

## **PEMANFAATAN MEDIA KOMPUTER PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS DI SMK NEGERI 1 MOJOKERTO**

*Indra Nur Fitriana Permadi. Prof. Dr. Mustaji, .M.pd  
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Surabaya  
Kampus Lidah Wetan  
sicantik\_iin@yahoo.co.id*

### **Abstrak**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan jenis eksperimen *One-“Group Pretest-Posttest Design”* dimana peneliti menggunakan pre test dan post test untuk mengetahui pemahaman kemampuan dasar siswa sebelum menggunakan media komputer pembelajaran dan sesudah menggunakan media komputer pembelajaran. Obyek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Mojokerto mata pelajaran desain grafis pokok bahasan sketsa dan ilustrasi. Teknik analisa data menggunakan uji t terhadap perbedaan hasil belajar, baik sebelum maupun setelah diberi perlakuan. dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes.

Dari hasil analisis data selama guru memanfaatkan media komputer pembelajaran dapat diketahui bahwa pemanfaatan media komputer pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Dikarenakan Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, mendemostrasikan, memerankan. Sehingga pemanfaatan media komputer pembelajaran kelas XI MM (Multimedia) berpengaruh terhadap hasil belajar setelah perlakuan. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media komputer pembelajaran sangat baik untuk mendukung kegiatan pembelajaran desain grafis dengan pokok bahasan sketsa dan ilustrasi.

*Kunci : Pemanfaatan, Media Komputer Pembelajaran, Desain Grafis*

### **Abstract**

This research includes experimental studies using experimental type *One-“group pretest-posttest design”* in which researchers used pre test and post test to determine student understanding of the material before learning to use computer media, and after learning to use computer media. Object of this research is class XI student of SMK Negeri 1 Mojokerto subject of graphic design subjects sketches and illustrations. The data analysis using t-test for differences in learning outcomes, both before and after a given treatment. and techniques of data collection in this study using observation and tests.

From the analysis of the data for teachers utilize instructional computer media can be seen that the usage of the learning computer media is able to increased the understanding material . Students may be due to many learning activities because not only listen to lectures from the teacher, but also other activities such as observing, demonstrating, playing. So the use of instructional computer media class XI MM (Multimedia) effect on learning outcomes after treatment. From these results it can be seen that learning by utilizing excellent learning computer media to support learning activities on the subject of graphic design and illustration sketch.

*Keywords: Utilization, Computer Learning Media, Graphic Design*

## PENDAHULUAN

Abad XXI merupakan suatu abad yang dinamakan sebagai abad globalisasi dan teknologi informasi, sejak saat itu perkembangan teknologi sangat meningkat kualitasnya dari berbagai bidang. Setiap waktu dan jarak nantinya bukan menjadi halangan untuk terus berkembang. Perubahan yang sangat cepat terjadi dalam bidang teknologi, perubahan tersebut berdampak terhadap perkembangan dunia pendidikan. Pendidikan merupakan sektor yang sangat berpengaruh dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas untuk membangun bangsa Indonesia. Di zaman yang modern ini teknologi menjadi salah satu alat untuk memodernisasi dunia pendidikan. Setiap orang dituntut untuk bisa beradaptasi mengikuti arus globalisasi yang sedang berlangsung saat ini karena orang yang berhasil adalah ia yang lebih siap menghadapi masa depan.

Manusia agar dapat memenuhi kebutuhannya dengan baik perlu untuk belajar. Sedangkan untuk belajar secara efektif dan efisien perlu memanfaatkan berbagai sumber belajar. Teknologi pembelajaran berupaya untuk merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan atau memfasilitasi seseorang untuk belajar. Pada gilirannya terbuka kesempatan seseorang untuk belajar sepanjang hayat, dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja dengan cara dan sumber belajar apa saja yang sesuai dengan kondisi serta kebutuhannya. Dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan saat ini sangat diperlukan Sumber Daya Manusia yang profesional serta mampu menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Sehingga sistem pendidikan kiranya perlu dilakukan penyesuaian serta penyempurnaan terhadap metode pembelajaran yang ada guna mengimbangi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Teknologi yang dipergunakan dalam dunia pendidikan dapat berupa media pembelajaran maupun sumber informasi pengetahuan. Media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai penyampaian pesan dari sumber ilmu ke peserta didik. Agar dapat memperlancar

penyampaian pesan dengan baik diperlukan media-media khusus yang mendukung materi pembelajaran. Penggunaan media-media khusus tersebut juga diharapkan dapat memfokuskan perhatian peserta terhadap materi yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi. Media memiliki banyak manfaat yang salah satunya dapat mendorong minat siswa agar lebih semangat dalam belajar (Sadiman, 2007:7). Mata pelajaran desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang berbentuk seni lukis (gambar) untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis dapat merujuk pada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), ataupun disiplin ilmu yang digunakan (desain). Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk didalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi dan pengolahan gambar.

Penggunaan media komputer pembelajaran dirancang untuk meningkatkan pengetahuan siswa karena media ini memiliki karakteristik menarik, interaktif, inovatif dan variatif. (Warsita, 2008:137).

Pemilihan dalam memanfaatkan haruslah di berdasarkan pada : (1) Tujuan Instruksional yang ingin di capai siswa yaitu mendiskripsikan proses menggambar dengan ilustrator. (2) Sesuai karakteristik sasaran yaitu siswa kelas XI SMK , kebanyakan mereka menyukai hal hal baru dan mulai berfikir secara objektif. (3) Isi dan pengalaman belajar yang di berikan media. Berdasarkan hasil observasi peneliti mengenai kesulitan belajar siswa yang telah dilakukan, di SMK Negeri 1 Mojokerto di dapatkan proses pemberian materi pembelajaran oleh guru selalu monoton dan siswa cenderung untuk mencatat apa yang diterangkan oleh guru dan tidak terjadi interaksi antara siswa dan guru. Siswa lebih sering mendapat tugas membaca buku paket

tersebut kemudian mengerjakan LKS. Metode pembelajaran seperti ini, siswa kurang mendapat stimulus atau rangsangan belajar dan pembelajaran menjadi tidak menarik.

Mengatasi permasalahan diatas maka, seorang guru membutuhkan bantuan media pembelajaran. Disinilah peran media komputer pembelajaran berfungsi sebagai penunjang dalam membantu peserta didik memahami materi karena dengan pemanfaatan media komputer pembelajaran pada mata pelajaran desain grafis dengan pokok bahasan sketsa dan ilustrasi akan ditunjukkan bagaimana proses pembuatan sketsa ataupun gambar melalui media visual.

Pemanfaatan merupakan aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar (Seels & Richey, 1994:50). Fungsi pemanfaatan sangat penting karena membicarakan kaitan antara peserta didik dengan bahan belajar atau sistem pembelajaran. Sedangkan pemanfaatan media yaitu penggunaan secara sistematis dari sumber belajar. Prinsip-prinsip pemanfaatan media sangat berkaitan dengan karakteristik peserta didik dan proses pemanfaatan media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran.

Mengatasi permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempermudah guru dalam memberikan penjelasan kepada siswa sehingga memungkinkan siswa belajar lebih efektif serta dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang dipelajari.

Sejalan dengan uraian diatas, maka mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Pemanfaatan Media Komputer Pembelajaran Pokok Bahasan Sketsa dan Ilustrasi Pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 1 Mojokerto"

## KAJIAN PUSTAKA

Media pembelajaran diklasifikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Menurut Schramm, media digolongkan menjadi rumit, mahal dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuannya daya liputan, yaitu: (1) liputan luas dan serentak seperti

TV, radio; (2) liputan terbatas pada ruangan seperti film, video, slide; (3) media untuk belajar individual, seperti buku, modul. Menurut Daryanto (2010:52) media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut:

- Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.
- Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti, kuman, bakteri, dan lain-lain.
- Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
- Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.
- Menghadirkan obyek-obyek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
- Membuat konkrit konsep-konsep abstrak, agar tidak sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa dan disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.

Arsyad (2009:55) mengemukakan sejumlah keterbatasan media komputer pembelajaran (CAI), yaitu:

- Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung menurun (murah), pengembangan perangkat lunaknya masih relatif mahal.
- Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer.
- Keragaman model komputer *hardware* (perangkat keras) sering menyebabkan program (*software*) yang tersedia untuk satu model tidak cocok (*kompatibel*) dengan model lainnya.
- Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreatifitas siswa.
- Komputer hanya efektif bila digunakan oleh satu orang/beberapa orang dalam kelompok kecil. Untuk kelompok besar diperlukan tambahan peralatan lain yang mampu memproyeksikan pesan-pesan monitor ke layar lebih besar.

Pada dasarnya Desain Grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art dan salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan



kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Materi pada bidang studi desain grafis diantaranya,

Program pengolah grafik/grafis, Aplikasi Pengolah Pixel/Gambar, Aplikasi Pengolah Vektor/Garis, dan lain-lain.

Spesifikasi Media Komputer Pembelajaran tentang Sketsa dan Ilustrasi pada Mata Pelajaran Desain Grafis

Media komputer pembelajaran yang di manfaatkan berbentuk CD pembelajaran berjudul "Menggambar Dengan Ilustrasi". Media komputer pembelajaran ini berisikan materi mata pelajaran desain grafis tentang menggambar dengan ilustrasi. Isi materi yang disampaikan adalah, menggambar animasi dengan menggunakan berbagai tools, membuat kartun, membuat bentuk geometris, mengenal interface ilustrator, merubah teks menjadi objek, dan lain-lain, tanya jawab dan game. Kesemua unsur materi yang ada di susun dan di kemas dalam suatu produk. Produk ini di buat menggunakan Macromedia flash dan disimpan dalam format Flv, sehingga di butuhkan *software macromedia flash player* untuk menjalankannya pada komputer.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Suatu penelitian sering dimulai dengan suatu perencanaan yang seksama yang mengikuti serangkaian petunjuk yang disusun secara sistematis. Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2011:2) berpendapat bahwa metode penelitian adalah usaha untuk mengemukakan dan mengembangkan serta menguji kebenaran dengan metode ilmiah. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti termasuk kedalam jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan jenis eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design* dimana peneliti menggunakan pre test dan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media komputer pembelajaran dan sesudah menggunakan media komputer pembelajaran.

$O^1 \times O^2$

Keterangan :

O1 : nilai pre test (sebelum perlakuan)

O2 : nilai post test (sesudah perlakuan)

Pre test diberikan sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. (Sugiono, 2010:110).

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010 :61).

Tes adalah serentetan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan dan bakat yang dimiliki oleh seorang individu atau kelompok. (Arikunto, 2010:127). Metode tes ini diberikan untuk mengetahui tingkat pemahaman materi Desain Grafis dengan menggunakan media komputer pembelajaran pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Mojokerto.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:168) menyebutkan sebuah tes dapat dikatakan baik sebagai alat pengukur harus memenuhi persyaratan tes sebagai berikut :

### 1) Validitas

Sebuah tes disebut valid apabila tes itu dapat tepat mengukur apa yang hendak diukur.

### 2) Reliabilitas

Tes tersebut dikatakan dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tepat apabila diteskan berkali-kali.

### 3) Obyektivitas

Sebuah tes dikatakan memiliki Obyektivitas apabila dalam melaksanakan tes itu tidak ada faktor subyektif yang mempengaruhi.

### 4) Praktibilitas

Sebuah tes dapat dikatakan memiliki praktibilitas yang tinggi apabila tes tersebut bersifat praktis, mudah mengadministrasinya.

### 5) Ekonomis

Bahwa pelaksanaan tes tersebut tidak membutuhkan biaya yang mahal, tenaga yang banyak dan waktu yang lama.

Subyek atau sasaran penelitian adalah komponen yang penting dalam sebuah penelitian. Dengan menentukan adanya subyek yang diteliti maka diperoleh batasan dalam penelitian itu

sendiri. Subjek penelitian juga dapat didefinisikan sebagai benda, hal atau tempat variabel penelitian.

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI A di SMK Negeri 1 Mojokerto yang berjumlah 20 siswa serta guru bidang studi Desain Grafis kelas XI. Karena subyek penelitian kurang dari 100 maka penelitian ini termasuk penelitian populasi.

## HASIL DAN ANALISIS DATA

Adapun persiapan yang dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian ini terdiri dari menyusun proposal penelitian, observasi tempat penelitian, mengurus perijinan penelitian, menyusun instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas. Berikut ini adalah persiapan yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

### 1. Menyusun Proposal Penelitian

Penyusunan proposal penelitian merupakan salah satu langkah penting dalam proses penyusunan skripsi. Sebelum menyusun proposal, langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu mengadakan konsultasi dengan dosen pembimbing yang telah ditunjuk oleh jurusan. Setelah melalui proses konsultasi, akhirnya dosen pembimbing menyetujui penelitian dengan judul "Pemanfaatan Media Komputer Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK Negeri 1 Mojokerto".

Langkah berikutnya adalah penyusunan proposal penelitian yang disusun sesuai dengan buku pedoman penulisan proposal penelitian berisi antara lain: Judul, latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kajian pustaka dan metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh data-data. Peneliti juga menyusun variabel-variabel yang nantinya akan dikembangkan sebagai instrumen.

### 2. Observasi Tempat Penelitian

Observasi tempat penelitian dilakukan peneliti di SMK Negeri 1 Mojokerto. Dari kegiatan ini, peneliti mendapatkan gambaran tentang keadaan sekolah, aktivitas belajar terutama siswa kelas XI MM (Multimedia).

Dari hasil observasi ini pula, peneliti mengetahui bahwa guru jarang sekali mengadakan variasi dalam proses belajar mengajar. Mengingat pelajaran Desain grafis pada pokok bahasan sketsa dan ilustrasi lebih banyak praktek yang

menuntut siswa lebih kreatif sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

### 3. Mengurus Perijinan Penelitian

Kegiatan terakhir dari tahap persiapan adalah mengurus surat ijin penelitian untuk memperlancar proses penelitian nantinya. Peneliti mengajukan surat ijin untuk melaksanakan penelitian kepada pihak Fakultas dan ditanda tangani oleh Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang kemudian surat ijin penelitian tersebut ditujukan kepada kepala sekolah SMK Negeri 1 Mojokerto.

### 4. Menyusun instrument Penelitian

Setelah memperoleh ijin untuk melaksanakan penelitian, maka kegiatan selanjutnya adalah menyusun instrumen, dalam hal ini peneliti menggunakan metode tes, maka instrumen yang disusun adalah instrumen untuk tes. Selanjutnya peneliti bekerja sama dengan guru kelas XI di SMK Negeri 1 Mojokerto.

### 5. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen, kevalidan suatu instrumen dapat dicapai bila terdapat kesesuaian antara bagian-bagian instrumen dengan instrumen secara keseluruhan, sehingga dapat mengungkap data dari variabel yang dimaksud. Adapun rumus yang digunakan ialah rumus Spearman Brown dengan cara belah ganjil dan genap serta Korelasi *Product Moment*. (Arikunto, 2010: 211). Uji validitas dan reliabilitas dilakukan pada siswa kelas XI B SMK Negeri 1 Mojokerto dikarenakan kelas tersebut memiliki karakteristik yang sama dilihat dari (tingkat kejuruan dan kurikulum pembelajaran) dengan kelas XI A SMK Negeri 1 Mojokerto. Jumlah keseluruhan ada 20 siswa kelas XI B akan diambil sebagai sample untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas Instrumen tes *pretest* dan *posttest*.

Realibilitas menunjukan bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010: 220). Suatu instrumen dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika instrumen tersebut dapat memberikan hasil yang tepat (reliabel). Adapun cara yang digunakan dalam mencari reliabilitas Instrumen yaitu digunakan rumus Spearman Brown dengan cara belah ganjil dan genap.

### Tahap Pelaksanaan Penelitian

Setelah semua kegiatan pada tahap persiapan selesai dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan penelitian. Sebelum dilakukan penelitian, peneliti membuat jadwal penelitian berdasarkan hasil persetujuan sekolah dan guru yang bersangkutan. Pada tahap ini peneliti terjun dalam kegiatan penelitian secara langsung. Waktu pelaksanaan penelitian, yaitu pada tanggal 24 – 27 Mei 2013. Proses pelaksanaan dimulai dengan setting peralatan yang akan digunakan pada proses penayangan media komputer pembelajaran, kemudian pemberitahuan, maksud dan tujuan diadakannya penayangan media komputer pembelajaran. Tahap selanjutnya melakukan *pretest* sebelum media komputer pembelajaran ditayangkan dan *posttest* setelah media komputer pembelajaran ditayangkan kepada siswa kelas XI MM (multimedia) di SMK Negeri 1 Mojokerto.

### Hasil dan Tahap Penyajian Analisis Data

Pada pertemuan pertama sebelum diberi perlakuan, siswa diberikan soal *pretest* oleh guru, setelah itu guru memberi perlakuan kepada siswa dengan memanfaatkan media komputer pembelajaran sebagai sumber belajar. Siswa diberi materi oleh guru di lab. Komputer dengan menggunakan LCD proyektor dan guru memberikan sumber yang relevan kepada siswa agar materi yang dipelajari sama antara siswa satu dengan siswa yang lain.

Pada akhir pertemuan pertama siswa diberi tugas oleh guru untuk mencari materi yang akan dibahas dipertemuan berikutnya. Pada pertemuan berikutnya guru meminta hasil pekerjaan siswa untuk dikumpulkan, kemudian guru mengkondisikan siswa agar suasana kelas tidak gaduh, kemudian siswa diberikan soal *posttest* oleh guru. Setelah itu pembelajaran berakhir.

Setelah pengumpulan data selesai, langkah selanjutnya adalah penyajian data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Data-data yang telah dikumpulkan peneliti yaitu data hasil tes.

Analisis data hasil tes ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media komputer pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi

pokok bahasan sketsa dan ilustrasi, peneliti menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu 1 kelas untuk dijadikan subjek penelitian.

Berdasarkan hasil penghitungan keseluruhan dapat diketahui adanya pengaruh yang signifikan antara penerapan media komputer pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Mojokerto pada mata pelajaran Desain Grafis dengan pokok bahasan sketsa dan ilustrasi. Hal ini terbukti dari hasil tes. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan media komputer pembelajaran sangat sesuai bila diterapkan untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar.

### KESIMPULAN DAN SARAN

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

Proses pembelajaran Desain Grafis khususnya pada pokok bahasan sketsa dan ilustrasi pada siswa kelas XI MM (multimedia) di SMK Negeri 1 Mojokerto sudah memanfaatkan media pembelajaran yakni media CAI. Hal ini dilakukan dengan tujuan memberikan pengajaran yang lebih menarik perhatian kepada siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Bahan pengajaran lebih jelas maknanya sehingga siswa dapat lebih memahami dan menguasai untuk mencapai tujuan pengajaran. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, memerankan. Metode pengajaran akan lebih bervariasi tidak monoton, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Hal ini merupakan temuan penelitian yang secara lengkap telah disampaikan pada bab IV.

Berdasarkan keseluruhan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat hasil penelitian ini. Adapun saran tersebut antara lain:

1. Kegiatan ini sangat bermanfaat khususnya bagi guru dan siswa, maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam pembelajaran

desain grafis maupun pelajaran yang lain sesuai dengan karakteristik pemanfaatan media komputer sebagai media pembelajaran.

2. Disarankan kepada guru dalam menggunakan metode pemanfaatan media komputer sebagai media pembelajaran untuk mengkondisikan siswa. Dan terlebih dahulu merencanakan persiapan dan tindak lanjut dengan baik dan tepat dalam penggunaan pemanfaatan media computer sebagai media pembelajaran. Agar hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.



UNESA

Universitas Negeri Surabaya