

PEMANFAATAN PROGRAM NETOP SCHOOL UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SENI DESAIN GRAFIS
DI SMP ISLAM AL AZHAR 22 SENTRA PRIMER JAKARTA

TAUFAN HIMAWAN

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar seni desain grafis, khususnya pada aspek keterampilan menggambar menggunakan perangkat lunak pengolah grafis yaitu Corel Draw 11. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar seni desain grafis dengan memanfaatkan program *Netop School* sebagai strategi pembelajaran terutama pada pokok bahasan menggambar menggunakan *software* pengolah grafis yaitu Corel Draw 11. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan tiga siklus yang terdiri dari dua kali pertemuan dalam satu siklus, setiap siklus terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik dan alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif terhadap data berupa dokumen hasil pekerjaan siswa, daftar nilai dan lembar observasi. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Al Azhar 22 Sentra Primer Jakarta. Subjek yang menjadi penelitian ini adalah siswa kelas VII A dengan jumlah 36 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan program *Netop School* terjadi peningkatan hasil belajar, yaitu jumlah siswa yang tuntas mencapai KKM pada siklus I sebanyak 24 orang atau 67%, siklus II yang sudah tuntas dan mencapai KKM sebanyak 31 orang atau 86% dan pada siklus III sebanyak 36 telah mencapai KKM 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa strategi program *Netop School* dapat meningkatkan hasil belajar Seni Desain Grafis.

Kata kunci: Program *Netop School*, hasil belajar, dan seni desain grafis

UTILIZATION NETOP SCHOOL PROGRAM TO IMPROVE LEARNING
OUTCOMES IN GRAPHIC DESIGN ARTS SUBJECT IN ISLAM AL AZHAR
JUNIOR 22 SENTRA PRIMER JAKARTA



TAUFAN HIMAWAN

ABSTRACT

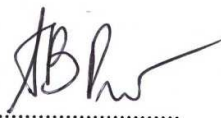

This research is motivated by the low learning outcomes graphic design art, especially in the aspect of drawing skills using graphic processing software is Corel Draw 11. This research aims to improve learning outcomes by utilizing the art of graphic design Netop School program as a learning strategy, especially on the subject of drawing using a graphics processing software is Corel Draw 11. This type of research is classroom action research with three cycles consisting of two meetings in one cycle, each cycle consisting of: planning, implementation, observation and reflection. Data collection tools and techniques in this study using descriptive analysis techniques to the data in the form of a document results of student work, a list of values and observation sheet. The research was conducted at Al Azhar Islamic SMP 22 Jakarta Sentra Primer. The subject in this study were students of class VII A the number of 36 students. The results showed that by utilizing Netop School program increased learning outcomes, ie the number of students who completed the first cycle KKM reached as many as 24 people or 67%, the second cycle that has been completed and reached KKM as many as 31 people or 86% and in the third cycle as much as 36 has reached KKM 100%. It can be concluded that the strategy Netop School program can improve learning outcomes Graphic Art Design.

Keywords: Netop School Program, learning outcomes, and the art of graphic design

HALAMAN PENGESAHAN

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Prof. Dr. Ir. Ivan Hanafi, M.Pd (Dosen Pembimbing I)		29-07-2015
Dr. Yuliatr Sastrawijaya, M.Pd (Dosen Pembimbing II)		29-07-2015

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Drs. Wisnu Djatmiko, MT (Ketua Penguji)
Bambang Prasetya Adhi, M.Kom (Dosen Penguji I)		29-07-2015
Drs. Bachren Zaini, M.Pd (Dosen Penguji II)		28-07-2015

Tanggal Lulus:

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis skripsi saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 29 Juli 2015
Yang membuat pernyataan



Taufan Himawan
5235129023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan ilmu yang bermanfaat yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pemanfaatan Program Netop School Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Desain Grafis di SMP Islam Al Azhar 22 Sentra Primer Jakarta Timur”.

Pada kesempatan ini perkenankanlah penulis untuk mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Wisnu Djatmiko, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Prasetyo Wibowo Yunanto, ST, M.Eng selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
3. Prasetyo Wibowo Yunanto, ST, M.Eng selaku Pembimbing Akademik yang sudah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan serta memberikan saran selama masa perkuliahan.
4. Prof. Dr. Ir. Ivan Hanafi, M.Pd dan Dr. Yuliatrini, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan II saya yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan, serta memberikan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer selaku dosen yang telah mengajarkan banyak ilmu dan pengetahuan kepada penulis.
6. Laboran dan Staff TU Teknik Elektro atas pelayanan dan informasi yang diberikan.

Terima kasih juga penulis ucapkan kepada keluarga tercinta, Ibunda Nadiroh dan Ayahanda Ikhwan Ali yang telah memberikan doa dan dukungan moril maupun materil selama pelaksanaan skripsi ini, juga kepada adik penulis Asrini Rohmiyati, yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis. Penulis juga mengucapkan rasa terima kasih kepada teman-teman seperjuangan angkatan 2012 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, juga kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang selalu memberikan semangat dan telah banyak membantu dalam pelaksanaan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi semua pihak.

Penulis

Taufan Himawan
5235129023

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Identifikasi Masalah	5
1.3.Pembatasan Masalah	6
1.4.Perumusan Masalah	6
1.5.Tujuan Penelitian	6
1.6.Manfaat Penelitian	7
BAB II KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1.Kerangka Teoritik	8
2.1.1. Belajar	8
2.1.2. Pembelajaran	9
2.1.3. Hasil Belajar	9
2.1.4. Strategi Pembelajaran	12
2.1.5. Media Pembelajaran	14
2.1.5.1.Pengertian Media Pembelajaran	14
2.1.5.2.Multimedia Pembelajaran	15
2.1.5.3.Pembelajaran Menggunakan Tutorial	17
2.1.6. Pemanfaatan Netop School Sebagai Strategi Pembelajaran ...	18
2.1.6.1.Netop School	19
2.1.6.2.Jaringan Komputer	21
2.1.6.3.Topologi Jaringan	21
2.1.7. Corel Draw	22
2.1.7.1.Program Awal Corel Draw 11	23
2.2.Desain Grafis	26
2.3.Kerangka Berpikir	27
2.4.Hipotesis Tindakan	29
BAB III PELAKSANAAN PENELITIAN	
3.1 Deskripsi Lokasi	30
3.2 Waktu	30

3.3 Mata Pelajaran	30
3.3.1. Mata Pelajaran Seni Desain Grafis	30
3.3.2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	32
3.4 Karakteristik Siswa	32
3.5 Rancangan Siklus	33
3.5.1. Siklus I	35
3.5.2. Siklus II	37
3.5.3. Siklus III	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	43
4.1.1. Deskripsi Hasil Penelitian Pra Siklus	43
4.1.2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I	45
4.1.3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II	52
4.1.4. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus III	59
4.2 Pembahasan	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	69
5.3 Rekomendasi	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Interface Awal Program Netop Teacher	20
Tabel 2.2. Interface Corel Draw 11	25
Tabel 3.1. Macam-macam Toolbox dan fungsinya	31
Tabel 3.2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	32
Tabel 4.1. Rekapitulasi Hasil Belajar Pra Siklus	44
Tabel 4.2. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Sikap pada Siklus I	48
Tabel 4.3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I.....	51
Tabel 4.4. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Sikap pada Siklus II	55
Tabel 4.5. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II	58
Tabel 4.6. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Sikap pada Siklus III	62
Tabel 4.7. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus III	64
Tabel 4.8. Rekapitulasi Hasil Belajar Pra Siklus s.d. Siklus III.....	67

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Tampilan Awal Netop Teacher	20
Gambar 2.2. Program Awal Corel Draw 11.....	24
Gambar 2.3. Lembar Kerja Corel Draw 11	24
Gambar 2.4. Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1. Toolbox	31
Gambar 3.2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	33
Gambar 4.1. Diagram Batang Hasil Pengamatan Sikap Pada Siklus I.....	49
Gambar 4.2. Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I.....	52
Gambar 4.3. Diagram Batang Hasil Pengamatan Sikap Pada Siklus II	56
Gambar 4.4. Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II	59
Gambar 4.5. Diagram Batang Hasil Pengamatan Sikap pada Siklus III	63
Gambar 4.6. Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar Siklus III	65
Gambar 4.7. Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar dari Pra Siklus s.d. Siklus III.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa
- Lampiran 2. Silabus
- Lampiran 3. RPP Siklus I
- Lampiran 4. Bahan Ajar Siklus I
- Lampiran 5. Lembar Soal dan Jawaban Siklus I
- Lampiran 6. Lembar Aktivitas Siklus I
- Lampiran 7. Hasil Belajar Siklus I
- Lampiran 8. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I
- Lampiran 9. RPP Siklus II
- Lampiran 10. Bahan Ajar Siklus II
- Lampiran 11. Lembar Soal dan Kunci Jawaban Siklus II
- Lampiran 12. Lembar Aktivitas Siswa Siklus II
- Lampiran 13. Hasil Belajar Siklus II
- Lampiran 14. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II
- Lampiran 15. RPP Siklus III
- Lampiran 16. Bahan Ajar Siklus II
- Lampiran 17. Lembar Soal dan Kunci Jawaban Siklus III
- Lampiran 18. Lembar Aktivitas Siswa Siklus III
- Lampiran 19. Hasil Belajar Siklus III
- Lampiran 20. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus III
- Lampiran 21. Rubrik Penilaian Afektif
- Lampiran 22. Angket Siswa
- Lampiran 23. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I s.d Siklus III
- Lampiran 24. Kusioner Tanggapan Siswa
- Lampiran 25. Daftar Nama Kelompok