

PENINGKATAN KUALITAS DAN HASIL PEMBELAJARAN NIRMANA DATAR MELALUI APLIKASI COREL DRAW PADA SISWA KELAS X PROGRAM STUDI DKV SMK

Rochmat Kundarto
Guru Program Studi DKV SMK N Pacitan
Email: mr.sagi@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran Materi Nirmana Datar Melalui Aplikasi Corel Draw pada Siswa Kelas X Program Studi DKV SMK, semester gasal Tahun Pelajaran 2013/2014. Indikator capaian penelitian dilihat pada aspek: (1) deskripsi proses pembelajaran materi Nirmana Datar; (2) deskripsi pengelolaan pembelajaran oleh guru; dan (3) kualitas dan hasil pembelajaran siswa setelah menggunakan aplikasi program Corel draw. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pembelajaran materi Nirmana Datar pada siklus I, secara klasikal yang sudah tuntas belajar sebesar 65,38 % dengan nilai rata-rata kelas 75,8 sehingga untuk ketuntasan belajar perlu dilanjutkan pada siklus II. (2) Pengelolaan pembelajaran oleh guru berada pada kategori baik (3) Kualitas dan hasil pembelajaran Materi Nirmana Datar melalui Aplikasi Corel Draw pada pembelajaran siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar sebesar 100 %, bahkan nilai rata-rata kelas diatas KKM 75 yaitu 84. Pengelolaan pembelajaran oleh guru memperoleh skor sangat baik.

Kata kunci : Pembelajaran, Nirmana, Corel Draw

Abstract

This study aims to improve the quality and outcomes of learning materials Nirmana Flat Through Applications Corel Draw in Class X DKV vocational study program, the odd semester academic year 2013/2014. Research results indicators seen in aspects: (1) a description of the process of learning the material Nirmana Flat; (2) a description of the management of learning by the teacher; and (3) the quality and learning outcomes of students after using the application program Corel Draw. The results showed that: (1) Learning materials Nirmana flat in the first cycle, which has been completed in the classical study of 65.38% with an average value 75,8 so that to achieve the passing grade, he reaserch should be continued in the second cycle. (2) The management of learning by the teacher is in the good category (3) the quality and learning outcomes through application materials Nirmana Flat Corel Draw on learning the second cycle showed a significant increase. All students achieve a passing grade of 100%, even the average value of the above classes, namely KKM 75 84. Management of learning by teachers to get a very good score.

Keywords : Learning, Nirmana, Corel Draw

Pendahuluan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang berorientasi pada dunia kerja, memberikan bekal siap kerja pada siswa sebagai tenaga kerja yang terampil tingkat menengah sesuai dengan persyaratan yang dituntut oleh dunia kerja. Heru Subroto (2004) mengemukakan tiga model pendidikan kejuruan dalam pengertian tenaga kerja yang terampil yaitu (1) sekolah kejuruan, (2) sistem kerjasama dan (3) kombinasi pendidikan dan latihan. Kegiatan belajar mengajar pada tingkat sekolah menengah kejuruan diarahkan untuk membentuk kemampuan siswa dalam mengembangkan perolehan belajarnya baik pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan tata nilai aspek sikap guna menunjang pengembangan potensinya.

Sekolah Menengah Kejuruan seperti yang sudah digariskan oleh Pemerintah adalah bertujuan untuk :

1. Mewujudkan lembaga pendidikan kejuruan yang akuntabel sebagai pusat pemberdayaan kompetensi berstandar internasional.
2. Mendidik SDM yang punya etos kerja dan berkompotensi dengan standar internasional.
3. Menjamin kelangsungan penyelenggaraan pendidikan sesuai kebutuhan masyarakat.
4. Mengoptimalkan sumber daya pendidikan untuk meningkatkan layanan dan mutu pendidikan kejuruan.

Desain komunikasi visual sebagai salah satu program studi di SMK Negeri 1 Pacitan terus berupaya meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang efektif agar dapat menghasilkan lulusan yang dapat diandalkan dan menjadi siswa mandiri, berjiwa wirausaha dan kreatif sesuai dengan bidang ilmu yang dimiliki.

Terkait dengan hal di atas maka salah satu Program studi yang ada di SMK yaitu Desain Komunikasi Visual pada mata diklat Nirmana Datar, masih terdapat kelemahan dari segi kualitas dan hasil pembelajaran. Dalam hal ini siswa belum menunjukkan hasil pembelajaran yang signifikan sehingga perlu diupayakan pendekatan yang efektif agar hasil belajar yang dimaksud dapat lebih meningkat dan dapat digunakan sebagai bekal setelah tamat dari sekolah. Hal ini senada dengan pernyataan Sugihartono dkk (2007: 81) bahwa pembelajaran adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal.

Metode Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas X Program studi Desain

Komunikasi Visual SMK Negeri 1 Pacitan yang berjumlah 26 orang terdiri dari Putra 20 orang dan Putri 6 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: (1) silabus, (2) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), (3) lembar kegiatan siswa, dan (4) lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Prosedur penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Taggart.

Gambar 1 Skema prosedur penelitian



Data yang diperlukan pada penelitian ini meliputi: (1) evaluasi hasil karya siswa pada pembelajaran Nirmana Datar siklus 1, (2) penilaian karya Nirmana Datar yang dilaksanakan pada siklus 2 dengan menggunakan metode pembelajaran melalui aplikasi program Corel Draw, (3) observasi kegiatan guru, (4) angket siswa mengenai minat dan motivasi terhadap pembelajaran materi Nirmana Datar. Metode yang digunakan untuk memperoleh data yang dimaksud yaitu

1. Metode Angket

Data yang diperoleh adalah dalam bentuk tulisan yakni jawaban dari responden. Metode angket adalah daftar pertanyaan yang diisi oleh

sejumlah subyek dan atas jawaban tersebut kemudian diambil kesimpulan berkenaan dengan subyek yang diteliti (Suryabrata, 1984:15).

2. Metode Interview

Dari sumber data Person yang bisa memberi jawaban lesan melalui wawancara atau jawaban tertulis melalui angket (questionnaire). Dalam hal ini peneliti mendapatkan data dengan menyusun beberapa pertanyaan.

3. Metode dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:158) teknik dokumentasi yang artinya barang-barang tertulis, seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Dalam hal ini peneliti melakukan pengambilan foto penelitian dengan obyek siswa kelas X dan hasil karya Nirmana Datar siswa Program studi Desain Komunikasi Visual pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Validitas data dalam Penelitian Tindakan kelas ini menggunakan teknik Triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu yaitu observasi langsung. Pengolahan data dianalisis dengan menggunakan rumus yang dihitung dengan menggunakan program microsoft excel. Validasi data juga dilakukan oleh 2 Observer yang Guru DKV. Untuk mengetahui kualitas dan hasil pembelajaran Nirmana Datar digunakan analisis

deskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan hasil pembelajaran berupa nilai rata-rata karya Nirmana Datar pada siklus I dan siklus II. Sedangkan analisis data angket pembelajaran Nirmana Datar diolah dengan kriteria sebagai berikut: siswa yang menjawab setuju sekali (SS) diberi skor 4, setuju (S) diberi skor 3, kurang setuju (KS) diberi skor 2, dan tidak setuju (TS) diberi skor 1.

Data observasi proses pembelajaran guru dan siswa oleh observer diolah dengan kriteria sebagai berikut: aktivitas sangat tinggi diberi skor 4, aktivitas tinggi diberi skor 3, aktivitas sedang diberi skor 2, dan aktivitas kurang diberi skor 1. Data yang sudah dikumpulkan kemudian dimasukkan dalam tabel dan dianalisis dengan penghitungan menggunakan program Exel sehingga data kuantitatif yang dihasilkan valid dan tepat.

Ukuran keberhasilan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah meningkatnya kualitas dan nilai hasil pembelajaran siswa kelas X Program studi Desain Komunikasi Visual pada pembelajaran Nirmana Datar baik secara individu maupun secara klasikal. Indikator keberhasilan penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil evaluasi nirmana datar sekurang kurangnya 95% siswa mengalami ketuntasan belajar. Dengan kata lain, 95 % seluruh siswa siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh program studi DKV yaitu 75. Mulyasa (2006: 174)

yaitu pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran.

Indikator untuk hasil skor angket yang meliputi minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran harus dalam katagori baik. Selain pencapaian indikator tersebut diatas diharapkan adanya pengembangan kreatifitas melalui aplikasi program Corel Draw yang dapat diimplementasikan pada benda produk yang estetis sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh seluruh siswa sehingga pada pembelajaran berikutnya siswa akan lebih siap dan dapat mengikuti materi selanjutnya dengan lancar dan mudah.

Hasil dan Pembahasan

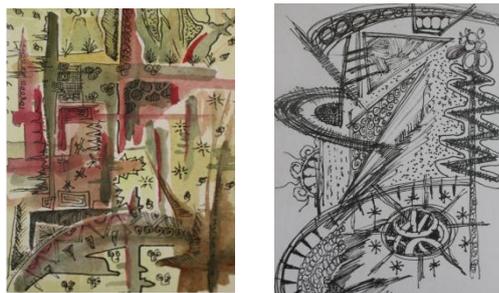
Siklus I

- a. Perencanaan Pada tahap ini peneliti mempersiapkan instrumen pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, Format Kegiatan Pembelajaran Guru dan Siswa, dan alat-alat pengajaran yang mendukung.
- b. Kegiatan dan Pelaksanaan Pelaksanaan kegiatan pembelajaran materi Nirmana Datar untuk siklus I dilaksanakan pada bulan Oktober semester gasal Tahun Pelajaran 2013/2014

Kelas X Program studi Desain Komunikasi Visual dengan jumlah sampel 26 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada RPP yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Setiap siswa diberi tugas untuk membuat karya Nirmana Datar di atas bidang gambar A 3 dengan media pensil, pensil warna, drawing

pen dan cat akrilik. Selama proses pembelajaran peneliti mengamati dan memberi arahan kepada setiap siswa. Observer mengamati dan mencatat proses pengajaran yang dilakukan oleh peneliti. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung selama 9 jam dengan alokasi 1 jam adalah 45 menit, istirahat 2 kali @ 20 menit. Pada akhir proses belajar mengajar seluruh karya siswa dikumpulkan dan diberi penilaian.

Gambar 3 Hasil karya Nirmana Datar



Adapun hasil data penelitian siklus I, Tatap muka Ke : 1 dinyatakan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 1 Data Nilai Siswa pada pembelajaran siklus 1

NILAI			Persentase (%)	
Rata-rata komposisi	Rata-rata estetis	Rata-rata bentuk	T	TT
75,5	75,6	76,3	65	35

Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus I secara klasikal nilai rata-rata kelas sudah mencapai KKM yang sudah ditetapkan oleh Program studi DKV sebesar 75. Namun untuk ketuntasan belajar secara klasikal belum memenuhi kriteria sebesar 95% sehingga perlu dilanjutkan pada siklus ke 2

dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran Nirmana Datar.

c. Pengamatan Observer

Pada siklus 1 untuk evaluasi observer kepada Guru peneliti dapat disebutkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3 Skor Pengamatan Observer Siklus 1

Aspek Pengamatan	Rata-rata hasil observasi dari kedua observer	Kriteria capaian
Kegiatan Pendahuluan	3,5	Baik
Kegiatan inti	3,3	Baik
Kegiatan penutup	3,3	Baik
Rencana Pelaksanaan Pelajaran	3,5	Baik
Media Pembelajaran	3,5	Baik
Pengelolaan Waktu	4	Sangat baik
Penampilan	4	Sangat baik
Respon siswa	3	Baik
Rata-rata total	3,51	Baik

Tabel 4 Skor angket pembelajaran Nirmana Datar Siklus I

Butir Pertanyaan	TS	KS	S	SS
Minat siswa terhadap pembelajaran materi Nirmana Datar sangat tinggi.			7	19
Peralatan pembelajaran materi Nirmana Datar tersedia memadai.			5	21
Tenaga pendidik sesuai dengan keahlian			3	23
Sarana pembelajaran layak dan memadai		2	3	21
Aloksi waktu yang tersedia untuk pembelajaran materi Nirmana Datar cukup			5	21
Siswa antusias mengerjakan tugas Nirmana Datar			7	19
Kurangnya buku referensi sehingga siswa kurang memiliki pengetahuan pembelajaran materi Nirmana Datar	7	6	7	6
Ketrampilan pembelajaran materi Nirmana Datar bisa dikembangkan menjadi profesi siswa setelah lulus dari sekolah.	4	6	5	11
Penampilan Guru dalam mengajar menarik dan memotivasi siswa untuk mengikuti materi pembelajaran Nirmana Datar		5	6	15
Media pembelajaran materi Nirmana Datar sangat relevan dan mendukung pembelajaran	7	9	2	8

Dari data tabel angket pembelajaran Nirmana Datar disimpulkan bahwa terdapat 6 respon yang memperoleh skor dibawah 20 sehingga perlu adanya evaluasi dan perbaikan agar kualitas pembelajaran pada siklus berikutnya dapat meningkat.

d. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh data hasil pengamatan sebagai berikut:

1. Guru kurang baik dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Guru kurang baik dalam pengelolaan waktu
 3. Siswa kurang begitu antusias selama pembelajaran berlangsung
 4. Sarana penunjang pembelajaran materi Nirmana Datar perlu ditambah
- e. Revisi
- Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya. Rekomendasi pada refleksi pada siklus berikutnya yaitu :
1. Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Dimana siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan.
 2. Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan
 3. Guru harus lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi siswa sehingga siswa bisa lebih antusias.
 4. Guru perlu menambah sarana penunjang demi keberhasilan kualitas dan hasil belajar siswa. Oleh karenanya Guru perlu menerapkan pendekatan pembelajaran yang tepat melalui metode tertentu.

Siklus II

- a. Perencanaan
Berdasarkan kelemahan dalam pembelajaran pada siklus 1 maka dalam tahap siklus II ini peneliti mempersiapkan instrumen pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, Format Kegiatan Pembelajaran Guru dan Siswa, dan alat-alat pengajaran yang mendukung yaitu Lap Top, Kabel VGA, Sound, LCD, Kamera Canon, dan mempersiapkan Lab. Komputer dengan aplikasi program Corel Draw yang beserta alat print Canon iP 2770. Disamping itu sarana penunjang pembelajaran Nirmana Datar yaitu Buku-buku referensi dan peralatan lain yang terkait juga ditambah.
- b. Kegiatan dan Pelaksanaan
Pelaksanaan kegiatan pembelajaran materi Nirmana

Datar untuk siklus 2 dilaksanakan pada bulan Nopember semester gasal Tahun Pelajaran 2013/2014 Kelas X Program studi Desain Komunikasi Visual dengan jumlah sampel 26 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru.

Adapun proses belajar mengajar mengacu pada RPPsiklus 2 yang telah dipersiapkan. Guru

menjelaskan pembelajaran Nirmana Datar pada siklus 2 dengan menerapkan aplikasi program Corel Draw.

Karya Nirmana Datar siswa yang sudah dibuat pada siklus 1 baik bagi siswa yang sudah tuntas belajar atau belum dilanjutkan dengan metode pembelajaran melalui aplikasi Corel Draw.

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Setiap siswa dengan dibimbing oleh Guru mengambil gambar dengan kamera pada karya Nirmana Datar masing-masing.
2. Foto karya dicatat nomor pengambilan gambar dan ditulis nama siswa.
3. Selesai pengambilan gambar dari 26 karya siswa kemudian ditransfer pada komputer yang sudah

terinstal aplikasi program Corel Draw.

4. Masing-masing siswa mengolah karya Nirmana Datar dengan cara kloning gambar dan mengkomposisikan secara teratur pada aplikasi program Corel Draw.
5. Hasil karya siswa kemudian diprint diatas kertas Glossy agar menghasilkan karya yang mengkilap dan cemerlang.
6. Seluruh karya siswa pada materi Nirmana Datar yang sudah diprint secara klasikal dilihat dari hasil pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan karena secara kuantitatif nilai karya siswa mengalami kenaikan dan memperoleh nilai diatas KKM 75. Dengan demikian dari hasil pelaksanaan pada siklus 2 maka dapat analisis bahwa kualitas dan hasil pembelajaran meningkat dan memuaskan.
7. Sebagian karya yang sudah dicetak secara keseluruhan di atas

- kertas Glossy kemudian diberi frame kaca untuk dipajang sebagai media pembelajaran pada materi Nirmana Datar siswa kelas X program studi Desain Komunikasi Visual
8. Selama proses pembelajaran Observer mengamati dan mencatat proses pengajaran yang dilakukan oleh peneliti. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung selama 9 jam dengan alokasi 1 jam adalah 45 menit, istirahat 2 kali @ 20 menit.

Gambar 6 Karya Nirmana Datar aplikasi program Corel Draw



Adapun hasil data penelitian siklus 2, Tatap muka Ke 2

dinyatakan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 5 Nilai Siswa pada pembelajaran siklus 2

NILAI	Persentase (%)	
	T	TT
Rata-rata nilai	100	0
84	100	0

Dari tabel di atas Ketuntasan belajar secara klasikal sudah memenuhi kriteria sebesar 95 % sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

- c. Pengamatan Observer
Pada siklus 2 untuk evaluasi Observer kepada Guru peneliti dapat disebutkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 6 Skor Pengamatan Observer Siklus 2

Aspek Pengamatan	Rata-rata hasil observasi dari kedua observer	Kriteria capaian
Kegiatan Pendahuluan	3,9	Sangat baik
Kegiatan inti	3,9	Sangat baik
Kegiatan penutup	3,8	Sangat baik
Rencana Pelaksanaan Pelajaran	4	Sangat baik
Media Pembelajaran	3,5	Baik
Pengelolaan Waktu	4	Sangat baik
Penampilan	4	Sangat baik
Respon siswa	4	Sangat Baik
Rata-rata total	3,9	Sangat Baik

Tabel 7 Skor angket pembelajaran Nirmana Datar siklus 2

Butir Pertanyaan	TS	KS	S	SS
Minat siswa terhadap pembelajaran materi Nirmana Datar dengan aplikasi program Corel Draw sangat tinggi.				26
Peralatan pembelajaran materi Nirmana Datar tersedia memadai.			2	24
Tenaga pendidik sesuai dengan keahlian			1	25
Sarana pembelajaran layak dan memadai			2	24
Alokasi waktu yang tersedia untuk pembelajaran materi Nirmana Datar cukup			3	23
Siswa antusias mengerjakan tugas Nirmana Datar			2	24
Kurangnya buku referensi sehingga siswa kurang memiliki pengetahuan pembelajaran materi Nirmana Datar			1	25
Ketrampilan pembelajaran materi Nirmana Datar bisa dikembangkan menjadi profesi siswa setelah lulus dari sekolah.			1	25
Penampilan Guru dalam mengajar menarik dan memotivasi siswa untuk mengikuti materi pembelajaran Nirmana Datar			2	24
Media pembelajaran materi Nirmana Datar sangat relevan dan mendukung pembelajaran			2	24

Dari data tabel angket pembelajaran Nirmana Datar yang sudah diisi oleh 26 responden pada siklus 2 maka dapat diambil analisis bahwa seluruh butir pertanyaan untuk kriteria sangat setuju memperoleh skor diatas 20 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa

kualitas pembelajaran pada materi Nirmana Datar meningkat secara signifikan.

d. Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran materi Nirmana Datar pada siklus 2 menunjukkan peningkatan yang memuaskan. Hasil komposisi karya Nirmana Datar melalui

aplikasi program Corel Draw ternyata memunculkan hasil karya Nirmana Datar yang inovatif dan estetik. Bahkan dapat menjadi suatu desain batik kontemporer yang tidak menutup kemungkinan untuk dijadikan sebagai desain baju batik kontemporer, gorden, sprei atau produk yang lain. Hasil pengamatan Observer pada siklus 2 sebagai berikut :

1. Guru sudah terampil dalam memotivasi siswa dan sudah lebih jelas dalam menyampaikan deskripsi mengenai pembelajaran Nirmana Datar.
2. Guru dalam memberikan arahan dan bimbingan sudah

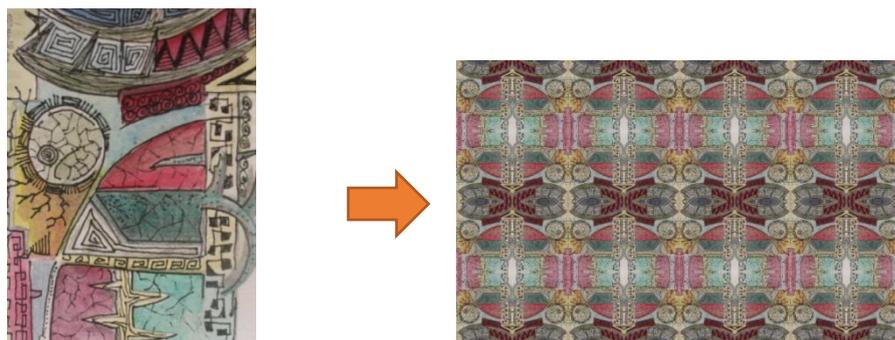
meliputi seluruh siswa.

3. Guru sudah lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi siswa dengan menerapkan metode pembelajaran yang efektif yaitu melalui aplikasi program Corel Draw sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran Nirmana Datar lebih antusias.

e. Revisi

Oleh karena pada pembelajaran siklus 2 sudah mencapai hasil yang optimal maka tidak direvisi dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Hasil pembelajaran Nirmana Datar melalui Corel Draw



Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran materi Nirmana Datar pada siswa Program studi

Desain komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Pacitan maka dapat diambil simpulan yaitu : Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pembelajaran materi Nirmana Datar pada siklus I, secara klasikal yang

sudah tuntas belajar sebesar 65,38 % dengan nilai rata-rata kelas 75,8 sehingga untuk ketuntasan belajar perlu dilanjutkan pada siklus II. (2) Pengelolaan pembelajaran oleh guru berada pada kategori BAIK (3) Kualitas dan hasil pembelajaran Materi Nirmana Datar melalui Aplikasi Corel Draw pada pembelajaran siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus II tersebut seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar sebesar 100 %, bahkan nilai rata-rata kelas diatas KKM 75 yaitu 84. Disamping itu pengelolaan dalam pembelajaran oleh guru sekaligus sebagai peneliti memperoleh skor sangat baik. Dengan demikian hipotesis yang sudah dirumuskan terbukti benar dan valid.

Dalam rangka meningkatkan kemampuan pembelajaran pada siswa Program studi Desain Komunikasi Visual, seluruh Guru diharapkan untuk senantiasa mengembangkan beragam metode pembelajaran dan meningkatkan wawasan pengetahuan sesuai dengan bidang ilmu dan mata pelajaran yang diampunya. Sarana pendukung pembelajaran perlu diupayakan ada peningkatan baik dalam hal jumlah maupun kualitasnya sehingga siswa akan lebih mudah dalam mencari referensi guna menunjang hasil belajarnya.

Demi menciptakan tamatan yang berkualitas maka siswa Program studi Desain Komunikasi Visual perlu dibekali dengan ilmu Teknologi Informasi yang

diimplementasikan pada seluruh materi pembelajaran sehingga dapat dijadikan sebagai bekal hidup di masa depan.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi, 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Heru Subroto, 2004. *Kinerja Unit Produksi SMK Negeri kelompok Teknologi dan Industri di Jawa Tengah*. Tesis Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
- Mulyasa. (2006). *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.