

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS JOY FULL LEARNING DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI MENGGAMBAR MATERI TEKNIK GRADASI WARNA PADA SISWA KELAS X KOMPETENSI KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV) SMK NEGERI 1 PACITAN

Mardiyah
SMK Negeri 1 Pacitan

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis *joyfull learning* dalam meningkatkan kompetensi menggambar materi teknik gradasi warna pada siswa kelas X kompetensi keahlian (DKV) SMK Negeri 1 Pacitan. *Joyfull Learning* (JFL) adalah metode belajar cepat dan tepat serta menyenangkan untuk mengimbangi kerja otak kiri (*inquiry*) dan otak kanan (kinestetik) agar dapat berkembang secara maksimal. Berbagai catatan hasil penelitian menyebutkan bahwa manusia baru memanfaatkan kurang lebih satu persen dari seluruh kemampuan otaknya.

Kegiatan penelitian dilaksanakan pada SMK Negeri 1 Pacitan kompetensi keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan jumlah siswa sebanyak 27 siswa. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan bulan September 2017 pada semester gasal tahun pelajaran 2017/2018. Sedangkan analisis data angket pembelajaran menggambar 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.

Hasil analisis pada masing-masing siklus dapat diketahui, siklus 1 dengan nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 74,7 dan ketuntasan belajar mencapai 25,93% atau ada 7 siswa sedangkan 20 siswa atau 74,07 belum tuntas dari 27 siswa perlu adanya solusi yang tepat untuk ketuntas belajar mereka, sedangkan hasil siklus 2 dengan nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 81,52 dan ketuntasan belajar mencapai 100% atau secara keseluruhan 23 siswa atau 85,19% sudah tuntas belajar, sedangkan 4 siswa atau 14,81% belum tuntas. Dengan demikian terdapat peningkatan efektivitas pembelajaran berbasis *joyfull learning* kompetensi dasar-dasar desain pada siswa kelas X Kompetensi Keahlian (DKV) SMK Negeri 1 Pacitan.

Kata Kunci: Pembelajaran, efektifitas, joy full learning, menggambar, gradasi warna.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses ilmiah dan diyakini sebagai titian emas yang mengembangkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. Pendekatan scientific merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan sehingga akan memperoleh hasil yang diinginkan.

Belajar tidak hanya terjadi di ruang kelas, tetapi juga di lingkungan sekolah dan masyarakat,

guru bukan satu-satunya sumber belajar. Sikap tidak hanya diajarkan secara verbal, tetapi melalui contoh dan teladan. Proses pembelajaran tersebut merupakan ciri dari pendekatan scientific. Pendekatan scientific merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan sehingga akan memperoleh hasil yang diinginkan.

Terkait dengan wacana di atas Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang merupakan

sekolah dengan berorientasi pada dunia kerja, berupaya memberikan pembelajaran bekal siap kerja pada siswa sebagai tenaga kerja yang terampil tingkat menengah sesuai dengan persyaratan yang dituntut oleh dunia kerja. 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.

Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) sebagai salah satu Kompetensi Keahlian di SMK Negeri 1 Pacitan, berupaya meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran dengan mencari metode pendekatan yang tepat untuk diimplementasikan pada siswa agar dapat menghasilkan lulusan yang dapat diandalkan dan menjadi siswa mandiri, berjiwa wirausaha dan kreatif sesuai dengan bidang ilmu yang dimiliki. Dari 27 siswa kelas X Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Negeri 1 Pacitan ketuntasan belajar dari kegiatan evaluasi yang dilakukan dari 27 siswa hanya terdapat 12 siswa atau 44,44% yang tuntas dalam pembelajaran sedangkan 15 siswa atau 55,56% siswa belum tuntas dalam pembelajaran.

Terkait dengan hal di atas maka salah satu Kompetensi Keahlian yang ada di SMK Negeri 1 Pacitan yaitu Desain Komunikasi Visual pada kompetensi Menggambar masih terdapat kelemahan dari segi pembelajaran dan kemampuan menguasai materi yang diajarkan oleh Guru. Dalam hal ini siswa belum menunjukkan hasil pembelajaran yang signifikan sehingga perlu diupayakan pendekatan yang efektif agar hasil belajar yang dimaksud dapat lebih meningkat secara maksimal.

Adapun solusi yang harus dilakukan sebagai upaya memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan adalah dengan penerapan pembelajaran berbasis *joyfull learning*. Dengan demikian pembelajaran kompetensi Menggambar belum menunjukkan hasil belajar yang maksimal. Oleh karenanya untuk merealisasikan peningkatan pembelajaran tersebut Guru mata pelajaran perlu menerapkan metode pembelajaran yang efektif yaitu dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Joyfull Learning*. Diharapkan dengan melalui pendekatan di atas akan berdampak terhadap peningkatan kemampuan kompetensi Menggambar pada siswa.

Istilah pembelajaran dalam khazanah ilmu pendidikan sering disebut juga dengan pengajaran atau proses belajar mengajar. Dalam bahasa Inggris disebut dengan *teaching* atau *teaching and*

learning. Berikut ini adalah pengertian pembelajaran menurut para ahli: Dalam pasal 1 butir 20 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Winkel (1996) memberikan definisi pembelajaran sebagai aktivitas mental/psikis berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, menghasilkan perubahan pengetahuan, ketrampilan, nilai, dan sikap, bersifat tetap dan membekas. Pembelajaran bukan pemindahan pengetahuan melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan peserta didik membentuk pengetahuan, mengkonstruksi makna secara jelas dan kritis dalam menghadapi fenomena baru dan menemukan cara-cara pemecahan permasalahan. Menurut Moh. Uzer Usman, pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan.

Pengertian metode *Joyfull Learning* (JFL) adalah metode belajar cepat dan tepat serta menyenangkan untuk mengimbangi kerja otak kiri (*inquiry*) dan otak kanan (*kinestetik*) agar dapat berkembang secara maksimal. Berbagai catatan hasil penelitian menyebutkan bahwa manusia baru memanfaatkan kurang lebih satu persen dari seluruh kemampuan otaknya. Kesimpulan ini didukung oleh berbagai hasil penelitian yang dilakukan dalam bidang psikologi, kependidikan, biokimia, fisika dan matematika dan kinestetika. Kebanyakan masalah yang kita hadapi dalam pemanfaatan kemampuan otak kita bersumber bukan dari rendahnya kapasitas otak, melainkan dari kurangnya pengetahuan kita tentang potensi otak. Pengetahuan yang lebih maju tentang struktur otak dan cara kerjanya akan memudahkan kita untuk mengatasi masalah serta memungkinkan kita untuk memanfaatkan potensi otak kita. Hasil riset otak yang mendukung konsep metode *Joy Full Learning* (JFL), bahwa otak manusia terdiri dari dua belahan, yaitu belahan kanan dan belahan kiri. Di samping itu ada tiga bagian otak yang mempunyai fungsi yang berbeda dalam mempengaruhi proses belajar yaitu otak reptilian, otak limbic, dan neocortex.

Metode *Joy Full Learning* (JFL) dapat mempercepat penguasaan dan pemahaman materi pelajaran yang dipelajari, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk belajar lebih cepat. Materi pelajaran yang sulit dibuat menjadi mudah, sederhana/tidak berbelit-belit, sehingga tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Keberhasilan

belajar kita tidak ditentukan/diukur lamanya kita duduk di belakang meja belajar, tetapi ditentukan oleh kualitas cara belajar kita. Metode-metode yang ada pada pendekatan pembelajaran *joyfull learning* bervariasi yaitu penggunaan password/kata kunci, angka kreatif, visualisasi, *mind mapping* dan sebagainya.

Efektivitas merupakan suatu ukuran yang memberikan gambaran seberapa jauh target dapat tercapai. Pengertian efektivitas ini lebih berorientasi kepada keluaran sedangkan masalah penggunaan masukan kurang menjadi perhatian utama. Apabila efisiensi dikaitkan dengan efektivitas maka walaupun terjadi peningkatan efektivitas belum tentu efisiensi meningkat” (Sedarmayanti, 2001: 59).

Efektivitas memiliki arti berhasil atau tepat guna. Efektif merupakan kata dasar, sementara kata sifat dari efektif adalah efektivitas. Menurut Effendy efektivitas adalah sebagai berikut: ”Komunikasi yang prosesnya mencapai tujuan yang direncanakan sesuai dengan biaya yang dianggarkan, waktu yang ditetapkan dan jumlah personil yang ditentukan” (Effendy, 2003:14).

Pengertian efektivitas menurut Hadayaningrat dalam buku Azas-azas Organisasi Manajemen adalah sebagai berikut: “Efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya” (Handayaningrat, 1996:16). Pendapat Hadayaningrat mengartikan efektivitas bisa diartikan sebagai suatu pengukuran akan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya secara matang.

METODE

Setting dalam penelitian ini adalah di SMK Negeri 1 Pacitan Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV). Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan bulan September 2017 pada semester gasal tahun pelajaran 2017/2018 dan disesuaikan dengan jadwal mengajar Menggambar kurikulum 2013.

Subyek penelitian adalah siswa kelas X Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 1 Pacitan yang pada tahun pelajaran 2016/2017 berjumlah 27 peserta didik.

Analisis data untuk mengetahui kualitas dan hasil pembelajaran Menggambar digunakan analisis deskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan hasil pembelajaran berupa nilai rata-rata karya Menggambar pada siklus 1 dan siklus 2.

Sedangkan analisis data angket pembelajaran Menggambar 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. Adapun metode dalam pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: a) metode angket, b). metode interview dan c). metode dokumentasi.

Indikator Kinerja Indikator kinerja pada PTK ini dilihat dari beberapa komponen antara lain guru dan siswa. Indikator keberhasilan penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil tes sekurang kurangnya 95% siswa mengalami ketuntasan belajar. Dengan kata lain, 95% seluruh siswa siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 80. Indikator untuk hasil skor angket yang meliputi minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran harus dalam kategori baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), contoh-contoh gambar format penilaian, lembar observer dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada bulan September 2017 di Kelas X semester 1 Kompetensi Keahlian DKV, dengan jumlah sampel 27 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan.

Pengamatan (observasi)

Dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Setiap siswa diberikan contoh teknik gradasi warna untuk dibuat secara manual pada bidang gambar ukuran A 4. Selama proses pembelajaran peneliti mengamati dan memberi arahan dalam membuat teknik gradasi warna. Sedangkan observer mengamati dan mencatat proses pengajaran yang dilakukan oleh peneliti. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung selama 8 jam dengan alokasi 1 jam adalah 45 menit. Nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 74,7 dan ketuntasan belajar mencapai 25,93 % atau ada 7 siswa sedangkan 20 siswa atau 74,07 belum tuntas dari 27 siswa perlu adanya solusi yang tepat untuk ketuntasan belajar mereka. Hasil ini menunjukkan

bahwa pada siklus I ini ketuntasan belajar secara klasikal belum memenuhi standar nilai KKM yaitu 75. Dari pengamatan yang dilakukan oleh 2 rekan observer maka diperoleh hasil rata-rata skor pembelajaran teknik gradasi warna pada siklus 1 sebesar 3,32 yang termasuk dalam kriteria baik.

Refleksi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan yaitu nilai KKM secara klasikal belum tuntas sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya dengan langkah-langkah sebagai berikut:

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 menerapkan model pembelajaran yang lebih efektif dan tepat agar nilai KKM klasikal dapat mencapai ketuntasan.

Siklus 2

Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran model *joy full learning* yang terdiri dari rencana pelaksanaan Pelajaran, Contoh-contoh gambar teknik gradasi, format penilaian, lembar observer dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus 2 dilaksanakan pada bulan Nopember di Kelas X Kompetensi Keahlian DKV SMK Negeri 1 Pacitan dengan jumlah sampel 27 siswa. Adapun pembelajaran yang diterapkan adalah dengan menggunakan Model *Joy Full Learning* dikarenakan pada pembelajaran sebelumnya meskipun KBM sudah berjalan dengan baik namun kesan pembelajaran masih tegang, membosankan dan siswa seperti tidak kerasan baik di kelas maupun dalam mengerjakan tugas.

Pengamatan (Observasi)

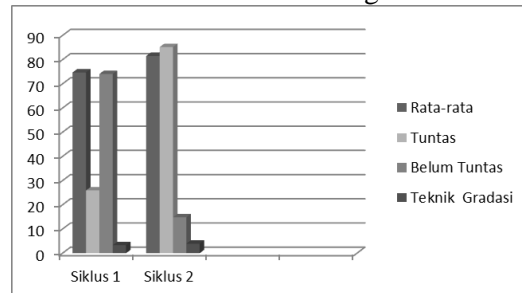
Hasil pembelajaran dengan model *Joy Full Learning* ternyata berpengaruh positif bagi peningkatan kompetensi Menggambar pada siswa kelas X Kompetensi Keahlian DKV SMKN 1 Pacitan. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat baik, suasana kelas menjadi

lebih hidup dan tidak membosankan. Tugas-tugas yang diberikan kepada siswa dapat dikerjakan dengan baik. Hasil karya siswa menjadi lebih rapi, teliti dan estetik. Nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 81,52 dan ketuntasan belajar mencapai 100% atau secara keseluruhan 23 siswa atau 85,19% sudah tuntas belajar, sedangkan 4 siswa atau 14,81% belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus 2 ini ketuntasan belajar secara klasikal sudah memenuhi standar nilai KKM yaitu 80. Adapun hasil dari pengamatan observer pada siklus 1 pembelajaran teknik gradasi warna yang disebutkan dalam tabel evaluasi observer adalah pengamatan yang dilakukan oleh 2 rekan observer maka diperoleh hasil rata-rata skor pembelajaran menggambar teknik gradasi warna pada siklus 2 sebesar 3,91 yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

Refleksi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus 2 dengan menerapkan model *Joy Full Learning* pada kompetensi Menggambar kelas X Kompetensi Keahlian DKV SMKN 1 Pacitan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan, seluruh siswa sudah mencapai nilai KKM sehingga pembelajaran dengan model *Joy Full Learning* dapat dikatakan berhasil dengan baik dan memuaskan.

Gambar 1. Peningkatan Prestasi Siswa kelas X DKV SMK Negeri 1 Pacitan



Berdasarkan uraian di atas terkait dengan kompetensi menggambar maka dapat diketahui dengan melalui pengamatan yang dilakukan oleh 2 rekan observer maka diperoleh hasil rata-rata skor pembelajaran menggambar teknik gradasi warna pada siklus 1 sebesar 3,32 yang termasuk dalam kriteria baik sedangkan pada siklus 2 hasil rata-rata skor pembelajaran menggambar teknik gradasi warna pada siklus 2 sebesar 3,91 yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran berbasis *joy full learning* sangat efektif dalam meningkatkan prestasi siswa dalam menggambar teknik gradasi warna pada siswa kelas X Kompetensi Keahlian

Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Negeri 1 Pacitan.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada masing-masing siklus maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan pembelajaran berbasis *joy full learning* sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi Menggambar materi teknik gradasi warna pada siswa kelas X Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Negeri 1 Pacitan semester Gasal, Tahun Pelajaran 2017/2018. Hal ini ditandai dengan peningkatan tersebut ditandai dengan adanya hasil siklus 1 dengan nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 74,7 dan ketuntasan belajar mencapai 25,93% atau ada 7 siswa sedangkan 20 siswa atau 74,07 belum tuntas dari 27 siswa perlu adanya solusi yang tepat untuk ketuntas belajar mereka, sedangkan hasil siklus 2 dengan nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 81,52 dan ketuntasan belajar mencapai 100% atau secara keseluruhan 23 siswa atau 85,19% sudah tuntas belajar, sedangkan 4 siswa atau 14,81% belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus 2 ini ketuntasan belajar secara klasikal sudah memenuhi standar nilai KKM yaitu 80.

Saran

Pembelajaran pendekatan berbasis *joy full learning* memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan cara pembelajaran *joy full learning* dalam proses belajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.

Dalam rangka meningkatkan kemampuan kompetensi dasar-dasar desain, guru hendaknya

lebih sering melatih siswa dengan kegiatan eksplorasi, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 1996. *Guru Dalam Proses Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindon.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atisah Sipahelut & Petrussumadi. 1991. *Dasar-Dasar Desain*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bahan Ajar Dasar Kekriaan untuk SMK. 1998. *Menggambar Teknik gradasi Geometris*. Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, Dep. P dan K
- Nurhadi, dkk. 2002. *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/L) dan Penerapannya Dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang (UM Press).
- Murtihadi G. Gunarto. 1998. *Dasar Dasar Menggambar*. Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ridwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Suryahadi A Agung. 2008. *Seni Rupa SMK*, Dirjenmandikdasmen Depdiknas.
- Tate, Sahron Lee. 1989. *Inside Fashion Design Third Edition*. New York: Harper dan Row Publishers. Inc.
- Wagiono. 1998. *Latihan Menggambar Dasar Bentuk dan Warna*. Mandira Jaya Abadi.
- Wong, Wucius. 1996. *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*. Bandung: ITB.