

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING PADA MATA KULIAH
PRAKTIK DESAIN GRAFIS DALAM SITUASI COVID-19
DI PROGRAM STUDI PTI UIN AR-RANIRY**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

Izza Hafizhu

NIM. 170212136

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022 M/1443 H**

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING PADA MATA KULIAH
PRAKTIK DESAIN GRAFIS DALAM SITUASI COVID-19
DI PROGRAM STUDI PTI UIN AR-RANIRY**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
Pendidikan Teknologi Informasi

Diajukan Oleh:

IZZA HAFIZHU

NIM. 170212136

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Hendri Ahmadian, M.I.M
NIP.198301042014031002



Basrul Abdul Majid, M.S
NIDN. 2027038701

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING PADA MATA KULIAH
PRAKTIK DESAIN GRAFIS DALAM SITUASI COVID-19
DI PROGRAM STUDI PTI UIN AR-RANIRY**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada hari dan tanggal :

kamis, 06 Januari 2022 M

3 Jumadil Akhir 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris



Hendri Ahmadian, M.I.M
NIP. 198301042014031002



Nurul Fajri, S.Pd

Penguji I,

Penguji II,



Basrul Abdul Majid, M.S
NIDN. 2027038701



Fauzi, M.Pd.T

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Izza Hafizhu

NIM : 170212136

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran Daring pada Mata Kuliah Praktik Desain Grafis dalam situasi Covid-19 di Program Studi PTI UIN Ar-Raniry

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

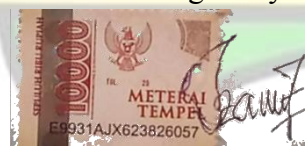
1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di fakultas Tarbiyah dan keguruan universitas islam negeri ar-raniry banda aceh

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 10 Januari 2022

Yang menyatakan,



Izza Hafizhu

Nim. 170212136

ABSTRAK

Nama : Izza Hafizhu
NIM : 170212136
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Efektivitas Pembelajaran Daring pada Mata kuliah Praktik
Desain Grafis dalam situasi Covid-19 di Program Studi
PTI UIN Ar-Raniry
Tanggal Sidang : 6 Januari 2022
Tebal Skripsi : 80 Halaman
Pembimbing I : Hendri Ahmadian, M.I.M
Pembimbing II : Basrul Abdul Majid, M.S
Kata Kunci : *Praktik desain grafis, Pembelajaran daring, dan Covid-19*

Melihat kondisi saat ini virus covid-19 sudah menyebar di Indonesia maka pemerintah telah mengambil kebijakan untuk mencegah penyebaran virus dengan melakukan social distancing. Situasi pandemi ini mengharuskan seluruh penduduk Indonesia tetap berada di rumah. Proses pembelajaran tetap berlangsung dengan bantuan jaringan internet dimana pendidik dan peserta didik tidak perlu berada di sekolah untuk belajar tatap muka secara langsung. UIN Ar-Raniry tetap menjalankan kegiatan belajar mengajar secara daring dengan menggunakan salah satu dari media e-learning seperti google meet, zoom, google classroom, youtube, dan lain nya. Penelitian ini bertujuan untuk melihat ke efektivitas pembelajaran daring pada mata kuliah praktik desain grafis dan hasil pembelajaran daring dengan tatap muka. penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. pengumpulan data dengan menyebarkan kusioner ke Angkatan 2018 dan 2017 dan pengolahan data dengan program SPSS. Hasil penelitian yang didapatkan efektif bagi kedua Angkatan 2018 pembelajaran daring dengan nilai 0,012 (sig < 0,05) dan 2017 pembelajaran tatap muka menunjukkan nilai signifikan 0,000 (sig < 0,05) namun beberapa mahasiswa mengalami kesulitan dalam jaringan saat pembelajaran daring.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Puji beserta Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, yang senantiasa menjaga dan memberi petunjuk sehingga dengan izin Allah serta bantuan dari semua pihak penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Praktik Desain Grafis Dalam Situasi Covid-19 di Program Studi PTI UIN Ar-Raniry ”**. shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, Keluarga dan sahabatnya yang telah membawa umat manusia dari alam jahiliyah kea lam yang penuh ilmu pengetahuan.

Skripsi ini sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi penulis untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Dalam penyelesaian karya ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan serta petunjuk dari berbagai pihak, dengan kerendahan hati penulis ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat ;

1. Ayahanda Ramli dan Ibunda Juariah tercinta yang telah membiayai, mendoakan dan memotivasi kepada penulis dari awal hingga akhir proses perkuliahan berlangsung. Sehingga penulis sampai pada tahap penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Hendri Ahmadian, S.Si., M.I.M selaku pembimbing I dan Bapak Basrul Abdul Majid, M.S. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, ide dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Kepada Bapak Yusran, S.Pd., M.Pd. selaku ketua prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
4. Ibu Mira Maisura, M.Sc Sekretaris Prodi beserta Staf dan jajarannya yang telah membantu penulis selama proses perkuliahan berlangsung di Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

5. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh beserta staf dan jajarannya.
6. Dosen, karyawan lingkungan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry
7. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada teman-teman seperjuangan PTI leting 2017 yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang selalu memotivasi dalam menyiapkan skripsi ini.
8. Semua pihak secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan yang telah memberikan bantuan dan perhatiannya selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna bahwa ada banyak kekurangan dalam tata penulisan maupun materinya. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya ilmiah ini, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada kita semua. *Aamiin Ya Rabbal'alamin.*

Banda Aceh, 10 Januari 2022

Penulis,



Izza Hafizhu

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Ruang Lingkup.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Efektivitas	6
B. Pembelajaran Daring	8
C. Pembelajaran tatap muka	12
D. Pratikum.....	13
E. Desain Grafis.....	14
F. Covid_19.....	15
G. Penelitian Terdahulu.....	16
H. Kerangka Berpikir	19
I. Hipotesis	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	21
A. Metode Penelitian.....	21
B. Fokus penelitian	22
C. Tempat dan Waktu penelitian	22
D. Populasi dan Sampel.....	23
E. Teknik Pengumpulan Data.....	23
1. Kuisisioner	23

2. Studi Pustaka	24
F. Instrumen Penelitian	24
1. Variabel Penelitian.....	24
2. Skala Pengukuran	25
3. Instrumen	26
G. Teknik Analisis Data	31
H. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	33
I. Uji Normalitas	34
J. Uji Hipotesis	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
1. Gambaran Umum Objek penelitain	37
2. Analisis Data	37
B. Pembahasan Hasil Penelitian	49
BAB V PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka berpikir 19

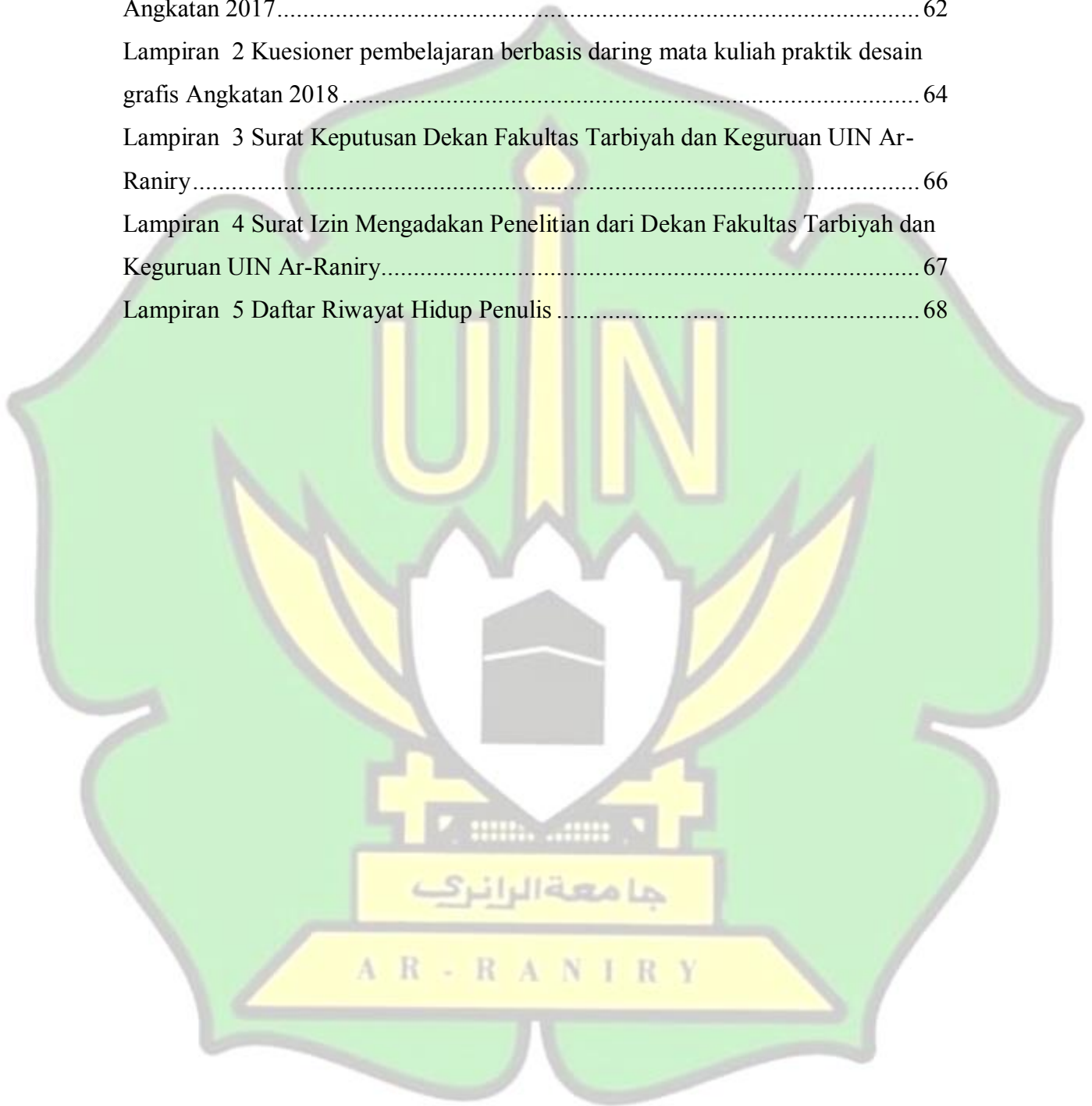


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	23
Tabel 3.2 Nilai Skala Likert	26
Tabel 3.3 Instrument Penelitian angkatan 2017	27
Tabel 3.4 Instrument Penelitian angkatan 2018	29
Tabel 4.1 Uji validitas Butir soal.....	38
Tabel 4.7 Uji validitas Butir soal	38
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas	40
Tabel 4.8 Uji Reliabilitas	40
Tabel 4.3 Uji Normalitas.....	41
Tabel 4.9 Uji Normalitas.....	41
Tabel 4.4 Uji T.....	44
Tabel 4.5 Uji Regresi Linear Sederhana	46
Tabel 4.6 Pengambilan keputusan regresi sederhana	49
Tabel 4.10 Uji T.....	44
Tabel 4.11 Uji Regresi Linear Sederhana	46
Tabel 4.12 Pengambilan keputusan regresi sederhana	48
Tabel 4.13 Tabel persentase jawaban responden dari kuisisioner daring.....	51
Tabel 4.14 Tabel persentase jawaban responden dari kuisisioner tatap muka	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner pembelajaran tatap muka mata kuliah praktik desain grafis Angkatan 2017.....	62
Lampiran 2 Kuesioner pembelajaran berbasis daring mata kuliah praktik desain grafis Angkatan 2018.....	64
Lampiran 3 Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.....	66
Lampiran 4 Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.....	67
Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup Penulis	68



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Melihat kondisi saat ini virus Covid-19 sudah menyebar ke Indonesia pada awal tahun 2020 yang mulai muncul di Wuhan China, yang menyebar dengan cepat di kalangan penduduk dunia. Untuk mencegah virus tersebut, pemerintah telah mengambil kebijakan dalam menghalangi penyebaran adanya virus dengan melakukan social distancing atau isolasi selama 14 hari, dengan Peraturan Nomor 6 Tahun 2020 tentang Kesehatan dan Karantina (Badarudin 2018). Selama ini Indonesia masih berada di zona merah, dan banyak penduduk di seluruh Indonesia yang terpapar virus covid-19. Maka meminta pemerintah dalam merumuskan aturan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) dan tetap memberlakukan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) di Indonesia awal 2021. (Hal & Susilowati, 2021).

Situasi pandemi ini mengharuskan seluruh penduduk Indonesia tetap berada di rumah. Tak terkecuali lembaga pendidikan, harus mematuhi peraturan pemerintah yang mewajibkan peserta didik dan pendidik untuk tetap belajar meski di rumah saja. Situasi ini juga menyebabkan perubahan yang luar biasa antara formal dan informal. Pendidik harus dapat menggunakan media online untuk merancang media pembelajaran sebagai inovasi. (Ahmad Jaelani, 2020). Proses pembelajaran online ini tidak mudah karena belum sepenuhnya siap untuk pembelajaran online. Pemberian materi secara kreatif melalui media

pembelajaran online harus disesuaikan dengan jenjang pendidikan. Berpikir aktif, inovatif dan kreatif akan dapat membantu mengimplementasikan media pembelajaran online, sehingga menghasilkan hasil belajar yang berkualitas. Teknologi informasi menjadi solusi agar proses belajar mengajar tetap berjalan selama masa pandemi. Pendidik menggunakan banyak media informasi untuk pembelajaran online (Aisa & Lisvita, 2020).

Proses pembelajaran daring tetap berlangsung dengan bantuan jaringan internet dimana pendidik dan peserta didik tidak perlu berada disekolah untuk belajar tatap muka secara langsung. Karena pembelajaran daring memanfaatkan koneksi internet dan berbagai platfrom yang digunakan untuk belajar daring sehingga pembelajaran tetap berjalan dimana saja dan kapan saja. dalam penelitian Brilianur Dwi C, Aisyah Amelia dkk berjudul “ Analisis keefektifan pembelajaran online di masa pandemic Covid-19.” Menunjukkan bahwa hasil penelitiannya adalah kurang efektif pembelajaran online di karena kan faktor kurangnya perangkat sarana dan prasarana serta ketiksiapan dngan edukasi teknologi (Briliannur Dwi C, Aisyah Amelia, n.d.).

Lembaga pendidikan seperti UIN Ar-Raniry tetap menjalankan kegiatan belajar mengajar secara daring dengan menggunakan salah satu dari media e-learning seperti google meet, zoom, google classroom, youtube, dan lain nya. penggunaan media daring ini sangat membantu mahasiswa dalam perkuliahan mereka secara daring, dalam perkuliahan daring mahasiswa dapat berinteraksi dengan sesama mahasiswa dan juga dosen dengan memanfaatkan aplikasi seperti

google meet dan Google Classroom. Aplikasi ini sendiri bisa diakses melalui PC atau smartphone. Dimana dalam perkuliahan daring dapat dilakukan kapan pun asalkan memiliki jaringan internet yang bagus (Bambang Sumintono, Setiawan A. n.d.).

Berdasarkan hasil observasi awal mahasiswa Program Studi PTI 18 bahwa praktik Desain Grafis tetap berjalan dengan praktik secara daring menggunakan aplikasi google meet dan google classroom para mahasiswa dapat menjalankan aktifitas perkuliahan mereka, dimana pada aplikasi-aplikasi ini memfasilitasi berbagai macam hal yang akan membantu jalannya perkuliahan dalam situasi pandemic Covid-19. Adapun beberapa fitur dari Google Classroom yang dapat dimanfaatkan adalah tugas (assignments), penilaian, mengunduh materi dll. pembelajaran dengan bantuan sebuah media yang sesuai bisa meningkatkan proses pembelajarannya, maka membuat peserta didik merasa menyenangkan pada saat mengikuti proses pembelajaran dan peserta didik dapat menerima ilmu yang dijelaskan oleh pendidik dengan baik. seperti di UIN Ar-Raniry sudah menggunakan beragam media daring untuk menunjang proses pembelajaran agar proses pembelajarannya berjalan walaupun dimasa yang sulit dan penerapan belajar daring diharapkan meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik dalam menerima materi selama perkuliahan berlangsung. Namun, permasalahan pelaksanaan perkuliahan daring adanya hambatan dan keluhan baik dari pendidik dan peserta didik. yaitu jaringan internet yang tidak stabil, karena tidak semua peserta didik memiliki jaringan yang bagus di setiap daerah masing-masing (Widiyono, 2020)

Pada masa pandemi seperti sekarang kegiatan praktikum tidak memungkinkan untuk dilakukan secara langsung. diharapkan dengan adanya media daring dapat mendukung peserta didik dalam melakukan praktik desain grafis dengan baik. dengan adanya jaringan internet yang baik peserta didik dapat melakukan praktik secara daring dirumah tanpa perlu melakukan praktik di kelas laboratorium. Dan diharapkan proses belajar ini akan efektif karena peserta didik belajar tanpa bantuan dosen atau asisten dosen seperti sistem yang berjalan selama proses praktik tatap muka maka bisa belajar sendiri secara aktif. Dan kata efektif terhadap pembelajaran daring dijadikan dasar dalam menyusun penelitian ini agar lembaga dapat menentukan kebijakan yang tepat selama wabah pandemi Covid-19 (Rahma, 2020).

Hal ini membuat peneliti tertarik terhadap efektivitas pembelajaran daring dalam situasi Covid-19. Peneliti ingin melihat seperti apakah efektivitas pembelajaran daring pada proses pembelajaran pratikum pada mahasiswa PTI UIN Ar-Raniry. Karena itu peneliti mengambil judul **“Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Praktik Desain Grafis Dalam Situasi Covid-19 di Program Studi PTI UIN Ar-Raniry”** sehingga hasil penelitian ini dapat kita ketahui apakah mahasiswa mampu memahami dan melakukan praktik nya berjalan dengan baik melalui pembelajaran daring dimasa pendemi covid-19. untuk mengetahui hasil belajar dari perbandingan selama belajar daring dengan tatap muka diharapkan dapat menjadi tolak ukur atau masukan dalam pengembangan proses belajar mengajar pratikum desain grafis untuk mahasiswa pada semester yang mendatang.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana efektivitas pembelajaran daring pada praktik desain grafis dalam situasi covid-19 di Program Studi PTI UIN Ar-Raniry?
2. Bagaimana hasil pembelajaran berbasis tatap muka dengan pembelajaran daring pada Program Studi PTI UIN Ar-Raniry?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring pada praktik desain grafis dalam situasi Covid-19 di Program Studi PTI UIN Ar-Raniry?
2. Untuk mengetahui hasil pembelajaran berbasis tatap muka dengan pembelajaran daring pada Program Studi PTI UIN Ar-Raniry?

D. Manfaat Penelitian

1. Dapat memberikan informasi lebih lanjut kepada pembaca tentang pembelajaran berbasis daring pada mata kuliah praktik
2. Dapat lebih efisien dalam menjalankan praktik kuliah daring dimana saja
3. Menambah wawasan penulis tentang pembelajaran daring mata kuliah praktik dalam situasi Covid-19

E. Ruang Lingkup

1. Membahas tentang pelaksanaan pembelajaran tatap muka dengan daring pada mata kuliah praktik desain grafis oleh mahasiswa
2. Pelaksanaan penelitian dalam lingkungan Prodi PTI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Efektivitas

1. Pengertian Efektivitas

Dalam KBBI Efektivitas berasal dari kata “efektif” diartikan sebagai efek mendatangkan hasil dan mencapai keberhasilan dalam usaha dan tindakan. Dalam arti mencapai tujuan yang telah ditentukan. dikatakan suatu organisasi sudah mencapai tujuannya, dapat dilihat organisasi tersebut beroperasi secara efektif. Semakin tinggi kontribusi keluaran yang dihasil agar tercapai tujuan yang telah ditentukan, maka semakin efektif proses kerja suatu organisasi (Ii & Pustaka, 2009). Adapun ciri-ciri Efektivitas program pembelajaran adalah;

1. Peserta didik mencapai tujuan-tujuan pembelajaran sesuai instruksional yang ditetapkan oleh pendidik
2. Dapat menaruh pengalaman atraktif yang melibatkan peserta didik secara aktif sebagai menunjang pencapaian tujuan intruksional
3. Memiliki penunjang yang mendukung dalam proses belajar mengajar (Kusumawardhani, 2021).

Selama ini pendidik dianggap sebagai pusat pembelajaran, namun kini telah menjadi pembelajar sebagai pembelajaran itu sendiri. Salah satu penyebabnya adalah pesatnya perkembangan teknologi informasi menuntut adanya perubahan dalam proses belajar semua peserta didik (HALIMA, n.d.).

Dari berbagai pendapat diatas, maka disimpulkan efektivitas ialah yang berkaitan dengan pencapaian tujuan yang berhasil sesuai target yang telah ditetapkan dapat tercapai berdasarkan rencana yang sudah diatur sebelumnya. Adapun keterlibatan peserta didik yang aktif dalam belajar menunjukkan efensi pembelajaran, maka semakin besar tinggi efektivitasnya maka dianggap efektif dan berhasil karena terlaksana dengan baik sesuai yang diinginkan.

2. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas proses pembelajaran mengacu pada tingkat keberhasilan pendidik menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu, dengan demikian mengajar sekelompok siswa tertentu. memiliki dua karakteristik ciri Efektik belajar. Pertama yaitu “memberi kemudahan bagi siswa untuk mempelajari” sesuatu hal yang bermanfaat, yaitu mengenai, keterampilan, nilai, fakta, konsep dan juga beberapa hasil belajar yang diharapkan. Kedua, keterampilan tersebut diakui oleh orang yang memiliki kemampuan menilai, seperti guru, pengawas, pembimbing atau siswa itu sendiri. (Mawar ramadhani, 2012).

Efektivitas pembelajaran ialah pembelajaran yang memiliki manfaat dan tujuan bagi siswa, memungkinkan siswa mempelajari keterampilan, pengetahuan, dan sikap dengan simpel dan menarik, serta menyelesaikan tujuan belajarnya dengan yang diharapkan. (ROSMITA, 2020).

Dapat di simpulkan efektivitas pembelajaran ialah pembelajaran yang harus ditingkatkan lagi supaya meningkatkan kualitas, hal tersebut berkaitan dengan

perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang dilakukan oleh pendidik, sehingga tercapai tujuan target pendidik yang terjadi di kelas. pembelajaran dikatakan efektif sudah tepat sasaran kepada peserta didik, termasuk memperoleh peningkatan hasil belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

B. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring ialah pembelajaran jarak jauh dimana pembelajaran melalui bantuan teknologi informasi (Fitriyani et al., 2020). artinya dalam belajar berbasis daring membutuhkan teknologi sebagai sarana dan jaringan internet sebagai pendukung pembelajaran jarak jauh supaya dapat membantu semua orang dalam mengakses Pendidikan. Pembelajaran daring adalah sistem pembelajaran terbuka dan terdesentralisasi yang menggunakan dukungan pembelajaran dengan bantuan teknologi dan internet supaya dapat memberikan fasilitas yang baik dalam proses pembelajaran dan pembentukan pengetahuan peserta didik (Pakpahan & Fitriani, 2020).

Pembelajaran daring ialah salah satu bentuk proses belajar yang terjadi pada sektor pendidikan dalam situasi pandemi covid-19. Proses belajar dengan memanfaatkan smartphone dan internet sehingga mempermudah dan mendukung kelancaran belajar meskipun tidak bertatap muka secara langsung. Model pembelajaran ini menuntut pendidik dan peserta didik untuk terbiasa menggunakan media elektronik beserta aplikasi pendukungnya agar kegiatan belajar daring menjadi lebih lancar (Rahma, 2020)

Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar daring adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan bantuan internet dimana dalam proses pembelajaran menggunakan media elektronik tidak dilakukan dengan face to face di kelas tetapi pembelajaran daring dapat digunakan untuk belajar di manapun dan kapanpun.

1. Berikut aplikasi pembelajaran daring :

a) Google Meet

Google meet merupakan fitur Google yang dapat digunakan untuk melakukan segala aktivitas di rumah, termasuk pembelajaran jarak jauh selama social distancing, PSBB, dan PPKM yang diterapkan saat supaya dapat mencegahnya penyebaran covid-19 (Sawitri, 2020). Software google meet ini dapat digunakan oleh pendidik dan siswa untuk tetap efisien dalam bekerja dan belajar meskipun dilakukan di rumah. Google Meet adalah aplikasi konferensi video online (Rustaman, 2020).

Google Meet yaitu platform komunikasi yang saat ini banyak digunakan apalagi dimasa covid-19 dimanfaatkan sebagai salah satu pembelajaran daring. Google Meet ini pengganti dari aplikasi Google Hangouts dan Google Chat . Google Meet jenis media pembelajaran audio-visual karena dapat mengeluarkan suara dan gambar. Selain itu Google Meet juga termasuk ke dalam jenis media pembelajaran hasil teknologi komputer. Penggunaan Google Meet diharapkan dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam berinteraksi. dan dapat digunakan sebagai media untuk mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara

cepat dan akurat kepada peserta didik melalui layanan Video Conference (wahyuni, 2021)

b) Google classroom

Google Classroom ialah ruang kelas pembelajaran yang sangat banyak digunakan untuk pendidikan yang memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan, dan mengkategorikan setiap tugas-tugas tanpa kertas. (Pakpahan & Fitriani, 2020). Untuk pemula sangat mudah digunakan, karena di Google Classroom, desainnya sederhana namun dengan banyak fungsi. Siswa dapat dengan mudah mengelola pendidik atau pengelola kelas dalam berbagai materi (termasuk dokumen, teks, foto, gambar dan lainnya (Aisa & Lisvita, 2020). Dan penyampaian materi kepada siswa dilakukan secara online, sehingga materi dapat dikomunikasikan secara utuh (Kolang & Astini, 2020).

Google Classroom dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif, dengan menyederhanakan tugas, kemudian meningkatkan kolaborasi, dan menjaga komunikasi pendidik dengan peserta didik. dapat membuat kelas, memberikan tugas, mengirim masukan terhadap tugas yang dikerjakan, dan melihat langsung semuanya di satu tempat saja. Tentunya ini sangat memudahkan pendidik. Apalagi, classroom juga terintegrasi secara lancar dengan fitur Google lainnya seperti Google Dokumen dan Drive (HALIMA, n.d.)

Google Classroom merupakan salah satu platform Learning Management System (LMS) yang mampu membantu pendidik dalam mengatur pembelajaran

seperti pembelajaran di dalam kelas yang memberikan dan membagi materi, tugas serta penilaian.penggunaan google classroom melalui internet, maka dapat menghemat waktu baik untuk pendidik dan peserta didik. dan pendidik mampu memberikan tugas di manapun dan kapan pun tanpa terkendala waktu. Google classroom mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran serta memudahkan pendidik untuk menilai kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik. (Susanto, 2020)

c) **YouTube**

Youtube adalah situs web upload video dan berbagi video, banyak digunakan untuk berbagi video (Pakpahan & Fitriani, 2020). Youtube juga banyak diminati oleh pengguna media sosial, bukan hanya dijadikan sebagai hiburan, tetapi juga bisa mencari informasi bagi yang membutuhkan, termasuk dalam pembelajaran, Youtube dapat digunakan sebagai media pengajaran (Mujianto, 2019).

Aplikasi Youtube yang digunakan sebagai salah satu sarana Pembelajaran daring mempunyai banyak keuntungan, diantaranya merupakan situs berbasis website yang bebas akses sehingga memudahkan peserta didik untuk membukanya dan mudah dalam penggunaannya. Dari segi penyampaian oleh pendidik dapat berkreasi untuk menghasilkan konten yang menarik, nyata dan mudah dipahami dengan menggunakan gerakan, suara, intonasi, gambar, tulisan, dan lain sebagainya. Penggunaan media Youtube sebagai media pembelajaran selama adanya pandemi virus Covid-19 juga pernah diteliti oleh Lurita Sari bahwa Youtube bisa menjadi salah satu solusi untuk menaikkan kualitas pembelajaran yang dipakai

oleh pengajar karena diminati oleh siswa dan orang tua karena dapat diputar berulang-ulang dan dapat melihat guru sebagai penyampai materi pelajaran (Fauzia & Samputra, 2022).

Keadaan pandemi seperti saat ini. Salah satu media pembelajaran daring yang dapat digunakan adalah media Youtube. YouTube adalah sebuah situs website media untuk membagikan video online yang paling diminati di dunia internet. Pengguna dan penikmat youtube tersebar di seluruh dunia dari berbagai kalangan usia, dari tingkat anak-anak sampai dewasa. Para pengguna youtube dapat membagikan video, mencari video, menonton video, diskusi tentang video dan sekaligus berbagi klip video secara gratis. YouTube dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan belajar siswa karena terdapat berbagai macam video-video mengenai pendidikan. Pemanfaatan youtube sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif (IMS Widyantara, 2020)

C. Pembelajaran tatap muka

Pembelajaran tatap muka merupakan model pembelajaran tradisional, terjadinya hubungan timbal balik antara pendidik dan peserta didik dilakukan pada saat belajar yang sudah terencana, berpedoman pada tempat dan interaksi sosial, serta berupaya menyampaikan ilmu kepada peserta didik.

Pembelajaran tatap muka adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar tatap muka siswa dengan menitik beratkan pada peristiwa eksternal. dari luar siswa. Untuk tahapan pencapaian kemampuan yang

strategis, kegiatan pembelajaran perlu dirancang dan dilaksanakan secara efektif dan efisien untuk memperoleh hasil yang maksimal (Kembang, 2020).

D. Pratikum

Kegiatan praktikum akan mampu menguasai keterampilan kerja dengan sebaik-baiknya. Jika didukung oleh teori, sarana dan prasarana yang memadai (seperti bahan pendukung, laboratorium, bengkel, ruang kerja, peralatan, dll), kegiatan aplikasi sebenarnya akan menjadi yang terbaik. Tempat yang dilengkapi dengan penelitian eksperimental ilmiah atau pengujian dan analisis, tempat yang memberikan kesempatan untuk percobaan, pengamatan atau praktik di bidang penelitian,

Laboratorium virtual didefinisikan sebagai lingkungan interaktif untuk membuat dan melakukan eksperimen simulasi: taman bermain untuk eksperimen. Ini terdiri dari program simulasi terkait lapangan, unit eksperimen yang disebut objek, yang mencakup file data, alat untuk mengoperasikan objek, dan laboratorium virtual. Sistem ini dapat digunakan untuk mendukung operasi rutin sistem praktik. laboratorium virtual ini biasa disebut dengan Virtual Laboratory.

Laboratorium virtual ini diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa khususnya untuk magang dengan atau tanpa internet, sehingga mahasiswa tersebut tidak perlu mengikuti magang di laboratorium. Hal ini menjadi pembelajaran yang efektif karena siswa dapat belajar secara aktif tanpa bantuan guru atau asisten (seperti sistem operasi). Penggunaan format tampilan berbasis web sangat membantu mahasiswa untuk menyelesaikan magang secara mandiri (Hamzah A, 2018).

E. Desain Grafis

Grafis adalah gambar yang tersusun dari koordinat-koordinat. Dengan demikian sumber gambar yang muncul pada layar monitor komputer terdiri atas titik-titik yang mempunyai nilai koordinat. Layar Monitor berfungsi sebagai sumbu koordinat x dan y. Pada desain grafis, desain dibagi menjadi 2 kelompok yakni desain bitmap dan vektor. Grafis desain bitmap dibentuk dengan membentuk suatu grafis bitmap berarti semakin tinggi tingkat kerapatannya. Ini akan menghasilkan gambar grafik yang lebih halus, tetapi ukuran file lebih besar. Ketajaman warna dan detail gambar pada tampilan bitmap tergantung pada jumlah atau resolusi piksel warna yang membentuk gambar. Hal ini erat kaitannya dengan kemampuan monitor dan VGA yang digunakan. Jika Anda menampilkan gambar bitmap resolusi tinggi pada monitor resolusi rendah, gambar akan terlihat kasar, bahkan jika gambar diperbesar, akan terlihat buram menjadi kotak. Satuan ukuran grafis tipe bitmap, yaitu jumlah titik dalam satu inci. Agar lebih memahami jenis-jenis grafik bitmap. Beberapa grafik bitmap dapat ditemukan dalam file komputer, yaitu file komputer dengan ekstensi .bmp, .jpg, .tif, .gif dan .pcx. Grafik ini biasanya digunakan untuk foto digital. Aplikasi grafis berbasis bitmap, antara lain: Adobe Photoshop, Corel Photopaint, Microsoft Photo Editor dan Macromedia Fireworks (Fitri Gusti Ayuz, 2020).

Menurut saya, desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap sebagai gambar karena merupakan hasil abstraksi dari simbol-simbol yang dapat diucapkan. Desain grafis

digunakan dalam desain komunikasi dan seni rupa. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk pada proses pembuatan, metode desain, produk akhir (desain), atau disiplin yang digunakan (desain). Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa setiap karya grafis (desain grafis) terbentuk dari proses kombinasi teks, grafik dan faktor penunjang lainnya seperti ilustrasi, fotografi, gambar bahkan grafik.

F. Covid_19

Covid-19 adalah jenis virus yang dapat mematikan pada manusia dan ini penyakit varian baru yang tidak ditemukan sebelumnya. Covid ini sudah menyebar hampir semua negara termasuk Indonesia dengan begitu cepatnya. Ini adalah keadaan darurat kesehatan masyarakat. Dan sekarang dunia sedang menghadapi Pandemi Covid-19 dan sektor pendidikan terkena dampak dari virus tersebut, sehingga mengakibatkan penurunan kualitas belajar siswa. Pembelajaran online melanjutkan proses pembelajaran dan tentunya mengubah mode pembelajaran. Dalam proses belajar peserta didik membutuhkan pendidik dan juga pengembang pendidikan supaya dapat mempersiapkan materi pembelajaran melalui alat digital jarak jauh (Fitriyani et al., 2020).

1. Dampak covid-19 terhadap dunia Pendidikan

Virus Covid-19 memberikan dampak pada sektor Pendidikan menjadi tantangan yang sangat besar, mengingat pendidikan ialah upaya yang penting untuk mengembangkan potensi diri bagi tiap-tiap penerus bangsa. Baik pendidikan secara formal ataupun pendidikan non formal. Segala jenjang pendidikan menjadi semakin terbatas oleh keadaan yang dapat kita lihat saat ini,

yang semakin hari semakin meningkat tingkat penyebaran virus ini sehingga berakibat terhadap para pelajar di seluruh dunia. Hasil yang diperoleh dari pantauan UNESCO mengenai pendidikan pada masa Covid-19 menyebutkan bahwa sampai 23 November 2021 sebanyak 9 negara yang terkena dampak penutupan sekolah secara nasional yang berdampak kepada 1,05 Miliyar dan 38 juta pelajar keluar dari sekolah (2,4% dari populasi siswa dunia) (UNESCO Covid-19, n.d.).

Pandemi covid-19 ini mempengaruhi pembelajaran yang sedang berlangsung, terutama bagi dosen dan mahasiswa. Semua pihak terkendala dalam kemampuan dan kepeahaman teknologi dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh. Covid-19 berdampak besar bagi guru, siswa dan orang tua, dalam hal ini perlu meluangkan waktu ekstra untuk memperhatikan siswa agar tercapai tujuan pembelajaran. Kendala yang paling mendasar adalah kurangnya fasilitas untuk kegiatan pembelajaran jarak jauh, seperti platform online dan paket internet. Kemampuan guru dalam menggunakan platform online juga sangat mempengaruhi kualitas dalam proses belajar. Dosen harus siap memberikan pembelajaran dengan metode yang sesuai dalam proses pembelajaran online untuk mencapai keberhasilan pembelajaran (Mastura & Santaria, 2020).

G. Penelitian Terdahulu

Hasil yang diperoleh dari penelitian terdahulu merupakan bagian dari referensi yang peneliti tulis dalam melakukan penelitian ini. dibawah ini merupakan isi dari penelitian terdahulu :

1. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri untuk Praktikum Virtual pada Materi Bioteknologi di SMA merupakan jurnal yang diteliti oleh Ade Suryanda, Tri Handayani , dan Shanti Damayanti pada tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan praktikum virtual pada materi bioteknologi telah berhasil dikembangkan dan memperoleh nilai interpretasi sangat baik, maka multimedia interaktif berbasis inkuiri ini layak untuk dijadikan media pembelajaran di Sekolah Menengah Atas (Ade Suryanda , Tri Handayani K, 2020).
2. Pengembangan Laboratorium Virtual Berbasis Multimedia Interaktif Pada Praktikum Titrasi Asam Basa merupakan jurnal yang diteliti oleh Reny, Sugiarti, Pince Salempa pada tahun 2018 dengan hasil penelitian media laboratorium virtual berbasis multimedia interaktif memenuhi kriteria keefektifan yaitu aktivitas peserta didik memenuhi batas toleransi yang telah ditentukan (Reny, Sugiarti, 2018).
3. Yuyun Maryuningsih , Budi Manfaat , Riandi pada tahun 2019 dengan judul Penerapan laboratorium virtual elektroforesis gel dan polimerase chain reaction (pcr) sebagai pengganti praktikum riil dengan hasil penelitian Laboratorium virtual Elektroforesis gel dapat digunakan sebagai pengganti praktikum real dan laboratorium virtual ini dapat meningkatkan rerata nilai laporan praktikum siswa sehingga siswa memahami secara utuh bagaimana teknik pemisahan DNA dan pengukuran fragmen DNA seperti praktikum real pada lab riset (L, PenYuyun Maryuningsih, Budi Manfaat, 2019).

4. Pengembangan Bahan Ajar Superkelas Pisces (Ikan) Berbantuan Praktikum Virtual Pada Mata Kuliah Zoologi Vertebrata pada tahun 2016 yang diteliti oleh Sri Maryanti hasil penelitian Program flash yang mendukung praktikum virtual ini dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis praktikum. Tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis praktikum virtual menyatakan bahwa pembelajaran menyenangkan dengan tampilan-tampilan yang interaktif mendorong mahasiswa untuk melakukan eksplorasi, meningkatkan minat belajar, dan membantu memahami konsep yang diajarkan. Mahasiswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran, karena pembelajaran berbasis praktikum virtual memberi kesempatan mahasiswa untuk belajar aktif dan merupakan media pembelajaran dengan simulasi yang interaktif. Belajar dengan praktikum dapat memicu keingintahuan dan memotivasi mahasiswa untuk menemukan solusi khususnya pengidentifikasian pada superkelas pisces (Maryanti, 2016).
5. Pengembangan Multimedia Praktikum Berbasis Laboratorium Virtual (Virtual Laboratory/Vi-Lab) Pada Materi Perkuliahan Komputer Di Jurusan Ktp Fip Unp diteliti oleh Nofri Hendri, Septriyan Anugrah pada tahun 2020 dengan hasil penelitian 1. Multimedia Praktikum Berbasis Laboratorium Virtual (Virtual Laboratory/Vi-Lab) pada materi perkuliahan praktikum komputer di Jurusan KTP FIP UNP layak digunakan dalam pembelajaran. 2. Hasil uji validitas dengan ahli media dan ahli materi didapatkan rata-rata 94,5% yang berarti bahwa kategori produk sangat baik/sangat valid. 3. Hasil uji praktikalitas pada beberapa mahasiswa (responden) maka didapatkan hasil sebesar 88.5% yang

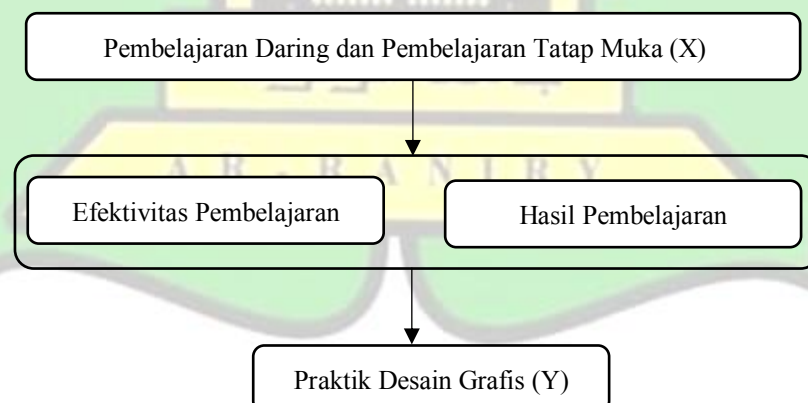
berarti berada pada kategori sangat baik/sangat praktis (Hendri1 & Septriyani Anugrah, 2020).

H. Kerangka Berpikir

Penulis akan memaparkan kerangka berpikir berdasarkan latar belakang dan kajian pustaka yang telah penulis paparkan, di prodi PTI UIN Ar-Raniry kondisi sebelumnya mahasiswa belum sepenuhnya terbiasa dengan pembelajaran daring, di karena kan dampak dari pandemi covid-19 maka mahasiswa harus siap dengan strategi pembelajaran daring dan apakah mahasiswa mengerti dalam praktik desain grafis secara daring. apakah dengan pemberian materi melalui classroom dan youtube merupakan strategi yang tepat.

Pembelajaran daring hanya efektif bagi pembelajaran bersifat teori, tetapi kurang efektif pada pembelajaran praktik karena permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran daring adalah jaringan internet yang terputus-putus. sehingga materi kurang dipahami khususnya pratikum.(Ramadhani, 2012).

Gambar 2.1 kerangka berpikir



I. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari pernyataan-pernyataan penelitian, dan masih perlu diuji kebenarannya. Ungkapan pertanyaan dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya. Hipotesis adalah pernyataan dugaan tentang hubungan antara dua atau lebih variabel. Berdasarkan pengertian di atas, penulis menetapkan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran daring dan tatap muka pada mata kuliah praktik desain grafis di program studi PTI UIN Ar-Raniry.

H_a = Terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran daring dan tatap muka pada mata kuliah praktik desain grafis di program studi PTI UIN Ar-Raniry

Sedangkan variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel bebas (X) : Perbandingan pembelajaran
- b. Variabel terikat (Y): Praktik desain grafis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode kuantitatif dalam penelitian ini. Metode penelitian kuantitatif ini pada dasarnya menolong, memperlancar dan mempermudah proses untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa angka dan program statistik untuk menguji hubungan antar variabel (Bambang Sumintono, Setiawan Agung Wibowo, n.d.).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian komparatif penelitian yang dilakukan untuk menguji perbandingan dua objek yaitu persamaan atau perbedaan dua atau lebih dari sifat objek yang diteliti antara variabel X1 dengan Variabel X2. (Kembang, 2020) Untuk responden yang merupakan mahasiswa angkatan 17 dan 18 yang mengambil mata kuliah desain grafis Prodi Pendidikan teknologi informasi fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh. Data diperoleh melalui pengisian pertanyaan-pertanyaan yang dibagikan kepada seluruh responden dalam bentuk google form (Widiyono, 2020).

Metode kuantitatif digunakan untuk menguji populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, alat penelitian, dan analisis data kuantitatif atau statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dan menggunakan program aplikasi (SPSS) untuk pengolahan data dalam penelitian ini.

B. Fokus penelitian

Pada fokus penelitian ini peneliti lebih menekankan pada efektivitas penggunaan media daring pada praktik mata kuliah desain grafis yang mana penggunaan media daring menjadi salah satu bentuk solusi dalam menangani proses pembelajaran di masa pandemic Covid-19 ini. Hal ini sangat diperlukan antara pendidik dan juga peserta didik yang menjadi proses dalam pembelajaran dan bagaimana hasil belajar praktik desain grafis secara daring dibandingkan dengan luring.

C. Tempat dan Waktu penelitian

1. Tempat

Lokasi yang Peneliti pilih untuk melakukan penelitian pada mahasiswa Angkatan 2018 & 2017 di Program Studi PTI, FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh. yang bertempat di Jl. Syekh Abdul Rauf Darussalam, Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Aceh 23111.

2. Waktu penelitian

waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester Ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus-Desember tahun 2021.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

Kegiatan						
	Agus 2021	Sep 2021	Okt 2021	Nov 2021	Des 2021	Jan 2022
Pembuatan proposal						DONE
Seminar proposal						
Pengumpulan data						
Laporan Hasil						

D. Populasi dan Sampel

Populasi ialah kumpulan dari beberapa orang yang menjadi target penelitian (Amri Amir, Junaidi, n.d.). Populasi yang dijadikan dalam penelitian ini adalah mahasiswa PTI angkatan 2017 dan 2018 bidang multimedia FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Adapun sampel yang diteliti dalam penelitian ini adalah mahasiswa bidang multimedia yang sudah mengambil mata kuliah desain grafis berjumlah 20 orang angkatan 2017 dan 20 orang angkatan 2018 di PTI FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan teknik Sampling. teknik Sampling untuk mengambil sampel dari anggota populasi. mahasiswa bidang multimedia yang sudah mengambil mata kuliah desain grafis yang akan menjadi populasi penelitian (Sugiyono, 2015).

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuisisioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan memberi kuesioner melalui google form yang berisi pertanyaan tertulis kepada

responden untuk mengisi kuesioner tersebut yang sudah peneliti siapkan dengan pertanyaan mengenai permasalahan dalam penelitian ini (Sugiyono, n.d.). mahasiswa bidang multimedia PTI angkatan 2017 dan 2018 FTK UIN Ar-raniry yang akan diberikan kuesioner.

2. Studi Pustaka

Ialah sebuah teknik pengumpulan data dengan tinjauan pustaka dengan mengumpulkan referensi yang ada dan mempelajarinya serta memahami jurnal, karya ilmiah yang relavan dengan penelitian yang sedang dilakukan

F. Instrumen Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ialah mempunyai berbagai bentuk objek atau nilai ditentukan oleh seorang peneliti untuk memperoleh informasi untuk di ukur dan kemudian dapat ditarik kesimpulannya (Sugiyono, n.d.).

Di dalam suatu penelitian terdapat dua variabel, yaitu :

1. Variabel bebas (independent variable) Yaitu variabel yang menjadi pengaruh atau menjadi sebab berubahnya variabel terikat (dependent).
2. Variabel terikat (dependent variable) Yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya variabel bebas atau respon dari variabel bebas (independent).

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (independent) ialah $X =$ Perbandingan pembelajaran mahasiswa

Sedangkan yang menjadi variabel terikat (dependent) ialah $Y =$ praktik desain grafis (Sarwono, 2006).

2. Skala Pengukuran

Skala pengukuran ialah kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya jeda yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data yang dapat dihitung” (Sugiyono, 2015).

Skala Pengukuran yang dipakai dalam penelitian ini adalah teknik skala Likert, karena mudah digunakan dan mudah dipahami oleh responden. skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena social (Amri Amir, Junaidi, n.d.).

Skala Likert merupakan metode penskalaan pernyataan sikap dengan memakai distribusi respon sampel yang menjadi dasar penentuan nilai pengetahuannya. Skala likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei (Sugiyono, 2015). Adapun nilai skala pengukuran akan dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.2 Nilai Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Netral (N)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

3. Instrumen

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk dapat mengumpulkan dan/atau memperoleh data dalam melakukan suatu penelitian. instrumen penelitian ialah “suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Secara spesifik, semua fenomena tersebut dapat disebut sebagai variabel penelitian” (Sugiyono, 2015).

Alat penelitian diperlukan untuk menentukan jenis dan indikator variabel yang terlibat dalam penelitian. Selain itu, alat penelitian ini bertujuan untuk menentukan skala pengukuran masing-masing variabel sehingga dapat dilakukan dengan benar dan akurat pada saat menggunakan alat tersebut untuk menguji hipotesis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan berupa kuesioner di google form, yang nantinya kuesioner tersebut akan dibagikan ke sample yang akan teliti oleh peneliti.
2. Indikator berdasarkan variabel dijabarkan oleh peneliti menjadi sejumlah pernyataan sehingga diperoleh data kuantitatif.

Tabel kisi- kisi instrumen penelitian pembelajaran tatap muka yang akan diberikan kepada mahasiswa angkatan 17 prodi PTI UIN Ar-Raniry, yaitu

Tabel 3.3 Instrument Penelitian angkatan 2017

Variabel	Indikator	Pernyataan	Jawaban				
			STS	TS	N	S	SS
Pembelajaran tatap muka (X)	Mahasiswa	1. Pembelajaran tatap muka membantu saya dalam memahami materi desain grafis					
		2. Saat mengalami kesulitan dalam pratikum desain grafis secara tatap muka saya mudah bertanya kepada dosen dan teman					
		3. Perkuliahan tatap muka menumbuhkan semangat saya dalam setiap proses pratikum desain grafis.					
		4. Nilai yang saya peroleh dari UTS, UAS dan kuis dan pratikum desain grafis dengan tatap muka sesuai dengan usaha yang saya lakukan					
		5. Tugas pratikum desain grafis yang diberikan dosen					

		secara tatap muka mudah dipahami dan dikerjakan					
		6. Pembelajaran pada pratikum desain grafis secara tatap muka membuat aktivitas belajar menjadi terkontrol selama pembelajaran berlangsung					
Praktik desain grafis (Y)	Fasilitas	7. Pratikum desain grafis dengan tatap muka dapat terlaksana dengan baik dan internet yang stabil					
		8. Penggunaan aplikasi desain grafis secara tatap muka berjalan dengan baik tanpa hambatan apapun					
		9. Pemanfaatan atau penggunaan fitur platfrom yang digunakan pada saat pratikum desain grafis mudah dipahami					
		10. Kendala jaringan internet saat pratikum membuat saya kesulitan dalam mengerjakan tugas					

		11. Kondisi komputer dan koneksi internet pada saat pratikum desain grafis di Lab mendukung untuk digunakan perkuliahan					
		12. Pratikum desain grafis secara tatap muka dapat menghemat kuota internet saya					

Table kisi- kisi instrument penelitian pembelajaran daring yang akan diberikan kepada mahasiswa angkatan 18 prodi PTI UIN Ar-Raniry, yaitu :

Tabel 3.4 Instrument Penelitian angkatan 2018

Variabel	Indikator	Pernyataan	Jawaban				
			STS	TS	N	S	SS
Pembelajaran berbasis daring (X)	Mahasiswa	1. Pembelajaran berbasis daring membantu saya dalam memahami materi desain grafis					
		2. Saat mengalami kesulitan dalam pratikum desain grafis secara daring saya mudah bertanya kepada dosen dan teman					
		3. Perkuliahan daring menumbuhkan semangat					

		saya dalam setiap proses pratikum desain grafis.					
		4. Nilai yang saya peroleh dari UTS, UAS dan kuis dan pratikum desain grafis berbasis daring sesuai dengan usaha yang saya lakukan					
		5. Tugas pratikum desain grafis yang diberikan dosen secara daring mudah dipahami dan dikerjakan					
		6. Pembelajaran pada pratikum desain grafis secara daring membuat aktivitas belajar menjadi terkontrol selama pembelajaran berlangsung					
Praktik desain grafis (Y)	Fasilitas	7. Pratikum desain grafis dengan daring dapat terlaksana dengan baik dan internet yang stabil					
		8. Penggunaan aplikasi desain grafis secara daring berjalan dengan baik tanpa hambatan apapun					
		9. Pemanfaatan atau penggunaan fitur platform					

		yang digunakan pada saat pratikum desain grafis berbasis daring mudah dipahami					
		10. Kendala jaringan internet saat pratikum membuat saya kesulitan dalam belajar dan mengerjakan tugas					
		11. Kondisi jaringan internet dirumah mendukung untuk digunakan perkuliahan daring khususnya pratikum desain grafis					
		12. Google meet, Classroom, YouTube dan Platfrom lain efektif digunakan selama perkuliahan daring(Kusumawardhani, 2021)					

G. Teknik Analisis Data

Jenis penelitian kuantitatif ini menggunakan kuesioner dan analisis komparatif, yaitu teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menghitung jumlah jawaban responden untuk setiap pernyataan. Analisis ini dikelompokkan berdasarkan jawaban yang sama, kemudian dikelompokkan

berdasarkan persentase berdasarkan jumlah responden. Persentase terbesar merupakan faktor dominan untuk setiap variabel yang diteliti. Analisis ini adalah kegiatan mengumpulkan, mengolah, dan mendeskripsikan data yang terkumpul.

Analisis data adalah mengolah data dengan cara mengorganisasikan data, mengelompokkan data ke dalam unit-unit yang dapat dikelola, mencari dan menemukan pola, dan menemukan apa yang penting, apa yang telah dipelajari, kemudian memutuskan apa yang akan diceritakan kepada orang lain dan memperoleh hasil yang memuaskan (sandu siyoto, 2015).

Analisis data dilakukan untuk melihat perkembangan dan kelancaran dalam penggunaan media daring terhadap mahasiswa. Data tersebut akan di peroleh dengan cara membagikan angket yang sudah di buat oleh peneliti kepada mahasiswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis dengan menggunakan software SPSS untuk mengetahui perkembangan yang dialami mahasiswa dari setiap pertemuan serta respon mahasiswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media daring.

Analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tercantum dalam identifikasi masalah. Setelah data-data tersebut telah dikumpulkan, kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik pengolahan data (sandu siyoto, 2015).

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu berupa kuesioner yang memuat beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan masalah peneliti. Data yang dikumpulkan harus dikumpulkan secara valid dan reliabel, oleh karena itu perlu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap pertanyaan.

Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa terhadap pelajaran praktik desain grafis menggunakan pembelajaran daring dibandingkan dengan tatap muka.

H. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sejauh mana alat ukur tersebut mampu mengukur apa yang ingin di ukur dan menunjukkan valid atau tidak Suatu kuesioner. Suatu instrumen yang valid atau sah memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Uji signifikan dilakukan dengan menggunakan metode korelasi pearson. Dan kriteria uji validitas dengan taraf signifikan (α) = 0,05, jika r hitung $>$ r tabel, maka semua item dikatakan valid atau memiliki hubungan korelasi signifikan terhadap skor total dengan melakukan perbandingan r hitung dengan r tabel (WANTI, 2019). uji validitas ini akan menjadi sederhana dengan menggunakan alat bantu komputer dengan program SPSS.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk mengukur kuesioner yang indikator dari variabel. Jika tanggapan responden konsisiten atau stabil dalam beberapa kali mengulangi pengukuran Cronbach alpha pada SPSS maka dikatakan reliabel atau handal. Reliabilitas merupakan sejauh mana hasil pengukuran tingkat tes dapat diandalkan dan cocok untuk digunakan untuk menguji kelayakan kuesioner ini. Peneliti menggunakan Teknik Cronbach alpha dalam mencari reliabilitas, jika nilai

reliabilitas kurang dari nilai signifikan yaitu 0,05 maka item tersebut dianggap tidak reliabel, tetapi jika nilai reliabilitas lebih besar dari nilai signifikan 0,05 maka dianggap reliabel (WANTI, 2019).

I. Uji Normalitas

Pada uji normalitas peneliti menggunakan rumus kolmogorov Smirnov, uji normalitas yang merupakan bagian dari uji asumsi klasik. Uji asumsi klasik ialah tahapan penting dilakukan dalam proses analisis regresi. Apabila tidak terdapat gejala asumsi klasik diharapkan dapat dihasilkan model regresi yang handal sesuai dengan kaidah BLUE (*Best Linier Unbiased Estimator*), yang menghasilkan model regresi yang tidak bisa dan handal sebagai penaksir, Uji normalitas ini bertujuan agar mengetahui apakah nilai residual dari angket ini berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik ialah yang memiliki nilai residual berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan adalah, jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal, jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka nilai residual berdistribusi tidak normal (Dewi, 2011).

J. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan menarik kesimpulan apakah menerima atau menolak pernyataan berikut dengan tingkat kepercayaan 95%, $\alpha = 0,05$ dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut :

1. Signifikan Parameter Individual (Uji Statistik t)

Pengujian signifikansi parameter individual untuk mengetahui apakah variabel bebas secara individual mempengaruhi Variabel terikat dengan dependen lainnya konstan.

Adapun kriteria pengujian hipotesis ialah sebagai berikut:

H_0 ditolak, apabila signifikan $t > 0,05$ berarti variabel independen secara individual tidak berpengaruh terhadap variabel independen.

H_0 diterima, apabila signifikan $t < 0,05$ atau bila signifikan $\leq \alpha = 5\%$ berarti variabel independen secara individual berpengaruh terhadap variabel dependen (NEGARA, 2010).

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan analisis regresi sederhana.

2. Analisis Regresi Linier Sederhana

Regresi sederhana merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengukur besarnya variabel bebas terhadap Variabel terikat dan memprediksi Variabel terikat menggunakan variabel bebas. Pendapat mendefinisikan regresi sebagai kajian terhadap hubungan satu variabel yang disebut sebagai variabel hubungan satu variabel (Sarwono, 2006).

Metode regresi yaitu untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh antara variabel bebas independen dengan Variabel terikat dependen. sehingga dapat diperkirakan antara baik atau buruknya suatu variabel x terhadap naik-turunnya suatu tingkat variabel y , begitu juga sebaliknya. berikut rumus regresi sederhana yaitu:

$$Y = a + bX$$

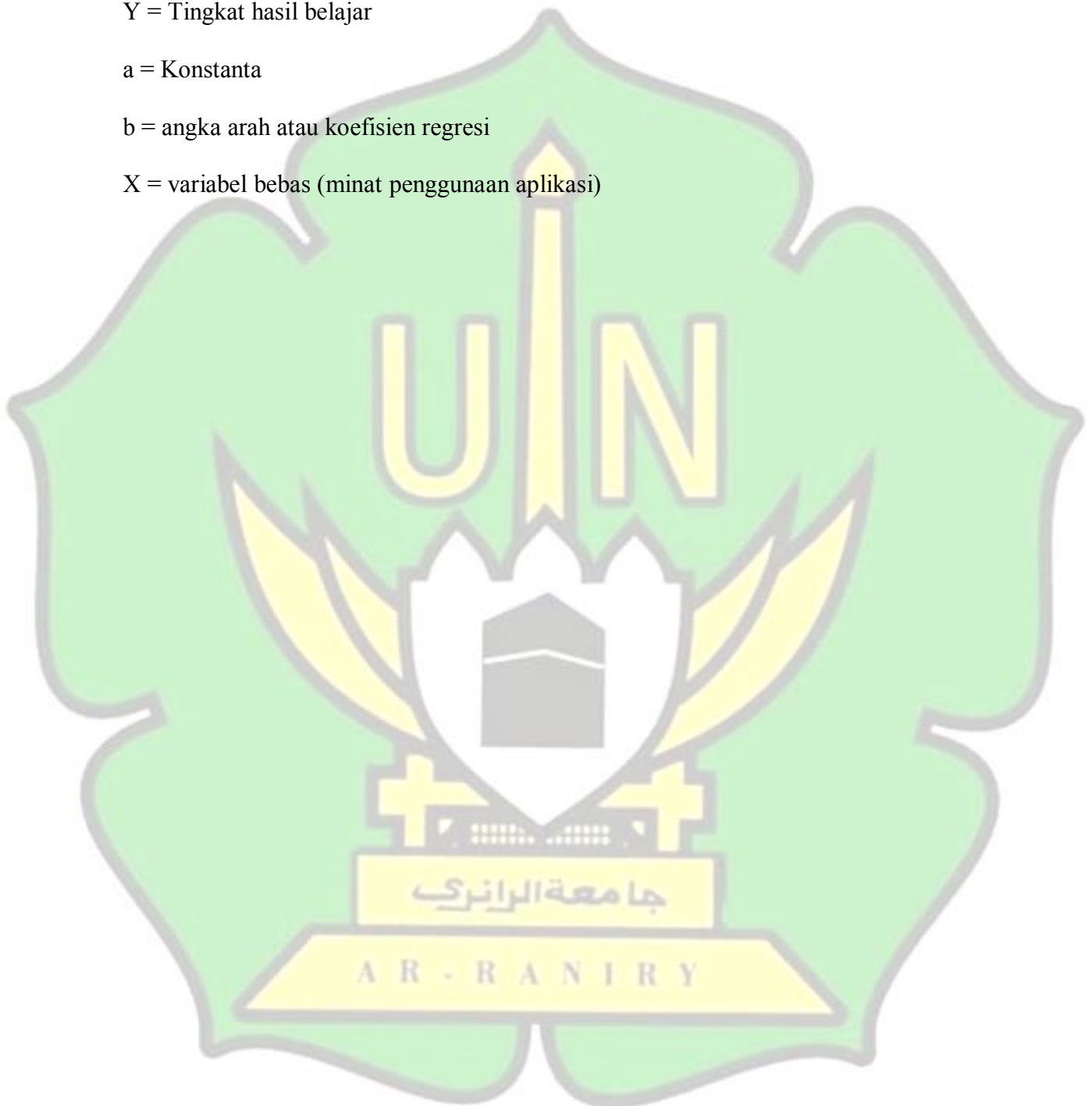
Keterangan :

Y = Tingkat hasil belajar

a = Konstanta

b = angka arah atau koefisien regresi

X = variabel bebas (minat penggunaan aplikasi)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Objek penelitian

Dalam bab ini membahas mengenai hasil uji instrumen, hasil penelitian, analisis data dan pembahasan. Peneliti menggunakan responden yaitu mahasiswa bidang multimedia yang sudah mengambil mata kuliah desain grafis bagi angkatan 2017 dan Angkatan 2018 dengan jumlah 20 orang dari masing-masing angkatan. Pada mahasiswa angkatan 2017 diberikan perlakuan dengan pembelajaran berbasis tatap muka sedangkan pada mahasiswa angkatan 2018 dengan perlakuan pembelajaran berbasis daring. Kemudian pengujian instrumen pada penelitian ini dengan menggunakan uji validitas dan uji realibilitas. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2021 di Prodi Pendidikan Teknologi Informasi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang bertempat di Jl. Syekh Abdul Rauf Darussalam, Kopelma Darussalam, Kec.Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Aceh 23111.

2. Analisis Data

Analisis Data Angkatan 2017	Analisis Data Angkatan 2018
1. Uji validitas Uji validitas alat yang digunakan untuk mengukur valid atau tidak suatu kuesioner yang telah	1. Uji validitas Uji validitas alat yang digunakan untuk mengukur valid atau tidak suatu kuesioner yang sudah diteliti. Suatu

diteliti. Jika pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut maka dikatakan valid. Adapun untuk *degree of freedom* (df) = $n-2$ dalam hal ini n artinya jumlah sampel. Jadi, pada kasus ini besarnya df dapat dihitung $20-2$ atau $df = 18$ dengan nilai $\alpha = 0.05$ maka didapat $r_{\text{tabel}} 0,4438$, jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} serta nilai r positif, maka item pernyataan tersebut dikatakan valid.

Tabel 4.1 Uji validitas Butir soal

Variabel	Butir Pernyataan	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
Pembelajaran tatap muka (X)	Xa	0,4438	0,886	Valid
	Xb	0,4438	0,925	Valid
	Xc	0,4438	0,905	Valid
	Xd	0,4438	0,918	Valid
	Xe	0,4438	0,855	Valid
	Xf	0,4438	0,933	Valid
Praktik desain grafis (Y)	Ya	0,4438	0,858	Valid
	Yb	0,4438	0,936	Valid
	Yc	0,4438	0,939	Valid
	Yd	0,4438	0,946	Valid
	Ye	0,4438	0,938	Valid
	Yf	0,4438	0,891	Valid

Berdasarkan Tabel diatas maka uji validitas menunjukkan bahwa pada

kuesioner dikatakan valid bila pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Adapun untuk *degree of freedom* (df) = $n-2$ pada hal ini n artinya jumlah sampel. Jadi, pada kasus ini besarnya df dapat dihitung $20-2$ atau $df = 18$ dengan nilai $\alpha = 0.05$ maka didapat $r_{\text{tabel}} 0,4438$, jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} serta nilai r positif, maka item pernyataan tersebut dikatakan valid.

Tabel 4.2 Uji validitas Butir soal.

Variabel	Butir Pernyataan	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
Pembelajaran berbasis daring (X)	Xa	0,4438	0,642	Valid
	Xb	0,4438	0,567	Valid
	Xc	0,4438	0,463	Valid
	Xd	0,4438	0,852	Valid
	Xe	0,4438	0,776	Valid
	Xf	0,4438	0,397	Tidak Valid
Praktik desain grafis (Y)	Ya	0,4438	0,670	Valid
	Yb	0,4438	0,712	Valid
	Yc	0,4438	0,586	Valid
	Yd	0,4438	0,067	Tidak Valid
	Ye	0,4438	0,253	Tidak Valid
	Yf	0,4438	0,554	Valid

Berdasarkan tabel di atas maka uji validitas menunjukkan bahwa pada

pembelajaran tatap muka atau variabel (X), secara keseluruhan <i>corrected item total correlation</i> memiliki nilai $> r_{\text{tabel}}$ yaitu 0,4438, yang artinya semua butir pernyataan valid pada variabel X. dan hasil uji validitas pada variabel (Y) juga dalam kategori valid.	pembelajaran berbasis daring atau variabel (X), secara keseluruhan <i>corrected item total correlation</i> memiliki nilai $> r_{\text{tabel}}$ yaitu 0,4438 yang artinya pada variabel (X) dari 6 item soal terdapat 5 item yang valid Xa, Xb, Xc, Xd, Xe. Sedangkan item yang tidak valid terdapat pada Xf. Hasil uji validitas pada variabel (Y) Yd dan Ye dalam kategori tidak valid
2. Uji Reliabilitas Uji Reliabilitas merupakan alat yang digunakan mengukur kuesioner. Dan kuesioner merupakan indicator konstruksi. kuesioner dianggap reliabel atau dapat diandalkan jika jawaban responden atas pertanyaan tersebut konsisten atau stabil di berbagai pengukuran cronbach alpha. Pada Uji Reliabilitas, Pengukuran Kuesioner dapat	2. Uji Reliabilitas Uji Reliabilitas merupakan alat yang digunakan mengukur kuesioner. Dan kuesioner merupakan indicator konstruksi. kuesioner dianggap reliabel atau dapat diandalkan jika jawaban responden atas pertanyaan tersebut konsisten atau stabil di berbagai pengukuran cronbach alpha. Pada Uji Reliabilitas, Pengukuran Kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila

dikatakan reliabel apabila cronbach alpha mempunyai nilai lebih dari nilai r_{tabel} . Hasil analisis data dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS 25.

Tabel 4.3 Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Item	r_{tabel}	Cronbach's Alpha	Keterangan
Pembelajaran tatap muka (X)	6	0,4438	0,954	Reliabel
Praktik desain grafis (Y)	6	0,4438	0,962	Reliabel

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas bahwa Alpha Cronbach pada setiap variabel X diperoleh nilai Alpha sebesar 0,954 dan variabel Y sebesar 0,962. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji reliabilitas $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikan 5% yang diperoleh r_{tabel} sebesar 0,4438. maka semua instrumen dalam penelitian ini dikatakan reliabel atau handal.

cronbach alpha mempunyai nilai lebih dari nilai r_{tabel} . Hasil analisis data dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS 25.

Tabel 4.4 Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Item	r_{tabel}	Cronbach's Alpha	Keterangan
Pembelajaran berbasis daring (X)	6	0,4438	0,675	Reliabel
Praktik desain grafis (Y)	6	0,4438	0,288	Tidak Reliabel

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas Alpha Cronbach pada setiap variabel X diperoleh nilai Alpha sebesar 0,675 dan variabel Y sebesar 0,288. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji reliabilitas $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikan 5% yang diperoleh r_{tabel} sebesar 0,4438. Hal ini dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel X Reliabel sedangkan pada variabel Y tidak Reliabel.

3. Uji Normalitas

3. Uji Normalitas

Pengujian normalitas	Pengujian normalitas
merupakan salah satu prasyarat penting digunakan dalam penelitian ini karena setiap data akan diuji, sampel berasal dari populasi terdistribusi normal. uji normalitas dalam penelitian menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov (K-S) yaitu:	merupakan salah satu prasyarat penting digunakan dalam penelitian ini karena setiap data akan diuji, sampel berasal dari populasi terdistribusi normal. uji normalitas dalam penelitian menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov (K-S) yaitu:
1) data berdistribusi normal apabila hasil nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$	1) data akan berdistribusi normal apabila hasil nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$
2) Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $\leq 0,05$ data tidak berdistribusi normal. Dan pada tabel dibawah kita dapat melihat hasil uji Kolmogorov smirnov.	2) Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $\leq 0,05$ data tidak berdistribusi normal. Dan pada tabel dibawah kita dapat melihat hasil uji Kolmogorov Smirnov.
Tabel 4.5 Uji Normalitas	Tabel 4.6 Uji Normalitas

UJI Kolmogorov-Smirnov		
		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.59616378
Most Extreme Differences	Absolute	.165
	Positive	.165
	Negative	-.150
Test Statistic		.165
Asymp. Sig. (2-tailed)		.158 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Bisa dilihat pada tabel uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov Test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,158. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka keputusannya bahwa data tersebut terdistribusi normal. Berarti asumsi normalitas data terpenuhi.

5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis untuk melihat diterima atau ditolak atau berkaitan dengan pengaruh signifikan atau tidak. Dilihat dari hasil pengujian dengan statistic dan

Uji Kolmogorov-Smirnov		
		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.12268704
Most Extreme Differences	Absolute	.144
	Positive	.139
	Negative	-.144
Test Statistic		.144
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Pada tabel uji normalitas dengan rumus Kolmogorov-Smirnov diperoleh signifikansi sebesar 0,200. > 0,05 maka keputusannya data dari hasil uji tersebut dikatakan normal. Berarti asumsi normalitas data terpenuhi.

5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis untuk melihat diterima atau ditolak atau berkaitan dengan pengaruh signifikan atau tidak. Dilihat dari hasil pengujian dengan statistic dan melakukan

melakukan perhitungan pada uji regresi linear sederhana didasarkan pada 2 hal melakukan perbandingan nilai sigifikansi dengan nilai 0,05 dapat ditentukan; 1) Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka variabel x berpengaruh terhadap variabel y. 2) Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka variabel x tidak berpengaruh pada variabel y. setelah kita membandingkan nilai signifikan tersebut, selanjutnya kita membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} berdasarkan ketentuannya : a) Jika nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, artinya variabel x berpengaruh terhadap variabel y b) Jika nilai $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, artinya variabel x tidak berpengaruh terhadap variabel y.	perhitungan pada uji regresi linear sederhana didasarkan pada 2 hal melakukan perbandingan nilai sigifikansi dengan nilai 0,05 dapat ditentukan; 1) Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka variabel x berpengaruh terhadap variabel y. 2) Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka variabel x tidak berpengaruh pada variabel y. setelah kita membandingkan nilai signifikan tersebut, selanjutnya kita membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} berdasarkan ketentuannya : a) Jika nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, artinya variabel x berpengaruh terhadap variabel y b) Jika nilai $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, artinya variabel x tidak berpengaruh terhadap variabel y.
---	---

Untuk menentukan hipotesisnya maka kita dapat melakukan uji T.

1. Uji T_{test}

Pada Uji t statistik digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh secara signifikan antara variabel bebas (X) terhadap variabel (Y) secara individu atau parsial, dengan menggunakan uji t statistik untuk variabel. Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka menerima H_a dan menolak H_o dan sebaliknya. Maka diketahui;

1. Jika $\text{Sig} < 0,5$ atau $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$

Maka terdapat pengaruh variabel x terhadap variabel y

2. Jika $\text{Sig} < 0,5$ atau $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$

Maka tidak terdapat pengaruh variabel x terhadap variabel y

Tabel 4.7 Uji T

Koefisien ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	3.445	1.372		.022
	pembelajaran tatap muka	.824	.058	.958	.000

a. Dependent Variable: praktik

Untuk menentukan hipotesisnya maka kita dapat melakukan uji T.

1. Uji T_{test}

Pada Uji t statistik digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh secara signifikan antara variabel bebas (X) terhadap variabel (Y) secara individu atau parsial, dengan menggunakan uji t statistik untuk variabel. Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka menerima H_a dan menolak H_o dan sebaliknya. Maka diketahui;

1. Jika $\text{Sig} < 0,5$ atau $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$

Maka terdapat pengaruh variabel x terhadap variabel y

2. Jika $\text{Sig} < 0,5$ atau $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$

Maka tidak terdapat pengaruh variabel x terhadap variabel y

Tabel 4.10 Uji T

Koefisien ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	14.253	2.172		.000
	Pembelajaran daring	.362	.130	.549	.012

a. Dependent Variable: Praktik

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil analisis data variabel pembelajaran tatap muka pada mata kuliah parktik desain garfis di prodi PTI UIN Ar-Raniry. Hasil analisis uji t_{hitung} pada tabel diatas pada variabel independen yaitu X 14.181. Dalam penelitian ini nilai t_{tabel} yang diperoleh ialah 1,725. jika nilai sig. < 0,05 atau nilai nya 5% maka dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. dan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat dinyatakan bahwa: Pembelajaran tatap muka (X) terhadap variabel praktik desain grafis (Y) secara parsial diperoleh t_{hitung} (14.181) > t_{tabel} (1,725.), maka keputusannya maka H_a diterima	Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil analisis data variabel pembelajaran berbasis daring pada mata kuliah parktik desain garfis di prodi PTI UIN Ar-Raniry. Hasil analisis uji t_{hitung} pada tabel diatas pada variabel independen yaitu X 2.787. Dalam penelitian ini nilai t_{tabel} yang diperoleh ialah 1,725. apabila nilai sig. < 0,05 atau 5% maka variabel tersebut dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Berdasarkan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat dinyatakan bahwa: Pembelajaran berbasis daring (X) terhadap variabel
--	--

dan H0 ditolak. Sedangkan nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$. Maka disimpulkan pembelajaran tatap muka berpengaruh positif dan signifikan terhadap praktik desain grafis.

2. Analisis regresi linear sederhana

Regresi linear sederhana adalah metode yang berfungsi untuk mengukur besar atau tidak pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dengan menggunakan variabel bebas. Metode regresi linear sederhana yang dimaksud disini untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh variabel bebas (Independen) dengan variabel dependen (terikat).

Tabel 4.8 Uji Regresi Linear Sederhana

Koefisien ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.445	1.372		2.510	.022
	pembelajaran tatap muka	.824	.058	.958	14.181	.000

a. Dependent Variable: realita

a. Dependent Variable: praktik

praktik desain grafis (Y) secara parsial diperoleh $t_{hitung} (2.787) > t_{tabel} (1,725)$, maka keputusannya

Ha diterima dan Ho ditolak.

Sedangkan nilai signifikansinya $0,012 < 0,05$. Maka pembelajaran berbasis daring berpengaruh positif dan signifikan terhadap praktik

2. Analisis regresi linear sederhana

Regresi linear sederhana adalah metode yang berfungsi untuk mengukur besar atau tidak pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dengan menggunakan variabel bebas. Metode regresi linear sederhana yang dimaksud disini untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh variabel bebas (Independen) dengan variabel dependen (terikat).

Tabel 4.11 Uji Regresi Linear Sederhana

Pada tabel diatas bahwa nilai konstanta (a) 3.445 dan nilai pembelajaran tatap muka (b / koefisien regresi) sebesar 0,824 dengan itu persamaan regresinya adalah;

$$Y_1 = a_1 + b_1X$$

$$Y_1 = 3,445 + 0,824 (X).$$

Maka Persamaan tersebut dinyatakan :

- Dapat dilihat bahwa nilai konsisten variabel hasil adalah 3.445.
- Hasil perhitungan Koefisien regresi 0,824 jika penambah 1% nilai pembelajaran tatap muka maka nilai kepuasan bertambah sebesar 0,824 koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah

Koefisien ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	14.253	2.172		.000
	Pembelajaran daring	.362	.130	.549	.012

a. Dependent Variable: Praktik

Pada tabel diketahui bahwa nilai konstanta (a) sebesar 14.253 dan nilai pembelajaran daring (b / koefisien regresi) sebesar 0,362 dengan itu persamaan regresinya adalah :

$$Y_1 = a_1 + b_1X$$

$$Y_1 = 14,253 + 0,362 (X).$$

Persamaan tersebut dinyatakan :

- Konstanta sebesar 14,253 berarti nilai konsisten variabel hasil nya adalah 14,253.
- Koefisien regresi X sebesar 0,362 menyatakan dengan penambah 1% nilai pembelajaran daring maka nilai kepuasan bertambah sebesar 0,362 koefisien regresi tersebut bernilai

pengaruh variabel X terhadap Y positif. 3. Pengambilan keputusan regresi sederhana - Nilai sig berdasarkan koefisien maka mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 maka dikatakan pembelajaran tatap muka menunjukkan adanya pengaruh terhadap variabel praktik desain grafis - analisis Koefisien Determinasi = R^2 menyatakan variabel independen dapat menjelaskan seberapa besar nilai yang didapatkan oleh variabel dependen.	positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y positif. 3. Pengambilan keputusan regresi sederhana - Nilai sig berdasarkan koefisien maka mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 maka dikatakan pembelajaran tatap muka menunjukkan adanya pengaruh terhadap variabel praktik desain grafis - analisis Koefisien Determinasi = R^2 menyatakan variabel independen dapat menjelaskan seberapa besar nilai yang didapatkan oleh variabel dependen. Tabel 4.12 Pengambilan keputusan regresi sederhana
--	---

Tabel 4.9 Pengambilan keputusan regresi sederhana

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.958 ^a	.918	.913	1.63990
a. Predictors: (Constant), pembelajaran tatap muka				

Hasil pengujian tabel model summary berarti ada hubungan antara variabel X pembelajaran tatap muka dengan variabel Y praktik desain grafis mendapat koefisien korelasi (R) 0,958 berdasarkan nilai R sebesar 0,0913 maka memberikan pengaruh terhadap variabel dependen dengan nilai sebesar 91,3% sedangkan sisa 8,7% dipengaruhi oleh variabel lain. Maka kontribusi antara variabel X ke variabel Y semakin kuat.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.549 ^a	.301	.263	2.18085
a. Predictors: (Constant), Pembelajaran daring				

Hasil pengujian bahwa koefisien korelasi berarti ada hubungan pembelajaran daring dengan praktik desain grafis sebesar 0,549. Koefisien determinasi (*Adjusted R Square*) sebesar 0,263 maka memberikan pengaruh terhadap variabel dependen sebesar 26,3% sedangkan sisanya 73,7% dipengaruhi oleh variabel lain.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Efektivitas pembelajaran daring pada praktik desain grafis dalam situasi covid-19 di Program Studi PTI UIN Ar-Raniry

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik secara tidak langsung dengan

memanfaatkan jaringan internet. Keberhasilan efektifitas pembelajaran dapat dilihat dari kegiatan peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung, dan begitupun dengan respon peserta didik terhadap pembelajaran serta penguasaan terhadap materi. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya korelasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik, kondisi lingkungan, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran.

Peneliti melakukan penelitian dengan membagikan kuisioner kepada mahasiswa bidang multimedia Angkatan 2018 yang sudah mengambil mata kuliah desain grafis dan kuesioner terkait Efektivitas pembelajaran daring pada praktik desain grafis dalam situasi covid-19 di Program Studi PTI UIN Ar-Raniry. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui nilai sig variabel X terhadap Y adalah $0,012 < 0,05$ dapat disimpulkan terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran daring dan tatap muka pada mata kuliah praktik desain grafis di program studi PTI UIN Ar-Raniry dan juga kita lihat dari jawaban responden dari kuisioner yang disebarkan kepada mahasiswa Angkatan 2018 PTI UIN Ar-raniry selama proses perkuliahan daring.

Tabel 4.13 Tabel persentase jawaban responden dari kuisioner daring

Pernyataan	Jawaban				
	STS	TS	N	S	SS
1. Pembelajaran berbasis daring membantu saya dalam memahami materi desain grafis	4(20%)	5(25%)	8 (40%)	3(15%)	
2. Saat mengalami kesulitan dalam pratikum desain grafis secara daring saya mudah bertanya kepada dosen dan teman	1(5%)	7(35%)	3(15%)	7(35%)	2(10%)
3. Perkuliahan daring menumbuhkan semangat saya dalam setiap proses pratikum desain grafis.	1(5%)	5(25%)	8 (40%)	5(25%)	1(5%)
4. Nilai yang saya peroleh dari UTS, UAS dan kuis dan pratikum desain grafis berbasis daring sesuai dengan usaha yang saya lakukan	4(20%)	10(50%)	2(10%)	3(15%)	1(5%)
5. Tugas pratikum desain grafis yang diberikan dosen secara daring mudah dipahami dan dikerjakan	2(10%)	9(45%)	5(25%)	4(20%)	
6. Pembelajaran pada pratikum desain grafis secara daring membuat aktivitas belajar menjadi terkontrol selama pembelajaran berlangsung	1(5%)	8 (40%)	6(30%)	4(20%)	1(5%)
7. Pratikum desain grafis dengan daring dapat terlaksana dengan baik dan internet yang stabil		9(45%)	5(25%)	5(25%)	1(5%)
8. Penggunaan aplikasi desain grafis secara daring berjalan dengan baik tanpa hambatan apapun	1(5%)	5(25%)	9(45%)	5(25%)	

9. Pemanfaatan atau penggunaan fitur platfrom yang digunakan pada saat pratikum desain grafis berbasis daring mudah dipahami		4(20%)	8 (40%)	6(30%)	2(10%)
10. Kendala jaringan internet saat pratikum membuat saya kesulitan dalam belajar dan mengerjakan tugas			2(10%)	8 (40%)	10(50%)
11. Kondisi jaringan internet dirumah mendukung untuk digunakan perkuliahan daring khususnya pratikum desain grafis	2(10%)	8 (40%)	5(25%)	5(25%)	
12. Google meet, Classroom, YouTube dan Platfrom lain efektif digunakan selama perkuliahan daring(Kusumawardhani, 2021)	1(5%)		3(15%)	10(50%)	6(30%)

2. Efektivitas pembelajaran tatap muka pada praktik desain grafis di Program Studi PTI UIN Ar-Raniry

Peneliti melakukan penelitian dengan membagikan angket kepada mahasiswa Angkatan 2017 bidang multimedia terkait Efektivitas pembelajaran tatap muka pada praktik desain grafis di Program Studi PTI UIN Ar-Raniry. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui nilai sig variabel X terhadap Y adalah $0,000 < 0,05$ dapat disimpulkan Terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran daring dan tatap muka pada mata kuliah praktik desain grafis di program studi PTI UIN Ar-Raniry. Dari jawaban pertanyaan kuisisioner yang di isi responden bahwa praktik tatap muka efektif. Dari materi yang dijelaskan mudah dipahami,

tugas praktik mudah dikerjakan dan jaringan yang mendukung. dan juga kita lihat bagaimana praktik desain grafis dengan tatap muka dari jawaban responden dari kuisioner yang disebarakan kepada mahasiswa Angkatan 2017 PTI UIN Ar-raniry.

Tabel 4.14 Tabel persentase jawaban responden dari kuisioner tatap muka

Pernyataan	Jawaban				
	STS	TS	N	S	SS
1. Pembelajaran tatap muka membantu saya dalam memahami materi desain grafis	2(10%)	1(5%)	2(10%)	9(45%)	6(30%)
2. Saat mengalami kesulitan dalam pratikum desain grafis secara tatap muka saya mudah bertanya kepada dosen dan teman	2(10%)		4(20%)	6(30%)	8(40%)
3. Perkuliahan tatap muka menumbuhkan semangat saya dalam setiap proses pratikum desain grafis.	2(10%)	1(5%)	2(10%)	9(45%)	6(30%)
4. Nilai yang saya peroleh dari UTS, UAS dan kuis dan pratikum desain grafis dengan tatap muka sesuai dengan usaha yang saya lakukan	2(10%)	2(10%)	3(15%)	10(50%)	3(15%)
5. Tugas pratikum desain grafis yang diberikan dosen secara tatap muka mudah dipahami dan dikerjakan	2(10%)		1(5%)	10(50%)	7(35%)
6. Pembelajaran pada pratikum desain grafis secara tatap muka membuat aktivitas belajar menjadi terkontrol selama pembelajaran berlangsung	2(10%)		2(10%)	13(65%)	3(15%)
7. Pratikum desain grafis dengan tatap muka dapat terlaksana dengan baik dan internet yang stabil	2(10%)		6(30%)	12(60%)	
8. Penggunaan aplikasi desain grafis secara tatap muka berjalan dengan baik tanpa hambatan apapun	2(10%)		5(25%)	12(60%)	1(5%)

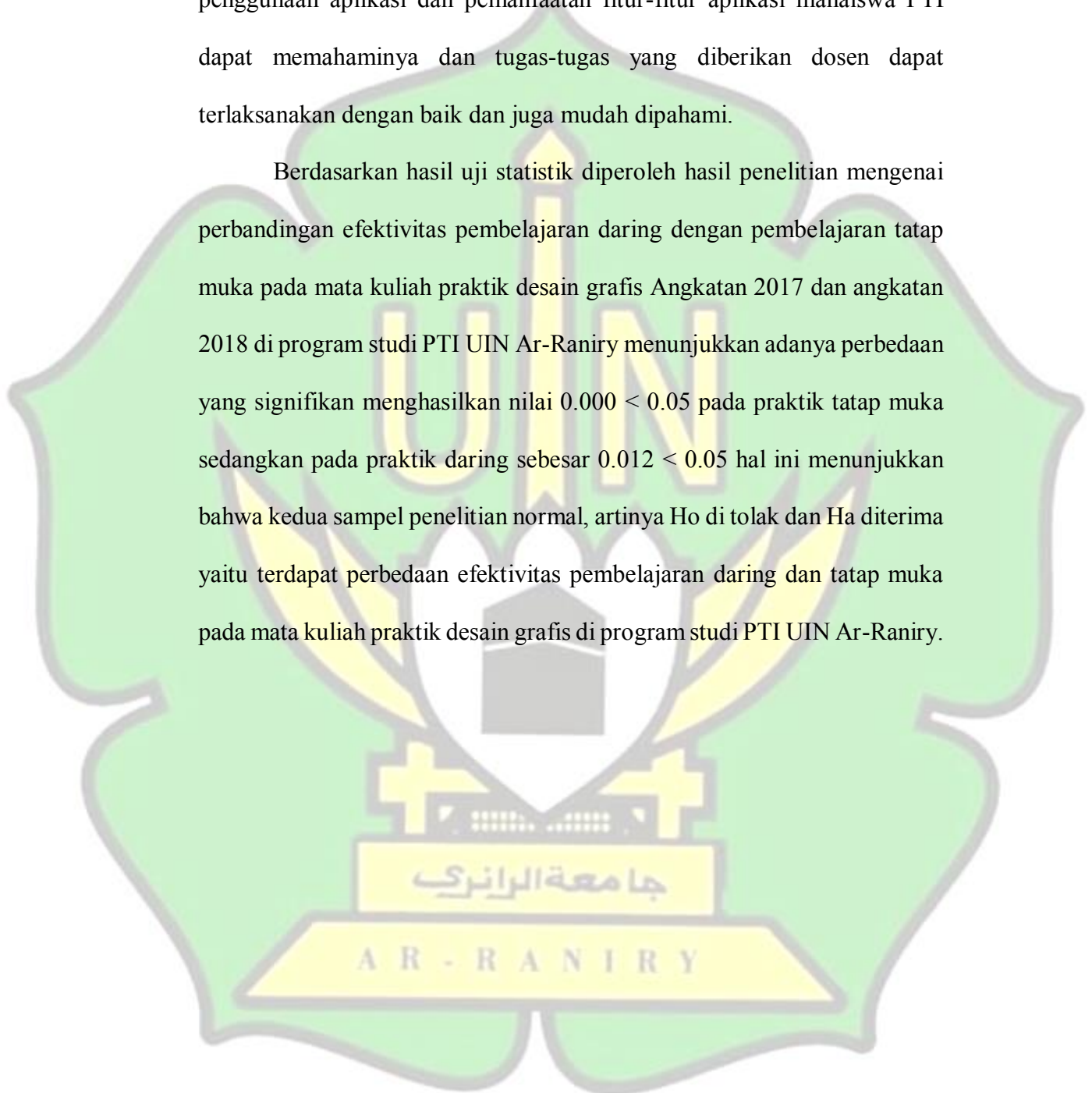
9. Pemanfaatan atau penggunaan fitur platfrom yang digunakan pada saat pratikum desain grafis mudah dipahami	2(10%)		2(10%)	12(60%)	4(20%)
10. Kendala jaringan internet saat pratikum membuat saya kesulitan dalam mengerjakan tugas	2(10%)		3(15%)	12(60%)	3(15%)
11. Kondisi komputer dan koneksi internet pada saat pratikum desain grafis di Lab mendukung untuk digunakan perkuliahan	1(5%)	1(5%)	1(5%)	14(70%)	3(15%)
12. Pratikum desain grafis secara tatap muka dapat menghemat kuota internet saya	1(5%)	1(5%)	2(10%)	11(55%)	5(25%)

3. Hasil pembelajaran daring dalam situasi covid-19 dengan pembelajaran tatap muka pada praktik desain grafis di Program Studi PTI UIN Ar-Raniry

Perbandingan Efektivitas pembelajaran berbasis daring dan tatap muka pada mata kuliah praktik desain grafis pada Angkatan 2017 dan 2018 program studi PTI UIN Ar-Raniry dari data yang diperoleh didapatkan 20 orang responden Angkatan 2017 dan 20 orang responden Angkatan 2018 data tersebut merupakan data primer dari hasil kuesioner yang di isi oleh mahasiswa itu sendiri. Pengumpulan data dimulai pada tanggal 1 Desember sampai tanggal 18 Desember 2020. Untuk melihat perbandingan efektivitas pembelajaran daring dan tatap muka pada mata kuliah praktik desain grafis dapat dilihat dari kuesioner yang diisi oleh mahasiswa yang mana pertanyaan dari kuesioner membandingkan pembelajaran praktik desain grafis secara daring dan tatap muka. adapun dari hasil kusioner ada jawaban

dari responden yang tidak valid dari pertanyaan mengenai jaringan internet yang kurang mendukung dalam pembelajaran daring sedangkan dalam penggunaan aplikasi dan pemanfaatan fitur-fitur aplikasi mahasiswa PTI dapat memahaminya dan tugas-tugas yang diberikan dosen dapat terlaksanakan dengan baik dan juga mudah dipahami.

Berdasarkan hasil uji statistik diperoleh hasil penelitian mengenai perbandingan efektivitas pembelajaran daring dengan pembelajaran tatap muka pada mata kuliah praktik desain grafis Angkatan 2017 dan angkatan 2018 di program studi PTI UIN Ar-Raniry menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan menghasilkan nilai $0.000 < 0.05$ pada praktik tatap muka sedangkan pada praktik daring sebesar $0.012 < 0.05$ hal ini menunjukkan bahwa kedua sampel penelitian normal, artinya H_0 di tolak dan H_a diterima yaitu terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran daring dan tatap muka pada mata kuliah praktik desain grafis di program studi PTI UIN Ar-Raniry.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan di Prodi PTI adanya perbedaan pada hasil persentase jawaban dari responden mengenai Efektivitas Pembelajaran Daring dan pembelajaran tatap muka pada Mata Kuliah Praktik Desain Grafis sebelum dan selama situasi Covid-19 di Program Studi PTI UIN Ar-Raniry, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Pelaksanaan Daring pada Mata Kuliah Praktik Desain Grafis dalam situasi Covid-19 di Program Studi PTI UIN Ar-Raniry berjalan dengan baik, para mahasiswa mampu beradaptasi dengan berbagai aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran praktik desain grafis maupun fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi tersebut. Dan materi yang dijelaskan dosen dapat dipahami dan tugas-tugas yang diberikan dapat dikerjakan dengan baik. Namun beberapa mahasiswa mengalami kesulitan dalam jaringan saat pembelajaran daring.
- 2) Pembelajaran daring dan tatap muka berdasarkan nilai signifikan t_{hitung} berjumlah $0.000 < 0.05$ pada pratikum tatap muka sedangkan pada pratikum daring sebesar $0.012 < 0.05$ hal ini menunjukkan bahwa kedua sampel penelitian normal, artinya H_0 di tolak dan H_a diterima yaitu terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran daring dan tatap muka pada mata kuliah praktik desain grafis di program studi PTI UIN Ar-Raniry.

B. Saran

Berdasarkan data pada hasil penelitian yang telah diperoleh, maka saran yang penulis berikut ialah :

- 1) Adanya permasalahan yang terjadi selama pandemi maka bagi Kampus agar melakukan Pengevaluasi agar dapat melihat apa saja Kendala atau Hambatan Mahasiswa dalam Pembelajaran
- 2) Bagi Dosen diharapkan Dosen lebih kreatif dalam Strategi Pembelajaran
- 3) Dengan adanya Pandemi Covid-19 ini diharapkan Mahasiswa menjadi lebih Rajin dan Kreatif dalam mengikuti Pembelajaran
- 4) Bagi Peneliti selanjutnya agar lebih memaksimalkan waktu untuk melakukan Penelitian dengan baik agar Hasil memuaskan dan dengan menambahkan Variabel lain yang akan mempengaruhi banyak hal dalam Penelitian ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Ade Suryanda¹, Tri Handayani K², dan S. D. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri untuk Praktikum Virtual pada Materi Bioteknologi di SMA*. 5(April), 8–16. <https://doi.org/10.24905/psej.v5i1.18>
- Ahmad Jaelani¹, Hamdan Fauzi², Hety Aisah³, Q. Y. Z. (2020). *Penggunaan Media Online Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Pai Dimasa Pandemi Covid-19 (Studi Pustaka dan Observasi Online) Ahmad*. 8(1), 12–24.
- Aisa, A., & Lisvita, L. (2020). *Educatio and Management Studies Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid*. 3(4).
- Amri Amir, Junaidi, Y. *metodologi penelitian dan penerapannya*. (n.d.). *metodologi ekonomi penelitian dan penerapannya*.
- Bambang Sumintono, Setiawan Agung Wibowo, N. M. dan D. H. T. (n.d.). *Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pengajaran: Survei Pada Guru-Guru Sains Smp Di Indonesia Bambang Sumintono, Setiawan Agung Wibowo, Nora Mislan dan Dayang Hjh Tiawa*. 122–131.
- Briliannur Dwi C, Aisyah Amelia, Uswatun Hasanah, Abdy Mahesha Putra, H. R. (n.d.). *Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19*.
- Dewi, S. K. (2011). Efektivitas E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Tik Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Depok. *Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Fauzia, A., & Samputra, P. L. (2022). *Evaluasi Orang Tua Siswa terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh melalui Youtube*. 6(3), 1312–1322. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1184>
- Fitri Gusti Ayu, S.Kom, M. K. (2020). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X Tkj 1 Di Smk Negeri 1 Solok*. 6(2), 1–11.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). *Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>

- Hal, P., & Susilowati, I. H. (2021). *Bauran Pemasaran UMKM Sektor Kuliner Kota Bogor Di Masa Pandemi Covid 19*. 04(1), 282–291.
- HALIMA. (n.d.). *Efektifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Saman 1 Lambandia*.
- Hamzah Akhmad Badarudin¹), Mohamad Surya²), Akhmad Margana³), Y. P. (2018). *Efektivitas Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan*. 3.
- Hendril, N., & Septrian Anugrah². (2020). *Pengembangan multimedia Praktikum Berbasis Laboratorium virtual (Virtual Laboratory/Vi-Lab) Pada materi Perkuliahan Komputer Di Jurusan Ktp Fip Unp Nofri*. 08(01), 1–5.
- Ii, B. A. B., & Pustaka, T. (2009). *No Title*. 12–41.
- IMS Widyantara, W. R. (2020). *Penggunaan Media Youtube Sebelum Dan Saat Pandemi Covid-19 Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik*. 9(2).
- Kembang, L. G. (2020). *Model Pembelajaran Daring Ditinjau Dari Hasil Belajar Mata Pelajaran Ski (Studi Pada Siswa Kelas Viii) Mts Darul Ishlah Ireng Lauk Tahun Pelajaran 2019/2020*.
- Komang, N., & Astini, S. (2020). *Tantangan Dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19*. 3(2), 241–255.
- Kusumawardhani, F. E. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring Bagi Mahasiswa Pendidikan Keagamaan Katolik Universitas Sanata Dharma Yogyakarta Di Masa Pandemi Covid- 19*.
- L, PenYuyun Maryuningsih¹, Budi Manfaat², R. (2019). *Penerapan Laboratorium Virtual Elektroforesis Gel Dan Polimerase Chain Reaction (Pcr) Sebagai Pengganti Praktikum Riil. Penerapan Laboratorium Virtual Elektroforesis Gel Dan Polimerase Chain Reaction (Pcr) Sebagai Pengganti Praktikum Riil*, 09(1), 48–64.
- Maryanti, S. (2016). *Unnes Science Education Journal. Pengembangan Bahan Ajar Superkelas Pisces (Ikan) Berbantuan Praktikum Virtual Pada Mata Kuliah Zoologi Vertebrata*, 5(3), 1424–1431.
- Mastura, & Santaria, R. (2020). *Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pengajaran bagi Guru dan Siswa*. 3(2), 289–295.
- Mawar ramadhani. (2012). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi*

Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Kalasan Skripsi.

Mujianto, H. (2019). *Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Haryadi.* 5(1), 135–159.

NEGARA, B. K. K. I. A. (2010). *processing data penelitian menggunakan SPSS.*

Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). *Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19.* 4(2), 30–36.

Rahma, A. A. (2020). *Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa.* 6948(3), 47–51.

Ramadhani, M. (2012). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Kalasan Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.*

Reny, Sugiartil, P. S. (2018). *Pengembangan Laboratorium Virtual Berbasis Multimedia Interaktif Pada Praktikum Titrasi Asam Basa.* 2(1), 32–41.

ROSMITA. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips Sma Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/ 2020).*

Rustaman, A. H. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Daring, Video Conference Dan Sosial Media Pada Mata Kuliah Komputer Grafis 1 Di Masa Pandemi Covid-19 Abdul. Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Trilogi,* 4(3), 557–562.

sandu siyoto, ali sodik. (2015). *dasar metodologi penelitian.*

Sarwono, J. (2006). *metode penelitian kuantitatif dan kualitatif.*

Sawitri, D. (2020). *Penggunaan Google Meet Untuk Work From Home Di Era Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19). Informatika, Teknik Harapan, Universitas,* 2019(April), 13–21.

Sugiyono. (n.d.). *metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D.*

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D.*

Susanto, A. I. (2020). *Keefektifan Penggunaan Platform Google Classroom Dan*

Schoolology Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Multimedia Smk Negeri 1 Kebumen.

UNESCO Covid-19, “Global Education Coalition”
<https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/globalcoalition> (diakses
 pada: 23 november 2021 10.04 WIB). (n.d.). Haryadi Mujianto.

WAHYUNI, V. N. (2021). *Efektifitas Penggunaan Google Meet Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Al-Islam Plus Krian Sidoarjo.*

WANTI, A. (2019). *Analisis Tingkat Pemahaman Guru Terhadap Penggunaan Teknologi Informasi Di Smk Kabupaten Aceh Besar.*

Widiyono, A. (2020). *Efektifitas Perkuliahan Daring (Online) pada Mahasiswa PGSD di Saat Pandemi Covid 19.* 8(2), 169–177.

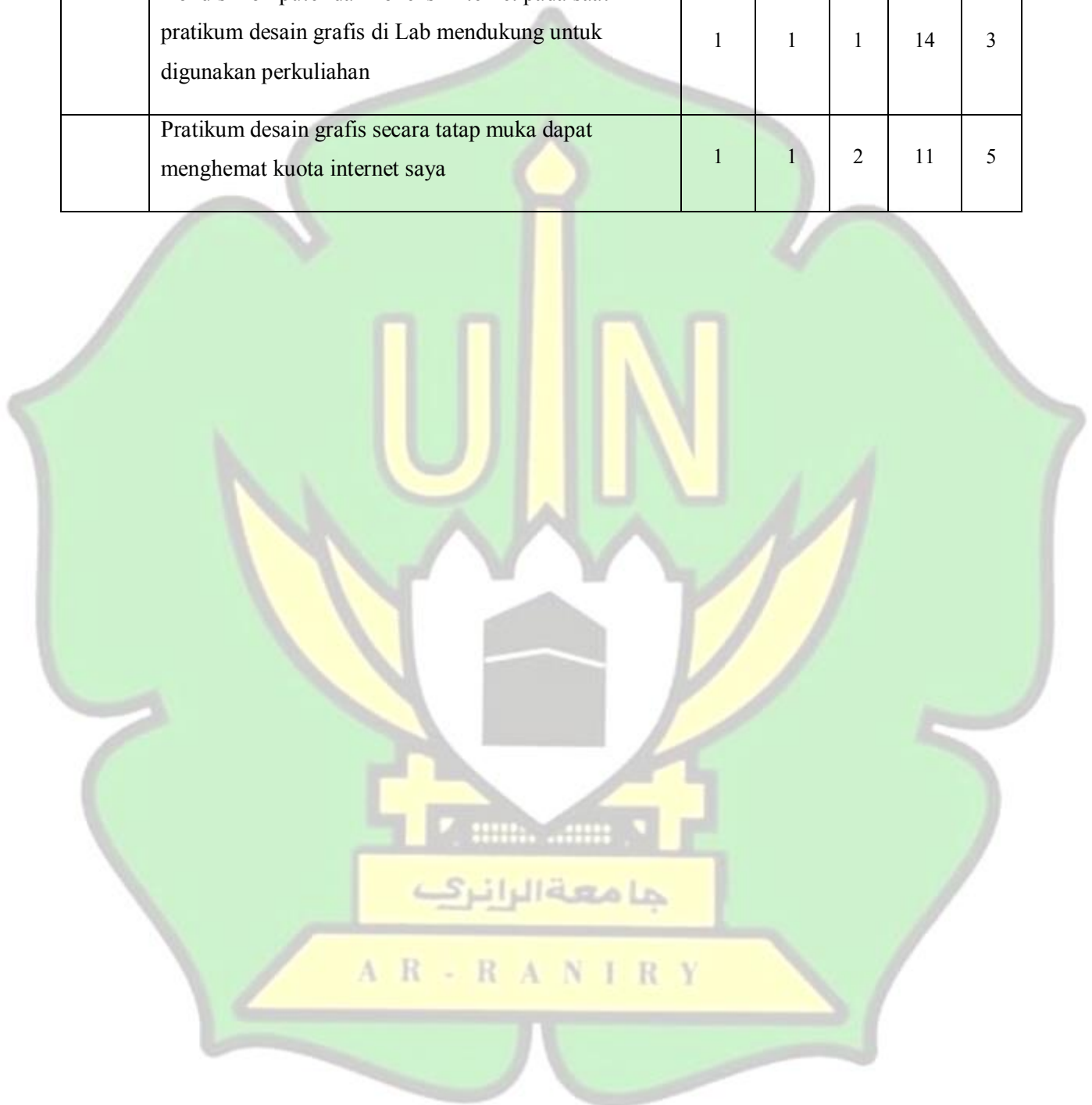


LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner pembelajaran tatap muka mata kuliah praktik desain grafis Angkatan 2017

	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
	Pembelajaran tatap muka membantu saya dalam memahami materi desain grafis	2	1	2	9	6
	Saat mengalami kesulitan dalam pratikum desain grafis secara tatap muka saya mudah bertanya kepada dosen dan teman	2		4	6	8
	Perkuliah tatap muka menumbuhkan semangat saya dalam setiap proses pratikum desain grafis.	2	1	2	9	6
	Nilai yang saya peroleh dari UTS, UAS dan kuis dan pratikum desain grafis dengan tatap muka sesuai dengan usaha yang saya lakukan	2	2	3	10	3
	Tugas pratikum desain grafis yang diberikan dosen secara tatap muka mudah dipahami dan dikerjakan	2		1	10	7
	Pembelajaran pada pratikum desain grafis secara tatap muka membuat aktivitas belajar menjadi terkontrol selama pembelajaran berlangsung	2		2	13	3
	Pratikum desain grafis dengan tatap muka dapat terlaksana dengan baik dan internet yang stabil	2		6	12	
	Penggunaan aplikasi desain grafis secara tatap muka berjalan dengan baik tanpa hambatan apapun	2		5	12	1
	Pemanfaatan atau penggunaan fitur platfrom yang digunakan pada saat pratikum desain grafis mudah dipahami	2		2	12	4

Kendala jaringan internet saat praktikum membuat saya kesulitan dalam mengerjakan tugas	2		3	12	3
Kondisi komputer dan koneksi internet pada saat praktikum desain grafis di Lab mendukung untuk digunakan perkuliahan	1	1	1	14	3
Praktikum desain grafis secara tatap muka dapat menghemat kuota internet saya	1	1	2	11	5



Lampiran 2 Kuesioner pembelajaran berbasis daring mata kuliah praktik desain grafis Angkatan 2018

No	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Pembelajaran berbasis daring membantu saya dalam memahami materi desain grafis	4	5	8	3	
2.	Saat mengalami kesulitan dalam pratikum desain grafis secara daring saya mudah bertanya kepada dosen dan teman	1	7	3	7	2
3.	Perkuliahan daring menumbuhkan semangat saya dalam setiap proses pratikum desain grafis.	1	5	8	5	1
4.	Nilai yang saya peroleh dari UTS, UAS dan kuis dan pratikum desain grafis berbasis daring sesuai dengan usaha yang saya lakukan	4	10	2	3	1
5.	Tugas pratikum desain grafis yang diberikan dosen secara daring mudah dipahami dan dikerjakan	2	9	5	4	
6.	Pembelajaran pada pratikum desain grafis secara daring membuat aktivitas belajar menjadi terkontrol selama pembelajaran berlangsung	1	8	6	4	1
7.	Pratikum desain grafis dengan daring dapat terlaksana dengan baik dan internet yang stabil		9	5	5	1
8.	Penggunaan aplikasi desain grafis secara daring berjalan dengan baik tanpa hambatan apapun	1	5	9	5	
9.	Pemanfaatan atau penggunaan fitur platfrom yang digunakan pada saat pratikum desain grafis berbasis daring mudah dipahami		4	8	6	2
10.	Kendala jaringan internet saat pratikum membuat saya kesulitan dalam belajar dan mengerjakan tugas			2	8	10

11.	Kondisi jaringan internet dirumah mendukung untuk digunakan perkuliahan daring khususnya pratikum desain grafis	2	8	5	5	
12.	Google meet, Classroom, YouTube dan Platfrom lain efektif digunakan selama perkuliahan daring(Kusumawardhani, 2021)	1		3	10	6



Lampiran 3 Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-16597a/Un.08/FTK/KP.07.6/11/2021
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;

b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;

2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;

3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;

4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;

5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;

6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;

7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;

10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;

11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 05 Maret 2021

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:

1. Hendri Ahmadian, S.Si., M.I.M sebagai pembimbing pertama

2. Basrul, MS sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Izza Hafizhu

NIM : 170212136

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Praktik Desai Grafis Dalam Situasi Covid-19 Di Program Studi Pti Uin Ar-Raniry

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2021;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 08 November 2021

An. Rektor
 Dekan

Muslim Razali

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan

Lampiran 4 Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

12/27/21, 3:05 PM Document



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telepon : 0651- 7537321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-17771/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2021
 Lamp : -
 Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
 1. Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar - Raniry 2 .
 Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi 2017 dan 2018 Bidang Multimedia

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **IZZA HAFIZHU / 170212136**
 Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Teknologi Informasi
 Alamat sekarang : Jl. Lingkar Kampus Lt. Gajah, Gampoeng Rukoh Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Efektivitas Pembelajaran Daring pada Mata Kuliah Praktik Desain Grafis dalam situasi Covid-19 di Program Studi PTI UIN Ar-Raniry*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 20 Desember 2021
 an. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Dr. M. Chafis, M.Ag.

Bertaku sampai : 15 Januari 2022

<https://siakad.ar-raniry.ac.id/e-mahasiswa/akademik/penelitian/cetak>

1/1

Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup Penulis

Nama : Izza Hafizhu
 Tempat/Tanggal Lahir : Kota Bakti, 30 September 1999
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Lingkok Sakti, Kec. Sakti,
 Kab. Pidie
 Telepon/Hp : 082158660498
 E-Mail : izzahafizhu03@gmail.com

Data Orang Tua/ Wali

Nama Ayah : Ramli Sulaiman
 Nama Ibu : Juariah Ismail
 Pekerjaan Ayah : PNS
 Pekerjaan Ibu : PNS
 Alamat : Lingkok Sakti, Kec. Sakti,
 Kab. Pidie

Riwayat Pendidikan

TK : TK Pertiwi
 SD : SD Negeri 2 Kota Bakti
 SMP : SMP Negeri 2 Sakti
 SMA : MAS Babun Najah Banda Aceh
 Universitas : Universitas Negeri Islam Ar-Raniry
 Fakultas/Jurusan : Tarbiyah/Pendidikan Teknologi Informasi

Banda Aceh, 10 Januari 2022
 Penulis,



Izza Hafizhu