



PENGUNAAN MEDIA COREL DRAW UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KONSEP MENGOLAH GAMBAR VECTOR DENGAN PERANGKAT LUNAK PADA SISWA KELAS XI MULTIMEDIA SEMESTER GENAP SMK NEGERI 1 JENAR TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Oleh
Bety Rahayu
SMK Negeri 1 Jenar Kabupaten Sragen Jawa Tengah
E-mail: betryrahayu94@gmail.com

Article History:

Received: 07-11-2022

Revised: 20-11-2022

Accepted: 19-12-2022

Keywords:

Vocabulary, Multimedia,
Desain Grafis.

Abstract: *Desain Grafis Percetakan merupakan mata pelajaran di SMK Jurusan Multimedia. Permasalahannya "Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran Desain Grafis Percetakan pada siswa kelas XI Multimedia SMKN 1 Jenar?". Dengan tujuan melalui media pembelajaran CorelDraw dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Desain Grafis Percetakan kelas XI Multimedia SMKN 1 Jenar. Teknik pengumpulan data menggunakan evaluasi dan teknik observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data berupa kualitatif dan kuantitatif. Hasilnya adalah keterampilan guru siklus I skor 25 (baik), siklus II skor 29 (baik), dan siklus III skor 37 (sangat baik). Aktivitas siswa pada siklus I skor 23,71 (cukup), siklus II skor 28,78 (baik), dan siklus III skor 33,03 (sangat baik). Pemahaman konsep dibuktikan dengan hasil belajar siswa siklus I nilai rata-rata 80,76 dengan ketuntasan klasikal 66,67%, siklus II sebesar 84,70 dengan ketuntasan klasikal 84,85%, dan siklus III rata-rata 87,88 dengan ketuntasan klasikal 100%.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tiang pokok suatu bangsa. Tanpa pendidikan, manusia-manusia yang hidup di dalamnya tidak akan tumbuh berkualitas. Peningkatan mutu pendidikan secara terus menerus merupakan salah satu hal yang penting dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia di setiap jenjang pendidikan. Ada banyak faktor yang mempengaruhi mutu pendidikan, salah satunya ada pada proses belajar mengajar yang diikuti dengan hasil belajarnya. Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Menurut Arifin (2012: 126), kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang dapat diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi. Selain itu menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 22 Tahun 2003 Pasal 40: 2, pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban



menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Untuk menerapkan apa yang tertulis dalam Undang-Undang Sisdiknas dalam pembelajaran guru tidak bisa mengajar hanya menggunakan metode ceramah, hal ini dapat membuat siswa merasa bosan dan mengakibatkan siswa tidak paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Maka untuk mengatasi hal tersebut penggunaan media sebagai alat bantu mengajar sangat diperlukan.

Menerapkan desain gambar percetakan, dengan Indikator; 1) Ketepatan dalam penggunaan software, 2) Kerapian dalam membuat produk percetakan, 3) Kreativitas dalam penyajian.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan **khususnya** siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Jenar, penulis memperoleh data nilai kognitif dan nilai rata-rata keterampilan yang masih rendah. Observasi kepada siswa dilakukan dengan menggunakan angket wawancara oleh penulis sebagai guru diperoleh hasil bahwa mata pelajaran Desain Grafis Percetakan mempunyai tingkat kesulitan tersendiri bagi siswa terutama dalam memahami materi Mengolah Gambar Vector Dengan Perangkat Lunak. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang ada kurang menarik minat belajar siswa. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penyampainnya hanya dibantu dengan alat bantu presentasi. Selain itu dalam pelajaran praktik, masih banyak siswa yang sering bertanya kepada guru karena tertinggal dengan penjelasan guru maka guru harus menjelaskan berulang kali dan terkadang guru harus mendatangi kekomputer siswa untuk menjelaskan kembali. Sehingga siswa membutuhkan adanya media pembelajaran yang khusus membahas materi Mengolah Gambar Vector dengan Perangkat Lunak untuk mempermudah siswa dalam belajar mengajar. Faktor-faktor tersebut diantaranya terkait tingkat intelegensi antar peserta didik yang memang bervariasi jadi dibutuhkan waktu lama dalam penyampaian materi, belum tersedianya media pembelajaran yang praktis dan mudah digunakan sehingga memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun dibersamai guru, keterbatasan bahan ajar tentang multimedia (materi Mengolah Gambar Vector dengan Perangkat Lunak), kurang menariknya guru dalam menyampaikan pembelajaran membuat siswa yang tadinya semangat belajar menjadi bosan dan tidak fokus dengan penjelasan guru, dan bahkan gangguan pada kegiatan pembelajaran misalnya siswa atau guru tidak bisa hadir dikelas, maupun siswa mengikuti kegiatan perlombaan sehingga siswa diharuskan mengejar ketertinggalan materi dengan belajar secara mandiri.

Keterbatasan tenaga pendidik untuk membuat berbagai media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru maupun siswa adalah salah satu kendala dari belum maksimalnya pemanfaatan sarana. Media pembelajaran memerlukan adanya sebuah inovasi media yang harus melalui serangkaian prosedur penyesuaian desain pembelajaran dan harus diuji coba terlebih dahulu sehingga bisa dipastikan memenuhi tujuan pembelajaran yang diperlukan secara praktis. Selain itu, hasil diskusi dengan guru mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 1 Jenar, pengaruh media pembelajaran sangat penting terutama media pembelajaran berbasis komputer karena pembelajaran berbasis komputer sangat menarik dan inovatif. Tetapi pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan belum terdapat media pembelajaran interaktif yang membantu proses pembelajaran. Permasalahan-permasalahan tersebut tentu sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai pengetahuan materi Mengolah Gambar Vector Dengan Perangkat Lunak masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai nilai KKM dengan presentase ketuntasan belajar 72. Mata pelajaran Desain Grafis Percetakan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan



sebagai berikut: (1) Memahami dan menganalisis prinsip-prinsip serta unsur desain. (2) Memanfaatkan prinsip dan unsur desain, untuk diterapkan dalam dunia percetakan, internet, multimedia dan lain-lain. (3) Memahami suatu proses kreatif pencarian ide yang efektif. (4) Studi tentang mengkombinasikan typography, photography, printing dan lain-lain, sehingga aspek pendukung tersebut menghasilkan sebuah hasil karya yang memiliki power (5) Berperan serta dalam mempersiapkan sumber daya manusia, khususnya para junior programmer, dibidang teknologi komunikasi secara efisien agar dapat meningkatkan citra instansi (6) Menerapkan teknologi informasi sebagai hal penting disegala bidang agar meningkatkan kualitas masyarakat informasi era globalisasi (7) Mengimbangi kecepatan perkembangan teknologi informasi, serta dapat memenuhi program-program pemerintah Indonesia saat ini maupun masa depan.

Berdasarkan naskah akademik kajian kebijakan kurikulum mata pelajaran Desain Grafis Percetakan (2007:5-7) ditemukan beberapa permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran Desain Grafis Percetakan yaitu guru masih berorientasi pada buku teks dan tidak mengacu pada dokumen kurikulum, alokasi waktu yang diberikan cukup singkat atau kurang proporsional sedangkan materi yang harus diberikan cukup banyak, pelajaran masih cenderung pada hafalan, metode yang diterapkan guru cenderung pada aktivitas guru bukan aktivitas siswa sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).

Berdasarkan diskusi bersama guru mitra, bertolak pada akar penyebab masalah untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, ditetapkan alternatif tindakan dengan pendekatan ilmiah untuk memperbaiki pemahaman konsep mengolah gambar dengan perangkat lunak agar dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa serta dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitas guru dengan menetapkan salah satu model pembelajaran inovatif yaitu model pembelajaran dengan media Corel Draw yang terintegrasi dengan pendekatan saintifik/ilmiah.

Pendekatan saintifik bercirikan penonjolan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Pendekatan ilmiah menekankan pada pentingnya kolaborasi dan kerjasama di antara peserta didik dalam menyelesaikan setiap permasalahan dalam pembelajaran (Majid, 2014: 194-195). Pendekatan saintifik mengajak siswa langsung dalam menginferensi masalah yang ada dalam bentuk rumusan masalah dan hipotesis, rasa peduli terhadap lingkungan, rasa ingin tahu dan gemar membaca. Pendekatan saintifik menurut Machin (2014:31) penting digunakan dalam pembelajaran dikelas karena pendekatan ini dapat mengembangkan berbagai skill seperti keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skill*), keterampilan berkomunikasi (*communication skill*), keterampilan melakukan kerja sama dan penyelidikan (*research and collaboration skill*) dan perilaku berkarakter, karena pengalaman belajar yang diberikan dapat memenuhi tujuan pendidikan dan bermanfaat bagi pemecahan masalah dan kehidupan nyata. Penggunaan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran Desain Grafis Percetakan dapat melatih siswa merumuskan masalah dengan banyak bertanya yang menumbuhkan keingintahuan siswa sehingga dapat mengambil keputusan secara cermat.

Penerapan pendekatan Saintifik dalam kegiatan pembelajaran dikelas akan menjadi lebih optimal dan efektif apabila didukung dengan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial. Menurut Arend, model pembelajaran mengacu pada



pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Suprijono, 2009:46).

Model yang digunakan untuk mendukung pendekatan saintifik adalah model Siklus Belajar dengan bantuan Media Corel Draw. Wena (2014: 170) mengemukakan pendekatan saintifik salah satu model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivis yang berpusat pada siswa (*student centered*). Dalam penelitian ini terdapat rangkaian tahap-tahap kegiatan (fase) yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperan aktif.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti akan berupaya meningkatkan kemampuan dan pemahaman konsep mengolah gambar vector dengan perangkat lunak pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan melalui penelitian tindakan kelas dengan judul "Penggunaan Media Corel Draw untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mengolah Gambar Vector dengan Perangkat Lunak bagi Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Jenar Sragen Tahun Pelajaran 2019/2020.

METODE

Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus, masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan. Setiap siklus melalui 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Jenar. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes (evaluasi) dan teknik non tes (observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan catatan lapangan). Teknik analisis data berupa kualitatif dan kuantitatif.

HASIL

A. Deskripsi Hasil **Sebelum** Penerapan Media Corel Draw dalam Pembelajaran

1. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa **Sebelum** Penerapan Media Corel Draw dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi terhadap keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran dilakukan guru yang dibantu mitrakolaborasi diperoleh data keaktifan belajar siswa yang dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1: Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa **Sebelum** Penerapan Media Corel Draw dalam Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Σ	%
1	Siswa aktif menjawab apersepsi	24	75%
2	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru	24	75%
3	Siswa aktif bertanya jawab	26	81,25%
4	Siswa aktif mengumpulkan hasil kerja kelompok	23	71,88%
	Rata-rata	24,25	75,78%

Data tabel tersebut di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Siswa aktif menjawab apersepsi berjumlah 24 siswa atau 75%, sedangkan yang



- lain datang terlambat dan belum mempersiapkan diri
- b. Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru berjumlah 24 siswa atau 75%, yang lain masih pasif dan hanya mendengarkan
 - c. Siswa terlibat aktif bertanya jawab hanya 26 siswa atau 81,25%, yang lain tampak pasif
 - d. Siswa aktif mengumpulkan hasil kerja kelompok berjumlah 23 siswa atau 71,88%, yang lain hanya mendengarkan temannya bertanya
 - e. Rata-rata persentase keaktifan belajar siswa mencapai 75,78%.
2. Hasil Observasi Nilai Rata-rata Keterampilan Siswa **Sebelum** Penerapan Media Corel Draw dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap keterampilan siswa selama proses pembelajaran dilakukan guru yang dibantu mitrakolaborasi diperoleh data kompetensi keterampilan siswa yang dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2: Hasil Observasi Keterampilan Siswa **Sebelum** Penerapan Media Corel Draw dalam Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	N. Rerata	Predikat
1	Kemampuan siswa berkomunikasi dengan kelompok	75,31	C
2	Kemampuan siswa menyampaikan pendapat dalam diskusi	75,94	C
3	Kemampuan siswa dalam presentasi kelompok	75,94	C
	Rata-rata	75,73	

Data tabel tersebut di atas dapat diuraikan mengenai keterampilan siswa sebagai berikut:

- a. Nilai rata-rata kemampuan siswa berkomunikasi dengan kelompok mencapai 75,31 predikat C
 - b. Nilai rata-rata kemampuan siswa menyampaikan pendapat dalam diskusi mencapai 75,94 predikat C
 - c. Nilai rata-rata kemampuan siswa dalam presentasi kelompok di depan kelas 75,94 predikat C
 - d. Nilai rata-rata kompetensi keterampilan siswa mencapai 75,73.
3. Hasil Observasi kemampuan Siswa **Sebelum** Penerapan Media Corel Draw dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil tes sebagai evaluasi yang dilaksanakan pada akhir siklus I diperoleh hasil bahwa nilai terendah 65, nilai tertinggi 80, nilai rata-rata kelas mencapai 80, dan jumlah siswa tuntas belajar berjumlah 25 siswa atau 78,79% dari 35 siswa dalam kelas yang diteliti. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel di bawah ini:

Tabel 3: Hasil Belajar Siswa **Sebelum** Penerapan Media Corel Draw dalam Pembelajaran

No	Uraian	Nilai
1	N. Terendah	60
2	N. Tertinggi	80
3	N. Rata-rata kelas	75,73
4	Ketuntasan	78,79%



	Klasikal	
--	----------	--

B. Deskripsi Hasil Sesudah Penerapan Media Corel Draw dalam pembelajaran

1. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa **Sesudah** Penerapan Media Corel Draw dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran dilakukan guru yang dibantu mitrakolaborasi diperoleh data keaktifan belajar siswa yang dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4: Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa **Sesudah** Penerapan Media Corel Draw dalam Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Σ	%
1	Siswa aktif menjawab apersepsi	26	81,25%
2	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru	27	84,38%
3	Siswa aktif bertanya jawab	27	84,38%
4	Siswa aktif mengumpulkan hasil kerja kelompok	25	78,13%
	Rata-rata	26,25	82,04%

Data tabel tersebut di atas dapat diuraikan mengenai keaktifan belajar siswa sebagai berikut:

- Siswa aktif menjawab apersepsi berjumlah 26 siswa atau 81,25%, sedangkan yang lain datang terlambat dan belum mempersiapkan diri
- Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru berjumlah 27 siswa atau 84,38%, yang lain masih pasif dan hanya mendengarkan
- Siswa terlibat aktif bertanya jawab hanya 27 siswa atau 84,38%, yang lain tampak pasif
- Siswa aktif mengumpulkan hasil kerja kelompok berjumlah 25 siswa atau 78,13%, yang lain hanya mendengarkan temannya bertanya
- Rata-rata persentase keaktifan belajar siswa mencapai 82,04%.

2. Hasil Observasi Nilai Rata-rata Keterampilan Siswa **Sesudah** Penerapan Media Corel Draw dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap keterampilan siswa selama proses pembelajaran dilakukan guru yang dibantu mitrakolaborasi diperoleh data kompetensi keterampilan siswa yang dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 5: Hasil Observasi Keterampilan Siswa **Sesudah** Penerapan Media Corel Draw dalam Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	N. Rerata	Predikat
1	Kemampuan siswa berkomunikasi dengan kelompok	80,16	B
2	Kemampuan siswa menyampaikan pendapat dalam diskusi	80,47	B
3	Kemampuan siswa dalam presentasi kelompok	80,16	B
	Rata-rata	80,26	



3. Berdasarkan tabel di atas dapat diuraikan mengenai keterampilan siswa sebagai berikut:
 - a. Nilai rata-rata kemampuan siswa berkomunikasi dengan kelompok mencapai 80,16 predikat B
 - b. Nilai rata-rata kemampuan siswa menyampaikan pendapat dalam diskusi mencapai 80,47 predikat B
 - c. Nilai rata-rata kemampuan siswa dalam presentasi kelompok di depan kelas 80,16 predikat B
 - d. Nilai rata-rata kompetensi keterampilan siswa mencapai 80,26.
4. Hasil Observasi kemampuan Siswa **Sesudah** Penerapan Media Corel Draw dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil tes sebagai evaluasi yang dilaksanakan pada akhir siklus II diperoleh hasil bahwa nilai terendah 70, nilai tertinggi 85, nilai rata-rata kelas mencapai 79,22, dan jumlah siswa tuntas belajar berjumlah 28 siswa atau 87,5% dari 32 siswa dalam kelas yang diteliti. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel di bawah ini:

Tabel 6: Hasil Belajar Kemampuan Siswa **Sesudah** Penerapan Media Corel Draw dalam Pembelajaran

No	Uraian	Nilai
1	N. Terendah	70
2	N. Tertinggi	85
3	N. Rata-rata kelas	79,22
4	Ketuntasan Klasikal	87,5%

DISKUSI

Berdasarkan uraian hasil observasi **sebelum dan sesudah** Penerapan media Corel Draw berdampak positif dan dapat mengatasi permasalahan keaktifan dan kemampuan belajar mengolah gambar vektor dengan perangkat lunak **khususnya** bagi siswa kelas XI.Multimedia Semester II SMK Negeri 1 Jenar Sragen Tahun Pelajaran 2019/2020 yang diuraikan sebagai berikut:

A. Dampak Positif terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Berdasarkan observasi terhadap keaktifan belajar siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami perubahan positif yang hasilnya dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 7: Perbandingan Rata-rata Persentase Keaktifan Belajar Siswa

No	Aspek yang diamati	Persentase (%)	
		Sebelum	Sesudah
1	Siswa aktif menjawab apersepsi	75%	81,25%
2	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru	75%	84,38%
3	Siswa aktif bertanya jawab	81,25%	84,38%
4	Siswa aktif mengumpulkan hasil kerja kelompok	71,88%	78,13%
	Rata-rata	75,78%	82,04%

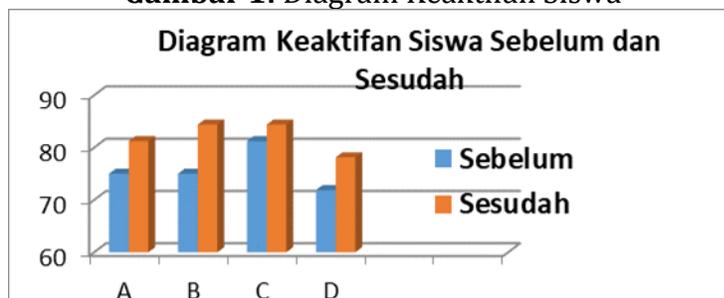
Berdasarkan data tabel tersebut di atas dapat disimpulkan sebagai berikut: **1)** Siswa



aktif menjawab apersepsi mengalami perubahan positif sebesar 6,25%, yaitu **sebelum** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran mencapai 75% dan **sesudah** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran menjadi 81,25%. **2)** Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru mengalami perubahan positif sebesar 9,38%, yaitu **sebelum** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran mencapai 75% dan **sesudah** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran menjadi 84,38%. **3)** Siswa aktif bertanya jawab mengalami perubahan positif sebesar 3,13%, yaitu **sebelum** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran mencapai 81,25% dan **sesudah** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran menjadi 84,38%. **4)** Siswa aktif mengumpulkan hasil kerja kelompok mengalami perubahan positif sebesar 6,25%, yaitu **sebelum** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran mencapai 71,88% dan **sesudah** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran menjadi 78,13% dan **5)** Rata-rata persentase keaktifan siswa mengalami perubahan positif sebesar 6,26%, yaitu **sebelum** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran mencapai 75,78%. dan **sesudah** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran menjadi 82,04%.

Perubahan positif tersebut dapat digambarkan dalam bentuk diagram dibawah ini:

Gambar 1: Diagram Keaktifan Siswa



B. Dampak Positif terhadap Nilai Rata-rata Keterampilan Siswa

Berdasarkan observasi terhadap nilai rata-rata keterampilan siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami perubahan positif yang dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 8: Perbandingan Nilai Rata-rata Keterampilan Siswa

No	Aspek yang diamati	N. Rerata	
		Sebelum	Sesudah
1	Kemampuan siswa berkomunikasi dengan kelompok	75,31	80,16
2	Kemampuan siswa menyampaikan pendapat dalam diskusi	75,94	80,47
3	Kemampuan siswa dalam presentasi kelompok	75,94	80,16
	Rata-rata	75,73	80,26

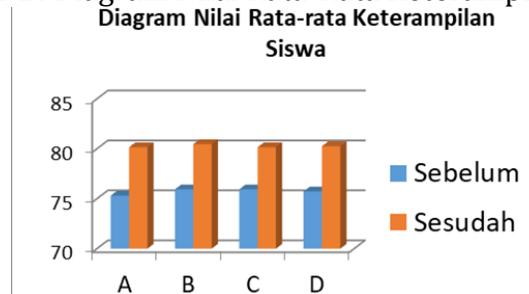
Berdasarkan data tabel tersebut di atas dapat disimpulkan sebagai berikut: **1)** Nilai rata-rata Kemampuan siswa berkomunikasi dengan kelompok mengalami perubahan positif sebesar 4,85 poin, yaitu **sebelum** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran mencapai nilai 75,31 predikat C dan **sesudah** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran menjadi 80,16 predikat B. **2)** Nilai rata-rata kemampuan siswa mengerjakan tugas secara mandiri mengalami perubahan positif sebesar 4,53 poin, yaitu



sebelum penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran mencapai nilai 75,94 predikat C dan **sesudah** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran menjadi 80,47 predikat B. 3) Nilai rata-rata kemampuan siswa bekerja sama dalam kelompok mengalami perubahan positif sebesar 4,22 poin, yaitu **sebelum** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran mencapai nilai 75,94 predikat C dan **sesudah** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran menjadi 80,16 predikat B. 4) Nilai rata-rata keterampilan siswa mengalami perubahan positif sebesar 4,53 poin, yaitu **sebelum** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran mencapai 75,73 dan **sesudah** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran menjadi 80,26.

Perubahan positif tersebut dapat digambarkan dalam bentuk diagram di bawah ini:

Gambar 2: Diagram Nilai Rata-Rata Keterampilan Siswa



C. Dampak Positif terhadap Kemampuan Belajar Siswa

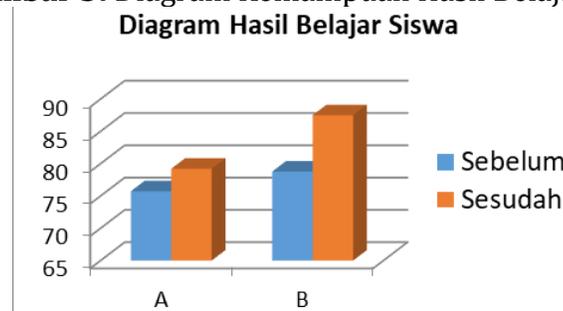
Berdasarkan observasi hasil belajar siswa mengalami perubahan positif yang signifikan, yaitu nilai rata-rata kelas mengalami perubahan positif sebesar 3,49 poin yaitu **sebelum** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran mencapai 75,71 dan **sesudah** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran menjadi 79,22. Sedangkan ketuntasan belajar klasikal mengalami perubahan positif sebesar 8,71% yaitu **sebelum** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran mencapai 78,79% dan **sesudah** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran menjadi 87,50%. Dengan demikian, sudah mencapai indikator keberhasilan minimal sebesar 85%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel di bawah ini:

Tabel 9: Perbandingan Kemampuan Belajar Siswa

No	Uraian	Nilai	
		Sebelum	Sesudah
1	Nilai rata-rata kelas	75,73	79,22
2	Ketuntasan (%)	78,79%	87,5%

Perubahan positif tersebut dapat digambarkan dalam bentuk diagram di bawah ini:

Gambar 3: Diagram Kemampuan Hasil Belajar Siswa



Keterangan:



A: Nilai rata-rata kelas
B: Ketuntasan Belajar (%)

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil penelitian tindakan kelas tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa Penerapan media Corel Draw berdampak positif dan dapat mengatasi permasalahan keaktifan dan kemampuan belajar mengolah gambar vektor dengan perangkat lunak **khususnya** bagi siswa kelas XI Multimedia semester II SMK Negeri 1 Jenar Tahun Pelajaran 2019/2020 yang diuraikan sebagai berikut: **1)** Rata-rata persentase keaktifan siswa mengalami perubahan positif sebesar 6,26%, yaitu **sebelum** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran mencapai 75,78%. dan **sesudah** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran menjadi 82,04%. **2)** Nilai rata-rata keterampilan siswa mengalami perubahan positif sebesar 4,53 poin, yaitu **sebelum** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran mencapai 75,73 dan **sesudah** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran menjadi 80,26. **3)** Nilai rata-rata kelas mengalami perubahan positif sebesar 3,49 poin yaitu **sebelum** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran mencapai 75,71 dan **sesudah** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran menjadi 79,22. **4)** Ketuntasan belajar klasikal mengalami perubahan positif sebesar 8,71% yaitu **sebelum** penerapan media Corel Draw dalam pembelajaran mencapai 78,79% dan **sesudah** penerapan Corel Draw dalam pembelajaran menjadi 87,50%.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Dalam penyusunan laporan ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan dan motivasi serta bantuan orang lain dari berbagai pihak, untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dra. Lubis Isa, M.Pd. selaku Pengawas Wilayah SMK Negeri 1 Jenar yang telah memberikan bimbingan dalam pembuatan PTK ini.
2. Mulyono, S.Pd, M.Pd. Kepala SMK Negeri 1 Jenar yang telah memberi kesempatan dan fasilitas yang memadai demi kelancaran pelaksanaan penelitian.
3. Rekan-rekan guru SMK Negeri 1 Jenar atau teman sejawat yang telah berpartisipasi langsung dalam kegiatan ini.
4. Suami dan anak-anak tercinta yang selalu memberikan semangat dan untaian do'a yang tiada henti kepada penulis.
5. Teman-teman Guru SMK Negeri 1 Jenar yang telah mendukung dan dorongan kepada penulis.
6. Seluruh pihak yang membantu terselesaikannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yang tidak bisa penulis sebut satu persatu.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Arief S. Sadiman, 1990. Media Pendidikan, Jakarta: Rajawali.
- [2] Arsyad, Azhar. (2002). Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafiika.
- [3] Dirjen PMPTK Depdiknas. (2008). Media Pembelajaran dan Sumber Belajar, Jakarta.
- [4] Kreitner, Robert. 2005, "Perilaku Organisasi" , Buku 1, Edisi Kelima, Salemba Empat, Jakarta.
- [5] M. Chatib, 2011, Teori Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya, Yogyakarta, Pustaka Ilmu



- [6] Purwanto, Ngalm, 2001. Psikologi Pendidikan. Bandung; Remaja Karya.
- [7] Robbin, Stepen P. 2003. Organization Behavior. Alih Bahasa. Jakarta: Kelompok Gramedia
- [8] Sigit, Soehardi. 2003. Esensi Perilaku Organisasi. Yogyakarta: Fak. Ekonomi Universitas Sarjana Wiyata Taman Siswa
- [9] Soelaiman. 2007. Manajemen Kinerja: Langkah Efektif untuk Membangun, Mengendalikan dan Evaluasi Kerja. Cetakan kedua, Jakarta: PT. Intermedia Personalia Utama.
- [10] Sudjana, Nana. 2002. Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung : Remaja
- [11] Suharno. (2003). Belajar dan Peningkatan kemampuan menyusun RPP. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [12] Suparmo, Paul. 1997. Alat Peraga Pendidikan. Yogyakarta : Kanisius.
- [13] Syah, Muhibbin. 2005. Psikologi Pendidikan, Suatu Pendekatan Baru. Bandung: RemajaRosdakarya.
- [14] Winkel,W.S.1996.Psikologi Pengajaran . Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN