

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kreativitas siswa masa kini sangat perlu ditumbuhkembangkan secara intens. Seiring kemajuan teknologi, mau tidak mau hantaman efek negatif dari teknologi sangat terasa. Untuk itu siswa perlu terus diarahkan dan dibimbing untuk memanfaatkan waktu luangnya dengan melatih kreativitas positifnya untuk dapat mengembangkan dan menyampaikan idenya secara menarik dalam sebuah desain/rancangan.

Desainer grafis dan animator diinginkan karena sisi seni, inovasi dan kemampuan menggunakan teknologi. Mereka adalah orang-orang yang mengembangkan ide atau konten menjadi bentuk visual untuk memuaskan keinginan klien. Kemampuan desainer sejatinya bisa dimanfaatkan digunakan di berbagai bidang desain grafis diantaranya untuk adalah : mendapatkan dan meningkatkan kemampuan-kemampuannya serta membangun portfolio, kemampuan menyelesaikan masalah, pilihan spesialis yang banyak, mempelajari kemampuan pemasaran, internship di perusahaan-perusahaan profesional, *networking* yang bagus¹

Desain adalah wahana pembantu untuk melaksanakan inovasi pada berbagai kegiatan industri dan bisnis.² desain merupakan suatu ilmu untuk mencermati, mengamati dan mengkritisi suatu fenomena desain (karya

¹ <https://www.ibigacademy.com/> diunduh tgl. 14 Pebruari 2022

² Nussbaum, Bruce. (2011). *Design Thinking It's A Failed Experiment. So What's Next?* Diambil 14 Pebruari 2022 dari <http://www.fastcodesign.com>

desain, falsafah, strategi desain, sejarah desain, teori-teori desain, metoda desain, nilai estetika, perubahan gaya hidup) maupun hal-hal lain yang berkaitan dengan dunia perancangan secara umum. Baik yang bersifat teraga (karya fisik) maupun tak teraga (konseptual) hingga dampaknya pada masyarakat. Ilmu mengenai tinjauan desain belum berkembang secara mantap dibandingkan ilmu sejarah desain ataupun metodologi desain. Sebaliknya, ilmu tentang kritik seni (*art critique*) berkembang sejalan dengan teori-teori seni.³ Dalam wacana seni secara umum, desain memang belum banyak disentuh oleh para pemikir estetika, beberapa telah memasukkan arsitektur, craft dan seni dekorasi sebagai bagian kajian kritisnya. Dalam al quran sendiri seni grafis diungkap dalam surah al-qolam ayat 1

ن وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ

Nun. Demi pena dan apa yang mereka tuliskan

Kekuatan huruf memberikan banyak kontribusi terhadap kekayaan ilmu desain grafis mulai dari ornamen huruf, titik, dan estetikanya. Kekayaan arsitektur Al Quran melahirkan ilmu tipografi setiap huruf memiliki kekuatan tersendiri dengan model dan bentuk lekuk tubuh sesuai daya tampung kesan, arti, makna, simbol dan keindahan sebuah huruf mempengaruhi psikologi manusia. Akan tetapi desain grafis tidak mudah dipelajari butuh pembelajaran yang efektif dan telaten.

Problem pembelajaran desain grafis di sekolah adalah cara penyampaian materi yang akan dijadikan sumber pembelajaran desain grafis

³ Charles Harrison, et al, ed, 1996, *Art in Theory 1900-1990, An Anthology of Changing Ideas*, Blackell Pub, Cambridge.

untuk siswa sekolah kurang efektif. Sumber bahan ajar desain grafis biasanya menyajikan materi pembahasan dengan urutan yang berbeda-beda. Biasanya materi desain grafis dimulai dengan pembahasan pengertian desain grafis sampai praktik mendesain.

Materi pembelajaran harus dipilih secara tepat agar pembelajaran tepat sasaran. Perlu ditentukan jenis materi, kedalaman suatu materi, ruang lingkup dan urutan materi. Keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan sangat tergantung pada keberhasilan guru merancang materi pembelajaran, materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator. Hal-hal yang perlu diperhatikan berkenaan dengan pemilihan materi pembelajaran adalah jenis, cakupan, urutan, dan perlakuan (*treatment*) terhadap materi pembelajaran tersebut.⁴

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di MAN 6 Jombang pada bulan Januari 2022, terdapat beberapa masalah terhadap proses pembelajaran mata pelajaran desain grafis kelas XI, masih sedikit guru yang mengembangkan bahan ajar khususnya multimedia pembelajaran interaktif untuk menunjang proses pembelajaran. Sehingga sumber belajar untuk siswa juga dirasa kurang. Dalam proses pembelajarannya, guru hanya menggunakan

⁴ Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional. Tahun (2008) tentang *Teknik Penyusunan Modul*. Hal. 47

metode ceramah yang membuat siswa merasa kurang tertarik pada mata pelajaran dan terkadang siswa kurang paham dengan yang disampaikan oleh guru. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena siswa kurang mendapatkan materi peraktek.

Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas, pokok bahasan desain grafis khususnya pembuatan ornamen-ornamen islami *software Coreldraw* ini mempunyai tingkat kesulitan tersendiri bagi siswa terutama dalam membuat modeling objek ornamen. Hal ini dapat dilihat ketika guru mendemonstrasikan langkah pembuatan objek desain islami yang diambil dari India atau Mesir didepan kelas masih banyak siswa yang kesulitan mengikuti langkah pembuatan modeling objek ornamen, sehingga guru harus menjelaskan berulang kali dan terkadang guru harus mendatangi siswa yang kurang jelas dengan demonstrasi guru di depan kelas, dan guru harus menjelaskan kembali kepada siswa yang belum paham.

Metode pembelajaran seperti ini jika dilihat dari segi waktu kurang efektif karena tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda jadi diperlukan waktu yang lama dalam penyampaian materi. Proses penyampaian materi yang terlalu lama akan cenderung membuat siswa yang memiliki pemahaman lebih menjadi cepat bosan dan tidak fokus dengan penjelasan guru, serta mengurangi motivasi belajar siswa karena materi yang disampaikan di ulang-ulang.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran desain grafis dan hasil wawancara dengan siswa, untuk hasil belajar siswa pada kompetensi

dasar pemodelan objek sederhana desain grafis ini sudah di atas Kriteria Ketuntasan Minimal, akan tetapi untuk kegiatan praktik siswa kesulitan untuk menerapkannya karena materi yang didapatkan hanya sebatas penjelasan dari guru, sehingga siswa sering lupa dengan apa yang disampaikan oleh guru, ditambah lagi tugas yang diberikan hanya sebatas inisiatif dari masing-masing siswa karena belum adanya materi yang dipokokkan untuk dipraktekkan oleh siswa.

Permasalahan lainnya adalah siswa juga kurang aktif dalam mencari sumber belajar materi yang terkait. Siswa juga membutuhkan arahan dalam belajar dan juga membutuhkan setidaknya bahan ajar yang lebih menarik dan mudah dipahami serta adanya contoh yang sesuai dengan materi agar lebih mudah memahami materi pelajaran meskipun guru tidak berada di kelas. Permasalahan permasalahan tersebut tentu sangat mempengaruhi keterampilan siswa dalam mengoperasikan *software* grafis, siswa hanya terpaku pada materi yang diberikan dan tidak mau mencoba sendiri. Ditambah lagi pada mata pelajaran grafis ini belum terdapat media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran khususnya pada kompetensi dasar pemodelan objek sederhana berbasis grafis model islami.

Berdasarkan fenomena tersebut, menarik diulas dalam sebuah penelitian tentang Pengaruh Media Pembelajaran Desain Grafis Islami terhadap Religiusitas Siswa Kelas XI-Vokasi Multimedia Madrasah Aliyah Negeri 6 Jombang

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh media pembelajaran desain grafis terhadap religiusitas Siswa Kelas XI-Vokasi Multimedia Madrasah Aliyah Negeri 6 Jombang?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah “Menganalisa pengaruh antara media pembelajaran desain grafis terhadap Religiusitas Siswa Kelas XI-Vokasi Multimedia Madrasah Aliyah Negeri 6 Jombang.”

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan khasanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam proses kegiatan belajar mengajar yang terkait dengan bidang TIK / Informatika,

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru : Dapat menjadi sumber masukan informasi positif bagi guru dalam mengembangkan kemampuan profesionalnya dalam mengajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa sebagai upaya mewujudkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan sebagai

motivasi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran TIK / Informatika pada pokok bahasan tersebut.

- b. Bagi para perencana dan pelaksana program pengembang kurikulum (MGMP), sebagai masukan penting terutama untuk memperlancar program pemerintah dalam program inovasi pembelajaran.
- c. Bagi siswa : Dapat mengetahui faktor yang dominan yang mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
- d. Bagi sekolah : Sebagai bahan masukan dan informasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan atau masukan untuk memperbaiki yang merupakan kekurangan yang mempengaruhi hasil belajar siswa.
- e. Bagi peneliti : Dapat dijadikan sebagai langkah awal sekaligus dapat menjadi sarana untuk pengembangan diri dalam memahami faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa.

E. Kerangka Teoritik

- a. Media Pembelajaran desian grafis adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar bentuk seni lukis untuk menciptakan atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu media.mealui program komputer.

- b. Religiusitas Siswa adalah Religiusitas adalah potensi beragama atau berkeyakinan kepada tuhan pada siswa untuk percaya adanya kekuatan di luar dirinya yang mengatur hidup dan kehidupan alam semesta.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah sebagai acuan dan pembandingan untuk peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh :

1. Musmuliadi, Ary Purmadi, Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. Tujuan Penelitian ini adalah Untuk mengetahui Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2016/2017. Metode Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket sebagai metode pokok, observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai metode pelengkap. Penelitian ini mengambil sampel siswa kelas X jurusan Multimedia di SMK NW Kembang kerang Kabupaten Lombok Timur. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan analisis data statistic uji perbedaan rata-rata hitung dengan rumus t- test. Hasil analisis yang diperoleh dalam penelitian ini adalah t- hitung 4,434 dan t-tabel 2,103 dengan demikian t-hitung lebih besar dari t-tabel ($4,434 > 2,103$) dengan taraf signifikansi 5%, ini berarti Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sehingga

penelitian ini dapat dikatakan ada Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2016/2017.⁵

2. Amilia Fatimatul Hamidah Syaad Patmanthara, dan Dila Umnia Soraya. Bahan Ajar Berbasis Webtoon Dengan Model *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Dasar Desain Grafis.. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep pada siswa kelas X program keahlian Teknik Komputer dan Informatika di SMK menggunakan bahan ajar berbasis webtoon dengan model *mind mapping* pada materi dasar desain grafis. Metode pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan tahapan analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar, desain media yang akan dikembangkan, pengembangan produk media berdasarkan desain dan kebutuhan yang telah dirancang, implementasi produk yang terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebagai validator, dan evaluasi setiap proses yang telah dilakukan sebelumnya. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 4 Malang. Hasil penelitian diketahui bahwa adanya peningkatan pemahaman konsep pada siswa saat menggunakan webtoon sebagai bahan ajar. Hal tersebut terlihat dari hasil uji pemahaman konsep awal (pre test) dengan persentase 19% siswa yang

⁵ Musmuliadi, Ary Purmadi, Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Volume 3 Nomor 1 Edisi April 2018

mendapatkan nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dibandingkan dengan uji pemahaman konsep akhir (post test) yang mengalami peningkatan dengan persentase 85% siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM..⁶

3. Nisaul Khoiru Ummah & Khuriyah. Hubungan antara Religiusitas dan Pendidikan Karakter di Rumah terhadap Akhlak Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri Surakarta. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara religiusitas dan moral, pendidikan karakter di rumah dan akhlak, serta religiusitas dan budi pekerti pendidikan akhlak siswa di Mts Negeri 2 Surakarta. Ini penelitian menggunakan metode korelasional yang dilakukan mulai bulan Maret 2020 sampai dengan Agustus 2020. Menetapkan 81 sampel, penelitian ini dipilih secara acak, ini penelitian menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data. Data diuji dengan menggunakan statistik inferensial dengan bantuan SPSS Release 23.0. Pengujian hipotesis dianalisis menggunakan uji analisis korelasi berganda. Sebelum analisis, uji asumsi klasik untuk melihat normalitas, linearitas, multikolinearitas, dan dilakukan heteroskedastisitas. Hasil penelitian menunjukkan 1) religiusitas dan siswa moral ada secara signifikan dengan sig (2-tailed) sebesar 0,000 ($p=0,000 < 0,05$). Dia berarti ada hubungan yang signifikan antara religiusitas dengan siswa moral. 2) pendidikan karakter di rumah dan akhlak siswa ada dengan nilai sig (2-tailed) sebesar

⁶ Amilia Fatimatul Hamidah Syaad Patmanthara, dan Dila Ummia Soraya. Bahan Ajar Berbasis Webtoon Dengan Model Mind Mapping Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Dasar Desain Grafis. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran (Jppp)*. Vol 01, No 01, April 2022

0,000 ($p=0,000 < 0,05$), berarti ada hubungan yang signifikan antara pendidikan karakter di rumah dan siswa moral 3) religiusitas dan pendidikan karakter di rumah terhadap anak didik moral ada sebagian dan secara bersamaan. Karena nilai F Change adalah 0,000 yang berarti $< 0,05$, penelitian menyimpulkan bahwa religiusitas dan karakter pendidikan di rumah memiliki korelasi yang signifikan terhadap moral siswa.⁷

4. *Gosta Damianus, Rustiyarso Rustiyarso, Sulistyarini Sulistyarini*, Pembinaan Religiusitas Kaum Muda Melalui Ekaristi Di Gereja Katedral. Kajiannya bertujuan untuk mengetahui pembinaan religiusitas kaum muda melalui Ekaristi Pemuda ditinjau dari mentalitas dan spiritualitas di Gereja Katedral St. Yosef Pontianak. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan bentuk penelitian kualitatif. Sumber data penelitian ini adalah mahasiswa dan datanya adalah kegiatan Ekaristi Orang Muda dan wawancara dengan pendeta, bruder, tokoh masyarakat, kaum muda, dan orang tua kaum muda. Hasil kajian membuktikan bahwa pengembangan religiusitas ditinjau dari mentalitas meliputi: Pertama, dimensi ritual, pembinaan melalui penanaman nilai solidaritas, yaitu persatuan di kalangan pemuda tanpa memandang latar belakang sosial. Kedua, dari dimensi ideologis, pembinaan pelayanan dan empati sosial bagi generasi muda untuk menjadi agen perubahan bagi keluarga dan masyarakat. Ketiga, dimensi intelektual, menumbuhkan nilai-nilai sosial yaitu tanggung jawab, kepedulian, humanisme, toleransi dan demokrasi serta

⁷ Nisaul Khoiru Ummah & Khuriyah. Hubungan antara Religiusitas dan Pendidikan Karakter di Rumah terhadap Akhlak Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri Surakarta. *CENDEKIA*, Vol. 15 No. 1 April 2021. <https://soloclcs.org>; Email: cendekiaoslo@gmail.com.

nilai-nilai kemanusiaan yang meliputi kebijaksanaan, keberanian, penguasaan diri dan keadilan. Sedangkan pembinaan religiusitas ditinjau dari spiritualitas meliputi: Pertama, dimensi konsekuensi yaitu berkembangnya generasi muda dalam mengembangkan nilai-nilai yang mendarah daging dan membentuk sikap diri yang ekspresif: mudah bersikap ramah, komunikatif dan adaptif. Kedua, dimensi pengalaman, pembinaan dalam membangun stereotip positif: menghilangkan stigma negatif dan fanatisme sempit yang berlebihan serta terlibat dalam kegiatan sosial dan menjunjung tinggi kerjasama.⁸

5. Anggun Prihatin. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) melalui Google Sites dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem, Penelitian ini dilakukan berdasarkan latar belakang rendahnya hasil belajar peserta didik kelas X IPA SMAN 1 Susukan Kabupaten Cirebon pada materi ekosistem dikarenakan jangkauan materi yang terlalu luas serta kurangnya visualisasi media pembelajaran serta kurangnya keterlibatan teknologi dalam pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran infografis (canva) melalui google sites terhadap hasil belajar peserta didik dan respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain Pre-Eksperiment dan jenis desain pada penelitian ini adalah One Group Pretest-Posttest Design dengan teknik

⁸ Gosta Damianus, Rustiyarso Rustiyarso, Sulistyarini Sulistyarini, Pembinaan Religiusitas Kaum Muda Melalui Ekaristi Di Gereja Katedral. *JPPK: Journal of Equatorial Education and Learning*, Vol 9, No 8 (2020)

pengambilan sampel purposive sampling, yakni kelas X IPA 2 sebanyak 34 orang peserta didik dengan pertimbangan rata-rata peserta didik memiliki Smartphone android dan memiliki karakteristik belajar secara mandiri. Instrumen yang digunakan berupa tes yakni soal objektif (pilihan ganda) dengan 5 opsi sebanyak 20 butir soal untuk memperoleh data utama pada ranah kognitif yang berupa pretest dan posttest, sedangkan pada ranah afektif dan psikomotor sebagai data penunjang, serta non-tes yakni angket untuk memperoleh data penunjang berupa respon peserta didik terhadap pembelajaran. Hasil penelitian ini dilihat dari peningkatan hasil posttest dari pretest. Nilai rata-rata pretest yang didapat oleh peserta didik sebesar 47,2 lebih kecil dari pada nilai rata-rata posttest yang diperoleh peserta didik yaitu sebesar 85,4 Kemudian untuk penilaian afektif diperoleh nilai rata-rata sebesar 86,7 dengan kategori sangat baik dan untuk nilai rata-rata psikomotor diperoleh nilai rata-rata 84,5 dengan kategori sangat baik. Serta diperkuat dengan hasil kuesioner angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran infografis (canva) melalui google sites diperoleh rata-rata respon positif sebesar 53,6% dengan respon sangat setuju. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif peserta didik dapat mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran infografis (canva) melalui *google sites* pada materi ekosistem.⁹

⁹ Anggun Prihatin. 2022. *Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) melalui*

6. Muchsin Taufik, 2022, Implementasi Model *Discovery Learning* Dalam Pembelajaran Desain Grafis Poster Di Salahsatu SMKN Di Karawang. Latar belakang penelitian ini adalah penulis ingin meneliti penerapan model discovery learning dalam pembelajaran desain grafis ditingkat sekolah menengah kejuruan (SMK). Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan model discovery learning dalam meningkatkan hasil pembelajaran desain grafis ditingkat SMK. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindakan kelas. Peneliti menggunakan instrumen observasi dan tes yang digunakan untuk mengetahui fenomena pembelajaran grafis poster dan peningkatan hasil siswa dalam belajar desain grafis melalui penelitian tindakan kelas ini. Peneliti telah mengambil 40 partisipan dan dilakukan di salahsatu SMKN di Karawang. Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa setelah siswa diberikan Tindakan dalam siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dalam belajar grafis poster melalui model discovery learning. Secara umum para siswa mencapai ketuntasan nilai yang sangat bagus. Simpulan dalam penelitian ini, implementasi model discovery learning dalam pembelajaran desain grafis poster di salahsatu SMKN di Karawang ini telah membuat siswa menjadi aktif, berpikir kritis, dan menjadi lebih berminat dalam belajar materi pembelajaran ini.¹⁰

Google Sites dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem
<http://repository.unpas.ac.id/58952/3/ABSTRAK.pdf>

¹⁰ Muchsin Taufik, 2022, Implementasi Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Desain Grafis Poster Di Salahsatu Smkn Di Karawang. *Jurnal Inovasi Penelitian (JIP)* Vol. 2 No. 6: November 2022

7. Ayu, F., Suryani, D., Muhammad, M., & Maria, S. (2022). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Pada Mata Kuliah Desain Grafis. Pandemi covid-19 yang terjadi di seluruh dunia telah merubah pola dan sistem pembelajaran langsung atau tatap muka menjadi daring atau online. Perubahan ini tentu mengalami banyak kendala terutama dalam proses pemahaman konsep yang membutuhkan tingkat visualisasi yang tinggi, khususnya pada mata kuliah desain grafis. Salah satu konsep yang membutuhkan tingkat visual tinggi adalah konsep rancang bangun atau desain eksterior 3D. Materi ini jika hanya diajarkan melalui buku teks, gambar ataupun secara daring tentu hasil pembelajaran tidak akan maksimal. Penelitian ini bertujuan membuat media pembelajaran desain grafis berbasis *Augmented Reality* untuk mendukung proses pembelajaran pada masa pandemi covid-19. Aplikasi *Assembler* yang dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran ini dapat diakses secara realtime melalui *Smartphone Android* kapanpun dan dimanapun sehingga mahasiswa dapat belajar secara mandiri. Fungsi, objek dan menu yang disediakan dalam *Aplikasi Assembler* sangat banyak, mudah digunakan, dan sangat mendukung untuk pembelajaran desain grafis. Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan pada pembelajaran desain grafis, karena hasil rancangan atau desain dapat ditampilkan langsung dalam bentuk 3D dan *Augmented reality*.¹¹

¹¹ Ayu, F., Suryani, D., Muhammad, M., & Maria, S., Pemanfaatan Augmented Reality

8. Hidayati, Siti Nur (2018) Pengaruh Penggunaan Media Alam Terhadap Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Di MA Walisongo Kaliori Rembang Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Bagaimana penggunaan media alam di MA Walisongo Kaliori Rembang tahun pelajaran 2018/2019?, 2) Bagaimana minat siswa pada mata pelajaran fiqih kelas X di MA Walisongo Kaliori Rembang tahun pelajaran 2018/2019?, 3) Bagaimana pengaruh penggunaan media alam terhadap minat siswa pada mata pelajaran fiqih kelas X di MA Walisongo Kaliori Rembang tahun pelajaran 2018/2019?. Penelitian ini merupakan jenis penelitian field research dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Adapun lokasi penelitian di MA Walisongo Kaliori Rembang yaitu kelas X IPA dan X IPS. Selanjutnya untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan metode pengumpulan angket, yang diperkuat dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi Hasil dari penelitian ini, diketahui bahwa 1) penggunaan media alam pada mata pelajaran fiqih dengan menggunakan lingkungan alam sekitar diterapkan sebagai stimulus untuk memudahkan siswa dalam memahami materi fiqih serta cara pengaplikasiannya. Dalam hal ini dapat diketahui penggunaan media alam dalam kegiatan belajar mengajar dapat menunjukkan hasil yang baik dengan kategori “tinggi” yaitu sebesar 64,19 dan nilai tersebut termasuk pada rentang interval 50-64, 2) Minat siswa akan muncul dan terus berkembang seiring dengan rangsangan atau tanggapan yang

diberikan guru kepada para siswa dalam proses pembelajaran. Dari hasil penelitian, minat siswa pada mata pelajaran kelas X di MA Walisongo Kaliorembang menunjukkan hasil yang baik dengan kategori “tinggi” yaitu sebesar 32,75 dan nilai tersebut termasuk pada rentang interval 26-33, 3) Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media alam terhadap minat siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana. Sebagai dasar untuk menolak atau menerima hipotesis, dilakukan pengujian hubungan kausal dengan cara membandingkan F hitung dengan nilai F tabel. Dengan taraf signifikan 5% pada F tabel dengan N=48 adalah 4,043 dan F hitung sebesar 76,114, maka dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($76,114 > 4,043$). Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media alam berpengaruh secara signifikan terhadap minat siswa pada mata pelajaran fiqh kelas X di MA Walisongo Kaliorembang.¹²

¹²Hidayati, Siti Nur (2018) *Pengaruh Penggunaan Media Alam Terhadap Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Di MA Walisongo Kaliorembang Tahun Pelajaran 2018/2019*. <http://repository.iainkudus.ac.id/2402/2/2.%20ABSTRACT.pdf>

G. Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah penelitian dan memahami isi penelitian ini, maka penulis membuat sistematika penelitian dengan lima bab sebagai berikut :

Bab pertama, berisi tentang pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, Kerangka Teoritik, Penelitian terdahulu dan Sistematika Penelitian.

Bab kedua, dalam bab ini penulis membahas tentang kajian pustaka di dalamnya tentang Media Pembelajaran Desain Grafis Dan Religiusitas Siswa

Bab ketiga, metode penelitian pada bab ini penulis membahas tentang : jenis penelitian metode penelitian, dan analisa penelitian.

Bab keempat, hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian tentang deskripsi obyek penelitian gambaran umum wilayah penelitian yang meliputi : letak geografis dan sejarah singkat Madrasah Aliyah Negeri 6 Jombang, Visi Misi, tujuan, struktur, struktur Madrasah Aliyah Negeri 6 Jombang, keadaan, sarana prasarana, data guru siswa, selanjutnya hasil penelitian.

Bab kelima, ini adalah bab terakhir yang meliputi kesimpulan dari sebuah jawaban terhadap pokok masalah yang menjadi sentral pembahasan dalam tesis ini dan di akhiri dengan saran.

Dan sebagai penguat dalam penelitian ini, dilampirkan bukti-bukti proses dan hasil penelitian.