

# ANALISIS PENGGUNAAN SALINDIA AKIBAT PEMBELAJARAN TANPA BUKU CETAK DI SMA HINDU UWP ASTIKA DHARMA KARANGASEM

Oleh :

I Wayan Numertayasa<sup>1)</sup>, Ni Putu Sutariningsih<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali

<sup>1</sup>email: numertayasawayan@gmail.com

<sup>2</sup>email: putusutariningsih@gmail.com

## Informasi Artikel

### Riwayat Artikel :

Submit, 15 Nopember 2024

Revisi, 10 Januari 2024

Diterima, 4 September 2024

Publish, 15 September 2024

### Kata Kunci :

Minat Belajar,  
Salindia, Power Point,  
Tipografi.

## ABSTRAK

Pada penelitian ini membahas tentang penggunaan salindia di SMA Hindu UWP Astika Dharma akibat pembelajarannya yang tidak menggunakan buku cetak sebagai salah satu media belajar di sekolah. Tujuan dari penelitian ini ialah mengetahui seberapa besar persentase rasa ketergantungan siswa terhadap salindia atau *slide* PowerPoint sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa mampu menyesuaikan penggunaan salindia tanpa menuntut agar salindia dijadikan media ajar satu-satunya dalam kegiatan belajar-mengajar, karena menyimak pemaparan guru lebih mereka tonjokkan dalam mengkombinasikan antara menyimak apa yang disampaikan gurunya dengan penayangan salindia. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan salindia di sekolah yang dimaksudkan tidak sepenuhnya menjadi media pembelajaran, kombinasi antara menyimak guru yang tengah mengajar dengan diimbangi penayangan salindia menjadi opsi yang baik. Mengingat para siswa tidak mengharuskan rupa salindia (segi tipografi dan *design*) sesuai keinginan mereka sepenuhnya, sebagai saran terbaik adalah guru dapat mengemas kelas menjadi kelas yang dapat membangun minat belajar siswa agar efektif dan lebih baik lagi dengan media yang ada di sekolah.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license*



## Corresponding Author:

Nama: Ni Putu Sutariningsih

Afiliasi: Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali

Email: putusutariningsih@gmail.com

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pembentukan pola pikir masyarakat untuk dapat bertahan hidup. Dengan pendidikan manusia dapat memiliki rencana untuk keberlangsungan hidup yang lebih baik. Selain itu pendidikan juga sebagai sarana pembentukan karakter dalam diri seseorang, dapat pula mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang ketika berinteraksi di masyarakat. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Menurut Nurrita (2018), media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada

pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran.

Salah satu pelajaran umum di sekolah adalah pelajaran Bahasa Indonesia. Perlu kita ketahui bahwa Bahasa Indonesia berawal dari bahasa Melayu yang juga memiliki banyak kata yang dipinjam dari bahasa Eropa seperti Inggris, Spanyol, dan Belanda, dan bahasa Indonesia meminjam dari bahasa Sanskerta, Arab, dan bahasa daerah. Oleh karena itu, bahasa Indonesia memiliki asal bahasa yang berbeda. Bahasa Indonesia memiliki aturan pemakaian yang baku.

Namun, dalam praktiknya tidak jarang terjadi penyimpangan dari konvensi standar. Salah satu bentuk bahasa baku adalah bahasa yang diketik. Salah satu aturan ini adalah penggunaan ejaan. Ejaan adalah metode mendeskripsikan bunyi kata, kalimat, dll sebagai huruf dan penggunaan tanda baca (Eliastuti, 2023). Banyak hal kita pelajari lewat buku untuk menunjang kegiatan belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah. Siswa juga membutuhkan buku dalam mengisi waktu dan dapat memanfaatkan buku sebagai media hiburan (Agustina, 2015).

Salah satu media pembelajaran yang dipakai pendidik adalah menggunakan media *PowerPoint*, sehingga dalam proses pembelajaran di kelas menambah suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* juga dapat menumbuhkan kembali semangat belajar siswa dikarenakan diferensiasi yang terjadi agar kelas tidak terjebak dalam suasana yang monoton. Menurut Wirnawa & Sukma (2022), dengan tumbuhnya motivasi belajar siswa maka keinginan untuk belajar akan meningkat dan prestasi belajar siswa akan tercapai. Menurut (Yulianto, 2021), dari hasil pelatihan mahasiswa mampu memahami konsep penulisan makalah dan salindia yang baik dan menarik. Namun bagaimana dengan para siswa? Teknologi dan internet memang merambah ke berbagai daerah. Namun masih banyak titik yang belum mendapatkan hal tersebut dengan lancar layaknya di kota. Terutama daerah tertinggal maupun area yang memiliki masalah fasilitas pendidikan.

Pendidikan adalah salah satu hal penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Bagi pemerintah peningkatan globalisasi ini menjadi tantangan tersendiri dalam meningkatkan mutu sistem pendidikan, sedangkan bagi guru merupakan tantangan untuk dapat mengintegrasikan teknologi komputer dalam sistem pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat lebih berkualitas, bermakna dan menyenangkan. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar menunjukkan perbedaan yang sangat menonjol (Vegatama, 2018).

Proses pembelajaran yang menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif merupakan impian bagi seorang guru. Dan untuk itu, dalam merancang proses pembelajaran, guru harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yang memberi kesempatan peserta didik untuk mencari tahu, belajar berbasis aneka sumber belajar, pembelajaran terpadu, pembelajaran keterampilan aplikatif, pembelajaran yang memperhatikan keseimbangan keterampilan fisik dan mental, dan pembelajaran yang memberikan nilai-nilai keteladanan (Yulianty & Atmaja, 2021).

Yang tak kalah penting terkait salindia sebagai media pembelajaran yang saat ini amat diminati, ada unsur *design* dan tipografi yang membuat siswa dengan cepat menangkap isi pembahasan. Menurut

Iswanto (2023), tipografi adalah suatu Ilmu atau seni atau teknik dalam menyusun elemen elemen huruf ataupun teks agar dapat dibaca dan maknanya tersampaikan dengan jelas dan memiliki nilai estetika. Secara umum tipografi dapat juga dianggap sebagai Ilmu yang membahas Teknik dalam pemilihan dan penataan huruf serta pengaturan distribusi huruf atau teks pada ruang atau media yang tersedia agar dapat menyampaikan makna dari teks tersebut dan juga untuk menciptakan suatu kesan tertentu yang membantu pembaca agar dapat membaca teks tersebut dengan nyaman. Tipografi merupakan salah satu elemen desain yang mempunyai dua fungsi, yaitu fungsi sebagai "tulisan" yang dibaca dan fungsi sebagai "image" (gambar).

Selain itu, kita juga perlu menentukan rubrik pembahasan dalam salindia. *Layout* adalah usaha untuk membentuk dan menata unsur-unsur grafis (teks dan gambar) menjadi media komunikasi yang efektif. Jika data/unsur grafis dan warna yang akan dipakai telah dipastikan sebelumnya, selanjutnya kita dapat melakukan proses *layouting*. Peletakan dan susunan unsur-unsur visual harus terkendali dengan baik agar memperjelas hierarki/tingkatan perhatian sasaran terhadap semua unsur yang ditampilkan (Darmawan, 2016). Untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya, digunakan tipografi secara kreatif sesuai dengan keperluan dan tidak berlebihan.

Pada teori terdahulu tentang periklanan, telah dikenal rumus AIDA, yaitu Attention, Interest, Desire, dan Action. Artinya bahwa sebuah iklan mampu menarik perhatian (*attention*) sehingga pembaca dapat tertarik (*interest*) dengan produk yang ditawarkan. Setelah itu, dapat mendorong pembaca agar ada keinginan untuk membeli (*desire*) produk tersebut. Terakhir melakukan kegiatan (*action*) untuk membeli produk atau jasa yang diiklankan (Ambarwati, 2022). Penyampaian informasi tidak hanya merupakan satu-satunya peran dan digunakannya desain tipografi dalam desain komunikasi visual. Sebagai suatu elemen desain, desain tipografi dapat juga membawa emosi atau berekspresi, menunjukkan pergerakan elemen dalam suatu desain, dan memperkuat arah daripada suatu karya desain seperti juga desain-desain elemen yang lain. Maka dari itu, banyak kita temui desain komunikasi visual yang hanya menggunakan tipografi sebagai elemen utamanya, tanpa objek gambar (Yunita, 1999).

Kita tentu ingat bahwa buku terbut dari kertas, dan bahan baku dari kertas adalah kayu, dan buku cetak terkadang memiliki kesalahan cetak. Di SMA Hindu UWP Astika Dharma nampak buku Pelajaran Bahasa Indonesia tidaklah ada. Namun, perlu kita ketahui sebelum mulai melupakan buku fisik yang kemungkinan akan tergantikan dengan adanya *e-book* (hanya prediksi peneliti). Karena proses membuat kertas cukup rumit sebelum kita bisa melihat buku.

Ada proses penilaian hasil cetakan buku di bagian Quality Control (QC) masih dilakukan secara manual, yaitu dengan cara mencatat hasil pengamatan di kertas. Sehingga cara ini membutuhkan banyak waktu dan tidak jarang pula sering terjadi kesalahan dalam penilaian tersebut. Proses finishing merupakan proses setelah proses cetak. Pada proses finishing terdapat beberapa tahap yaitu ; proses lipat dan jum, proses binding, proses potong 3 sisi, dan proses wrapping. Proses lipat dan jum merupakan proses melipat file yang sudah dicetak dan kemudian diurutkan sesuai dengan halamannya. Proses binding merupakan proses pengeleman dan pemberian cover (Sukendar, 2008).

Berawal dari permasalahan tersebut, maka perlu adanya solusi yaitu dengan mengaplikasikan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) untuk menentukan kelayakan hasil cetakan buku. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah MOORA (*Multi-Objective Optimization On The Basis Of Ratio Analysis*). Menurut Metode ini pertama kali diperkenalkan oleh Brauers dan Zavadkas (2006). Metode MOORA dipilih karena metode ini memiliki tingkat selektifitas yang baik karena dapat menentukan tujuan dari kriteria yang bertentangan. Dimana kriteria dapat bernilai menguntungkan (*benefit*) atau yang tidak menguntungkan atau *cost* (Olivianita & Ariyanto, 2016). Semakin banyak input yang dihasilkan berarti semakin besar pula perusahaan tersebut. Input dapat berpengaruh terhadap produksi suatu barang atau jasa. Selain itu besarnya jumlah input yang dihasilkan akan berdampak pada input bahan baku yang dibutuhkan. Semakin besar input produksi yang dihasilkan maka input bahan baku yang dibutuhkan juga semakin banyak (Aprilia, 2013).

Setiap siswa dapat dipastikan memiliki perilaku dan karakteristik yang sangat heterogen (Hanifah, 2020). Dalam proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik diperlukan sekali yang namanya pendekatan baik secara fisik maupun mental terlebih lagi guru sebagai seseorang yang mempunyai ilmu yang akan membagi ilmunya tersebut kepada peserta didik harus paham betul bagaimana perilaku serta karakteristik dari peserta didik yang akan dididik oleh guru tersebut.

## 2. METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai bagian dari serangkaian investigasi sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data untuk kemudian diukur dengan teknik statistik matematika atau komputasi. Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam

penelitian ini adalah siswa kelas XII SMA Hindu UWP Astika Dharma tahun ajaran 2022/2023 pada bulan Desember 2023 (dalam kegiatan PPL).

Dikarenakan sekolah ini tidak menggunakan buku fisik atau buku cetak sebagai media pembelajaran, para siswa hanya mengandalkan salindia atau *slide* PowerPoint yang dicatat kembali, mengandalkan hasil menyimak mereka saat pengajar menjelaskan materi, dan juga modul ajar yang menjejalkan ponsel mereka. Dengan fasilitas berupa *smart-tv* dan juga proyektor di beberapa kelas yang tidak disediakan *smart-tv*, mereka dapat belajar dengan tambahan media pembelajaran berupa PowerPoint. Maka dari itu, peneliti akan menjadikan siswa kelas 12 sebagai subjek dan salindia sebagai obyek.

Guna mengetahui seberapa besar minat belajar dan literasi mereka tentang Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas yang tentunya menggunakan salindia sebagai landasan penelitian ini, maka peneliti memberikan kuesioner berupa 5 buah pertanyaan. Kuesioner ini dibuat di *googleform* agar memudahkan peneliti merekap persentase tanggapan sampel siswa secara daring. Sampel siswa berjumlah **18 orang** dari kelas XII SMA Hindu UWP Astika Dharma.

Sampel diambil berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat peneliti melaksanakan kegiatan PPL di SMA Hindu UWP Astika Dharma. Sampel yang digunakan peneliti adalah kelas XII , karena peneliti melihat bahwa kelas tidak memiliki perbedaan kemampuan belajar, atau dapat dikatakan kelas tersebut memiliki kemampuan hasil belajar yang sama. Dengan jumlah sampel yang dipakai dalam penelitian ini berjumlah 18 orang siswa yang terdiri dari 7 siswa perempuan, dan 11 siswa laki-laki.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Menurut Sugiono (2013) Teknik pengumpulan kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua statistik dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif dan angket kuisisioner. Data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis secara kuantitatif untuk Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan bantuan statistik deskriptif dan angket kuisisioner, dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah yang ada.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan dari penelitian yang melibatkan 18 siswa kelas XII SMA Hindu UWP Astika Dharma adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Pertanyaan Pertama**

Apakah kamu lebih tertarik melihat PowerPoint daripada menyimak guru?	Ya, saya hanya melihat PowerPoint selama kegiatan pembelajaran.	5,6 % (1 orang)
	Tidak, saya hanya menyimak guru yang mengajar.	5,6 % (1 orang)
	Saya mengkombinasikan keduanya.	88,9% (16 orang)

Dilihat dari tabel 1, menunjukkan bahwa siswa masih memiliki kecenderungan menyimak

audio-visual, serta masih memerlukan peran nyata dari seorang guru dalam menjabarkan materi pelajaran. Selain isi PowerPoint yang diringkaskan oleh para pengajar dan dijabarkan lebih detail di modul ajarnya sendiri, membuat guru atau pendidik dapat menyesuaikan keadaan kelas yang umumnya tidak semua memiliki daya tangkap yang setara.

**Tabel 2. Pertanyaan Kedua**

PowerPoint seperti apa yang kamu senangi?	Berwarna terang dan meriah	22,2 % (4 orang)
	Polos dengan beberapa corak saja	11,1 % (2 orang)
	Menyesuaikan materi	66,7 % (12 orang)

Dilihat dari tabel 2, pertanyaan yang diberikan peneliti memberikan wadah untuk para siswa memberikan pendapat mereka masing-masing. Selain memfasilitasi siswa agar tidak mudah jenuh, pertanyaan tersebut juga mengacu pada persentase tertinggi pada tabel 2 yang mengartikan bahwa guru mendapatkan tantangan agar bisa membuat suasana kelas menjadi lebih sesuai dengan apa yang tengah dipelajari. Untuk itu, design dan tipografi sangat berguna dan layak diterapkan karena daya visual mereka sudah bagus dan mulai terbiasa melihatnya dari salindia yang ditayangkan guru. Sedikit demi sedikit siswa akan terbiasa melihat proporsi, komposisi, dan juga pemilihan font yang tepat dan nyaman di mata.

**Tabel 3. Pertanyaan Ketiga**

Apakah kalian lebih tertarik apabila slide diisi gambar pendukung?	Ya, tentu saja	55,6 % (10 orang)
	Tidak, kasihan gurunya	0 % (-)
	Tergantung pada materi	44,4 % (8 orang)

Sebagai siswa yang kritis dan haus akan ilmu, minat belajar siswa yang sudah meningkat akan ada pada fase seperti hal-nya pertanyaan ke-3 ini. Para siswa akan memilih media PowerPoint digunakan semaksimal mungkin, terlebih lagi dalam hal visual yang tidak mereka dapat lihat di buku cetak. Selain lebih lengkap dan walaupun mereka kemungkinan besar sudah pernah melihat suatu gambar yang berhubungan dengan pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi belum tentu mereka sadari bahwa itu termasuk di pelajaran mereka. Dan lebih parahnya lagi mereka tidak mengenal ataupun sekadar membaca sekilas saja keterangan dari gambar tersebut. Untuk itu, pada kegiatan PPL peneliti meminta siswa agar memanfaatkan ponsel pintar mereka untuk mencari tokoh sastrawan legendaris maupun penulis terkenal yang mereka ketahui film-nya saja tanpa tau siapa penulis cerita dibaliknyanya. Dan dari suasana kelas yang menyenangkan dan kondusif, siswa memilih tidak merepotkan gurunya apabila guru tidak memberikan gambar pendukung pada salindia. Mereka bisa memanfaatkan ponsel mereka yang dapat mereka gunakan kapan saja.

**Tabel 4. Pertanyaan Keempat**

Apabila tidak ada slide PowerPoint, apakah kalian masih bisa belajar dengan nyaman?	Ya, tentu saja	27,8 % (5 orang)
	Tidak, slide harus tetap disediakan	0 % (-)
	Tergantung situasi dan kondisi	72,2 % (13 orang)

Perbandingan terbalik terjadi pada tabel 4 dari segi persentase 2 butir jawaban yang dipilih siswa. Terdapat 13 siswa dari 18 sampel yang dipilih sehingga mengungkapkan bahwa salindia tidak serta merta menjadi media ajar di setiap saat. Metode lain agar kelas semakin berkembang masih kompeten difungsikan agar kelas tidak terkesan monoton dan membosankan bagi siswa. Selain itu, situasi juga sangat mempengaruhi kegiatan pembelajaran dalam kelas yang memiliki karakter siswa yang berbeda-beda. Selain itu, peneliti menemukan tidak adanya tuntutan untuk selalu menggunakan salindia di dalam kegiatan belajar-mengajar.

**Tabel 5. Pertanyaan Kelima**

Bila PowerPoint yang ditayangkan guru memiliki <i>design</i> yang kurang menarik, apakah kamu merasa kurang nyaman?	Ya, tentu saja	33,3 % (6 orang)
	Saya tidak mempermasalahakan hal itu	44,4 % (8 orang)
	Saya tidak peduli karena saya tidak terfokus pada powerpoint	22,2 % (4 orang)

Tabel 5 sebagai kuesioner pertanyaan terakhir menjabarkan dampak persentase tipografi dan *design* pada salindia yang ditayangkan saat kegiatan belajar-mengajar berlangsung. Persentase urutan ke-2 menyimpulkan bahwa tipografi dan *design* salindia juga mempengaruhi minat belajar para siswa. Namun ada pula yang tidak mempermasalahakan *design* sama sekali karena mereka tidak terfokus pada PowerPoint yang ditayangkan oleh pendidik.

**Tabel 6. Persentase Akhir Penelitian**

	SANGAT PERLU	PERLU	TIDAK PERLU
Pertanyaan 1	5,6	88,9	5,6
Pertanyaan 3	5,6	44,4	0
Pertanyaan 4	72,2	27,8	0
Pertanyaan 5	44,4	33,3	22,2
<b>TOTAL</b>	<b>127,8</b>	<b>194,4</b>	<b>27,8</b>

Hasil dari para jawaban siswa dikategorikan menjadi 3, yaitu; 1) Sangat Perlu, 2) Perlu, dan 3) Tidak Perlu. Berdasarkan tabel 6, sebagai tabel yang memuat perhitungan akhir, hanya memuat 4 pertanyaan kuesioner saja. Pertanyaan dikecualikan untuk pertanyaan ke-2 dikarenakan opsi jawaban tidak dapat dikategorikan karena menimbulkan jawaban yang bersifat subjektif. Peneliti gunakan pertanyaan tersebut sebagai pertanyaan pemantik agar siswa menyampaikan pandangannya. Dan hasil akhir dari penelitian ini menyatakan bahwa salindia memang diperlukan oleh para siswa SMA Hindu UWP Astika Dharma (sesuai hasil akhir dengan jumlah angka tertinggi yaitu 194,4). Hal ini juga didasari atas situasi dan kondisi kelas.

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan salindia di sekolah SMA Hindu UWP Astika Dharma yang awalnya memiliki kendala berupa tidak adanya buku cetak dapat ditanggulangi dengan penggunaan salindia. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui seberapa perlu adanya salindia dalam kegiatan belajar-mengajar. Hasil dari penelitian ini adalah salindia diperlukan, bukan sangat diperlukan. Kombinasi antara menyimak guru



yang tengah mengajar dengan diimbangi penayangan salindia menjadi opsi yang baik. Selain itu metode ajar dan media yang menyertai juga masih digunakan. Namun para siswa tidak mengharuskan rupa salindia, baik dari segi tipografi dan *design* sesuai keinginan mereka sepenuhnya, melainkan bagaimana guru atau pengajar mengemas kelas menjadi kelas yang dapat membangun minat belajar siswa menjadi efektif.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa SMA Hindu UWP Astika Dharma memilih untuk mengkombinasikan menyimak guru dan penayangan salindia sebagai pendukung saja. Meskipun begitu, dalam hitungan lainnya terdapat siswa-siswa yang sangat memerlukan salindia sebagai media pembelajaran mereka. Inilah tantangan bagi guru agar bisa menyesuaikan situasi kelas dengan metode dan media ajarnya guna semua siswa dapat menjangkau materi pelajaran yang ingin disampaikan. Karena peran guru tak akan pernah tergantikan bagi siswa dalam menjaga tonggak pendidikan karena salindia tidak sepenuhnya menjadi media pembelajaran, maka guru dituntut untuk memutar otak terhadap keadaan. Guru sangat kreatif, begitu juga siswa. Akan ada berbagai macam hasil dari kreativitas mereka yang akan membuat dunia pendidikan semakin berwarna.

Penggunaan salindia di SMA Hindu Utama Widya Pasraman (UWP) Astika Dharma tetap dijalankan sesuai situasi dan kondisi. Mengingat sekolah ini sangat irit dalam penggunaan kertas. Baik kertas HVS untuk keperluan kantor dan administrasi lainnya, serta temuan yang peneliti dapatkan saat melakukan kegiatan PPL adalah sekolah ini tidak menggunakan lembar soal untuk ujian, melainkan memanfaatkan file yang diberi sandi oleh guru masing-masing mata pelajaran. Sandi atau kunci soal diberikan di waktu ujian dilangsungkan, serta soal dikirim ke ponsel masing-masing siswa sesuai jadwal pelaksanaan ujian. Selain itu, buku ajar juga tidak tersedia kecuali buku khusus agama. Mengingat kurikulum yang terus berubah, buku yang juga berubah, opsi yang baik saat ini adalah penggunaan media digital yang juga membuat sekolah tidak terpuruk dengan keadaan yang ada dengan cara memanfaatkan apa yang ada di sekolah, mengingat sekolah ini berada di kawasan Bali Timur yang masih dalam kategori dekat dengan gunung berapi aktif. Harapan peneliti agar penelitian ini dilanjutkan mengingat banyak sekali hal yang dilakukan sekolah ini dengan menggunakan media digital dan penyebab utama penggunaan minim sekali kertas yang belum peneliti temukan. Selain itu, peneliti menyarankan agar siswa juga turut serta menuangkan kreativitasnya ke dalam salindia agar kelas lebih menyenangkan.

## 5. REFERENSI

Agustina, E. (2015). *Pengaruh Desain Sampul Buku Terhadap Minat Baca Siswa Di Perpustakaan*

*ManyogyakarTA III.*

- Ambarwati, M. (2022). *SMK/MAK KELAS X Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual* (R. Permana, Ed.). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Aprilia, D. R. (2013). *Pengaruh Bahan Baku, Tenaga Kerja, Jam Kerja Mesin Dan Pengawasan Mutu Produk Terhadap Jumlah Kerusakan Hasil Produksi Buku Pada Pt. Masmedia Buana Pustaka Sidoarjo.*
- Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis* (B. Trim, Ed.; Vol. 1). Ditjen PAUD dan Dikmas, Kemendikbud RI.
- Eliastuti, M. (2023). Kesalahan-Salindia Presentasi Mahasiswa Semester 3 UNINDRA. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(2), 37–48.  
<https://doi.org/10.56444/soshumdik.v2i2.785>
- Hanifah, H. (2020). Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, 2, 105–117.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129.  
<https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Vol. 03).
- Olivianita, L., & Ariyanto, R. (2016). Sistem Pendukung Keputusan Kelayakan Hasil Cetakan Buku Menggunakan Metode Moora. *Polinema*.
- Sukendar, I. (2008). Analisis Pengendalian Kualitas Produk Cetak Buku Dengan Menggunakan Seven Tools Pada PT. XYZ. *Seminar on Application and Research in Industrial Technology, SMART*.
- Vegatama, M. R. (2018). Arfak Chem: Chemistry Education Journal Pengaruh Penggunaan Media Macromedia Flash Dan Powerpoint Pada Pembelajaran Langsung Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X1 Ipa Sma Negeri 2 Sungguminasa (Studi Pada Materi Pokok Asam-Basa). *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*.  
<http://jurnal.unipa.ac.id/index.php/accej>
- Wirnawa, K., & Sukma Dewi, P. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 1 Gedongtataan Di Era Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 3(2), 109–113.
- Yulianto, A. (2021). Pelatihan Penyusunan Makalah dan Salindia Berkualitas Bagi Mahasiswa Baru Universitas Nahdlatul Ulama Blitar Tahun Akademik 2021/2022. *Jurnal Indonesia Mengabdikan*.
- Yulianty, D., & Atmaja, S. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Fisika Menggunakan

Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 22 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Edukasia (JIE)*, 1(1).  
Yunita, P. (1999). Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 1, 47-54.  
<http://puslit.petra.ac.id/journals/design/>