

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PROGRAM COREL DRAW
DALAM PEMBELAJARAN GAMBAR KOMPUTER
DI KELAS X TEKSTIL A SMK NEGERI 9 SURAKARTA**



SKRIPSI

Oleh:

ANIS DWI SAYEKTI

K3211007

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
November 2015**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anis Dwi Sayekti
Nim : K3211007
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PERSEPSI SISWA TERHADAP PROGRAM COREL DRAW DALAM PEMBELAJARAN GAMBAR KOMPUTER DI KELAS X TEKSTIL A SMK NEGERI 9 SURAKARTA”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi saya adalah hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, November 2015

Yang Membuat Pernyataan



Anis Dwi Sayekti

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PROGRAM COREL DRAW
DALAM PEMBELAJARAN GAMBAR KOMPUTER
DI KELAS X TEKSTIL A SMK NEGERI 9 SURAKARTA**

Oleh:

ANIS DWI SAYEKTI

K3211007

Skripsi

**diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Seni Rupa**

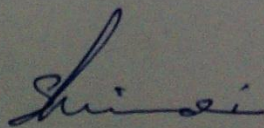
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
November 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

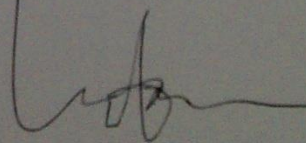
Surakarta, November 2015

Pembimbing I,



Dr. Edi Kurniadi, M.Pd
NIP 196005 18198903 1 001

Pembimbing II,



Nanang Yulianto, S.Pd, M.Ds
NIP 19740806 200604 1002

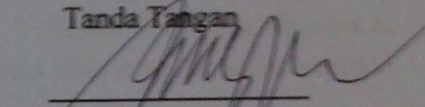
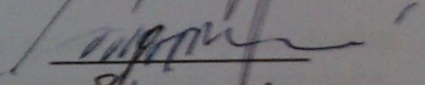
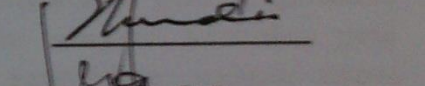
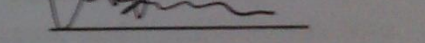
PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Hari : Senin

Tanggal : 23 November 2015

Tim Penguji Skripsi

	Nama Terang	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Slamet Supriyadi, M.Pd	
Sekretaris	: Dra. M.Y.Ning Yuliasuti, M.Pd	
Anggota I	: Dr. Edi Kurniadi, M.Pd	
Anggota II	: Nanang Yulianto, S.Pd., M.Ds	

Disahkan oleh:

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret

DEKAN



Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd

ABSTRAK

Anis Dwi Sayekti. **PERSEPSI SISWA TERHADAP PROGRAM COREL DRAW DALAM PEMBELAJARAN GAMBAR KOMPUTER DI KELAS X TEKSTIL A SMK NEGERI 9 SURAKARTA.** Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. November 2015.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan: (1) Proses pembelajaran gambar komputer di kelas X tekstil A SMK Negeri 9 Surakarta, (2) Hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran gambar komputer di kelas X tekstil A SMK Negeri 9 Surakarta, (3) Persepsi siswa terhadap program Corel Draw dalam pembelajaran gambar komputer.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 9 Surakarta pada bulan Mei sampai Juni 2015. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan: informan, tempat dan peristiwa, dokumen dan arsip. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan *review informan*. Analisis data yang digunakan adalah analisis model mengalir.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran gambar komputer di kelas X tekstil A SMK Negeri 9 Surakarta ini guru menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum mengajar. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013. Komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran. Faktor penghambat pada proses pembelajaran gambar komputer adalah sarana prasarana yang kurang memadai, guru kurang tegas terhadap siswa yang tidak tertib mengikuti pelajaran, siswa kurang memperhatikan pelajaran, dan kurangnya waktu karena harus bergantian saat praktik. Setiap siswa memiliki persepsi yang berbeda-beda terhadap program Corel Draw dalam pembelajaran gambar komputer. Siswa yang memiliki persepsi positif cenderung menunjukkan sikap positif seperti aktif dalam mengikuti pelajaran gambar komputer. Sebaliknya, siswa yang memiliki persepsi negatif cenderung menunjukkan sikap negatif seperti kurang aktif dalam mengikuti pelajaran tersebut.

Kata kunci: persepsi, program Corel Draw, gambar komputer

ABSTRACT

Anis Dwi Sayekti. **THE STUDENT PERCEPTION OF COREL DRAW PROGRAMME IN COMPUTER IMAGING LEARNING OF X TEXTILE CLASS A AT SMK NEGERI 9 SURAKARTA.** Thesis, Faculty of Teacher Training and Education, University of Sebelas Maret Surakarta. November 2015.

The purpose of this research was to identify and to describe: (1) The computer drawing learning process of X textile class A SMK Negeri 9 Surakarta (2) The obstruction of the computer drawing learning process of X textile class A SMK Negeri 9 Surakarta, (3) The student perception on Corel Draw program in learning computer imaging.

This research was conducted at SMK Negeri 9 Surakarta and held on May up to June 2015. This research was the study of qualitative descriptive. The data sources are informant, place and event, document and archive. The sampling technique was purposive sampling. The collecting data technique used were interview, observation and documentation. The data validation are used the triangulation and review informant. The data analysis was used the flow mode analysis

The result showed that the teachers used the RPP before their teaching in learning process of computer imaging at X textile class A SMK Negeri 9 Surakarta. The kind of curriculum was used the 2013 curriculum. The learning component includes the learning purpose, the learning material, the learning method, and the learning assasment. The obstruction in learning computer program such as lack of infrastructure, the teacher was not firm enough to the incorrect student during the lesson, the student were not pay attention in their lesson, and the timeless of partice by turns. Each student has a different perception about Corel Draw in computer drawing learning system. The student which has a positive perspective disposed to show the positive attitude such as an active participation in learning computer imaging. In other way, the student which has the negative perspective disposed to show the unactive attitude in the following of that lesson.

Keyword: perception, Corel Draw programe, computer imaging

MOTTO

Dalam hidup tidak ada yang tidak diperjuangkan

Hidup adalah perjuangan tanpa akhir

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Teriring rasa syukur pada-Mu, karya ini saya persembahkan kepada:

- ❖ *Orang tuaku, Bapak Suharsono dan Ibu Sukini yang tiada lelah memberikan kasih sayang, semangat, dan doa untukku.*
- ❖ *Kakakku Hardian Eka RahmaWati yang selalu memberi dukungan agar tetap maju dan bersemangat.*
- ❖ *Bapak Ibu Dosen Prodi Pendidikan Seni Rupa FKIP UNS yang selama ini telah memberikan banyak ilmu.*
- ❖ *Teman-teman pendidikan Seni Rupa FKIP UNS 2011 yang selalu memberi dukungan dan motifasi.*
- ❖ *Almamater*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan nikmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PERSEPSI SISWA TERHADAP PROGRAM COREL DRAW DALAM PEMBELAJARAN GAMBAR KOMPUTER DI KELAS X TEKSTIL A SMK NEGERI 9 SURAKARTA”**.

Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini, tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Joko Nurkamto, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Bapak Dr. Slamet Supriyadi, M.Pd, selaku Kepala Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Bapak Dr. Edi Kurniadi, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak Nanang Yulianto, S.Pd., M.Ds, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak Drs. Sriyadi, MM, selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 9 Surakarta yang telah memberi kesempatan dan tempat guna pengambilan data dalam penelitian.
6. Bapak Rivi Rumianto, S.Pd, selaku guru pengampu mata pelajaran gambar komputer di SMK Negeri 9 Surakarta yang telah memberi informasi dan bantuan dalam penelitian.
7. Para siswa kelas X tekstil A SMK Negeri 9 Surakarta yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.

8. Semua pihak yang turut membantu dalam menyusun skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Meskipun demikian, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Surakarta, November 2015

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK	vi
HALAMAN ABSTRACT	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	6
1. Pembelajaran	6
2. Komponen-komponen Pembelajaran	7
3. Gambar Komputer	14

4. Corel Draw	15
5. Persepsi.....	19
6. Atensi atau Perhatian	23
B. Penelitian Yang Relevan.....	29
C. Kerangka Berfikir	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	31
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	31
C. Data dan Sumber Data	32
D. Teknik Pengumpulan Data.....	33
E. Teknik Sampling	35
F. Validitas Data	35
G. Teknik Analisis Data	37
H. Prosedur Penelitian	38
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	40
B. Proses Pembelajaran Gambar Komputer di Kelas X Tekstil A SMK Negeri 9 Surakarta.....	50
1. Tujuan Pembelajaran	51
2. Materi Pembelajaran	52
3. Metode Pembelajaran	53
4. Media Pembelajaran	59
5. Evaluasi Pembelajaran	60
C. Hambatan Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Gambar Komputer di Kelas X Tekstil A SMK Negeri 9 Surakarta.....	63
D. Persepsi Siswa Terhadap Program Corel Draw Dalam Pembelajaran Gambar Komputer.....	71
E. Pembahasan	79

1. Proses Pembelajaran Gambar Komputer di Kelas X Tekstil A SMK Negeri 9 Surakarta	79
2. Hambatan Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Gambar Komputer di Kelas X Tekstil A SMK Negeri 9 Surakarta	82
3. Persepsi Siswa Terhadap Program Corel Draw Dalam Pembelajaran Gambar Komputer	83
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	85
B. Implikasi.....	86
C. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Area kerja Corel Draw X3	17
Gambar 4.1. ISO 9001 : 2008 di gapura SMK Negeri 9 Surakarta	41
Gambar 4.2. Peta Lokasi SMK Negeri 9 Surakarta	42
Gambar 4.3. Gedung SMK Negeri 9 Surakarta tampak dari depan	43
Gambar 4.4. Denah SMK Negeri 9 Surakarta Tahun 2015	44
Gambar 4.5. Struktur Organisasi Sekolah.....	46
Gambar 4.6. Denah bengkel tekstil.....	49
Gambar 4.7. Guru mengumpulkan tugas dan mengapresiasi tugas siswa	54
Gambar 4.8. Guru mendemonstrasikan langkah kerja program Corel Draw	57
Gambar 4.9. Guru melakukan pendampingan individu	58
Gambar 4.10. Seperangkat komputer sebagai media untuk berkarya.....	59
Gambar 4.11. Ruang kelas di bengkel tekstil.....	64
Gambar 4.12. Sebagian besar komputer tidak berfungsi	66
Gambar 4.13. Siswa mengalami kesulitan saat praktik.....	67
Gambar 4.14. Siswa bermain hand phone.....	68
Gambar 4.15. Siswa bermain game	68
Gambar 4.16. Siswa menonton film.....	69
Gambar 4.17. Siswa menggantungkan tugas pada temannya	69

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Variabel Psikologi di antara Rangsangan dan Tanggapan.....	23
Bagan 2. Kerangka Berpikir.....	30
Bagan 3. Triangulasi Sumber.....	36
Bagan 4. Komponen Analisis Data Model Alir Miles and Huberman	38

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Tools dalam Corel Draw X3	18
Tabel 2. Nilai Hasil Karya Desain Label kelas X tekstil A SMK Negeri 9 Surakarta	61
Tabel 3. Data Observasi Atensi Siswa 1	72
Tabel 4. Data Observasi Atensi Siswa 2	74