ISSN CETAK 2615-4595 ISSN ONLINE 2655-9005

PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMANIPULASI GAMBAR *RASTER* DENGAN MENGGUNAKAN FITUR EFEK PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS MELALUI PENDEKATAN *LEARNING EXPEDITIONS* SISWA KELAS X MM 1 SMK NEGERI 1 PONOROGO

DWI RETNO PURWANINGSIH
SMK Negeri 1 Ponorogo

ABSTRAK

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari daftar nilai diketahui bahwa keterampilan siswa untuk dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis khususnya pada kompetensi dasar Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek sangat rendah, yakni hanya 52,94% dari jumlah siswa dinyatakan tuntas belajar dan nilai rerata yang dicapai hanya 59,12. Hal semacam ini jika dibiarkan, maka akan membawa dampak yang fatal. Peneliti menganggap masalah tersebut merupakan sesuatu yang urgen. Pada kesempatan ini peneliti menawarkan model pembelajaran *Learning Expeditions*, diharapkan minimal 75% dari jumlah siswa terampil dalam Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 3 siklus, terdiri atas 6 pertemuan. Tiap pertemuan terdiri atas 2 x 45 menit, yang meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data diambil dengan menggunakan instrumen tes, wawancara, angket dan jurnal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek melalui metode *Learning Expeditions* pada siswa Kelas X MM 1 SMK Negeri 1 Ponorogo Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019. Peranan Model Pembelajaran *Learning Expeditions* dalam meningkatkan keterampilan Dasar Desain Grafis materi ajar Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek ini ditandai adanya peningkatan nilai rerata (Mean Score) mulai dari siklus pertama sampai siklus terakhir, yakni : pada siklus I 70,00; siklus II 74,56, dan siklus III 83,09. Selain itu juga ditandai adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar yaitu pada siklus I hanya 67,64%, siklus II meningkat menjadi 73,53%, pada siklus III terjadi peningkatan mencapai 88,24%. Kenyataan membuktikan bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Learning Expeditions* dalam proses pembelajaran dapat meningkatan keterampilan Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

Kata Kunci : keterampilan. jangka sorong. *learning expeditions*

PENDAHULUAN

Fenomena yang terjadi di lapangan dari beberapa guru SMK Negeri 1 Ponorogo mengatakan bahwa sebagian besar siswa Kelas X MM 1 sangat sulit mengikuti pembelajaran Dasar Desain Grafis, karena dalam pelaksanaan diperlukan pemahaman konsep dan ketelitian. Telah diketahui bahwa Dasar Desain Grafis merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai dengan baik oleh siswa kompetensi keahlian Multimedia. Kenyataan yang terjadi saat ini, bahwa siswa yang berada pada kelas kompetensi keahlian Multimedia belum menyadari bahwa hasil belajar Dasar Desain Grafis nanti merupakan salah satu pengetahuan penting bila ingin melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi atau bila terjun di lapangan pekerjaan nantinya. Guru telah mencoba untuk mengatasinya, tetapi masih saja guru belum berhasil untuk memecahkan masalah tersebut. Berdasarkan hasil diskusi antara guru Dasar Desain Grafis yang lainnya sampailah pada suatu intuisi bahwa pada umumnya dalam belajar, siswa menginginkan sebuah suasana yang harmonis dan menyenangkan. Dengan permasalahan tersebut, yang terjadi saat ini adalah rendahnya keterampilan hasil belajar Dasar Desain Grafis, khususnya pada kompetensi dasar Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek. Hal ini didukung adanya data yang terdapat pada ulangan harian yakni mean skor yang telah dicapai 59,12 dalam kategori rendah, dan siswa yang dinyatakan tuntas belajar 52,94%.

Terindikasi juga guru hanya mementingkan tugas mengajar tanpa mengikutsertakan tugas membimbingnya. Dan siswa pun akhirnya menjadi acuh tak acuh, sehinga proses pembelajaran yang terjadi di kelas menjadi sulit diterapkan dalam kegiatan praktik Adanya permasalahan tersebut dapat diduga bahwa akhirnya pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang diberikan selama sekolah seakan-akan menjadi sia-sia. Mereka hanya secara formalitas bersekolah hanya untuk mendapat uang saku, dan akhirnya orientasi mereka bersekolah pun menjadi lain. Sikap seperti inilah yang kemudian dilampiaskan pada hal-hal yang tidak diinginkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya suatu penelitian yang menerapkan suatu strategi pembelajaran tertentu yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa pada materi pelajaran. Di sini peneliti menawarkan suatu pendekatan *Learning Expeditions*. Ditengarai dengan menerapkan pendekatan *Learning Expeditions* siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan iklim pembelajaran menjadi kondusif sehingga siswa dapat belajar dengan baik dan diharapkan keterampilannya pun meningkat dalam kategori tinggi bahkan sangat tinggi, Selain itu mean skor juga diharapkan meningkat minimal 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan dan diikuti adanya peningkatan persentase siswa yang dinyatakan tuntas belajar minimal 75% atau di atasnya.

Penelitian ini difokuskan kepada peningkatan keterampilan Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek melalui pendekatan *Learning Expeditions* siswa SMK Negeri 1 Ponorogo Kelas X MM 1.

Pengertian *Learning Expeditions*

Pendekatan ***Learning Expeditions*** merupakan salah satu bentuk dari *Problem Based Learning* (pembelajaran berbasis masalah) dimana siswa diminta menyelidiki berbagai masalah yang menstimulasi dan menemukan solusi melalui investigasi dan kerja lapangan dalam waktu yang ditentukan (Arend, Recard L., 2005:53).

Pengertian Keterampilan

Hamzah (2006:196) mengemukakan bahwa keterampilan adalah perubahan perilaku setelah siswa mengikuti atau mengalami suatu proses belajar mengajar dalam bentuk penguasaan keterampilan atau keterampilan tertentu.

Keterampilan dalam bahasa Inggris adalah *Skill*. Menurut kamus Inggris-Indonesia artinya memiliki keahlian di dalam teknik (John & Hasan, 1990:530).

Keterampilan merupakan pengembangan fisik motorik yang bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh koordinasi serta meningkatkan kecekatan dalam menerapkan hasil belajar yang bersifat kognitif.

Hubungan Keterampilan dengan Pendekatan *Learning Expeditions*

Pendekatan *Learning Expeditions* merupakan salah satu pendekatan berbasis masalah yang menuntut siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran karena siswa diminta menyelidiki berbagai masalah yang menstimulasi dan menemukan solusi melalui investigasi dan kerja lapangan Sedangkan Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek memerlukan pemahaman teori dan pengamatan lapangan yang menuntut siswa aktif dan mengembangkan ketelitian agar sinkron jika nantinya dipraktikkan dan dimanfaatkan. Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek memerlukan kerja lapangan dalam upaya mengembangkan kreativitas dan upaya inovasi. Dengan demikian sudah tepatlah jika dalam pembelajaran Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek menerapkan pendekatan *Learning Expeditions*.

Apabila dalam pemilihan pendekatan pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi yang disajikan maka situasi yang *joyful* akan tercipta sehingga siswa merasa tertarik untuk memahami materi lebih jauh lagi. Diharapkan dengan adanya penerapan pendekatan *Learning Expeditions* ini mampu meningkatkan keterampilan siswa Kelas X MM 1 dalam Memanipulasi gambar raster dengan mengguna-

kan fitur efek pada khususnya dan hasil belajar Dasar Desain Grafis pada umumnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Memanipulasi Gambar *Raster* Dengan Menggunakan Fitur Efek pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis melalui Pendekatan *Learning Expeditions* Siswa Kelas X MM 1 SMK Negeri 1 Ponorogo" dilaksanakan di SMK Negeri 1 Ponorogo yang terletak di Jalan Jenderal Sudirman No. 10 Ponorogo. Subyek pada Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa Kelas X MM 1, sejumlah 34 siswa.

Rancangan Penelitian

Penelitian direncanakan dengan meng-implementasikan penelitian tindakan kelas yang meliputi komponen-komponen :

Perencanaan, Persiapan yang dilakukan sehubungan dengan Penelitian Tindakan Kelas pada kesempatan kali ini meliputi : 1) Penetapan keterampilan awal; 2) Pelaksanaan tes diagnostik; 3) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran; 4) Persiapan peralatan yang diperlukan dalam poroses belajar mengajar dalam rangka pelaksanaan penilaian tindakan kelas, yang terkait dengan kegiatan perbaikan; 5) Penyusunan alternatif-alternatif pemecahan masalah yang akan dicobakan dalam rangka perbaikan masalah; 6) Penyusunan instrumen penelitian yang dilakukan dengan uji validitas permukaan yaitu mendiskusikan instrumen tersebut dengan teman, guru di sekolah tempat penelitian; 7) Perbaikan alat evaluasi.

Pelaksanaan Tindakan, Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan perlakuan tindakan, yaitu uraian terperinci terhadap tindakan yang akan dilakukan, cara kerja tindakan perbaikan, dan alur tindakan yang akan diterapkan. Penelitian ini direncanakan dilakukan dalam 3 siklus. Tiap siklus terdiri atas 2 kali pertemuan, dan tiap pertemuan terdiri atas 2 jam pelajaran.

Observasi, Observasi mencakup uraian tentang alur perekaman dan penafsiran data mengenai proses dan hasil dari penerapan kegiatan perbaikan yang dipersiapkan. Observasi ini diikuti dengan catatan lapangan dengan maksud untuk mencatat temuan-temuan yang tidak mampu terserap dengan lembar observasi.

Refleksi, Pada refleksi menguraikan tentang analisis terhadap hasil pengamatan yang berkenaan dengan proses dan akibat tindakan perbaikan yang akan dilakukan, yaitu pengung-kapan kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, semua aktivitas guru saat menerapkan tindakan dan iklim pembelajaran saat penelitian berlangsung. Hasil refleksi ini dimaksudkan untuk menentukan hal-hal yang harus dipertahankan pada siklus berikutnya dan penentu perbaikan-perbaikan yang harus dilakukan pada siklus berikutnya.

Pengumpulan Data

Data tentang Keterampilan Memani-pulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek dari tes unjuk kerja dan tes tulis. Data tentang aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran dan data aktivitas guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran diperoleh dengan menggunakan lembar observasi. Data tentang respon siswa dan guru terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan angket. Data tentang refleksi diri serta perubahan-perubahan yang terjadi di kelas diambil dari catatan dan hasil diskusi peneliti dengan kolaborator.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas guna memperoleh data adalah tes dan non tes. Tes digunakan untuk mengukur Keterampilan Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek. Sedangkan tes yang digunakan adalah tes tertulis dan unjuk kerja. Adapun bentuk instrumen yang digunakan lembar tes dan tes uji petik kerja prosedur. Instrumen non tes yang digunakan berbentuk observasi, wawancara, dan jurnal.

Analisis Data

Sehubungan dengan teknik analisis data dalam mengolah data, maka peneliti menggunakan analisis deskripsi. Sebagai upaya

dalam menganalisis tingkat keterampilan Dasar Desain Grafis siswa pada materi, maka setelah pembelajaran berlangsung dilakukan analisa secara deskriptif.

Indikator Kinerja

Siswa dikatakan aktif dalam kegiatan pembelajaran jika 75% siswa termasuk dalam kategori baik atau lebih. Guru dikatakan mampu melaksanakan pembelajaran jika telah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun. Penerapan pendekatan *Learning Expeditions* dikatakan berhasil jika siswa memberi respon positif terhadap penggunaan pendekatan ini. Siswa dikatakan telah tuntas belajar Dasar Desain Grafis pada standar kompetensi Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek, jika telah memperoleh nilai 75. Pembelajaran dikatakan berhasil jika 75% siswa telah mencapai nilai di atas tingkat ketuntasan minimal. Siklus dalam pelaksanaan penelitian ini akan dihentikan jika siswa yang mencapai ketuntasan belajar Dasar Desain Grafis telah mencapai 75% atau lebih.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
Hasil Penelitian

Kegiatan pada refleksi awal ini, dilakukan deskripsi situasi dan materi dari catatan tentang keterampilan siswa di kelas. Dari deskripsi ini dapat terlihat beberapa permasalahan yang muncul terutama aktivitas dan keterampilan Dasar Desain Grafis khususnya dalam Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek. Ternyata aktivitas siswa terhadap mata pelajaran Dasar Desain Grafis tergolong rendah. Di samping itu keterampilannya tergolong rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Hal ini terbukti bahwa menurut catatan yang ada, keterampilan Dasar Desain Grafis di Kelas X MM 1 memiliki nilai rata- rata adalah 59,12 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40. Sedangkan kumulatif ketuntasan belajar untuk Dasar Desain Grafis adalah 75%. Siswa yang dinyatakan tuntas belajar ada 18 siswa atau sebesar 52,94%. Sedangkan siswa yang dinyatakan tidak tuntas dalam belajar Dasar Desain Grafis sebanyak 47,06% atau 16 siswa. Permasalahan ini muncul karena kurangnya motivasi dari guru dan dalam pembelajaran tidak melibatkan siswa secara aktif, di samping itu pendekatan yang digunakan tidak memotivasi berkembangnya kreativitas siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Sehingga secara keseluruhan penelitian dilaksanakan dalam 6 pertemuan. Secara terperinci, seluruh rangkaian pelaksanaan penelitian dengan hasilnya adalah sebagai berikut :

Siklus I

Perencanaan. 1) Menyusun Silabus Pembelajaran; 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran; 3) Menyiapkan Soal Tes Tulis; 4) Menyiapkan Lembar Observasi; 5) Membuat angket, untuk mengetahui respon siswa setelah pembelajaran dan respon guru terhadap proses pembelajaran; 6) Menyusun strategi observasi dan pelaksanaan penelitian.

Pelaksanaan Tindakan, Pertemuan pertama dikumpulkan data berupa keterampilan siswa dalam Menguraikan fungsi manipulasi gambar bitmap. Selain itu diadakan pengamatan aktivitas siswa dan guru, serta penilaian kinerja yang dilakukan siswa.

Observasi, Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dan mengadakan penilaian untuk mengetahui keterampilan siswa dalam Menguraikan fungsi manipulasi gambar bitmap. Dari hasil observasi pada siklus I diperoleh data bahwa aktivitas siswa termasuk dalam kategori cukup.

Adapun hasil tes Dasar Desain Grafis dapat dilihat pada Hasil Tes Dasar Desain Grafis Siklus I berikut ini : 5 siswa memperoleh skor 50; 4 siswa memperoleh skor 55; 1 siswa memperoleh skor 60; 1 siswa memperoleh skor 70; 15 siswa memperoleh skor 75; 6 siswa memperoleh skor 80; dan 2 siswa memperoleh skor 85. Skor rata-rata 70,00. Skor tertinggi 85. Skor terendah 50. Jumlah siswa tuntas 23 (67,64%). Jumlah siswa tidak tuntas 11 (32,36%).

Refleksi, Berdasarkan hasil analisis dari pengamatan pada siklus pertama penelitian

didapatkan hasil sebagai berikut. 1) Keaktifan siswa sudah mulai ada kemajuan sudah ada beberapa siswa yang berani mengemukakan pendapat. Ini merupakan kemajuan walaupun belum maksimal. Kemajuan tersebut masih jauh dari target yang ditentukan yaitu 75% siswa aktivitasnya tergolong dalam kategori baik. Dapat dikatakan bahwa yang dapat dicapai sekarang baru pada tingkatan kategori cukup, sehingga masih perlu adanya upaya-upaya peningkatan pada siklus berikutnya; 2) Keterampilan Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek yang dicapai siswa, sudah mengalami kemajuan dari ketuntasan 52,94% siswa menjadi 67,64% namun kemajuan ini masih relatif kecil, mengingat indikator keberhasilan yang ditetapkan adalah 75% siswa. Tetapi sebenarnya dengan kenaikan 14,70% itu sudah lumayan, berarti dari 34 siswa peserta penelitian yang mencapai ketuntasan adalah 23 siswa; 3) Aktivitas guru dan pengelolaan terhadap pembelajaran sudah tepat, karena sering atau selalu memunculkan aspek-aspek yang diamati dan sesuai dengan langkah pembelajaran *Learning Expeditions* Pada pertemuan kedua sebenarnya sudah merupakan refleksi pada pertemuan pertama sehingga terjadi perubahan-perubahan sesuai masukan dari observer.

Siklus II

Perencanaan, Pertemuan ketiga pada siklus II materi pembelajaran diawali dengan sedikit mengulang materi pertemuan pada siklus I kemudian dilanjutkan dengan materi ajar menyebutkan nama-nama bagian jangka sorong.

Pelaksanaan Tindakan, Data yang diperoleh pada siklus II ini adalah tingkat aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru dalam pembelajaran, sekaligus untuk mengambil data tentang tingkat keterampilan siswa dalam Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar sesuai pelaksanaan pada pertemuan ketiga dan keempat sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

Observasi, Sebagai hasil dari implementasi tindakan dan observasi, diperoleh hasil penelitian pada siklus II. Berikut Hasil Tes Dasar Desain Grafis Siklus II : 1 siswa memperoleh skor 60; 5 siswa memperoleh skor 65; 4 siswa memperoleh skor 70; 16 siswa memperoleh skor 75; 5 siswa memperoleh skor 80; 1 siswa memperoleh skor 85; 1 siswa memperoleh skor 90; dan 1 siswa memperoleh skor 95. Skor rata-rata 74,56. Skor tertinggi 95. Skor terendah 60. Jumlah siswa tuntas 25 (73,53%). Jumlah siswa tidak tuntas 9 (26,47%).

Refleksi, Berdasar hasil analisis dari pengamatan pada siklus pertama penelitian didapatkan hasil sebagai berikut. 1) Keaktifan siswa sudah mulai ada kemajuan sebagian besar siswa yang berani mengemukakan pendapat. Ini merupakan kemajuan walaupun belum luar biasa. Kemajuan tersebut mendekati target yang ditentukan yaitu 75% siswa aktivitasnya tergolong dalam kategori baik. Dapat dikatakan bahwa yang dapat dicapai sekarang baru pada tingkatan kategori cukup, sehingga masih perlu adanya upaya-upaya peningkatan pada siklus berikutnya; 2) Keterampilan siswa dalam Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek, sudah mengalami kemajuan dari mean skor 70,00 siswa menjadi 74,56, kemajuan ini sudah mendekati kriteria ketuntasan minimal, mengingat indikator keberhasilan yang ditetapkan adalah 75 agar siswa mencapai ketuntasan dalam belajar Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek. Tetapi sebenarnya dengan kenaikan mean skor sebesar 4,56 itu sudah lumayan, berarti dari 34 siswa peserta penelitian yang mencapai ketuntasan adalah 25 siswa; 3) Aktivitas guru dan pengelolaan terhadap pembelajaran sudah tepat, karena sering atau selalu memunculkan aspek-aspek yang diamati dan sesuai dengan langkah pembelajaran yang menerapkan pendekatan *Learning Expeditions* Pada pertemuan kedua sebenarnya sudah merupakan refleksi pada pertemuan pertama sehingga terjadi perubahan-perubahan sesuai masukan dari observer.

Siklus III

Perencanaan, Pertemuan kelima pada siklus III materi pembelajaran diawali dengan memperdalam materi pada siklus II, kemudian mengembangkan pada materi ajar membaca jangka sorong berdasarkan hasil kerja lapangan

dan kreativitas siswa.

Pelaksanaan Tindakan, Data yang diperoleh pada siklus III ini adalah tingkat aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru dalam pembelajaran, sekaligus untuk mengambil data tentang keterampilan Membandingkan efek manipulasi pada gambar. Pelaksanaan pada pertemuan kelima dan keenam sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

Observasi, Pada siklus III ini didapatkan hasil penelitian pada siklus III. Berikut Hasil Tes Dasar Desain Grafis Siklus III : 1 siswa memperoleh skor 65; 3 siswa memperoleh skor 70; 5 siswa memperoleh skor 75; 6 siswa memperoleh skor 80; 6 siswa memperoleh skor 85; 10 siswa memperoleh skor 90; dan 3 siswa memperoleh skor 95. Skor rata-rata 83,09. Skor tertinggi 95. Skor terendah 65. Jumlah siswa tuntas 30 (88,24%). Jumlah siswa tidak tuntas 4 (11,76%).

Refleksi, Berdasar hasil analisis dari pengamatan pada siklus ketiga penelitian didapatkan hasil sebagai berikut. 1) Keaktifan siswa sudah mengalami kemajuan pesat dengan indikator bahwa siswa sudah kompak dalam kelompoknya, disamping itu siswa sudah berani mengemukakan pendapat. Dari data hasil tes siklus III tercatat ada 30 siswa yang termasuk dalam kategori baik atau amat baik dari 34 siswa di Kelas X MM 1. Jika dihitung persentasenya berarti 88,24% siswa termasuk dalam kategori baik sehingga dengan target 75% dapat dikatakan bahwa pada siklus III ini telah berhasil; 2) Keterampilan siswa terhadap materi ajar, sudah mengalami kemajuan pada siklus awal mencapai 70,00 pada siklus akhir meningkat menjadi 83,09. Peningkatan ini sudah jauh melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan adalah 75. Hal ini didukung adanya kenaikan persentase ketuntasan belajar, pada siklus I mencapai 67,64%, siklus II 73,53% dan pada siklus III meningkat menjadi 88,24%. Dengan kenaikan 35,30% itu sangat bagus, berarti dari 34 siswa peserta penelitian yang mencapai ketuntasan adalah 30 siswa; 3) Aktivitas guru dan pengelolaan terhadap pembelajaran sudah tepat, karena selalu memunculkan aspek-aspek yang diamati dan sesuai dengan langkah langkah pembelajaran *Learning Expeditions*.

PEMBAHASAN

Banyak faktor yang mempengaruhi peningkatan Keterampilan Dasar Desain Grafis salah satu diantaranya adalah penggunaan pendekatan *Learning Expeditions*. Berdasarkan hasil analisis deskriptif secara umum dapat dilihat dari hasil penelitian tentang keterampilan Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis pada siklus I berada pada kategori rendah, sehingga dapat diartikan bahwa sebagian besar siswa berketerampilan rendah dalam hal belajar Dasar Desain Grafis. Di samping itu siswa sama sekali belum memahami cara belajar Dasar Desain Grafis yang baik, serta belum memahami kriteria penilaian Dasar Desain Grafis.

Adapun hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa siswa yang termasuk kategori cukup. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memiliki keterampilan cukup, atau dapat diartikan bahwa sebagian besar siswa cukup dapat belajar Dasar Desain Grafis. Peningkatan Keterampilan Dasar Desain Grafis pada siswa ini dimungkinkan karena pendekatan yang digunakan guru selalu bervariasi sehingga dapat menarik perhatian siswa, serta adanya keseriusan dan ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran Dasar Desain Grafis.

Pada siklus III diperoleh hasil yang menunjukkan kategori tinggi. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan bahwa sebagian besar siswa mampu belajar Dasar Desain Grafis dengan baik. Atau dapat diartikan bahwa keterampilan siswa dalam belajar Dasar Desain Grafis tinggi. Hanya ada 4 siswa atau sebesar 11,76% yang belum dapat meningkatkan keterampilan Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek dengan baik. Mungkin hal ini disebabkan siswa tersebut memang berketerampilan rendah. Tingginya peningkatan keterampilan siswa dalam belajar Dasar Desain Grafis disebabkan siswa telah memiliki respon yang positif terhadap pelajaran Dasar Desain Grafis yang ditunjang dengan

adanya rincian kegiatan pembelajaran yang menyenangkan disertai penggunaan pendekatan *Learning Expeditions*

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Learning Expeditions* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan Keteram-pilan Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek pada khususnya dan Keterampilan Dasar Desain Grafis pada umumnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Atas dasar masalah, hipotesis tindakan, serta temuan hasil penelitian tindakan yang telah dikemukakan pada bagian terdahulu, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut Keterampilan Dasar Desain Grafis pada kompetensi dasar Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek dapat ditingkatkan melalui penggunaan pendekatan *Learning Expeditions*.

Deskripsi analisis data yang berkaitan dengan penggunaan pendekatan *Learning Expeditions* membuktikan bahwa Keterampilan Dasar Desain Grafis pada kompetensi dasar Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek mengalami peningkatan yang positif, pada siklus awal terbukti Keterampilan Dasar Desain Grafis pada standar kompetensi Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek berada pada kategori rendah, dan pada siklus terakhir berada pada kategori tinggi. Demikian juga tentang tingkat ketuntasan belajar Dasar Desain Grafis, pada siklus pertama hanya 23 orang siswa yang dinyatakan tuntas belajar, namun pada akhirnya di siklus terakhir 30 siswa dari 34 jumlah siswa keseluruhan di Kelas X MM 1, mampu memenuhi standar ketuntasan belajar Dasar Desain Grafis dalam arti sebagian besar siswa dinyatakan tuntas belajar. Dengan demikian telah terbukti bahwa siswa mampu belajar Dasar Desain Grafis dengan baik, dan hasil kerjanya memenuhi kriteria penilaian Dasar Desain Grafis.

Saran

Atas dasar simpulan, hasil pengamatan, dan temuan terhadap implementasi tindakan penelitian yang telah dilakukan, maka berikut ini disampaikan beberapa saran terutama ditujukan kepada :

Guru : Hendaknya guru bersedia mencoba menggunakan pendekatan pembelajaran yang bervariasi khususnya pendekatan *Learning Expeditions* dalam proses pembelajaran Dasar Desain Grafis. Jika guru berkenan untuk meningkatkan Keterampilan Dasar Desain Grafis melalui pendekatan *Learning Expeditions* maka disarankan agar berusaha mengembangkan sendiri bentuk penerapannya karena lebih sesuai dengan situasi dan kondisi kelas yang dibinanya.

Kepala Sekolah : Kepala sekolah hendaknya lebih mendorong agar guru yang dipimpinnya melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan berupaya melakukan perubahan-perubahan terhadap strategi pembelajaran, pengembangan materi pembelajaran, dan pendekatan yang digunakan. Sebab hanya dengan jalan inilah nantinya para guru dapat meningkatkan mutu pembelajaran yang pada akhirnya bermuara pada meningkatnya keterampilan belajar siswa. Apabila para guru telah berhasil menciptakan strategi, dan pendekatan pembelajaran yang menarik, niscaya para siswa akan memiliki respon yang positif, dan motivasi belajar yang tinggi demi meraih cita-citanya kelak dikemudian hari.

Peneliti Lanjutan : Para peneliti lanjutan yang tertarik untuk mengadakan penelitian Tindakan Kelas dengan masalah dan tindakan penelitian yang relevan dengan Penelitian Tindakan Kelas ini, disarankan agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut : 1) Perlu menyesuaikan keluasan, kedalaman materi, dan pendekatan pembelajaran dengan tingkat kematangan siswa, dan alokasi waktu yang tersedia; 2) Skenario atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang akan digunakan sebagai pedoman pelaksanaan tindakan perlu disusun secara cermat dengan mempertimbangkan pengalaman dan karakteristik siswa, keterampilan, dan pemahaman guru terhadap fungsi dan perannya dalam Penelitian Tindakan Kelas, serta perlu dilakukan uji coba terlebih dahulu oleh guru yang bersangkutan; 3) Pemantauan dan

pengukuran terhadap fokus penelitian hendaknya dipersiapkan secara matang, agar pada saat tindakan dilaksanakan tidak mengalami kesulitan dan tidak sampai terjadi tidak tepat sasaran.

DAFTAR PUSTAKA

Badan Standar Nasional Pendidikan. 2007**.** *Model Penilaian Kelas*. Jakarta: BSNP

Dirjen.Dikdasmen,1997. *Sistem Pembinaan Profesional Guru*. Jakarta: CV. Dwi Tunggal.

Ghony, Djunaidi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UIN Malang.

Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Hamzah, B.Uno. 2006. *Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Noehi, Nasution. 1999. *Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Permalink | Comments (166) | Email this | Tags: penelitian kualitatif 10.27 (Suyatno.Diposing di 46.00.0 komentar)

Silberman, Mel. 2006. *Active Learning*. Boston.