

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data Dan Temuan Penelitian

Dalam bab ini, peneliti akan menyajikan beberapa hal yang berkenaan dengan temuan data yang peneliti temukan di SMK Miftahul Qulub dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Sebelum memaparkan data serta temuan penelitian, sebelumnya peneliti akan menggambarkan secara umum terkait profil SMK Miftahul Qulub. Hal tersebut dilakukan sebagai gambaran sekilas terhadap keadaan objek penelitian atau lembaga yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian. Hal ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan pengetahuan terhadap pembaca terkait dengan keadaan yang sebenarnya.

1. Profil SMK Miftahul Qulub

Nama Sekolah : SMK Miftahul Qulub

NSS: 322053505009

NPSN: 20549149

Alamat Sekolah: Jln. Masaran Polagan Galis Pamekasan

Email: smkmift_qulub@yahoo.com/

Website: www.smkmaq.blogspot.com

Status: Swasta

Kompetensi keahlian :

a) Teknik Instalasi Tenaga Listrik

b) Teknik Komputer dan Jaringan

Akreditasi Program Keahlian:

- a) Teknik Instalasi Tenaga Listrik (A)
- b) Teknik Komputer dan Jaringan (B)

a. Sejarah SMK Miftahul Qulub

Pada tahun 2004 setelah terjadi perbincangan antara KH. Abd. Mannan Fadlali (pengasuh pondok pesantren Miftahul Qulub), Drs. H. Moh. Saleh (ketua I yayasan), Busa'ie, S. Ag (sekretaris yayasan) dan pihak dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Pamekasan tentang sekolah menengah kejuruan, sebagai tindak lanjut diutuslah bapak Busa'ie, S. Ag (sekretaris yayasan) untuk menghadap sekaligus presentasi tentang pendirian SMK dengan bekal keberanian didukung dengan keilmuan yang dimiliki bapak Busa'ie. Tahap demi tahap melalui ujian dengan memeras otak dan sesekali keringat menetes, sehingga pada akhirnya membuahkan hasil yang gemilang dengan hasil bahwa di kabupaten Pamekasan akan didirikan SMK swasta yaitu: Pondok pesantren Miftahul Qulub polagan Galis Pamekasan dan Dempo Pakong yaitu SMK al-falah

Kemudian yayasan mengadakan rapat dengan hasil SMK akan dibuka dan resmi menerima pendaftaran siswa baru tahun pelajaran 2004/2005 dengan kepala sekolah Drs. Moh. Hasyim, S. Pd dengan program keahlian yaitu teknik listrik pemakaian yang dibuka di putra. Karena pada waktu itu KBM sudah dimulai dan siswa lulusan SLTP sudah belajar pada masing-masing sekolah, maka perolehan siswanya cuma 20 orang. SMK Miftahul Qulub dengan jurusan diatas masih menginduk ke SMK negeri 2

Pamekasan, yang sampai saat itu itu di kepalai oleh Drs. Sudarsono. Dengan demikian segala administrasi ke SMK negeri 2 Pamekasan an-nur tenaga pengajarnya dibantu dari sana sebanyak 1 orang guru produktif.

Dalam perjalanannya dari tahun ke tahun SMK Miftahul Qulub mengalami perkembangan dan keberadaannya mulai dikenal masyarakat sekitar. Seiring dengan perkembangannya tidak sedikit ujian dan cobaan yang dialami oleh SMK Miftahul Qulub, namun dengan iringan doa para alim ulama' khususnya pengasuh pondok pesantren dan kesabaran serta kekompakan para pengelola SMK Miftahul Qulub ujian itu dapat dilalui dengan baik.

Kemudian pada tahun berikutnya yakni ini pada tahun pelajaran 2005/2006, atas usul almarhum Drs. Moh. Saleh (ketua I yayasan) dan semakin banyaknya peminat ke SMK Miftahul Qulub, maka SMK Miftahul Qulub kembali membuka jurusan baru dengan program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan yang bersamaan dengan SMK Negeri Pakong yang sekaligus menjadi induk SMK Miftahul Qulub, yang mana minim sekali karena sebagian dari kalangan elit Miftahul Qulub timbul pro dan kontra bahkan SMK Miftahul Qulub diisukan akan dibubarkan.

Untuk melegalkan SMK Miftahul Qulub dan dapat diakui pemerintah, maka SMK Miftahul Qulub dengan program keahlian yaitu itu teknik listrik pemakaian, mengajukan permohonan izin operasional yang akhirnya pada tanggal 04 Februari 2008 dengan

nomor: 421,5/380/108,09/2008 keluarlah surat keputusan dari Dinas Pendidikan Jawa Timur tentang izin operasional, sehingga mulai tahun pelajaran 2008/2009 SMK Miftahul Qulub dengan kemampuan keahlian teknik instalasi tenaga listrik (dulu dikenal dengan teknik listrik pemakaian) resmi menjadi SMK swasta yang sudah tidak terikat dengan SMK negeri 2 Pamekasan lagi. Begitu pula dengan teknik komputer dan jaringan resmi menjadi SMK swasta dengan izin operasional Dinas Pendidikan Jawa Timur No:421,5/4947/103,5/2009 tanggal 10 Agustus 2009.

Seiring dengan berjalannya waktu, bak jamur di musim kemarau pada tahun 2012 ini SMK di Pamekasan sudah 47 SMK dengan 7 SMK Negeri dan 40 SMK swasta. Ini SMK Miftahul Qulub sudah terakreditasi dengan peringkat B dan sudah dapat menyelenggarakan Ujian Nasional sendiri. Namun pada tahun dalam masa 2 tahun yaitu tahun 2010 dan 2012 uji kompetensi instalasi tenaga listrik masih ke SMK Negeri 2 Pamekasan sedangkan teknik komputer dan jaringan masih ke SMK Negeri 1 Pakong. Pada tahun 2012 instalasi tenaga listrik masih tetap ke SMK Negeri 2 Pamekasan dan teknik komputer dan jaringan sudah bisa melaksanakan UK sendiri.

Pada tahun pelajaran 2016/2017 SMK Miftahul Qulub telah menempati lokal baru khususnya teknik instalasi tenaga listrik dengan rincian satu ruang yang dipergunakan untuk ruang praktek instalasi, 3 ruang untuk kelas yang sudah satu-satunya nya masih

digunakan juga untuk ruang trainer dan PLC dan 1 ruang untuk kantor sekaligus dengan ruang Waka Waka dan tata usaha. Seiring dengan adanya gedung baru ini, saat ini (bulan Mei 2017) telah selesai pula 4 lokal kelas baru di lantai dua, yang insya Allah pada tahun pelajaran 2019/2020 akan dipergunakan untuk ruang kelas. Sementara 4 lokal di bawah akan ditempati untuk 2 ruang untuk bengkel listrik, 1 lab komputer, satu untuk perpustakaan dan servis kelistrikan.

b. Visi, Misi dan Tujuan SMK Miftahul Qulub

Demi tercapainya tujuan yang diinginkan dari lembaga tersebut maka SMK Miftahul Qulub memiliki visi dan misi yaitu:

Visi

Terwujudnya lembaga pendidikan handal berorientasi ke masa depan menuju terbentuknya intelektual profesional, beriman, bertakwa dan berakhlak Karimah.

Misi

1. Mencetak kader pemimpin umat yang amanah, berwawasan ilmiah
2. Menciptakan siswa yang kreatif dan inovatif melalui pengkajian ilmiah.
3. Membentuk jiwa mandiri berjiwa Karimah.

Tujuan

Menyiapkan sumber daya manusia yang produktif (profesional, ramah lingkungan, dedikasi tinggi, unggul kreatif, tangguh dan inovatif) dengan mengoptimalkan potensi, minat dan bakat siswa sebagai tenaga kerja tingkat menengah dan menyiapkan siswa sebagai aset masyarakat dan bangsa yang mampu mengembangkan diri sejalan perkembangan ilmu, teknologi, imtaq dan berjiwa entrepreneur.

c. Struktur Organisasi SMK Miftahul Qulub

Setiap lembaga pendidikan, tidak akan terlepas dari upaya pengelolaan, baik di lembaga formal maupun nonformal. Pengelolaan ini dilaksanakan oleh sekumpulan orang yang saling melakukan kerjasama agar dapat mencapai tujuan yang dikenal dengan organisasi. Sekumpulan orang tersebut yang berada di dalam lingkup organisasi akan membentuk struktur yang dapat mewujudkan tujuan yang diharapkan baik yang berhubungan dengan tugas-tugas, kewajiban dan tanggung jawab setiap anggota organisasi.

SMK Miftahul Qulub membentuk sebuah struktur organisasi si dengan saling bekerja sama bersama stakeholder sekolah agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Tabel dibawah ini adalah struktur organisasi SMK Miftahul Qulub.

Tabel 4. 1 Struktur Organisasi SMK Miftahul Qulub.

No	Nama Guru	Jabatan
1.	H.Hadi Suwono, SE	Kepala Sekolah
2.	Imam Hamidi, S.Ag	Wakil Kepala Sekolah
3.	Wasli, S.Pd	Waka Humas
4.	Taufiq Hidayat Arief, S. Pd	Waka Prasarana
5.	Zainul Arifin, S. Pd	Waka Kurikulum
6.	Moh. Rifqi Thahir, S.Sos	Waka Kesiswaan
7.	Moh. Mahsun, S. Pd.I	Kepala TU
8.	Mohammad Wardi, S.Pd	BP/BK
9.	Faridatul Jannah, S.Pd.T	Ketua Program ITL
10.	Hosnol Yakin, S.Pd	Kepala UPT ITL
11.	Moh. Bashori Alwi, S.Pd	Bendahara
12.	Junaidi, S.Kom	Pembina OSIS
13.	Novia Wulandari, S.Kom	Ketua Program TKJ
14.	M.Afdoli, ST	Kepala UPT TKJ

Tabel 4. 2 Tabel Tenaga Pengajar SMK Miftahul Qulub

No	Nama Guru	Mata Pelajaran
1.	Faridatul Jannah, S.Pd.T	Produktif ITL
2.	Akhmad Tohir, S.Pd.I	Simkomdig
3.	Imam Hamidi, S.Ag	Pendidikan Agama Islam
4.	Drs. Moh. Nahrawi	Penjas ORKES
5.	Abdul Aziz, ST	Produktif ITL
6.	Ervina Kurniasih, S.Pd	Matematika
7.	Zainul Arifin, S, Pd	Bahasa Inggris
8.	Moh. Bashori Alwi, S.Pd	Matematika

		&Fisika
9.	Ayu Izzaty Choirina, S.Pd	Produktif ITL
10.	Agung Tri Prasetyo, ST	Produktif TKJ
11.	M.Candra Setiawan, S.Pd	Penjas ORKES
12.	Mamluul Hozaini, S.Pd	Bahasa Inggris
13.	Wasli, S.Pd	Bahasa Indonesia
14.	Junaidi, S.Kom	Produktif TKJ
15.	Arika Firdausiah, S.Pd	Bahasa Inggris
16.	Hosnol Yakin, S.Pd	Produktif ITL
17.	Aan Fausi Arif, S.Si	Kimia
18.	Novia Wulandari, S.Kom	Ketua Program TKJ
19.	Fathur Rahman, S.Pd	Matematika
20.	Moh. Mahsun, S.Pd.I	Asweje' Ta'limul Muta'allim
21.	Dewi Hardyan Susanti, S.Kom	Desain Grafis dan BK
22.	Novi Susanti, S.Kom	Produktif TKJ
23.	Taufiq Hidayat Arief, S.Pd	Penjas ORKES
24.	Nur Maulidatul M, S.Kom	Produktif TKJ
25.	Atiqur Rahman, S.E	Prakarya dan Kewirausahaan
26.	Mohammad Rifqi Thahir, S.Sos	Sejarah Indonesia dan Desain Grafis
27.	Durratus Sholihah, S.Pd	Fisika
28.	Mohammad Wardi, S.Pd	Pend. Kewargamegaraan
29.	Risqiyah, S.Pd	Seni Budaya & Bahasa Mandura

2. Rancangan Optimalisasi Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK Miftahul Qulub Polagan Galis Pamekasan

Saat ini teknologi berkembang dengan pesat, maka dari itu semuanya serba canggih dan serba modern. Melakukan pekerjaan pun sudah banyak menggunakan teknologi informasi sehingga pekerjaan dapat selesai dengan mudah dan cepat. Dengan hal tersebut, SMK Miftahul Qulub membuat terobosan untuk mengikuti perkembangan zaman agar nantinya dapat mencetak alumni-alumni yang mampu menghadapi tantangan di masa depan. Sebagaimana menurut Ibu Novia Wulandari selaku ketua program keterampilan teknik komputer dan jaringan

“Melihat kondisi saat ini, banyak lulusan-lulusan yang lebih memilih bekerja dari pada meneruskan kuliah, padahal mereka belum mempunyai potensi sebagai bekal dalam bekerja. Maka dari itu, kami di sini mengadakan program keterampilan yang bisa mengasah kemampuan mereka.”¹

Dengan rancangan tersebut, mengharapkan agar membentuk alumni-alumni yang siap bersaing di dunia kerja ataupun di perguruan tinggi. Program keterampilan yang dapat mengasah keterampilan yaitu desain grafis. Maka dari itu kepala sekolah berupaya agar rencana tersebut dapat diselenggarakan secepatnya. Sebagaimana Menurut Bapak Rifqi selaku guru mata pelajaran desain grafis.

“Tujuan diadakannya mata pelajaran desain grafis ini tidak lepas dari kepentingan peserta didik itu sendiri yaitu menentukan

¹ Novia Wulandari, Ketua Program Teknik Komputer dan Jaringan, *Wawancara Langsung* (21 Februari 2022).

masa depan dalam mengenal kemampuan yang dimiliki peserta didik, memahami diri sendiridan mengenal dunia kerja, serta merencanakan masa depannya, bagaimana kedepannya ketika sudah lulus dari sekolah ini dengan bentuk dan kehidupan yang diharapkan.”²

Sesuai dengan penjelasan Maurifah selaku peserta didik kelas C

Teknik Komputer dan Jaringan

“Implementasi pembelajaran desain grafis ini sangat bagus dan bermanfaat, sebab pelajaran desain grafis ini difokuskan untuk membantu kami dalam menampilkan diri kami yang mempunyai kemampuan ataupun keahlian supaya sukses dalam kehidupan kami dan bisa tercapainya tujuan kehidupan yang bermakna. Dan juga agar nantinya peserta didik ketika sudah lulus dari sekolah ini lebih mudah mendapatkan pekerjaan terutama dibidang teknologi komputer, sebab semuanya saat ini sudah serba canggih dan lebih melibatkan teknologi informasi.”³

Jadi pelajaran desain grafis ini adalah proses untuk membantu individu supaya bisa mengenali dan memahami dirinya, mengenali dunia kerjanya, mengembangkan masa depannya yang sesuai dengan bentuk dan kehidupan yang diharapkan. Selain itu, peserta didik juga bisa mengembangkan, melatih dan menyiapkan masa depannya yang jelas dan terarah, sebab saat ini sudah zaman era industri 4.0 yang lebih menekankan pada media teknologi sebagai bentuk penyelesaian berbagai hal.

Kepala sekolah mempersiapkan terkait dengan program keterampilan mulai dari sarana dan prasarana hingga kurikulum dan sebagainya. Sarana dan prasarana yang digunakan pada mata pembelajaran desain grafis yaitu seperti komputer, scanner, printer liquid

² Rifqi, Guru Mata Pelajaran Desain Grafis, *Wawancara Langsung* (25 Februari 2022).

³ Maufiroh, Siswa Kelas X B Teknik Komputer dan Jaringan, *Wawancara Langsung* (29 Februari 2022)

dan press laminating. Tim khusus bekerjasama dengan Waka kurikulum membuat kalender pembelajaran, program tahunan, program semester dan perangkat pembelajaran lain sebagai dasar utama dalam melaksanakan pembelajaran desain grafis. Sebagaimana menurut Novia Wulandari (ketua program teknik komputer dan jaringan)

“Kami dan para guru menyusun beban kerja guru, jadwa KBM desain grafis, mengelola kelas dan lab komputer supaya nantinya tidak berbenturan dengan yang satu yang lainnnya.”⁴

Sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Ibu Dewi Hardyan selaku guru mata pelajaran desain grafis

“Sebelum guru mata pelajaran membuat membuat jadwal pelajaran kemudian prota (program tahunan) dan Promes (program semester), kemudian RPP, tim ini sudah membuat pedoman dengan mengembangkan kurikulum 2013 dengan beberapa RPP, promes dan prota yang disiapkan sehingga guru dapat menggunakan dan bisa mengembangkan kembali. Pada awal semester kami (guru pembimbing program keterampilan) mengadakan rapat kepada bersama Waka kurikulum, ketua program keterampilan, kepala lab komputer, teknisi, dan guru produktif membahas rencana pembelajaran, jadwal pembelajaran selama satu semester, anggaran belanja dan sebagainya.”⁵

Berdasarkan Observasi yang dilakukan peneliti sarana dan prasarana sudah terpenuhi dengan lengkap yang mendorong pelaksanaan pembelajaran desain grafis, seperti tersedianya laboratorium komputer, seperangkat komputer, LCD proyektor, dan sebagainya.⁶

Rencana pembelajaran pada mata pelajaran desain grafis di SMK Miftahul Qulub diwujudkan dalam bentuk silabus dan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Materi yang dipelajari disesuaikan

⁴ Novia Wulandari, Ketua Program Teknik Komputer dan Jaringan, *Wawancara Langsung* (21 Februari 2022)

⁵ Dewi Hardyan, Guru Mata Pelajaran Desain Grafis, *Wawancara Langsung* (23 Februari 2022).

⁶ Observasi, Sarana dan Prasarana SMK Miftahul Qulub, (23 Februari 2022/08.30-11.00).

dengan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013, dimana dengan kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk lebih aktif daripada guru. Jadi guru hanya memberikan sedikit materi kemudian peserta didik mempraktekkannya dan dikembangkan sesuai dengan imajinasi mereka.

SMK Miftahul Qulub melaksanakan perencanaan pembelajaran berdasarkan kebutuhan pada pengadaan pembelajaran desain grafis, kalender pendidikan dimana di dalamnya memuat jadwal pelajaran, silabus dan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) sehingga pembelajaran desain grafis ini dikelola dengan sebaik mungkin supaya nantinya dengan pelaksanaan pembelajaran desain grafis mampu menciptakan lulusan-lulusan yang diharapkan oleh lembaga pendidikan tersebut.

Jadi pada awal berjalannya pembelajaran desain grafis, SMK Miftahul Qulub membentuk tim khusus yang memang ahli dalam bidang tersebut untuk mengurus pelaksanaan pembelajaran desain grafis agar terlaksana dengan efektif dan efisien. Hal ini sesuai dengan penjelasan Ibu Novia Wulandari

“Kami membentuk tim khusus dimana didalamnya terdapat guru-guru yang memang mahir dalam di bidang desain grafis, ada saya selaku ketua program TKJ, ada Waka kurikulum, dan juga guru desain grafis.”⁷

RPP, promes dan prota di buat oleh tim khusus. Setiap tugas dibuat dua kali pertemuan. Sebelum pelaksanaan pembelajaran berlangsung, Rancangan pelaksanaan pembelajaran ini diperiksa terlebih dahulu oleh bidang kurikulum kemudian di sahkan oleh kepala sekolah.

⁷ Novia Wulandari, Ketua Program Teknik K omputer dan Jaringan, *Wawancara Langsung* (21 Februari 2022).

Rancangan pelaksanaan pembelajaran ini didalamnya terdapat standar kompetensi, kompetensi dasar, alokasi waktu, indikator kegiatan belajar, tujuan pembelajaran, sumber dan media belajar, metode yang digunakan serta penilaian hasil belajar. Sebelum pelaksanaan pembelajaran diterapkan, guru harus merumuskan berbagai hal yang terdapat dalam RPP tersebut. Jika persiapan sudah matang, maka rancangan pelaksanaan (RPP) pembelajaran bisa diterapkan pada pembelajaran. Pada mata pelajaran desain grafis terdapat pembahasan mengenai prinsip tata letak, perangkat lunak pengolah gambar, menjalankan/membuka Coreldraw, mempelajari berbagai macam menu dan fungsi Coreldraw, mendesain banner, pamflet, dan sebagainya.

Dari penjelasan tersebut sudah terlihat jelas bagaimana perencanaan program keterampilan desain grafis berjalan. Jadi perencanaan pembelajaran desain grafis di SMK Miftahul Qulub yaitu dengan membentuk tim khusus yang mengelola pembelajaran tersebut. Dalam proses perencanaan pembelajaran desain grafis ini mengacu pada kurikulum 2013 yang kemudian diterapkannya di silabus, program tahunan (prota), program semester (Promes), dan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Sesuai dengan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi maka diperoleh hasil temuan sebagai berikut:

1. Melihat kondisi yang modern ini, banyak lulusan-lulusan yang lebih memilih bekerja daripada kuliah, maka dari itu kepala sekolah ingin membentuk peserta didik yang siap bersaing di dunia kerja atau

perguruan tinggi. Dengan hal tersebut Kepala Sekolah membentuk tim khusus yang mengelola pembelajaran tersebut.

2. Sebelum pembelajaran desain grafis dilaksanakan, guru SMK Miftahul Qulub terlebih dahulu mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti halnya silabus, prota (program tahunan), Promes (program semester) dan RPP (rancangan pelaksanaan pembelajaran) yang dibuat oleh tim khusus.. tim khusus ini membuat silabus dibuat sebelum tahun ajaran baru yang mengacu pada kurikulum 2013. Selain itu, tim ini juga membuat Prota, Promes dan RPP. Guru membuat RPP dalam dua kali pertemuan dalam satu tugas dan sebelum pelaksanaan pembelajaran dilakukan. Sebelumnya RPP ini diterapkan kepada peserta didik, maka RPP ini disahkan oleh kepala sekolah, guru bidang kurikulum dimana RPP ini memuat standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, alokasi waktu, sumber dan media pembelajaran, indikator, dan metode yang digunakan serta evaluasi hasil belajar.
3. Kepala sekolah menyiapkan sarana dan prasarana seperti komputer, scanner, printer liquid, proses liminating dan sebagainya.

3. Implementasi Rancangan Optimalisasi Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK Miftahul Qulub Polagan Galis Pamekasan

Pada tahap implementasi mata pelajaran desain grafis ini terdapat dua macam pembelajaran, yaitu teori dan praktek. Alokasi dan cara pembelajarannya mengacu pada pedoman yang sudah direncanakan

sebelumnya, misalnya dalam satu minggu terdiri enam pelajaran. Dengan itu sesuai dengan penjelasan Ibu Novia Wulandari

“Program pembelajaran keterampilan desain grafis ini terdapat dua macam pembelajaran yaitu teori dan praktek. Dalam satu minggu terdapat enam jam pelajaran desain grafis. Selanjutnya, dalam enam jam pelajaran ini terbagi menjadi tiga mata pelajaran, jadi setiap mata pelajaran memiliki 2 jam pelajaran. Di setiap mata pelajaran terdapat 3-4 kompetensi dasar, dan mempunyai target bahwa peserta didik mampu menciptakan karya dari setiap mata pelajaran dan juga peserta didik mampu mengembangkan kreativitas dari mata pelajaran desain grafis tersebut.”⁸

Implementasi pembelajaran desain grafis dilakukan oleh tim yang mengelola keterampilan yang sudah dibentuk oleh lembaga. Dan mata pelajaran desain grafis yang dilaksanakan di kelas menggunakan kurikulum 2013. yang kemudian diterapkannya pada kalender akademik,

Silabus pembelajaran dan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Sebagai mana penjelasan dari Bapak Rifqi selaku guru desain grafis.

“Tim pengelola keterampilan desain grafis melakukan rencana yang sudah direncanakan sebelumnya, sehingga nantinya terdapat struktur atau guru pembimbing khusus desain grafis untuk melakukan pembelajaran secara langsung terhadap peserta didik. Didalam silabus kita menentukan jadwal pelajaran dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam bentuk nyata seperti bisa membuat karya dengan aplikasi tertentu atau teknik tertentu. Dalam satu Minggu kami memberikan minimal 6 jam pelajaran untuk mata pelajaran desain grafis.”⁹

Tenaga pendidik (guru) merupakan ujung tombak pada pembelajaran desain grafis. Pada pembelajaran desain grafis guru lebih

⁸ Novia Wulandari, Ketua Program Teknik Komputer dan Jaringan, *Wawancara Langsung* (21 Februari 2022).

⁹ Rifqi, Guru Mata Pelajaran Desain Grafis, *Wawancara Langsung* (25 Februari 2022).

banyak menerapkan praktek daripada teori. Selaras dengan penjelasan Ibu Dewi Handryan

“Pada pembelajaran desain grafis terdapat dua macam, yaitu praktek dan teori. Dalam satu minggu terdapat 6 jam pelajaran desain grafis. Pelajaran desain grafis ini kami lebih banyak menerapkan praktek daripada teori, sebab pembelajaran desain grafis ini poin utamanya adalah pada praktek.”¹⁰

Hal ini juga wawancara dengan dengan Ibu Novia Wulandari selaku ketua program keahlian teknik komputer dan jaringan

“Di dalam kelas kami justru lebih banyak menerapkan praktek dibandingkan dengan hanya teori saja, sebab yang paling penting dalam program keterampilan desain grafis ini bisa mewujudkan sebuah karya dan bisa membuat peserta didik itu lebih kreatif. Maka kami di dalam kelas hanya menerapkan 20% teori dan 80% praktek.”¹¹

Dalam implementasi suatu pasti terdapat kendala yang dihadapi, begitu juga dalam mata pelajaran desain grafis ini. Di setiap bidang tentunya ada kendala yang dihadapi. Namun pada mata pelajaran desain grafis ini yang menjadi kendala adalah kurangnya waktu pembelajaran yang dilakukan untuk menyampaikan materi dan praktek kepada peserta didik. Peserta didik lebih banyak membutuhkan waktu untuk melakukan praktek dan latihan

Dengan arahan dan bimbingan dari tenaga pendidik. Masing-masing peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda, maka dari itu waktu pembelajaran dalam satu minggu adalah 6 jam pelajaran dirasa kurang.

¹⁰ Dewi Handryan, Guru Mata Pelajaran Desain Grafis , *Wawancara Langsung* (23 Februari 2022)

¹¹ Novia Wulandari, Ketua Program Teknik Komputer dan Jaringan, *Wawancara Langsung* (21 Februari 2022).

Ada yang melakukan satu kali atau dua kali praktek sudah mampu menghasilkan karya-karya sesuai yang diinginkan, namun terdapat juga peserta didik yang melakukan praktek berkali-kali untuk bisa menghasilkan karya-karya yang sesuai dengan harapan. Selain itu juga, kendala lain yang ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran desain grafis di SMK Miftahul Qulub adalah pembiayaan. Pembiayaan untuk memenuhi jalannya pelajaran desain grafis ini memerlukan biaya yang cukup besar. Banyak penunjang yang harus dipenuhi seperti sarana dan prasarana yang memadai dan tenaga pendidik yang ahli dalam pembelajaran desain grafis. Maka dari itu, pada awal didirikannya pembelajaran menjadi kendala yang besar. Hal ini sesuai dengan penjelasan Bapak Rifqi

“Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran desain grafis ini adalah fasilitas yang dibutuhkan dalam pelajaran tersebut harus memadai, sebab pembelajaran tersebut memerlukan Spec komputer yang tinggi. Sebelumnya SMK Miftahul Qulub hanya memiliki beberapa laptop saja yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Setelah itu, guru-guru melakukan pengumpulan dana untuk menambah unit komputer yang spesifikasinya selaras dengan pembelajaran desain grafis tersebut. Kemudian juga kendala yang dihadapi adalah waktu pembelajaran. Selama satu minggu adalah 6 jam pelajaran dirasa masih kurang. Solusi dari kendala tersebut yaitu peserta didik harus banyak melaksanakan praktek sendiri pada saat di jam luar pelajaran.”¹²

Selaras dengan penjelasan Ibu Dewi Handyan selaku guru mata pelajaran desain grafis

“Terbatasnya waktu jam pelajaran dan tuntutan membuat produk merupakan hambatan yang kami rasakan. Teknik desain harus dikuasai terlebih dahulu oleh peserta didik dalam membuat karya desain grafis. Apabila peserta didik masih belum mampu

¹² Rifqi, Guru Mata Pelajaran Desain Grafis, *Wawancara Langsung* (25 Februari 2022).

mendesain maka peserta didik pun tidak akan mampu membuat produk.”¹³

Dan juga sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Fatimatus

Zahroh

“kendala yang dihadapi ketika proses pembelajaran desain grafis berlangsung, yaitu ketika pembelajaran berlangsung terlebih dahulu mencari referensi-referensi di Interenet, akan tetapi terkadang jaringan internet yang disediakan di sekolah tidak stabil atau lemmot. Jadi dalam membuat karya pun waktunya kurang apalagi waktunya hanya 2 jam pelajaran.”¹⁴

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, suasana pembelajaran yang dilakukan didalam kelas atau saat pelajaran desain grafis diterapkan dengan teori dan praktek oleh guru, peserta didik terlihat tertib dalam mengikuti pelajaran. Guru menjelaskan terlebih dahulu teori, selanjutnya guru memerintahkan peserta didik untuk megaktifkan komputer dan melakukan praktek. Jadi materi yang diajarkan guru itu tidak membosankan dan peserta didik merasa senang dalam membuat karya-karya seperti desain nama produk, banner dan sebagainya.¹⁵

Peneliti juga menggunakan data dokumentasi berupa foto terkait dengan jumlah peserta didik di SMK Miftahul Qulub ini tiap-tiap kelas terdiri dari 26 siswa, kelas X Teknik Komputer dan Jaringan Terdiri dari empat kelas. Jumlah peserta didik kelas X sebanyak 104 peserta didik.

¹³ Dewi Handryan, Guru Mata Pelajaran Desain Grafis , *Wawancara Langsung* (23 Februari 2022)

¹⁴ Fatimatus Zahroh, Siswa Kelas X B Teknik Komputer dan Jaringan, *Wawancara Langsung* (29 Februari 2022)

¹⁵ Observasi Implementasi Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK Miftahul Qulub, (23 Februari 2022/ 08.30-11.00).

Jadi 104 peserta didik tersebut sudah banyak yang menghasilkan karya-karya yang diperintahkan oleh guru.¹⁶

Dari keterangan diatas sudah jelas mengenai implementasi kreativitas peserta didik melalui mata pelajaran desain grafis di SMK Miftahul Qulub, mulai dari pelaksanaan secara manajerial, hingga Kendal atau tantangan yang dihadapi. Implementasi kreativitas peserta didik pada mata pelajaran desain grafis ini terdapat dua macam pelajaran, yaitu teori dan praktek. Implementasi pembelajaran ini dilakukan oleh tim pengelola program keterampilan yang sudah dibentuk oleh sekolah.

Tenaga pendidik yang memang ahli dalam desain grafis merupakan ujung tombak dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran di kelas dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Kurikulum yang digunakan pada mata pelajaran desain grafis ini adalah kurikulum 2013. Dalam pelaksanaan pembelajaran desain grafis ini lebih banyak diterapkan praktek daripada teori.¹⁷

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi maka diperoleh hasil temuan sebagai berikut:

1. Tim pengelola keterampilan desain grafis melakukan rencana yang sudah ditetapkan sebelumnya, seperti membuat silabus, RPP, Promes, prota dan sebagainya.
2. Di SMK Miftahul Qulub terdapat dua macam pembelajaran yang diterapkan guru, yaitu teori dan praktek. Namun yang diterapkan lebih banyak ke prakteknya daripada teori, karena pada dasarnya

¹⁶ Dokumentasi sebagaimana terlampir.

¹⁷ Rifqi, Guru Mata Pelajaran Desain Grafis, *Wawancara Langsung* (25 Februari 2022).

pembelajaran desain grafis ini peserta didik akan mudah memahaminya apabila dilakukan dengan praktek.

3. Dalam satu minggu guru memberikan 6 jam pelajaran untuk mata pelajaran desain grafis. Di setiap mata pelajaran terdapat 3-4 kompetensi dasar dan memiliki 2 jam pelajaran.
4. Sebelum peserta didik membuat karya desain grafis, peserta didik bisa browsing di internet terlebih dahulu untuk referensi-referensi seperti apa yang bagus, sehingga nantinya bisa menciptakan karya-karya yang kreatif.
5. Peserta didik dituntut untuk bisa mengembangkan tanpa menunggu apa yang guru sampaikan, tetapi peserta didik ini secara mandiri langsung mempraktekkan bagaimana peserta didik merancang atau mendesain gambar-gambar atau logo-logo dan sebagainya. Jadi peserta didik saling berkoordinasi sesama temannya untuk mempraktekkan pelajaran desain grafis.

4. Gambaran Keberhasilan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK Miftahul Qulub Polagan Galis Pamekasan

Pembelajaran desain grafis yang sudah dilaksanakan di SMK Miftahul Qulub sudah menghasilkan Berbagai karya. Untuk mengetahui keberhasilan peserta didik yang kreatif dalam pembelajaran desain grafis ini tentunya perlu dilakukan evaluasi atau penilaian terlebih dahulu. Karena Evaluasi merupakan tahap akhir untuk mengetahui berhasil tidaknya pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Guru melakukan

evaluasi dengan cara mengambil nilai di setiap akhir bab mata pelajaran desain grafis. Sesuai dengan penjelasan Ibu Novia Wulandari

“Kami melakukan evaluasi terlebih dahulu untuk mengetahui keberhasilan peserta didik pada mata pelajaran desain grafis ini. Jadi evaluasi ini berguna agar kami bisa tahu sampai mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan guru. Evaluasinya seperti ulangan harian dan ujian praktek. Darisitulah kami mengetahui keberhasilan peserta didik pada mata pelajaran desain grafis tersebut.”¹⁸

Sesuai dengan penjelasan Ibu Dewi Handryan selaku guru mata pelajaran desain grafis

“Kami melakukan evaluasi pembelajaran di setiap mata pelajaran dengan ulangan harian dan ujian praktek. Dalam melaksanakan evaluasi tersebut dilakukan sesudah materi per bab. Namun terkadang waktu dalam melakukan evaluasi tidak cukup, jadi kami mengganti ulangan harian tersebut dengan memberikan tugas agar tetap ada evaluasi untuk bisa mengetahui pemahaman peserta didik secara teori. Kami melakukan evaluasi pembelajaran dengan mengambil setiap akhir pembelajaran, seperti mendesain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) maka diambil dari nilai teori dan praktek. Selain itu, nilai teori bisa dinilai dari penugasan guru ataupun ulangan harian atau juga metode lain.”¹⁹

Evaluasi pembelajaran desain grafis di SMK Miftahul Qulub dilakukan dengan cara melihat kemampuan peserta didik baik dari segi teor dan segi praktek. Untuk mengetahui kemampuan secara teoritis ini guru melakukan ulangan harian di setiap akhir sub bab atau juga guru melakukan penugasan kepada peserta didik. Maka dari itu, dari evaluasi secara teoritis tersebut guru dapat mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi-materi yang diajarkan.

¹⁸ Novia Wulandari, Ketua Program Teknik Komputer dan Jaringan, *Wawancara Langsung* (21 Februari 2022).

¹⁹ Dewi Handryan, Guru Mata Pelajaran Desain Grafis, *Wawancara Langsung* (23 Februari 2022)

Guru juga melakukan evaluasi secara praktek. Hal tersebut dilakukan untuk melihat potensi peserta didik atas teori yang telah diajarkan sebelumnya. Dari praktek tersebut peserta didik bisa mengeluarkan kemampuan kreatinya sesuai dengan imajinasinya, misal peserta didik disuruh untuk membuat banner dengan tema maulid maka peserta didik membuat banner se kreatif mungkin atau se bagus mungkin. Dengan hal itu, guru bisa mengetahui kreativitas-kreativitas atau karya-karya peserta didik yang paling bagus atau juga bisa mengetahui peserta didik yang mana yang belum bisa mendesain.

SMK Miftahul Qulub melakukan evaluasi dengan memakai 5 aspek penilaian, seperti kesesuaian tema, proporsi, estetika, komposisi warna dan ketepatan waktu dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75.

Tabel 4. 3 Penilaian Peserta Didik Kelas X C Desain Grafis²⁰

No	Nama	Unsur Penilaian dan Skor Ideal					Total	Nilai	Kriteria	
		25 Kesesuaian Tema	20 Proporsi	20 Komposisi Warna	20 Estetika	15 Waktu			tuntas	Tidak tuntas
1.	Adinda Halimatus s.	24	17	16	18	10	85	85	V	
2.	Agustiana Dewi	23	16	16	15	10	80	80	V	
3.	Aini Yatur R.	24	16	16	15	10	81	81	V	
4.	Alfiatun Hasanah	24	17	16	15	10	84	84	V	
5.	Anisa Putri	23	17	16	18	10	80	80	V	

²⁰ Dokumentasi sebagaimana terlampir.

	F.									
6.	Annisa Nuristina	23	17	16	18	10	80	80	V	
7.	Aini Alufazzayann	23	17	16	15	10	82	82	V	
8.	Anisa Maulidina	23	17	16	15	10	82	82	V	
9.	Balqis Syarifa	24	16	16	15	10	81	81	V	
10.	Barrotul Taqiyah	23	17	16	15	10	82	82	V	
11.	Choirunnisa	23	16	16	15	10	80	80	V	
12.	Dian Ani Fadilah	23	16	16	15	10	80	80	V	
13.	Diana Mustafida	23	16	16	15	10	80	80	V	
14.	Diana Nur Adilah	23	17	16	15	10	82	82	V	
15.	Fatimatus Zahroh	24	18	18	18	10	88	88	V	
16.	Fatimatus Zahroh	22	18	18	18	10	86	86	V	
17.	Fina Mauluatul F.	23	17	15	15	10	81	81	V	
18.	Fitri Handayani	20	16	15	16	10	77	77	V	
19.	Imroatul Qonita	23	16	16	15	10	80	80	V	
20.	Khoirotun Nisa'	23	17	16	15	10	81	81	V	
21.	Lalilatul Badriyah	23	17	16	15	10	81	81	V	
22.	Lailatul Mukarromah	23	17	16	15	10	82	82	V	
23.	Mamluatul Qodariyah	23	17	17	18	10	85	85	V	
24.	Ruufiyat Umiyah	23	16	16	15	10	80	80	V	
25.	Alfi Hidayati	21	17	15	16	10	79	79	V	
26.	Aisha Tasawufiyah	23	17	16	15	10	82	82	V	

Kategori	Niai	Jumlah
Baik	80-85	24
Cukup	75-79	2
Kurang	70-74	-

Dengan penilaian diatas, peserta didik yang memperoleh nilai baik adalah 24 siswa. Peserta didik yang memperoleh nilai cukup adalah 2 siswa. Dan tidak terdapat peserta didik yang memperoleh nilai kurang. Maka dari itu, bisa dikatakan bahwa peserta didik pada mata pelajaran desain memiliki kreativitas dan sudah bisa mendesain sesuai dengan harapan, karena peserta didik lebih banyak yang mendapatkan nilai baik. Jadi peserta didik bisa dikatakan sudah bisa mendesain dan menciptakan karya-karya yang bagus dan sesuai dengan harapan. Sebagaimana penjelasan dari Bapak Rifqi

“Sebelum diberikan materi peserta didik diberikan tool atau alat-alat yang berfungsi untuk mendesain. Jadi peserta didik sudah ada dasar sehingga dengan dasar tersebut peserta didik ini bisa mendesain seperti halnya mendesain kartu nama, brosur, pamflet dan sebagainya. Setelah itu, karya tersebut diseleksi dan sudah ada siswa yang memiliki karya yang bagus dan sesuai dengan harapan. Peserta didik sudah bisa mendesain dan juga sudah bisa memberikan kreativitas yang bagus yang bisa sekolah manfaatkan seperti halnya brosur. Jadi bukan hanya guru yang bisa mendesain, tetapi peserta didik pun jua bisa mendesain.”²¹

Sesuai apa yang dikemukakan oleh Maufiroh selaku siswa dari kelas X C Teknik Kompter dan Jaringan

“Dalam pelajaran Desain Grafis ini didalamnya terdapat pelajaran mendesain Banner, Prakat Krikil, brosur, kartu nama, logo, dan sebagainya.”²²

²¹ Rifqi, Guru Mata Pelajaran Desain Grafis, *Wawancara Langsung* (25 Februari 2022).

²² Maufiroh, Siswa Kelas X B Teknik Komputer dan Jaringan, *Wawancara Langsung* (29 Februari 2022)

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti tentang pembuatan karya desain yang didemonstrasikan oleh guru implementasinya sudah bagus dan peserta didik sudah mengikuti pelajaran yang diajarkan oleh guru. Namun yang diajarkan lebih banyak prakteknya maka harus bisa mengeluarkan imajinasinya asalkan sesuai dengan tema yang diajarkan. Peserta didik ada yang mendapatkan nilai yang baik dan ada yang mendapatkan nilai yang kurang, akan tetapi lebih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kategori baik. Jadi peserta didik di SMK Miftahul Qulub sudah bisa menghasilkan karya-karya yang kreatif.²³

Selain wawancara dan observasi, peneliti juga menganalisis dokumen berupa foto mengenai karya-karya desain grafis yang menarik dan bagus. Karya-karya desain grafis ini diletakkan di SMK Miftahul Qulub dan nantinya akan dibazarkan. Untuk melihat karya-karya peserta didik bisa dilihat di youtube di https://youtu.be/bdjgYYqW_k8. selain itu juga, SMK Miftahul Qulub menyediakan pemesanan mengenai karya-karya tersebut. Jadi setiap orang bisa memesan karya-karya yang diinginkan. Dan juga peserta didik sudah ada yang meraih prestasi dalam membuat karya desain grafis tersebut.²⁴

Berikut ini gambaran kreativitas peserta didik pada mata pelajaran desain grafis, yaitu:

1. Membuat Desain kartu nama

²³ Observasi Pembuatan Karya-Karya Peserta Didik dan Respon Peserta Didik di SMK Miftahul Qulub (23 Februari 2022/08.30-11.00).

²⁴ Dokumentasi sebagaimana terlampir.

Dalam mendesain kartu nama menggunakan aplikasi software. Peserta didik bernilai baik bisa dilihat dari beberapa aspek penilaian. Baik dalam memenuhi syarat iklan promosi, misalnya headline, bodycopy, splash, slogan dan gambar ilustrasi produk. Kemudian tipografi (penggunaan huruf), mempertimbangkan unsur-unsur baik dalam warna tulisan ataupun komposisi warna background, dan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain grafis.



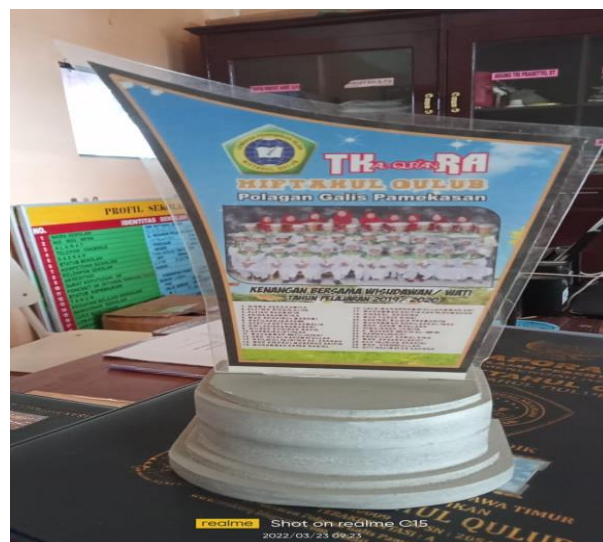
2. Membuat brosur penerimaan peserta didik baru

Brosur merupakan suatu iklan yang bentuknya berupa gambar dan teks yang digunakan untuk mempromosikan suatu lembaga agar konsumen mengetahui apa saja persyaratan dan pelayanan yang terdapat dalam suatu lembaga tersebut. Dalam membuat brosur menggunakan aplikasi software Coreldraw. Setiap peserta didik diperintahkan oleh guru untuk

membuat brosur penerimaan peserta didik baru. Hasil dari karya peserta didik nantinya diseleksi dan dicari yang terbaik dan kreatif.



3. Membuat Plakat Akrilik



Sesuai dengan data yang didapat dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi maka diperoleh hasil temuan sebagai berikut: Untuk mengetahui keberhasilan peserta didik pada yang kreatif dalam pembelajaran desain grafis ini tentunya perlu dilakukan evaluasi atau penilaian terlebih dahulu. Guru melakukan penilaian dengan ulangan harian dan praktek disetiap akhir sub bab. Penilaian dilakukan oleh guru SMK Miftahul Qulub dengan memberikan penilaian secara objektif. Penilaian ini dilakukan dengan tabel penilaian yang bisa menunjukkan

nilai yang baik. Nilai rata-rata di SMK Miftahul Qulub ini yang mencapai 75 sudah bisa dikatakan dengan kategori cukup. Desain yang bisa dikatakan baik pada kelas x adalah 22 siswa, dan kategori cukup adalah 2 siswa, sedangkan tidak ada yang memiliki nilai yang kategori kurang.

Pembelajaran desain grafis bila dilihat dari data di atas maka pembelajaran desain grafis yang berlangsung sudah cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik sudah banyak yang bisa menciptakan karya-karya yang bagus dan kreatif. Dari karya-karya tersebut nantinya di SMK Miftahul Qulub ini diadakan bazar untuk menentukan mana yang lebih kreatif dan yang banyak diminati oleh peserta didik lain yang bukan jurusan desain grafis. Guru memberikan penghargaan kepada peserta didik yang memiliki kreativitas yang bagus yang berupa piala dan piagam. Peserta didik menciptakan karya seperti kartu nama, banner, pamflet, brosur, papan nama sekolah, dan sebagainya.

B. Pembahasan

Dari paparan data dan temuan penelitian dapat dilakukan pembahasan mengenai tiga hal sesuai dengan fokus penelitian. Dalam pembahasan ini akan dijelaskan beberapa hal yang berhubungan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, kemudian peneliti juga mengaitkan sesuai dengan teori-teori yang ada. Hal ini dilakukan agar diperoleh suatu pemahaman yang menyeluruh. Tiga pokok pembahasan dalam penelitian ini yang berkaitan dengan hasil penelitian sebagai berikut

1. Rancangan Optimalisasi Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK Miftahul Qulub Polagan Galis Pamekasan

Sebagai guru yang profesional, kegiatan belajar mengajar harus dimanajemen dengan baik, karena kegiatan belajar mengajar merupakan hal yang strategis sebagai usaha sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan. Baik buruknya pembelajaran yang dilaksanakan ditentukan oleh manajemen yang digunakan. Dan sebagai guru harus menggunakan metode-metode pembelajaran yang tepat dan menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan serta pada saat pembelajaran berlangsung suasana kelas harus kondusif. Dari hal tersebut, apabila fungsi manajemen dilaksanakan dengan baik, maka pelayanan pendidikan akan berjalan dengan lancar dan mendapatkan hasil yang baik pula.

Perencanaan menurut beberapa ahli yang dikutip dari buku Dr. Taufiqorokhman, S.Sos., M.Si

- a) Drucker, perencanaan adalah suatu proses mengorganisasikan dan melaksanakan secara sistematis dengan mempergunakan pengetahuan yang ada berdasarkan keputusan yang sudah ditetapkan.
- b) Anonim, perencanaan adalah rangkaian aktivitas yang disusun sistematis guna tercapainya tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.
- c) W. H Newman, perencanaan adalah proses pengambilan keputusan pendahuluan tentang apa yang akan dikerjakan, bagaimana langkah-langkah sebelum melakukan kegiatan.

- d) Husein Umar, perencanaan merupakan aktivitas atau proses dalam membuat rencana-rencana yang akan digunakan oleh perusahaan dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan²⁵

Definisi perencanaan menurut Bintoro Tjokroaminoto yang diikuti dari buku Ali Nurdin

- a) perencanaan dalam arti luas adalah proses mempersiapkan pelaksanaan kegiatan secara sistematis guna tercapainya tujuan yang diinginkan.
- b) Perencanaan adalah langkah-langkah tercapainya tujuan dengan menggunakan sumber daya yang ada agar terlaksana dengan efektif dan efisien.
- c) Perencanaan adalah menentukan bagaimana, bilamana dan oleh siapa tujuan tersebut bisa dicapai atau dilaksanakan.²⁶

Sesuai definisi yang dikemukakan oleh para ahli, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya perencanaan adalah suatu rancangan untuk melaksanakan suatu kegiatan agar nantinya dapat tercipta tujuan-tujuan yang sesuai dengan harapan. Perencanaan ini merupakan langkah awal dalam melakukan suatu kegiatan. Tanpa adanya suatu rancangan atau rencana maka kegiatan tersebut tidak akan berjalan dengan efektif dan berhasil.

Dalam menciptakan perencanaan yang efektif dan berhasil maka harus dilalui dengan niat, konsistensi dan jiwa yang memiliki keinginan untuk belajar supaya nantinya apa yang dilakukan dapat lebih baik dan

²⁵ Taufiqorokhman, *Konsep dan Ilmu Perencanaan*, (Jakarta Pusat: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 2008), 20-21.

²⁶ Ali Nurdin, *Perencanaan Pendidikan Sebagai Fungsi Manajemen*, (Depok: Rajawali Pers, 2019), 2.

maksimal. Dengan perencanaan kita akan menjadi orang yang teratur dan dapat mengarahkan fokus terhadap pekerjaan yang akan dilakukan. Perencanaan yang efektif akan menciptakan tujuan-tujuan yang diinginkan. Sebagaimana perencanaan yang efektif seperti berikut ini:

1. Perencanaan yang tertulis: perencanaan tertulis akan membuat kita paham apa yang akan dikerjakan dan bagaimana kita akan memulai pekerjaan tersebut. Dan apa yang tidak boleh dilakukan dan apa yang harus dilakukan. Dengan perencanaan tertulis ini bisa fokus dan yakin bahwa banyak hal yang pasti bisa dilakukan dengan baik dan berhasil jika melakukannya dengan konsisten dan memiliki perencanaan yang jelas.
2. Penentuan tujuan: terlebih menentukan tujuan yang ingin dicapai sehingga memudahkan dalam menyusun langkah atau cara dalam memulai perencanaan dengan baik dan pekerjaan lebih mudah.
3. Menyusun berdasarkan tugas dan tanggungjawab: tugas dan tanggungjawab tersebut bisa dibuat perencanaan tahunan, triwulan, bulanan, mingguan dan harian.
4. Menentukan prioritas: harus menentukan prioritas supaya dapat membagi waktu dengan sebaik mungkin dan ketika terdapat pekerjaan tambahan bisa dikerjakan dengan efektif dan produktivitas kerja tidak akan terganggu.
5. Review: menganalisa apakah semuanya sudah dikerjakan dengan benar ataukah belum, jika belum maka harus memperbaiki apa yang masih kurang.

6. Batas waktu: memberikan batas waktu supaya bisa mengukur produktivitas pekerjaan.²⁷

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, perencanaan pembelajaran desain grafis yang dilaksanakan di SMK Miftahul Qulub, yaitu dengan terbentuknya tim khusus yang mengelola pelajaran desain grafis yang melakukan kerjasama dengan Waka kurikulum. Dalam proses pelaksanaannya ini menggunakan kurikulum 2013, dimana nantinya diterapkan pada silabus, RPP (rancangan pelaksanaan pembelajaran), Prota (program tahunan), dan Promes (program semester). Hal ini digunakan sebagai bahan pijakan dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas.

Pada proses perencanaan pembelajaran desain grafis ini, tim pengelola program keterampilan desain grafis ini dituntut untuk kreatif, cermat dan inovatif dalam menyusun perangkat pembelajaran yang sudah ada. Karena dalam menyusun perangkat pembelajaran merupakan dasar utama dalam melaksanakan pembelajaran sehingga nantinya dapat menentukan hasil akhir lulusan-lulusan lembaga SMK Miftahul Qulub.

2. Implementasi Rancangan Optimalisasi Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK Miftahul Qulub Polagan Galis Pamekasan

Pelaksanaan merupakan tahap sesudah perencanaan pembelajaran yang sudah dibuat sebelumnya. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini bergantung pada bagaimana rencana-rencana pembelajaran yang sudah disepakati yang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan.

²⁷ Taufiqorokhman, 17-18.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan peneliti, pelaksanaan pembelajaran pada program keterampilan desain grafis ini dilaksanakan oleh peserta didik yang berkompeten pada bidang desain grafis.

Pelaksanaan menurut Sukwiaty, dkk yang di kutip dari buku Abd. Rohman merupakan menerapkan atau implementasi dari suatu rencana yang sudah ditetapkan sebelumnya. Jadi pelaksanaan ini merupakan langkah dari suatu perencanaan dalam kondisi riil dimana didalamnya terdapat segala sumber daya manusia yang dimiliki guna tercapainya tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Istilah melibatkan berarti mengupayakan dan menggerakkan sumberdaya manusia yang dimiliki supaya mau bekerja dengan sendirinya atau dengan penuh kesadaran secara bersama-sama guna mencapai tujuan yang diinginkan secara efektif.²⁸

Pelaksanaan merupakan suatu kegiatan yang mengupayakan setiap anggota kelompok agar bekerja sama yang memiliki sinergi dalam mencapai tujuan sesuai dengan rencana-rencana yang ditetapkan. Keseluruhan proses dimana terdapat pemberian motivasi kerja, perintah, petunjuk dan nasihat terhadap bawahannya dengan keterampilan komunikasi sehingga bisa bekerja dengan sungguh-sungguh dalam mencapai tujuan yang diinginkan.²⁹

Pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran desain grafis di SMK Miftahul Qlub ini membutuhkan sarana dan prasarana yang menunjang berhasilnya pembelajaran desain grafis baik itu secara

²⁸ Abd. Rohman, Dasar-Dasar Manajemen, (Malang: Intelegensia Media, 2017), 29.

²⁹ Sadikin, Isra Misra & Muhammad Sholeh Huddin, (Yogyakarta: K-Media, 2020), 60.

langsung ataupun tidak langsung. SMK Miftahul Qulub sudah memiliki sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran desain grafis, misalnya salah satunya terdapat dua laboratorium komputer untuk menunjang pembelajaran desain grafis yang dilakukan di dalam kelas. Selain itu, SMK Miftahul Qulub saat ini sudah dilengkapi dengan jaringan internet, sehingga dalam pelaksanaannya peserta didik itu sebelum membuat keterampilan desain grafis bisa mencari di internet seperti apa karya-karya yang bagus.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas ini terdapat dua pembelajaran yang dilakukan yaitu secara teori dan praktek. Namun pada pembelajaran desain grafis ini lebih banyak menerapkan praktek daripada teori, karena pembelajaran desain grafis ini akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini peserta didik dituntut agar banyak melakukan praktek dan bisa menghasilkan karya-karya kreatif mungkin dari setiap mata pelajaran desain yang sudah diajarkan oleh guru.

Pelaksanaan pembelajaran desain ini disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Jadi peserta didik harus lebih aktif dan guru hanya sebagai fasilitator. Pembelajaran desain grafis ini dilaksanakan dalam alokasi waktu 6 jam pelajaran dalam satu Minggu. Dan peserta didik dalam pelajaran desain grafis ini sangat antusias dalam membuat karya-karya yang diperintahkan oleh guru.

3. Gambaran Keberhasilan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK Miftahul Qulub Polagan Galis Pamekasan

Tahap yang terakhir untuk mengetahui berhasil tidaknya pembelajaran desain grafis yang dilakukan di dalam kelas adalah tahap evaluasi. Setiap kegiatan yang dilakukan pastinya memiliki kelemahannya. Maka dari itu, perlu adanya evaluasi agar bisa memperbaiki pelaksanaan kegiatan tersebut. Evaluasi menurut Wysong yang dikuti dari buku Elis Ratnawulan dan Rusdiana, adalah proses gambaran, menciptakan atau mendapatkan informasi guna mempertimbangkan suatu keputusan. Sedangkan menurut Umam, evaluasi adalah proses untuk mencoba menyesuaikan data objektif dari awal sampai akhir implementasi program sebagai dasar penilaian terhadap tujuan program.³⁰ Jadi evaluasi adalah suatu kegiatan mengukur atau menilai kemampuan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran desain grafis yang dilakukan di SMK Miftahul Qulub terdapat dua macam yaitu evaluasi pemahaman pemahaman peserta didik secara teoritis dan evaluasi pemahaman peserta didik secara praktek. Yang melakukan evaluasi terhadap peserta didik tersebut adalah guru pengampu mata pelajaran desain grafis. Evaluasi tersebut dilaksanakan disetiap akhir sub bab pada mata pelajaran desain grafis tersebut. Dari evaluasi tersebut nantinya bisa diketahui karya-karya peserta didik yang memiliki kreativitas yang bagus.

³⁰ Elis Ratnawulan dan Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran Dengan Pendekatan Kurikulum 2013*, (Bandung:Pustaka Setia, 2014), 2.

Pada dasarnya masing-masing peserta didik mempunyai kecenderungan dalam kreativitas dan mempunyai kemampuan dalam mengungkapkan dirinya secara kreatif. Walaupun masing-masing peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda berdasarkan kemampuan yang dimiliki. Penerapan 4P (pribadi, pendorong, proses dan produk) dalam kreativitas bisa memengaruhi perilaku peserta didik dalam menampakkan ciri-ciri pribadi kreatif. Dari keempat segi tersebut sebagai berikut: 1). Segi pribadi, kreativitas merupakan interaksi dari hasil keunikan pribadi dengan lingkungannya dan juga gambaran adanya berbagai ciri khusus dari setiap individu. Misalnya memiliki rasa ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan berani mengambil resiko, memiliki kepercayaan diri, ulet dan tekun dalam menjalankan tugas yang diminati. 2) segi pendorong merupakan suatu keadaan memotivasi seseorang terhadap tindakan kreatif. Pendorong kreativitas ini berupa hasrat yang kuat pada diri individu dan juga berupa penghargaan dari orang lain (orang tua, guru), serta adanya sarana dan prasarana untuk penunjang sikap kreatif. 3) segi proses, kreativitas merupakan hasil dari tahapan pengalaman seseorang dalam melaksanakan suatu kegiatan. 4) Produk, merupakan hasil karya-karya yang dibuat oleh seseorang berdasarkan kreativitas yang dimilikinya.³¹

Setelah itu dari evaluasi tersebut diketahuilah peserta didik yang memiliki kemampuan atau kreativitas dalam membuat karya-karya sesuai dengan tema-tema yang dipelajari. Di SMK Miftahul Qulub terdapat

³¹ Rohani, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas", *Raudhah* 05, no. 02 (Juli-Desember 2017), 11-12, <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/download/181/164>.

SMK mini dimana dibuat untuk tempat karya-karya peserta didik dan nantinya di pasarkan oleh guru-guru yang bertugas di SMK mini tersebut. Saat ini sudah banyak karya-karya-karya peserta didik yang bisa dimanfaatkan seperti brosur, banner, kartu nama, logo sekolah, vas bunga, dan sebgainya.

