\ &= 4784 - \frac{(392)^2}{36} \\ &= 4784 - \frac{153664}{36} \\ &= 4784 - 4268,44 \\ &= 515,56\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\Sigma Y &= \Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma Y)^2}{N} \\ &= 962 - \frac{(152)^2}{36} \\ &= 962 - \frac{23104}{36} \\ &= 962 - 641,77 \\ &= 320,23\end{aligned}$$

Setelah itu dimasukkan ke rumus uji-t :

$$\begin{aligned}t &= \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left[\frac{\Sigma X^2 + \Sigma Y^2}{N_x + N_y - 2} \right] \left[\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right]}} \\ &= \frac{10,88 - 4,22}{\sqrt{\left[\frac{4784 + 962}{36 + 36 - 2} \right] \left[\frac{1}{36} + \frac{1}{36} \right]}} \\ &= \frac{6,66}{\sqrt{\left[\frac{5746}{70} \right] \left[\frac{2}{36} \right]}} \\ &= \frac{6,66}{\sqrt{82,08 [0,05]}} \\ &= \frac{6,66}{\sqrt{4,10}} \\ &= \frac{6,66}{2,02} \\ &= 3,29\end{aligned}$$

$$d.b = (N_x + N_y - 2) = (36 + 36 - 2) = 70$$

Hasil t yang didapat = 3,29 dan d.b = 70, jadi apabila hasil tersebut dikonsultasikan dengan t tabel taraf signifikan 5% d.b = 70, maka diperoleh harga t tabel sebesar 1,99 sehingga dapat diketahui bahwa: t hitung = 3,29 > t tabel = 1,99

Berdasarkan dari hasil analisis data pada post-test dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan aplikasi PixelLab lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan atau tidak

menggunakan aplikasi PixelLab. Hal itu dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan menggunakan uji-t dengan taraf signifikan 5% dengan hasil yang diperoleh yaitu t hitung lebih besar dari t tabel. Dengan demikian (H_0) ditolak dan (H_a) diterima.

Berdasarkan hasil penelitian keseluruhan dapat diketahui bahwa (H_a) berbunyi “ Penggunaan aplikasi PixelLab pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan materi Tipografi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.” dapat diterima. Dalam hal ini aplikasi PixelLab berpengaruh positif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan lebih baik dari pada tidak menggunakan media. Data yang diperoleh dapat ditunjukkan dengan nilai post-test siswa kelompok eksperimen (menggunakan aplikasi PixelLab) lebih baik daripada kelompok kontrol (tanpa menggunakan aplikasi PixelLab).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan hasil perhitungan analisis data pada bab IV diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil analisis observasi pada proses penggunaan aplikasi PixelLab dengan sumber data guru diperoleh nilai dari pengamat I memperoleh hasil 93,33% dan pengamat II dengan hasil 83,33%, sehingga rerata dari pengamat I dan II adalah 88,33%, jika hasil tersebut dikonsultasikan dengan kriteria maka tergolong "baik sekali". Hasil analisis observasi proses penggunaan aplikasi PixelLab dengan sumber data siswa diperoleh nilai dari pengamat I mendapatkan hasil 95,83% dan pengamat II mendapatkan hasil 79,16% sehingga didapatkan hasil rata-rata 87,49%, jika hasil rata-rata tersebut disesuaikan dengan kriteria, maka tergolong "baik sekali".
Sehingga hasil dari proses penggunaan aplikasi PixelLab pada siswa kelas XI Multimedia di SMK Ketintang Surabaya tergolong dalam kategori "baik sekali".
2. Berdasarkan analisis data hasil nilai dari post-test kelas eksperimen (menggunakan aplikasi PixelLab) dan kelas kontrol (menggunakan aplikasi selain PixelLab), dimana pada kelas eksperimen mendapatkan hasil 2952 (rata-rata nilai 82) sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan hasil 2671 (rata-rata nilai 74,19). Dari hasil ini diketahui penggunaan aplikasi PixelLab terdapat pengaruh lebih besar dalam hasil belajar dibandingkan dengan menggunakan aplikasi lain selain PixelLab (Canva, Phonto, Logo Maker, Picsart, Alight Motion, dan Ibis Paint). Lalu pada perhitungan menggunakan uji-t diperoleh hasil $t = 3,29$ dan d.b 70, kemudian

dikonsultasikan dengan t tabel taraf signifikan 5% d.b = 70 dengan harga t tabel sebesar 1,99 sehingga dapat diketahui bahwa $t \text{ hitung} = 3,29 > t \text{ tabel} = 1,99$

Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi PixelLab memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar karena adanya kenaikan pada hasil belajar siswa kelas XI Multimedia di SMK Ketintang Surabaya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diberikan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan diantaranya:

1. Bagi Siswa
Siswa diharapkan mendapat kesempatan untuk terlibat aktif didalam kegiatan pembelajaran dan terbantu untuk meningkatkan hasil belajar melalui kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi PixelLab sebagai media pembelajarannya.
2. Bagi Guru
Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media belajar yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik sehingga akan terciptanya suasana belajar yang aman, nyaman dan kondusif dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Bagi Peneliti selanjutnya
Dengan mengetahui media pembelajaran menggunakan aplikasi PixelLab dapat memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar materi Tipografi pada aspek keterampilan, sehingga diharapkan bagi peneliti dapat melanjutkan penelitian mengenai aplikasi PixelLab dalam pembelajaran menggunakan indikator lain, mata pelajaran yang berbeda, dan jenjang pendidikan yang berbeda agar penelitian selanjutnya dapat menunjukkan pengaruh yang lebih besar dari aplikasi PixelLab terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta. hlm. 138
- Adam & Taufik. (2015). “ Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam” , CBIS Jurnal, Vol. 3, No. 2, hlm. 78-90
- AECT. (1994). *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Amin, A.K. & Mayasari, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Aplikasi Android Berbasis Weblog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika Ikip PGRI Bojonegoro. *Magistra*, 12-23.

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, Cet Ketiga.
- Bano. M., Zowghia. D., Kearney. M., Schuck. S., & Aubusson. P. (2018). Mobile learning for science and mathematics school education: A systematic review of empirical evidence. *Computers & Education*, 121 (2018) 30– 58.
- Brighurst, Robert. (2005). *The Elements of Typographic Style*, version 3.1. Canada: Hartley & Marks. hlm. 32.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Flavianus Darman. (2007). UU No 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan UU No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*, Ciganjur; Jagakarsa
- Hamid, Mustofa Abi, Dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis. hlm. 7
- Nasution, Noehi. (1992). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmantii, F. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2), 2009– 2018.
- Putri, D. P. E. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Eduagama: Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan*, 5(2), 104– 111.
- Raudhatul Jennah. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press. hlm. 2
- Richard E Mayer, “Multimedia Learning,” in *Psychology of Learning and Motivation*, vol. 41 (Elsevier, 2002), 85– 139
- Sadiman, Arief dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Schensul, S., Schensul, J., & LeCompte, M. D. (1999). *Essential Ethnographic Methods: Observations, Interviews, and Questionnaires*. London: Altamira Press.
- Seels, B, Barbara & Richey, C, Rita. (1994). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Unit Percetakan UNJ
- Sudjana. (2009). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Anas. (2009). *Statistik untuk Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press
- Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wijaya, Priscilia. (2004). “TIPOGRAFI DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL” . Nirmana. 1. 10.9744/nirmana.1.1.
- Zydney, J.M., & Warner, Z (2016). Mobile apps for science learning: Review of research. *Elsevier Computers & Education*, 94 (2016) 1-17
- Zulaikha, Tika. (2021). “ Sekilas Info PixelLab” . https://www.kompasiana.com/tikazulaikha29/602db6f88ede48533870fa42/sekilas-info-pixelab?page=1&page_images=1 Diakses pada 18 Oktober 2022
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.imaginstudio.imagetools.pixelab> Diakses pada 18 Oktober 2022)