

PENINGKATAN MUTU PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS DALAM UPAYA PENGUASAAN MATERI MEMBUAT DESAIN GAMBAR VEKTOR MENGGUNAKAN APLIKASI *COREL DRAW* UNTUK MENGHASILKAN PRODUK KREATIF KELAS X TKJ DI SMK NEGERI 2 PENAJAM PASER UTARA

Oleh:

Naomi Diah Setyorini
SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara
Email: naomidiyori72@gmail.com

ABSTRAK

Sistem pembelajaran konvensional kurang fleksibel dalam mengakomodasi perkembangan materi pembelajaran Desain Grafis karena guru harus intensif menyesuaikan materi dengan perkembangan teknologi terbaru. Maka salah satu upaya strategis yang dapat dilakukan adalah melakukan inovasi metode pembelajaran Desain Grafis menggunakan metode produk kreatif yaitu suatu metode yang mengadopsi dari metode Project Based Learning yang memiliki gagasan bahwa pembelajaran Desain Grafis dapat dicapai jika kegiatan pembelajarannya dipusatkan pada tugas-tugas yang berbentuk proyek akhir dengan pendampingan guru layaknya sistem pada sebuah lembaga/institusi/perusahaan yang memberikan tugas kepada karyawannya, untuk mewujudkan proyek siswa sesuai dengan imajinasi dan hasil yang diinginkan dan dipresentasikan dalam konteks.

Metode tersebut bertujuan agar siswa memiliki pengalaman sebagaimana nantinya mereka menjalani kehidupan di dunia nyata. Menerima tugas yang diberikan, mengerjakan sesuai dengan waktu yang ditentukan, mengikuti prosedur kerja yang ditetapkan dan mengkomunikasikan kekurangan yang dimilikinya agar menemukan solusi perbaikan sehingga hasil akhir tugas yang diterima dapat terwujud sesuai dengan permintaan dan berkualitas.

Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 27 dengan kriteria cukup, siklus II memperoleh skor 37 dengan kriteria baik. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 17,4 dengan kriteria cukup, siklus II memperoleh skor 21,09 dengan kriteria baik. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus I mengalami ketuntasan belajar sebesar 63% dengan rata-rata 63 siklus II sebesar 85% dengan rata-rata 80.

Simpulan dari penelitian ini adalah strategi pembelajaran dengan metode produk kreatif melalui kegiatan praktek langsung dapat meningkatkan keterampilan guru dan aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara. Saran yang diberikan adalah guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Kata kunci: desain grafis; gambar vektor; corel draw, metode produk kreatif

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisiknya, daya jiwanya (akal, rasa, dan kehendak), sosialnya dan moralitasnya (Siswoyo, 2008: 17). Dalam arti yang lebih sempit, pendidikan adalah seluruh kegiatan yang direncanakan dengan materi yang terorganisasi, dilaksanakan secara terjadwal

dalam sistem pengawasan dan diberikan evaluasi berdasarkan pada tujuan yang telah ditentukan.

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan utama dalam keseluruhan proses pendidikan di dalam kelas. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada kualitas pelaksanaan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar di dalam sekolah sangat dipengaruhi oleh kegiatan atau cara dan metode yang digunakan oleh guru. Metode pendidikan adalah cara-cara yang dipakai oleh guru atau sekelompok orang untuk membimbing anak atau peserta didik sesuai dengan perkembangannya ke arah tujuan yang hendak dicapai (Siswoyo, 2008: 133).

Dalam proses belajar mengajar di sekolah banyak hambatan yang sering muncul baik dari pihak siswa maupun pihak guru sebagai pendidik terkait dengan model pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara adalah pembelajaran tersebut masih menggunakan model pembelajaran ceramah yang relatif mudah dan sederhana untuk diterapkan.

Hal ini menyebabkan proses pembelajaran pada mata pelajaran desain grafis siswa cenderung pasif, seperti kurangnya keinginan siswa untuk bertanya, siswa masih merasa kurang percaya diri dalam melakukan praktik, siswa belum berani saat disuruh presentasi di depan kelas untuk memaparkan hasil praktik, kurangnya komunikasi dengan guru maupun teman, sehingga hasil belajar siswa rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata UAS pada semester 1 sebesar 54,95. Dari 36 siswa hanya 15 atau 46,87% siswa yang mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimum). Dalam menyelesaikan masalah tersebut, perlu diterapkan strategi pembelajaran yang inovatif yaitu salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran metode produk kreatif.

Menurut Pepkin (dalam Kusumaningrum, 2009: 5), model pembelajaran berbasis produk kreatif merupakan metode pendidikan yang mengadopsi dari metode *Project Based Learning* dengan menekankan kepada kemandirian siswa dalam mengenal cara belajar dan bekerja secara mandiri untuk penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata dengan menumbuhkan kreatifitas dalam memproduksi karya-karya kreatif.

Dengan tetap mempertahankan simulasi masalah dalam mengaktifkan keingintahuan siswa sebelum mulai mempelajari suatu subyek. Metode produk kreatif (MPK) menyiapkan siswa untuk berfikir secara kritis, analitis dan kreatif, serta mampu untuk mendapatkan dan menggunakan secaratepat sumber-sumber pembelajaran.

Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran menekankan penilaian proses kelas yang otentik. Untuk itu, implikasi dari diterapkannya standar kompetensi, kompetensi inti serta kompetensi dasar dalam Kurikulum 2013 adalah proses penilaian yang dilakukan oleh guru, baik bersifat formatif maupun sumatif harus menggunakan acuan kriteria.

Di pihak guru sebagai salah satu pelaku pembelajaran masih juga mengalami kesulitan dalam hal keterampilan berbicara siswa, penilaian proses dan hasil belajar siswanya. Dalam hal 'keterampilan berbicara siswa dinilai sangat kurang dalam proses pembelajaran' sebenarnya tidaklah terlalu sulit sebab kurikulum KTSP dan kurikulum-kurikulum sebelumnya telah membekali para guru dalam hal pengembangan keterampilan siswa dan alat evaluasi hasil belajar.

Akan tetapi 'penilaian proses' sebagai penekanan Kurikulum 2013 ternyata membuat guru masih merasa kesulitan terutama bagaimana mengembangkan instrumen evaluasinya. Untuk itu proses pembelajaran yang disenangi siswa perlu ditingkatkan terutama dalam hal hasil akhir

yang didapatkan dari proses pembelajaran, ini tugas berat bagi guru produkti TKJ untuk melatih siswa dalam menghasilkan suatu output yang jelas pada siswa dalam pembelajaran.

Pengetahuan tentang desain grafis sangatlah penting dalam kehidupan manusia, desain grafis merupakan salah satu alat untuk menyampaikan sebuah pesan dalam bentuk visual sekaligus untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan kebudayaan dalam berkomunikasi.

Dalam dikpen guru dan tenaga teknis, (1997: 29) dikemukakan bahwa ada dua cara berkomunikasi yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non verbal. Lebih lanjut komunikasi verbal menggunakan bahasa sebagai sarana sedangkan komunikasi non verbal menggunakan sarana gerak-gerik seperti bunyi bel, bendera, warna, gambar, dan sebagainya. Kedua jenis komunikasi itu, komunikasi verbal yang dianggap paling sempurna, efisien, dan efektif. Karena bahasa dapat kita bagi menjadi bahasa lisan dan tulisan.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan beberapa guru bidang studi produktif TKJ di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara diperoleh informasi bahwa gurunya telah menerapkan metode produk kreatif, bahkan telah mengarsipkan semua kinerja siswanya dalam bentuk portopolio. Namun diakui bahwa mereka merasa kesulitan dan belum mampu mengembangkan instrumen penilaian terutama yang berkaitan dengan proses praktikum, menilai jurnal siswa dan kinerja yang lain dari siswanya.

Hal yang sulit dilakukan adalah menentukan kriteria baik tidaknya hasil pekerjaan siswa *performance*. Dimana *performance assessment* merupakan penilaian untuk menyatakan apakah seorang atau sekelompok siswa telah melakukan praktikum atau pelajaran dengan baik dan benar. Hal ini juga dibuktikan dengan nilai rata-rata mata pelajaran Desain Grafis siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara tahun ajaran 2018/2019 yang relatif rendah.

Sehingga, permasalahan mendasar yang harus segera diatasi adalah menyangkut optimasi kinerja siswa untuk mendapatkan instrumen penilaian siswa yang *authentic*.

Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar desain Grafis yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar Desain Grafis-nya. Peningkatan ini akan tercapai apabila penilaian kinerja, aktivitas dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dihargai oleh guru maupun temannya sendiri.

Pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik agar memperoleh berbagai pengetahuan, keterampilan, nilai dan norma sebagai pengendali sikap dan perilaku peserta didik tersebut. Proses belajar mengajar juga memerlukan perencanaan seperti bahan pengajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, dan alat bantu mengajar serta penilaian atau evaluasi.

Desain Grafis didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, dan lingkungan grafis; desain informasi; dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi, (Suyanto).

Grafis vektor adalah objek gambar yang dibentuk oleh kombinasi dari titik dan garis dengan menggunakan rumus Matematika yang membuat titik ataupun garis itu dapat menghasilkan suatu gambar dengan pola yang diinginkan.

Model pembelajaran metode produk kreatif merupakan metode pendidikan yang mengadopsi dari metode *Project Based Learning* dengan menekankan kepada kemandirian siswa dalam mengenal cara belajar dan bekerja secara mandiri untuk penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata dengan menumbuhkan kreatifitas dalam memproduksi karya-karya kreatif.

Dengan tetap mempertahankan simulasi masalah dalam mengaktifkan keingintahuan siswa sebelum mulai mempelajari suatu subyek. Metode produk kreatif (MPK) menyiapkan siswa untuk berfikir secara kritis, analitis dan kreatif, serta mampu untuk mendapatkan dan menggunakan secara tepat sumber-sumber pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan berkaitan dengan model pembelajaran model produk kreatif dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan rujukan dalam penelitian ini. Penelitian yang berjudul “Peningkatan Mutu Pembelajaran Desain Grafis dalam Upaya Penguasaan Materi Memahami dan Membuat Desain Gambar Vektor dengan *Corel Draw* untuk Menghasilkan Produk Kreatif di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara, Tahun Pembelajaran 2018/2019”

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa: (1) model pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, yaitu berdasarkan lembar observasi meningkat dari 56,33% pada siklus I menjadi 72,65% pada siklus II dan berdasarkan angket meningkat dari 58,4% pada siklus I menjadi 74,14% pada siklus II. (2) model pembelajaran MPK dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hasil belajar kognitif meningkat dari 62,86% pada siklus I menjadi 85,71% pada siklus II dan hasil belajar afektif meningkat dari 66,38% pada siklus I menjadi 71,67% pada siklus II.

Mata pelajaran Desain Grafis adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki tingkat kesulitan yang sedang, tetapi apabila guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi, maka akan terasa sulit untuk diterima oleh siswa. Berdasarkan observasi, penyampaian materi pada proses belajar mengajar di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara masih menggunakan model pembelajaran ceramah hal ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik, siswa sulit memahami materi yang disampaikan, dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa rendah. Hal ini dilihat dari hasil UAS siswa yang menunjukkan bahwa dari 36 siswa hanya 15 atau 46,87% siswa yang mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimum).

Berdasarkan permasalahan dan kajian pustaka yang diajukan dalam proposal penelitian ini, maka dapat dikemukakan hipotesis tindakan sebagai berikut: Dengan menerapkan *performance assessment* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat desain gambar dengan menggunakan aplikasi *corel draw* dalam pembelajaran Desain Grafis pada siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang merupakan upaya menguji cobakan ide-ide ke dalam praktek untuk memperbaiki atau mengubah sesuatu agar memperoleh dampak nyata dari situasi. Menurut Kemmis dan Taggart, (dalam Riyanto Y, 2010: 59) menyatakan bahwa penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif diri yang secara kolektif dilakukan peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktek pendidikan dan sosial mereka, serta pemahaman mereka mengenai praktek ini dan terhadap situasi tempat dilakukan praktek-praktek ini.

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian partisipan yang menyatakan bahwa orang yang akan melakukan tindakan haruslah terlibat dalam proses penelitian dari awal hingga akhir proses.

Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara. Karena di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara terdiri dari 8 jurusan. Kelas yang dijadikan subjek penelitian adalah kelas X TKJ. Peneliti mengambil kelas X TKJ karena nilai rata-rata kelas rendah untuk mata pelajaran desain grafis dibandingkan dengan kelas yang lainnya yang serumpun, yaitu kelas Multimedia, seperti pada tabel berikut:

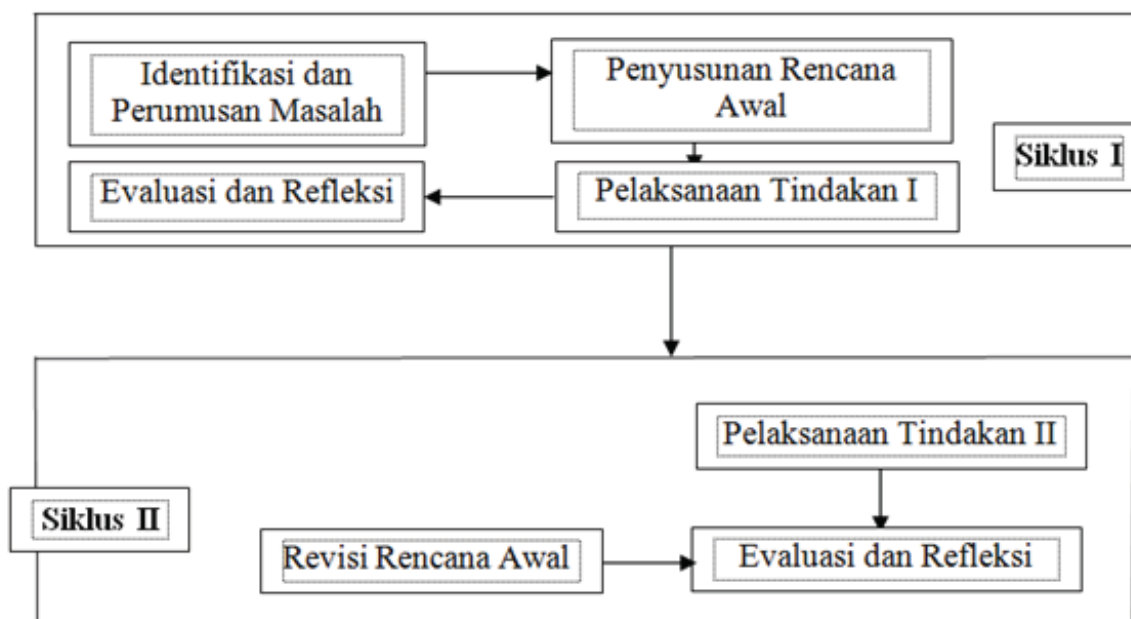
Rata-Rata Nilai Kelas Pembelajaran Desain Grafis

No	Kelas	Rata-Rata Nilai Kelas
1.	X TKJ	58
2.	X MM1	68
3.	X MM2	70

Sumber: Daftar Nilai Mata Pelajaran Desain Grafis SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara

Rancangan Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan berlangsung selama 2 (dua) bulan yang pelaksanaannya dalam dua siklus, dengan perincian sebagai berikut:



Desain Penelitian

Sejalan dengan gambar di atas menurut Ebbutt, (dalam Wiriaatmadja. R, 2009: 68) cara yang tepat untuk memahami proses penelitian tindakan ialah dengan memikirkannya sebagai suatu seri dari siklus yang berturut-turut, dengan setiap siklus mencakup kemungkinan masukan balik informasi di dalam dan di antara siklus.

Tahap-Tahap Persiapan

1. Tahap Pra Tindakan

2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Siklus I
 - 1) Perencanaan
 - 2) Pelaksanaan tindakan
 - 3) Observasi
 - 4) Refleksi
- b. Siklus II
 - 1) Perencanaan
 - 2) Pelaksanaan tindakan
 - 3) Observasi
 - 4) Refleksi

Instrumen Penelitian

Instrumen adalah suatu alat yang digunakan dalam melakukan pengukuran, dalam hal ini alat untuk mengumpulkan data pada suatu penelitian (Iqbal Hasan, 2004: 76). Jadi alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah: observasi, lembar penilaian kinerja, dan tes.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan sesudah pengumpulan data. Pemberian makna terhadap data yang dikumpulkan serta perubahan yang terjadi selama penelitian berlangsung akan dilaporkan baik secara kualitatif. Selanjutnya sesuai dengan kaidah penelitian ini, subjek penelitian akan diajak untuk menganalisis data yang terkumpul untuk menilai kinerja mereka.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskriptif Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara yang terletak di jalan Propinsi KM 8 Nipah-Nipah Kabupaten Penajam Paser Utara sangat strategis dekat dengan Ibu Kota Kabupaten. Pada saat penelitian dimulai dilakukan terlebih dahulu pengujian materi pembelajaran berupa test, ternyata masih banyak siswa belum tuntas dari batas ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh guru dan sekolah.

2. Tes Awal

Menurut hasil pengamatan guru bidang studi, penilaian siswa dilakukan setiap selesai satu atau dua pokok bahasan dengan memberikan tes formatif. Sedangkan untuk penilaian kinerja siswa belum pernah dinilai secara khusus sehingga nilai akhir yang dipakai sebagai hasil belajar siswa hanya diambil dari tes formatifnya saja.

Untuk mengetahui kemampuan dasar tingkat pengetahuan siswa terhadap materi yang diajarkan peneliti memberikan tes awal. Tes awal dibuat sebanyak 4 butir. Dengan persentase ketuntasan yang diperoleh 51% dan daya serap klasikal 65%.

3. Hasil Siklus I

a. Perencanaan

Pada siklus pertama rencana kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan praktek siswa.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan peneliti pada tanggal 07 dan 14 Agustus 2019, dalam menyusun kegiatan pelaksanaan penelitian pada kelas X TKJ di SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara.

c. Observasi

1) Observasi keterampilan berbicara

Dari lembar observasi keterampilan berbicara dan menghargai pendapat orang lain masih kurang baik, juga dalam membagi tugas masih kurang, ada beberapa siswa yang mendominasi dalam kerja kelompok. Namun dalam bertanya atau menyatakan kebenaran pada guru, siswa sudah dapat melakukannya dengan baik.

Apabila dilihat dari hasil pengamatan aktivitas siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar ini menunjukkan bahwa aktivitas terutama keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah, maka guru harus lebih banyak memberi bimbingan dan penjelasan tentang kerjasama kelompok yang baik.

Hasil observasi terhadap kegiatan guru selama proses pembelajaran sampai penutup tergolong baik. Namun demikian ada beberapa kegiatan yang masih perlu ditingkatkan dan saran-saran dari pengamat yang perlu ditingkatkan antara lain memberi motivasi dan bimbingan siswa membuat rangkuman materi.

2) Penilaian kinerja siklus I

Keterampilan menyimak siswa dengan skor penilaian kinerja siswa yaitu ketepatan menyimak ada 10 orang bernilai 4, 10 orang bernilai 3, 8 orang bernilai 2 dan 3 orang bernilai 1. Ketepatan pengamatan ada 8 orang yang bernilai 4, 13 orang bernilai 3, 8 orang bernilai 2 dan 2 bernilai 1. Penjelasan prosedur ada 9 orang bernilai 4, 13 orang bernilai 3 dan 9 orang bernilai 2. Penjelasan hasil ada 8 orang bernilai 4, 14 orang bernilai 3 dan 9 orang bernilai 2.

3) Tes formatif siklus I

Kegiatan selanjutnya adalah memberikan tes, dimana setelah proses belajar mengajar selesai, dalam waktu yang telah tersedia siswa diberi tes formatif untuk menguji pengetahuan siswa. Tes formatif berbentuk uraian dengan jumlah soal sebanyak 8 butir soal.

Hasil Analisis Tes Formatif Siklus I

No	Aspek Perolehan	Hasil
1.	Skor tertinggi	90 (1 orang)
2.	Skor terendah	22 (1 orang)
3.	Skor rata-rata	75
4.	Banyaknya siswa yang tuntas	25 orang
5.	Persentase ketuntasan klasikal	81%
6.	Persentase daya serap klasikal	84%

Sumber: Data olah analisis tes formatif siklus I

Data tabel di atas menunjukkan hasil analisis tes formatif siklus I yaitu skor tertinggi ada 1 orang dengan nilai 90, skor terendah 22 ada 1 orang, skor rata-rata 75, banyaknya siswa yang tuntas 25 orang, persentase ketuntasan klasikal 81% dan persentase daya serap klasikal 84%.

d. Refleksi

Dari hasil pengamatan yang terdapat pada lembar observasi dan penilaian kinerja yang diisi oleh pengamat sewaktu kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Peneliti dan pengamat mengadakan diskusi mengenai kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Dari hasil diskusi diperoleh:

- 1) Guru kurang memberikan motivasi dan memunculkan rasa ingin tahu siswa.
- 2) Guru kurang memberikan dorongan kepada siswa untuk melaksanakan keterampilan kooperatif terutama keterampilan membuat desain gambar yang harus diterapkan.
- 3) Kerja sama kelompok dirasakan masih kurang, hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang mendominasi dalam kegiatan kelompok.
- 4) Dari penilaian kinerja diketahui penilaian kinerja siswa masih tergolong kurang baik.
- 5) Dari analisis tes formatif diperoleh persentase ketuntasan kelas sebesar 81%.
- 6) Masih ada siswa yang ragu-ragu mengeluarkan pendapat dan mengajukan pertanyaan.
- 7) Siswa masih kurang tanggap terhadap pendapat yang disampaikan temannya.

4. Hasil Siklus II

a. Perencanaan

Dari refleksi pada siklus I, maka dapat dibuatkan rancangan baru untuk kegiatan belajar mengajar siklus II.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan penelitian pada tanggal 11 – 18 September 2018 yang diamati oleh teman sejawat yang membantu peneliti dalam melakukan penilaian kinerja.

c. Observasi

1) Observasi keterampilan berbicara

Observasi terhadap aktivitas siswa dan guru di kelas dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan dilakukan pada tanggal 18 September 2019 observasi ini dilakukan bersama pengamat dari teman sejawat peneliti.

Dari hasil observasi dapat ditunjukkan bahwa terjadi peningkatan kegiatan belajar siswa, dimana siswa sudah melakukan keterampilan dalam membuat desain gambar dengan *corel draw* dengan baik, siswa sudah berani mengeluarkan pendapat atau siswa sudah dapat menghargai pendapat orang lain.

Dalam bekerjasama dalam kelompok, siswa sudah melakukannya dengan baik yaitu dengan pembagian tugas, sehingga semua siswa aktif. Pada umumnya hasil observasi kegiatan siswa maupun kegiatan guru pada siklus II meningkat dibandingkan pada siklus I.

Setelah dilakukan perbaikan dan optimalisasi kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan pada siklus II, maka aktifitas siswa menjadi baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya kesungguhan siswa dalam menerapkan keterampilan berbicara, sehingga semua siswa dapat terlihat secara aktif dalam proses belajar sehingga hasil belajarnya pun meningkat.

2) Penilaian kinerja siklus II

Keterampilan menyimak siswa dengan skor penilaian kinerja siswa yaitu ketepatan membaca ada 13 orang bernilai 4, 12 orang bernilai 3, dan 6 orang bernilai 2. Ketepatan pengamatan ada 12 orang yang bernilai 4, 16 orang bernilai 3, 3 orang bernilai 2. Penjelasan prosedur ada 15 orang bernilai 4, 15 orang bernilai 3 dan 1 orang bernilai 2. Penjelasan hasil kerja ada 12 orang bernilai 4, 16 orang bernilai 3 dan 3 orang bernilai 2.

3) Tes formatif siklus II

Kegiatan selanjutnya adalah memberikan tes individu secara tertulis. Tes formatif siklus II dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Tes ini dilaksanakan selama 45 menit. Adapun bentuk tes yang diberikan adalah tes uraian sebanyak 8 butir soal. Dengan hasil ketuntasan yang diperoleh sebesar 93% dan daya serap klasikal 82%.

Hasil Analisis Tes Formatif Siklus II

No	Aspek Perolehan	Hasil
1.	Skor tertinggi	90 (3 Orang)
2.	Skor terendah	50 (1 Orang)
3.	Skor rata-rata	81
4.	Banyaknya siswa yang tuntas	32 Orang
5.	Persentase ketuntasan klasikal	93%
6.	Persentase daya serap klasikal	82%

Sumber: Data olah analisis tes formatif siklus II

Data tabel di atas menunjukkan hasil analisis tes formatif siklus II yaitu skor tertinggi ada 3 orang dengan nilai 90, skor terendah 50 ada 1 orang, skor rata-rata 81, banyaknya siswa yang tuntas 32 orang, persentase ketuntasan klasikal 93% dan persentase daya serap klasikal 82%.

d. Refleksi

Hasil refleksi selama berlangsungnya kegiatan tindakan siklus II setelah pembelajaran adalah peningkatan keterampilan dalam membuat desain gambar dengan *corel draw* dan hasil belajar siswa yang dicapai siswa, baik apa yang diketahui maupun yang tidak bisa dikerjakan oleh siswa relatif lebih baik dibandingkan pada siklus I. Hal ini diakibatkan dengan adanya penilaian kinerja dengan menggunakan rubrik sehingga membuat siswa dapat menilai kekurangannya dan termotivasi untuk memperbaiki hasil belajarnya.

Terjadi peningkatan nilai dalam pembelajaran siklus II dan telah melebihi indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas. Sehingga penelitian ini dihentikan pada siklus II ini.

Pembahasan

Penerapan model penilaian metode produk kreatif (MPK) dengan kegiatan praktek langsung merupakan model penilaian yang dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat desain gambar dengan *corel draw* diiringi dengan hasil belajar desain grafis meningkat sesuai hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Berdasarkan dari analisis siklus I dan siklus II jelas tampak bahwa terjadi perubahan keterampilan siswa dalam membuat desain gambar dengan *corel draw* dan hasil belajarnya pun setiap sub pokok bahasan antara sebelum dan sesudah tindakan, baik pada siklus I maupun siklus II.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan penilaian kinerja dalam pembelajaran desain grafis cukup efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan dalam membuat desain gambar dengan *corel draw* siswa dan hasil belajar siswa, karena:

1. Penilaian kinerja dengan menggunakan rubrik dapat menilai hasil belajar siswa secara menyeluruh.
2. Penilaian kinerja dengan menggunakan metode produk kreatif berguna sebagai umpan balik bagi siswa dalam mengetahui kemampuan dan kekurangannya sehingga menimbulkan motivasi untuk memperbaiki keterampilan siswa dalam membuat desain gambar dengan *corel draw* dan hasil belajarnya.
3. Penilaian kinerja dengan menggunakan rubrik dapat mengumpulkan informasi kemajuan-kemajuan dalam suasana yang menyenangkan serta senantiasa memungkinkan adanya kesempatan yang terbaik bagi siswa untuk menunjukkan apa yang diketahui, dipahami dan mampu dikerjakan siswa.

Pada peningkatan keterampilan siswa dengan menggunakan penilaian kinerja (*performance assessment*) dibantu alat penilaian rubrik. Pada siklus I masih banyak siswa yang belum tuntas.

Daya serap siswa yang dicapai pada siklus I sebesar 84% dengan ketuntasan belajar siswa sebesar 81%. Rendahnya daya serap dan ketuntasan pada siklus I ini lebih banyak disebabkan oleh kurangnya frekuensi pemberian pelatihan berbicara dan latihan soal. Daya serap siswa pada siklus II mencapai 81% dan ketuntasan belajar siswa pada siklus II sebesar 93%. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan daya serap dan ketuntasan tindakan dari siklus I ke siklus II.

Untuk penilaian kinerja dengan menggunakan rubrik pada siklus I diketahui keterampilan siswa dalam melakukan praktik masih kurang. Keterampilan dalam membuat desain gambar dengan *corel draw* yang dimaksud adalah pendekatan ketepatan menyimak, ketepatan pengamatan, penjelasan prosedur, penjelasan hasil kerja.

Dari hasil penilaian tersebut disimpulkan bahwa kinerja siswa masih kurang, yang disebabkan karena siswa belum pernah dinilai kinerjanya. Sehingga siswa tidak tahu melakukan kinerja dengan dengan baik.

Namun setelah diadakan penelitian kinerja dalam penialaian kinerja dengan menggunakan rubrik, siswa lebih dapat melakukan kinerjanya kinerja dengan menggunakan rubrik, siswa lebih dapat melakukan kinerjanya dengan baik, terbukti pada siklus II yang dari daftar penilaian kinerja dengan menggunakan rubrik, semua kelompok terlihat kinerjanya sudah baik.

Penilaian kinerja dengan menggunakan rubrik dalam pembelajaran memungkinkan adanya kesempatan yang terbaik bagi siswa untuk menunjukkan apa yang diketahui, dipahami dan mampu dikerjakan siswa. Siswa dituntut agar dapa mengekplorasi dan memotivasi diri untuk mengerahkan semua potensi dalam menanggapi, mengatasi semua masalah yang dihadapi dengan sendiri, bukan sekedar malatih siswa memilih jawaban yang tersedia.

Dibandingkan dengan semua penilaian yang hanya menilai apa yang diketahui siswa melalui tes atau ulangan saja, maka penilaian kinerja dengan menggunakan rubrik jauh lebih baik.

Walaupun penilaian kinerja dapat meningkatkan keterampilan dalam membuat desain gambar dengan *corel draw* siswa dalam bidang studi desain grafis namun juga masih terdapat kekurangan diantaranya adalah memerlukan waktu yang banyak dan ketekunan guru dalam melakukan penilaian siswa. Oleh karena itu untuk menerapkan model penilaian kinerja harus mempertimbangkan hal-hal tersebut di atas.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan analisis data yang telah didapat dari penerapan penilaian kinerja pada pokok menanggapi laporan perjalanan di kelas X TKJ SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara tahun ajaran 2019/2020. Hasil observasi dan wawancara membuktikan bahwa masih penerapan penilaian kinerja siswa yang di mana dalam kegiatan proses belajar mengajar ada beberapa kegiatan siswa dapat dinilai untuk memotivasi siswa dalam menyampaikan pendapat.

Penerapan penilaian kinerja terhadap keterampilan dalam membuat desain gambar dengan *corel draw* dengan menggunakan metode produk kreatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam melakukan praktikum khususnya keterampilan ketepatan menyimak, ketepatan pengamatan, penjelasan prosedur dan penjelasan hasil kerja sehingga diperoleh penilaian kinerja siswa yang autentik. Hal ini terlihat dari hasil daftar penilaian kinerja yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Penilaian kinerja terhadap keterampilan dalam membuat desain gambar dengan *corel draw* dengan menggunakan rubrik *performance assessment* dapat meningkatkan daya serap dan ketuntasan belajar siswa. Hal ini terlihat dari daya serap dan ketuntasan kelas pada siklus I yaitu 84% dan 81% meningkat pada siklus II yaitu daya serap 81% dan ketuntasan kelas sebesar 93%.

Keterampilan dalam membuat desain gambar dengan *corel draw* siswa berpengaruh pada hasil belajar siswa pada siklus I sekitar 25 siswa mengalami peningkatan pada siklus II dimana ada 32 siswa hasil belajarnya sudah baik.

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian dan analisis data serta kesimpulan, maka peneliti menyarankan: Hendaknya pada penelitian selanjutnya lebih menerapkan penilaian kinerja dengan menggunakan metode produk kreatif, sehingga guru tidak hanya memperoleh penilaian produk, tetapi guru juga akan memperoleh penilaian proses dan penilaian sikap ilmiah siswa dalam proses belajar mengajar.

Keterampilan dalam membuat desain gambar dengan *corel draw* siswa perlu diperhatikan agar siswa merasa di beri kesempatan untuk mengembangkan diri dalam proses belajar mengajar, untuk mengukur aktivitas siswa dalam hal keterampilan berbicara perlu ada alat ukur yang digunakan oleh guru seperti rubrik *performance assessment*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. 2010. *Keterampilan Berbicara*. Makalah.
- Depdiknas. 2003. *Pendekatan Kontekstual*. Jakarta: Proyek peningkatan mutu SLTP.
- Dikpen. 1997. *Program Penyetaraan D-III SLTP*. Jakarta: Direktur Pendidikan Guru dan Tenaga Teknis.
- Fitriani, D. 2007. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika*. Skripsi tidak diterbitkan Universitas Tadulako.
- Hamidi. 2007. *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi*. Malang: UMM Press.
- Iqbal Hasan. 2004. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Helena, O. 2007. *Publik Speaking*. Jakarta: PT. Macanan Jaya Cemerlang.
- Karti, S. 1995. *Komunikasi Pembelajaran*. Surabaya: SIC.
- Nur, M. 2001. *Performance Assessment dalam Pendidikan IPA*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Nur, M. 2002. *Assessment Tradisional, Assessment dan Rubrik*. Surabaya: Center of School Science of Surabaya.
- Riyanto, Y. 2001. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan. 2009. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT.Imperial Bhakti Utama.
- Wati, E. 2008. *Terampil Berbicara*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Wiriaatmdja, R. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.