



Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 3 Makassar pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Menggunakan Aplikasi *Corel Draw*

Putri Anitasari R.^{1*}, Sanatang², Muhammad Riska³

¹Universitas Negeri Makassar, putrianita501@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar, sanatang.unm@gmail.com

³Universitas Negeri Makassar, muhammadrabo@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan pada hasil belajar dan keaktifan serta tanggapan siswa setelah penggunaan aplikasi *Corel Draw* pada mata pelajaran dasar desain grafis pada kelas X kompetensi keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Makassar. Aplikasi *Corel Draw* yang dimaksud adalah perangkat lunak olah grafis berbasis vektor yang memungkinkan pengguna mengelola grafis tanpa di batasi seberapa besar ukuran objeknya. Sedangkan yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai oleh peserta didik dalam ranah kognitif dan psikomotorik setelah menerima tindakan berupa pengalaman belajar Dasar Desain Grafis dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw*. Yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah 35 orang siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 3 Makassar. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, angket, instrument tes dan instrumen penilaian aspek keterampilan. Teknik analisis data yaitu analisis statistik deskriptif. Setelah pelaksanaan tindakan sebanyak dua siklus maka diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 23% pada siklus I dan 38% pada siklus II. Pada keaktifan belajar terjadi peningkatan sebesar 27,3 % dan Siswa kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Makassar menganggap bahwa aplikasi *Corel Draw* sesuai digunakan pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis.

Kata kunci: *Corel Draw*, keaktifan siswa, hasil belajar, Dasar Desain Grafis

1. PENDAHULUAN

Setiap manusia membutuhkan pendidikan sepanjang hidupnya, bahkan semenjak seseorang lahir maka sejak itu pula pendidikan dibutuhkan untuk tumbuh kembangnya. Beranjak dari kepentingan individu, sejatinya pendidikan merupakan salah satu sektor yang paling penting dalam pembangunan nasional sebagai mana tertuang pada alinea keempat Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 bahwa salah satu tujuan nasional Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, dimana tujuan ini akan tercapai dengan menempuh pendidikan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk pendidikan pada jenjang pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja pada bidang tertentu. Kurikulum pendidikan menengah kejuruan didesain dengan sedemikian rupa sehingga lulusan memiliki kompetensi spesifik sesuai dengan kebutuhan masyarakat, dunia kerja, profesional, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi globalisasi.

SMK Negeri 3 Makassar adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan berlokasi di Kota Makassar. SMK Negeri 3 Makassar membina delapan kompetensi keahlian, yaitu teknik komputer dan jaringan, teknik instalasi tenaga listrik, teknik kendaraan ringan, teknik energi perbarukan, teknik pengelasan, teknik gambar bangunan, dan teknik Konstruksi bangunan Gedung. (Dapodik kemdikbud 2022).

Teknik Komputer dan Jaringan adalah salah satu kompetensi keahlian dalam program keahlian teknik komputer dan informatika. Kompetensi keahlian Teknik komputer dan jaringan bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang komputer dan jaringan (network). Untuk membekali peserta didik untuk bekerja pada bidang tersebut kurikulum di desain sedemikian rupa sehingga sesuai

dengan kebutuhan pasar kerja dan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh penulis melalui observasi dan telaah dokumen penilaian pembelajaran, mata pelajaran Dasar Desain Grafis pada Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Makassar diperoleh beberapa informasi bahwa pemahaman siswa terhadap beberapa materi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis tergolong masih rendah. Salah satu penyebab rendahnya pemahaman siswa adalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Rendahnya pemahaman dan kompetensi siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Berdasarkan dokumentasi penilaian guru mata pelajaran, hasil belajar siswa sebagian besar masih berada di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hasil ulangan harian kompetensi dasar menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor, sebanyak 70% siswa tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini secara jelas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis tergolong rendah. Untuk itu diperlukan upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik melalui penerapan berbagai model atau strategi pembelajaran ataupun dengan penggunaan media dan sumber belajar yang tepat.

Berdasarkan informasi dari guru mata pelajaran dasar desain grafis, proses belajar mengajar sudah dilakukan dalam bentuk teori dan praktek pembelajaran. Untuk mencapai beberapa kompetensi dasar khususnya yang berkaitan dengan penerapan perangkat lunak pengolah vektor hanya menggunakan perangkat lunak gratis yaitu Inkscape. Aplikasi ini kurang populer digunakan karena memiliki kemampuan yang tidak sebaik aplikasi berbayar. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menerapkan proses belajar mengajar menggunakan media dan sumber belajar terbaru. Pembelajaran dengan metode praktikum tentunya memerlukan sarana dan prasarana, baik hardware maupun software. Berdasarkan hasil observasi kompetensi keahlian TKJ memiliki laboratorium yang sangat memadai, baik dari sisi kuantitas maupun spesifikasi komputer yang dimiliki. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis sangat mungkin dilakukan melalui penerapan aplikasi pengolah gambar. Salah satu aplikasi pengolah gambar vektor yang paling populer digunakan adalah *Corel Draw*.

2. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

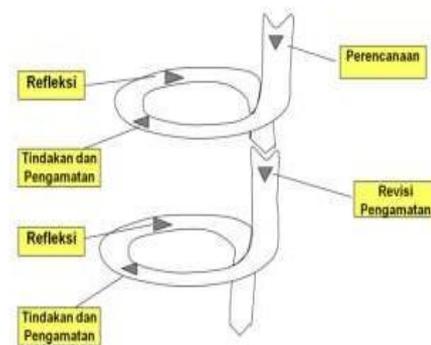
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis kelas XI SMK Negeri 3 Makassar.

B. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Makassar pada semester genap tahun ajaran 2021/2022, yaitu pada bulan Maret sampai dengan Juni 2022.

C. Desain penelitian

Desain penelitian tindakan kelas pada penelitian ini mengacu rancangan model Kemmis & Taggart (1988), dimana masing-masing siklus pada penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu, (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Keempat tahapan tersebut merupakan satu siklus atau putaran, artinya sesudah tahap ke-4 kembali lagi ke tahap pertama dan seterusnya.



Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan Model Kemmis Taggart

D. Subjek Penelitian

Adapun subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 3 Makassar berjumlah 35 siswa. Karakteristik subjek penelitian berdasarkan jenis kelamin dan kemampuan kognitif dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL 1. KARAKTERISTIK SUBJEK PENELITIAN
BERDASARKAN JENIS KELAMIN

No.	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1	Laki-laki	23	65.71
2	Perempuan	12	34.29
Total		35	100



TABEL 2. KARAKTERISTIK SUBJEK PENELITIAN
BERDASARKAN KEMAMPUAN KOGNITIF

No.	Kemampuan Kognitif	Jumlah	Persentase (%)
1	Tinggi	8	22.86
2	Sedang	12	34.28
3	Rendah	15	42.86
Total		35	100

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap Siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan yang terdiri dari beberapa kegiatan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun prosedur/tahap pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siklus Pertama

a) Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan siklus pertama meliputi beberapa kegiatan perencanaan pembelajaran berdasarkan jenis tindakan yang akan diimplementasikan, yaitu penerapan aplikasi *Corel Draw* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Kegiatan perencanaan meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menganalisis Kurikulum Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis
- 2) Menyusun Rencan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan tindakan yang akan diimplementasikan dalam penelitian penerapan aplikasi *Corel Draw*.
- 3) Menyiapkan bahan ajar, media, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan sumber belajar.
- 4) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan penilaian produk
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa.

b) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan pelaksanaan pembelajaran dalam di dalam kelas berdasarkan skenario pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam dua pertemuan yang didasarkan pada aktifitas belajar mengajar yang berlangsung di sekolah.

c) Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung. Observasi berupa mencatat aktifitas-aktifitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi

yang telah disediakan sebelumnya.

d) Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi dan sudah dilakukan refleksi dilakukan berdasarkan data aktifitas belajar dan hasil belajar siswa. Refleksi bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan yang terjadi pada pembelajaran siklus pertama. Hasil refleksi digunakan sebagai bahan perbaikan pada perencanaan siklus berikutnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Kegiatan observasi dilakukan oleh observer dalam hal ini guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis yaitu dengan mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan menggunakan instrumen berupa panduan observasi yang berisi daftar *checklist* aktifitas siswa.

2. Angket

Angket atau kuesioner adalah daftar pernyataan tertulis yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan aplikasi *Corel Draw* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis.

3. Tes

Tes adalah suatu alat pengukur yang berupa serangkaian pertanyaan yang harus dijawab dalam suatu situasi yang distandarisasikan dan yang dimaksud untuk mengukur kemampuan hasil belajar siswa. Tes didasarkan pada indikator pencapaian kompetensi pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis.

G. Instrumen Penelitian

Berdasarkan teknik pengumpulan data di atas, maka instrumen dari penelitian ini adalah lembar observasi, angket, soal tes dan instrumen penilaian aspek keterampilan yang telah melalui tahap validasi.

1. Lembar Observasi

Instrumen Lembar Observasi berupa daftar *checklist* terkait keaktifan siswa selama pembelajaran.

2. Angket

Angket/Kuisisioner digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap penerapan aplikasi *Corel Draw* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. Jenis angket/kuisisioner yang digunakan sebagai

instrumen pada penelitian ini adalah Kuisioner tertutup dengan opsi jawaban skala likert

3. Instrumen Tes

Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan (kognitif). Tes berupa soal pilihan ganda dan esai yang disusun berdasarkan pada kompetensi dasar untuk menilai aspek pengetahuan dan keterampilan siswa setelah dilakukan tindakan. Instrumen tes yang dibagikan kepada siswa telah melalui tahap validasi sebelumnya.

4. Instrumen Penilaian Aspek Keterampilan

Instrumen penilaian dalam penelitian ini merupakan bagian instrumen sebelumnya yang berupa soal tes. Diantara butir pertanyaan pada soal tes, terdapat soal yang meminta siswa menghasilkan sebuah produk hasil dari penerapan aplikasi *Corel Draw* pada pembelajaran Desain Grafis. Soal tersebut memerlukan penilaian yang berbeda dengan soal lainnya karena berupa tes keterampilan yang menghasilkan sebuah produk. Maka dari itu diperlukan instrumen Penilaian pada Aspek Keterampilan.

H. Teknik Analisis Data

Kegiatan analisis data yang meliputi penskoran, pengelompokan data, tabulasi data, serta mengolah dan menyajikan data dalam bentuk tabel hasil pengamatan. Hasil analisis data ini digunakan untuk menjawab masalah penelitian dan membuktikan kebenaran hipotesis. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif.

1. Analisis observasi siswa dan penilaian keterampilan

Data hasil observasi berupa daftar *checklist* dari total sepuluh aspek aktivitas yang diamati. Daftar tersebut nantinya akan dijumlah untuk mengetahui jumlah siswa yang memenuhi setiap aspek keaktifan siswa. Hasil penjumlahan ini selanjutnya akan dinyatakan dalam persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah checklist}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Persentase perolehan dari setiap aspek selanjutnya akan dibandingkan untuk setiap siklus. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan atau penurunan keaktifan siswa dibandingkan siklus sebelumnya.

2. Analisis data untuk hasil belajar

Data hasil belajar diambil dari pre-test dan

post-test siswa, nilai ini diolah dengan pemberian skor. kemudian dinyatakan dalam persentase Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hasil yang diperoleh menunjukkan tingkat pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang telah diberikan. Sedangkan data hasil belajar siswa setelah dilakukan koreksi dan scoring akan dianalisis berdasarkan Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Tuntas (*mastery learning*), yakni 80% dari jumlah siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebagai ketuntasan siswa dalam penguasaan materi yang diberikan (Depdiknas, 2003). Berdasarkan ketentuan tersebut penelitian ini dianggap berhasil jika 80% siswa secara klasikal telah memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

3. Analisis Angket

Analisis yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dimana data dinyatakan dalam tabel distribusi frekuensi sebelum dinyatakan dalam tabel kategori kesesuaian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil Penelitian Siklus I

Berikut adalah perolehan hasil dari observasi keaktifan siswa setiap indikator pada siklus I:

TABEL 3 HASIL OBSERVASI KEAKTIFAN SIKLUS I

No	Indikator	Persentase
1	Siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	48,58%
2	Siswa mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru	45,71%
3	Siswa mengajukan pertanyaan atau mengemukakan pendapat terkait materi pembelajaran	71,42%
4	Siswa mengerjakan tugas dengan baik	60%
5	Siswa mampu menjelaskan penyelesaian terhadap masalah yang diberikan miliknya	65,71%
6	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru	57,14%
7	Siswa mendengarkan dengan sungguh-sungguh pendapat atau tanggapan yang diberikan oleh siswa lain	62,85%
8	Siswa menunjukkan minatnya terhadap desain grafis	74,28%
9	Siswa mendengarkan/memperhatikan hasil presentasi	65,71%

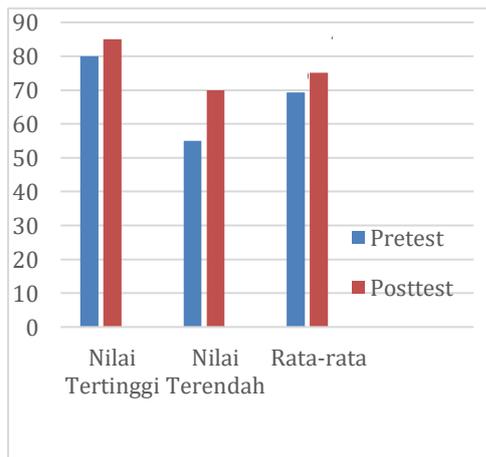
No	Indikator	Peresentase
10	kelompok lain Siswa semangat dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran	88,57%
	Jumlah Siswa	35
	Jumlah Indikator	10
	Rata-rata	55,24%

Berikut adalah hasil yang diperoleh siswa dalam mengerjakan pretest dan post test pada siklus I:

TABEL 4 HASIL PERBANDINGAN PRE TEST DAN POST TEST SIKLUS I

Hasil Olah Data	Pre Test	Post Test	Selisih	Keterangan
Nilai rata-rata	69,29	75,14	5,85	Meningkat
Nilai tertinggi	80	85	5	Meningkat
Nilai terendah	55	70	10	Meningkat
Siswa memenuhi KKM	42%	65%	+23%	Meningkat
Siswa tidak memenuhi KKM	58%	35%	-23%	Menurun

Berikut adalah perbandingan diagram hasil *pretest* dan *post test* pada siklus I:



Gambar 2 Diagram Perbandingan Hasil pretest dan posttest

Berdasarkan hasil tindakan pada siklus maka peneliti dan guru sepakat untuk melanjutkan pada siklus II dengan perbaikan:

1. Pembuatan kelompok diskusi pada siklus I dibentuk menggunakan daftar absen, sehingga pembagian kurang merata karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda sehingga

terdapat 1 kelompok yang kurang aktif.

2. Berdasarkan hasil observasi keaktifan siswa siklus I pada indikator siswa berani membuat keputusan dan mengungkapkannya masih memiliki jumlah skor yang rendah.
3. Siswa kurang aktif dalam menanggapi hasil presentasi dari kelompok lain sehingga kurang ada interaksi antara kelompok satu dengan yang lain.

Berdasarkan refleksi diatas terdapat beberapa kekurangan dalam pembelajaran siklus I, meski demikian hasil belajar siswa pada siklus I sudah meningkat bila dibandingkan dengan *pretest*, akan tetapi penelitian tindakan kelas dinyatakan belum berhasil apabila belum memenuhi indikator keberhasilan yaitu 80% siswa tuntas, maka tindakan dilanjutkan pada siklus II dengan perbaikan:

1. Pada siklus II pembentukan kelompok dibagi oleh peneliti berdasarkan hasil belajar siswa bertujuan untuk pemerataan kelompok agar menjadi kelompok yang heterogen.
2. Guru membimbing siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mengungkapkan pendapat mereka.
3. Guru mengarahkan siswa untuk lebih aktif dalam menanggapi presentasi kelompok lain dan bertanya apabila ada fitur efek dari materi yang belum di pahami.

Hasil Penelitian Siklus II

Berikut adalah perolehan hasil dari observasi keaktifan siswa setiap indikator pada siklus II:

TABEL 5 HASIL OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA SIKLUS II

No	Indikator	Peresentase
1	Siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	80%
2	Siswa mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru	85,71%
3	Siswa mengajukan pertanyaan atau mengemukakan pendapat terkait materi pembelajaran	85,71%
4	Siswa mengerjakan tugas dengan baik	77,14%
5	Siswa mampu menjelaskan penyelesaian terhadap masalah yang diberikan	85,71%
6	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru	74,28%
7	Siswa mendengarkan dengan sungguh-sungguh pendapat atau tanggapan yang diberikan	77,14%

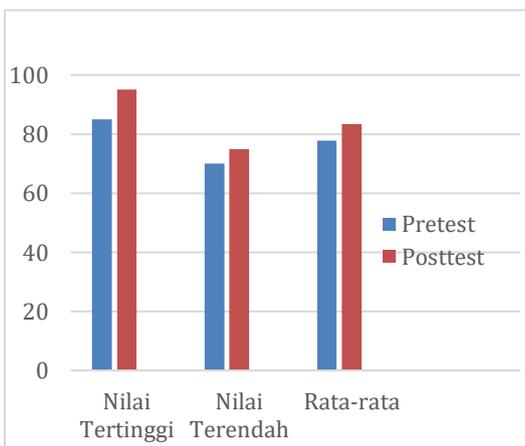
	oleh siswa lain	
8	Siswa menunjukkan minatnya terhadap desain grafis	82,85%
9	Siswa mendengarkan/memperhatikan hasil presentasi kelompok lain	85,71%
10	Siswa semangat dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran	91,42%
	Jumlah Siswa	35
	Jumlah Indikator	10
	Rata-rata	82,57%

Berikut adalah hasil yang diperoleh siswa dalam mengerjakan *pretest* dan *post test* pada siklus II:

TABEL 6 HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

Perolehan	Pre Test	Post Test
Nilai rata-rata	77,86	83,42
Nilai tertinggi	85	95
Nilai terendah	70	75
Jumlah siswa tuntas	29	33
Jumlah siswa tidak tuntas	6	2
Presentase siswa tuntas	83%	94%
Presentase siswa tidak tuntas	17%	6%

Berikut adalah perbandingan pre test dan post test pada siklus II:



Gambar 3. Diagram Perbandingan pretest dan post test

Refleksi dilakukan pada akhir siklus untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi keaktifan siswa dan hasil belajar siswa sudah meningkat dan hasil belajar siswa juga sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu siswa yang memenuhi nilai di atas

KKM lebih dari 80% dari seluruh jumlah siswa kelas X SMKN 3 Makassar Tindakan yang dilakukan dianggap telah berhasil dengan hasil peningkatan pada prestasi belajar dan keaktifan siswa.

Penilaian Keterampilan

Nilai keterampilan siswa diperoleh dari lembar Instrumen Penilaian Aspek Keterampilan Produk Desain Grafis. Penilaian yang dilakukan berupa pemberian skor pada setiap aspek/kategori/kriteria dari produk yang dihasilkan siswa setelah dilakukan tindakan. Adapun produk yang dimaksud berupa Logo yang dibuat oleh siswa berdasarkan soal dan petunjuk pada soal tes. Logo tersebut nantinya dikumpulkan secara kolektif untuk dinilai melalui penskoran. Hasil pengolahan data Nilai Keterampilan dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL 7 HASIL ASPEK PENILAIAN KETERAMPILAN

Data	Perolehan
Nilai rata-rata	79,82
Nilai tertinggi	93,25
Nilai terendah	43,75
Jumlah siswa tuntas	28
Jumlah siswa tidak tuntas	7
Presentase siswa tuntas	80%
Presentase siswa tidak tuntas	20%

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa rata-rata aspek penilaian keterampilan sebesar 79,82 dimana hasil ini telah memenuhi nilai diatas KKM yaitu 75. Persentase siswa yang tuntas pun terbilang cukup tinggi, yakni sebesar 80%. Persentase tersebut telah memenuhi kriteria sehingga tidak perlu dilakukan penilaian ulang.

Penerapan Aplikasi Corel Draw

Angket Penerapan Aplikasi *Corel Draw* digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap penerapan aplikasi *Corel Draw* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. Adapun tingkat kesesuaian penggunaannya menurut pendapat siswa ditunjukkan pada tabel berikut.

TABEL 8 TINGKAT KESESUAIAN PENERAPAN APLIKASI COREL DRAW PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS

Interval	Frekuensi	Persentase	Keterangan
76-80	3	8,57 %	Sangat Tidak Sesuai
81-85	5	14,29 %	Kurang Sesuai
86-90	9	25,71 %	Cukup Sesuai
91-95	16	45,71 %	Sesuai

96-100	2	5,72 %	Sangat Sesuai
--------	---	--------	---------------

Berdasarkan data yang tertera pada tabel, maka dapat diketahui bahwa tingkat kesesuaian Penerapan Aplikasi *Corel Draw* pada Mata Pelajaran Desain Grafis berada pada kategori "Sesuai" dengan persentase sebesar 45,71%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa menurut siswa kelas X SMK Negeri 3 Makassar, aplikasi *Corel Draw* sesuai diterapkan pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

B. Pembahasan

1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Aplikasi *Corel Draw* adalah perangkat lunak olah grafis berbasis vektor. Kegunaan utama dari aplikasi tersebut sesuai dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis sehingga diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya aplikasi *Corel Draw* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis, maka dilakukanlah penelitian tindakan ini.

Sejalan dengan tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada umumnya, penelitian ini juga dilaksanakan dalam empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Bila setelah refleksi, hasil masih dianggap kurang atau bahkan tidak memenuhi tujuan pelaksanaan tindakan, maka dilakukan siklus II dimulai dengan perencanaan kedua hingga refleksi demikian seterusnya setiap siklus hingga diperoleh peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya, penelitian ini melalui dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan alokasi waktu total 6 x 30 menit. Setiap siklus tersebut diawali dengan pre-test dan diakhiri dengan post test. Hasil pretest dan post test dapat dilihat pada tabel 4.2. Kedua hasil tersebut selanjutnya dibandingkan seperti yang tertera pada tabel 4.3 untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan antara sebelum dengan setelah diberikannya tindakan. Dari perbandingan tersebut diperoleh hasil berupa peningkatan baik dari rata-rata nilai hingga jumlah siswa yang memenuhi KKM. Peningkatan tersebut sebesar 23% dengan persentase siswa yang tuntas sebesar 65%. Dari siklus I telah diperoleh peningkatan hasil belajar siswa namun jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas KKM masih kurang dari 80% sehingga dilaksanakan siklus kedua.

Siklus II dilaksanakan dengan metode yang persis sama dengan siklus satu namun diberikan

beberapa perbaikan seperti perubahan cara pembagian kelompok, pemberian bimbingan dan arahan lebih lanjut berdasarkan dari refleksi dari siklus I. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II secara lengkap dilihat pada tabel 4.4. Berdasarkan perbaikan tersebut maka dilaksanakanlah siklus kedua hingga tahap refleksi. Hasil yang diperoleh pada siklus II pun lebih meningkat dibandingkan dengan siklus I dimana peningkatan terjadi baik dari nilai rata-rata maupun pada jumlah total siswa yang memperoleh nilai diatas KKM yakni dengan persentase sebesar 94% yang dapat dilihat secara lengkap dapat dilihat pada diagram 4.6. Persentase tersebut dianggap telah memenuhi kriteria sehingga penelitian tindakan berakhir pada siklus II. Adapun Hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II dapat di lihat secara lengkap pada tabel berikut:

TABEL 9 PERBANDINGAN PRETEST DAN POST TEST PADA SIKLUS I DAN SIKLUS II

Hasil Olah Data	Siklus I			Siklus II		
	Pre Test	Post Test	Selisih	Pre Test	Post Test	Selisih
Nilai rata-rata	69,29	75,14	5,85	77,86	83,42	5,56
Nilai tertinggi	80	85	5	85	95	5
Nilai terendah	55	70	15	70	75	5
Siswa memenuhi KKM	42%	65%	+23%	83%	94%	38%
Siswa TM KKM	58%	35%	-23%	17%	6%	-11%

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dilihat bahwa tindakan yang dilakukan mengalami peningkatan dan nilai rata-rata kelas telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu siswa yang memenuhi nilai di atas KKM lebih dari 80% dari seluruh jumlah siswa. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Corel Draw* pada mata pelajaran Dasar desain Grafis dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Peningkatan Keaktifan Siswa

Tingkat keaktifan siswa diukur dengan menggunakan lembar observasi yang telah divalidasi. Langkah mengukur keaktifan siswa selama belajar Dasar Desain Grafis adalah dengan mengamati gerak-gerik, tindak-tanduk atau segala perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung, baik itu saat pemaparan materi, pendemonstrasian, saat diskusi maupun saat pengerjaan tugas atau



lembar penilaian. Hasil pengamatan tersebut oleh observer dituang pada lembar observasi.

Sejalan dengan hasil belajar, untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan keaktifan siswa selama belajar Dasar Desain Grafis dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw* maka dilakukan perbandingan antara kedua siklus. Adapun penilaian keaktifan siswa sebelum menggunakan aplikasi *Corel Draw* tidak dinyatakan dengan angka, melainkan berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti yang juga dengan metode observasi diperoleh hasil seperti yang telah dijelaskan pada Latar Belakang yakni pemahaman siswa tergolong masih rendah. Salah satu penyebab rendahnya pemahaman siswa adalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa sehingga siswa terlihat kurang aktif saat proses belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan observasi awal tersebut, diketahui bahwa tingkat keaktifan siswa diawal masih kurang atau sangat rendah walaupun tidak dinyatakan dengan angka.

Berdasarkan Hasil Observasi Keaktifan pada Siklus I, diperoleh hasil rata-rata keaktifan siswa sebesar 55,24%. Kriteria ini dianggap berada pada tingkat cukup atau sedang namun belum mencapai kriteria yang ingin dicapai yaitu 75% sesuai kriteria keberhasilan. Sedangkan pada siklus II hasil rata-rata keaktifan siswa yang diperoleh ialah sebesar 82,57%. Terlihat bahwa nilai persentase tersebut telah melampaui kriteria keberhasilan dan mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil ini maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Corel Draw* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis dapat meningkatkan keaktifan siswa.

3. Tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi *Corel Draw* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

Tanggapan siswa terkait penggunaan aplikasi *Corel Draw* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis diperoleh dari angket yang telah diisi oleh siswa yang kemudian dianalisis secara statistik deskriptif untuk memperoleh kategori dari tanggapan siswa tersebut. Adapun hasil analisis instrumen angket secara lengkap dapat dilihat pada tabel 4.13 yang juga diimplementasikan pada gambar 4.6. Berdasarkan data yang tertera pada tabel dan diagram diagram tersebut, dapat diketahui bahwa tingkat kesesuaian Penerapan Aplikasi *Corel Draw* pada Mata Pelajaran Desain Grafis berada pada kategori “Sesuai” dengan persentase sebesar 45,71%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa menurut siswa kelas X SMK

Negeri 3 Makassar, aplikasi *Corel Draw* sesuai diterapkan pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

4. KESIMPULAN

1. Penggunaan aplikasi *Corel Draw* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X kompetensi keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 3 Makassar dengan peningkatan sebesar 23% pada siklus I dan 38% pada siklus II
2. Penggunaan aplikasi *Corel Draw* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Makassar dengan peningkatan sebesar 27,3 %
3. Siswa kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Makassar menganggap bahwa aplikasi *Corel Draw* sesuai digunakan pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, Suharismi. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Asdi Mahasatya
- [2] B. Uno, Hamzah. (2008). *Psikologi Belajar Edisi II*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Dapodik. (2022). *Data Pokok SMKN 3 Makassar*. Diakses dari: <https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/6B28A A3320C3EDD649F1>
- [4] Daryanto. (2008). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [5] Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- [6] Efendi, Defindo. (2015). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Padang: Tim Penerbit Universitas Negeri Padang.
- [7] Kuswanto, Joko. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Jurnal Ilmiah Edutic*. Vol.6 No.2, 78-84
- [8] Lubis, Mhd. Dicky Syahputra, dkk. (2020). Analisis Desain Grafis Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Software *Corel Draw*. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTJK)*. Vol.4 No.2, 89-99.
- [9] Mahmud & Tedi Priatna. (2008). *Penelitian Tindakan kelas Teori dan Praktik*. Bandung: Tsabita.
- [10] Mu'alimin. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Gending Pustaka.



- [11] Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- [12] Pramuaji, Alfianto & Muhammad Munir. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan *Corel Draw* Sebagai Sarana Pembelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Jurnal Elinvo (Electronocs, Informatics, and Vocational Education)*. Vol.2 No.2, 183-189.
- [13] Rajagukguk, Pahala BP, dkk. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Desain Grafis *Corel Draw* Berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*) pada Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP). *Jurnal TIK dalam Pendidikan*. Vol.6 No.2, 155-168.
- [14] Sihombing, Danton. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- [15] Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Renika Cipta
- [16] Suarbawa, I Putu. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran *Corel Draw* untunk Meningkatkan Hasil Belajar di Ranah Psikomotor. *Indonesian Journal of Educationan Research and Review*. Vol.2 No.2, 162-171.
- [17] Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [18] Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [19] Sukayati. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta. PPPPTK.
- [20] Sulianta, Feri.(2014) *Corel Draw Untuk Pemula*. Jakarta: Alex media Komputindo.
- [21] Wardhani, I. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Universitas Terbuka.
- [22] Widoyoko. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Eka Putra