



EVALUASI PROSES PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS DI SMK BOPKRI 1 YOGYAKARTA MELALUI PROGRAM MODEL CIPP

Made Aditya Abhi Ganika

Pendidikan Seni rupa, Universitas Negeri Yogyakarta

abhiganika@uny.ac.id

ARTICLE INFO	ABSTRAK
<p>Article history: Received: 21 May 2024 Revised: 23 May 2024 Accepted: 24 May 2024</p> <hr/> <p>Keywords: Evaluation, CIPP, Process, Learning, Graphic Design.</p>	<p><i>This study aims to review the application of the CIPP framework (Context, Input, Process, Product) in assessing the success of student education in the field of Graphic Design, as well as to measure the success of Graphic Design teaching methods through the application of the CIPP framework at SMK Bopkri 1 Yogyakarta. The success of teaching methods is assessed based on the achievement of educational objectives set at the beginning of the educational session. This study is conducted through a qualitative approach, utilizing the CIPP framework to evaluate context, input, process, and product aspects to optimize learning effectiveness. The study data were obtained from Graphic Design lecturers, curriculum representatives, and the Principal of SMK Bopkri 1 Yogyakarta. Primary data collection was carried out through observation, while secondary data were obtained from documents and interview sessions. Observational data analysis was conducted quantitatively, whereas data from documents and interviews were examined through descriptive qualitative analysis. The study results indicate that the implementation of teaching methods, including the requirements and activities undertaken, is considered adequately effective.</i></p>

1. PENDAHULUAN

Pendidikan secara inheren adalah elemen krusial dan arahan yang mendalam bagi kemajuan serta kelestarian suatu negara dalam mewujudkan populasi yang berintelektualitas tinggi dan berkualitas unggul. Keberhasilan pelaksanaan sistem pendidikan secara langsung mempengaruhi tingkat intelektualitas dan kualitas individu. Kemajuan sebuah negara ditentukan oleh sistem pendidikannya, di mana pendidikan tinggi berperan sebagai esensi dan ritme vital. Tujuan dari sistem pendidikan nasional adalah untuk mengasah bakat serta membina karakter dan peradaban bangsa yang akan menerangi nasib bangsa tersebut, dengan aspirasi untuk memupuk potensi para siswa agar menjadi pribadi yang loyal dan berkomitmen terhadap Sang Pencipta, dibekali dengan

kepribadian yang luhur, daya cipta, kemandirian, serta menjadi anggota masyarakat yang menjunjung tinggi demokrasi dan bertanggung jawab.

Konteks pendidikan, evaluasi memegang peranan penting sebagai elemen dalam siklus pengajaran. Ini adalah mekanisme yang digunakan untuk mengukur apakah tujuan pembelajaran yang ditargetkan telah berhasil dicapai. Dengan demikian, tanpa prosedur evaluatif, keberhasilan dari proses pendidikan tidak bisa dikonfirmasi. Karena itu, keberadaan evaluasi menjadi krusial dalam kegiatan edukasi. Melalui penilaian yang teliti dan menyeluruh, hasil yang diharapkan dari proses edukatif dapat terungkap.

Evaluasi atau penilaian pada prinsipnya memiliki tujuan untuk menilai efektivitas serta efisiensi proses pembelajaran, dengan fokus pada kemajuan dan pencapaian siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Suardipa & Primayana, 2023). Evaluasi yang efektif berpotensi memotivasi baik siswa maupun pendidik. Terdapat beragam kerangka kerja yang diterapkan dalam pengevaluasian program pendidikan, yang meski beragam dalam detilnya, berbagi tujuan yang sama yaitu menghimpun informasi atau data terkait dengan subjek yang dievaluasi untuk memberikan dasar bagi pembuat keputusan dalam menentukan langkah-langkah berikutnya dalam program tersebut.

Kerangka kerja evaluasi berkembang seiring waktu, dipicu oleh perkembangan dalam pengukuran dan keinginan untuk mengadaptasi prinsip-prinsip evaluasi ke dalam ranah yang lebih luas termasuk pendidikan, perilaku, dan seni, menggarisbawahi peran kritis evaluasi dalam pengajaran yang efektif. Evaluasi adalah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan bertujuan. Guru melakukan evaluasi secara sadar untuk memastikan keberhasilan belajar siswa dan untuk mendapatkan masukan mengenai pengajaran yang telah dilakukan (Mahirah, 2017).

Pendidikan dengan pendekatan partisipatif menekankan pentingnya konsep belajar dengan berbuat (*learning by doing*) dan pemecahan masalah (*problem solving*). Proses pendidikan seharusnya tidak terbatas pada mendengarkan dan membaca teori saja, tetapi juga harus diarahkan pada penerapannya dalam kehidupan nyata (Arifin, 2020). Dengan mengacu pada pandangan ini, pengajar pada mata pelajaran Desain Grafis Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan Multimedia harus mengembangkan model pembelajaran yang alih-alih hanya teoretis, lebih disesuaikan dengan keunikan karakteristik para siswa.

Kinerja akademis merupakan indikator kunci dari keberhasilan pelajar dalam mendapatkan wawasan dan keterampilan melalui jalur pendidikan resmi, non-resmi, dan sehari-hari. Keberhasilan pendidikan ditandai oleh pencapaian hasil belajar, yang tercapai melalui interaksi pengajaran dan proses pembelajaran. Berbagai faktor, termasuk pengajar, pelajar, materi ajar, peralatan, dan kondisi sekitar, memiliki pengaruh besar terhadap efektivitas proses pembelajaran. Penting bagi pendidik untuk menerapkan evaluasi berbasis model CIPP (Konteks, Masukan, Proses, Hasil) untuk mengukur pencapaian tujuan pendidikan yang spesifik. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menentukan tingkat penguasaan pelajar terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, tugas penting bagi pendidik adalah untuk terus mengevaluasi dan memantau pencapaian hasil belajar pelajar. Informasi yang diperoleh dari evaluasi berbasis model CIPP akan dijadikan sebagai masukan berharga untuk merevisi dan memperbaiki strategi pengajaran dan pembelajaran untuk ke depannya. Model evaluasi yang baik digunakan dalam mengevaluasi suatu program pembelajaran Desain Grafis adalah model CIPP (*Context, Input, Process, dan Product*). Model CIPP fokus pada fsuatu faktor yang memengaruhi dan berdampak pada keberhasilan program (Nurhayani, 2022).

Desain Grafis, sebagai bagian dari kurikulum SMK, adalah mata pelajaran yang bersifat adaptif. Dalam pembelajarannya, menggunakan gambar sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan efektif (Idris & Amalia, 2020). Dasar Desain Grafis adalah ilmu yang memfasilitasi siswa untuk menggantungkan diri pada kreativitas mereka dalam menciptakan desain visual dengan tujuan utama untuk kepentingan cetakan (Sangeroki, 2022).

Prestasi akademik dianggap sebagai tolok ukur utama keberhasilan siswa dalam memperoleh pengetahuan dan kemampuan melalui metode pendidikan formal, informal, dan pengalaman sehari-hari. Tercapainya tujuan edukasi ditunjukkan oleh hasil belajar yang berhasil, yang diperoleh dari interaksi antara metode mengajar dan proses edukasi. Beberapa elemen, termasuk pengajar, siswa, konten pembelajaran, perangkat pendukung, serta lingkungan, berperan penting dalam menentukan kesuksesan proses edukatif. Pentingnya bagi guru untuk mengimplementasikan evaluasi yang mengadopsi kerangka CIPP (*Context, Input, Process, Product*) guna mengukur tercapainya tujuan-tujuan edukatif yang ditetapkan. Evaluasi berfungsi untuk mengukur seberapa jauh siswa dapat menguasai bahan yang diajarkan. Oleh sebab itu, menjadi kewajiban bagi pendidik untuk secara rutin menilai dan mengawasi kemajuan hasil dari proses belajar siswa. Data yang diperoleh dari evaluasi dengan pendekatan CIPP ini menjadi sumber informasi penting untuk mengulik dan menyempurnakan taktik pengajaran dan edukasi untuk masa yang akan datang.

Pendekatan evaluasi yang digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap pembelajaran desain grafis adalah dengan mengkombinasikan antara model CIPP (Bhakti, 2022).

2. METODE PENELITIAN

Kegiatan pembelajaran Desain Grafis yang dilangsungkan di ruang kelas telah memenuhi sasaran sesuai dengan standar yang ditentukan, mencakup pencapaian akademik siswa dan nilai rata-rata. Evaluasi dari program pembelajaran Desain Grafis ini dilakukan berdasarkan kerangka kerja yang terdiri dari konteks, input, proses, dan output. Alasan di balik penerapan model CIPP dalam evaluasi ini ialah:

- a) Model CIPP memungkinkan analisis mendalam terhadap implementasi kursus Desain Grafis dengan membandingkan data aktual dengan kriteria yang telah ditetapkan.
- b) Model ini memfasilitasi penilaian terhadap kursus Desain Grafis berdasarkan indikator khusus yang mencakup konteks, sumber daya, metodologi, dan hasil yang dicapai.
- c) Melalui pendekatan CIPP, penilaian terhadap aspek konteks, sumber daya, metodologi, dan hasil tidak semata-mata untuk mengidentifikasi diskrepansi antara harapan dan realitas, tetapi juga untuk memastikan kesesuaian dengan standar yang telah ditetapkan. Dalam rangka peningkatan efektivitas pengawasan evaluatif, penting untuk mempertimbangkan indikator-indikator spesifik dalam aspek konteks, sumber daya, metodologi, dan hasil yang relevan dengan kegiatan monitoring evaluasi tersebut, yaitu:

- Tahapan monitoring dan evaluasi

Stufflebeam (2007) menguraikan pendekatan monitoring dan evaluasi yang terstruktur dalam empat langkah utama: *Context, Input, Process, dan Product*, dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Evaluasi Konteks mencakup pengenalan terhadap sekolah melalui profilnya, pemahaman tentang program pendidikan yang dijalankan, serta mempertimbangkan kondisi geografis, demografis, sosial, ekonomi, dan latar pendidikan orang tua murid. Informasi ini diperlukan untuk menyusun dasar program.
2. Evaluasi Input berfokus pada elemen-elemen seperti murid, kurikulum, materi pelajaran, pengajar, dan fasilitas pendidikan. Informasi yang diperoleh pada fase ini penting untuk membantu proses pengambilan keputusan.
3. Evaluasi Proses menilai kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, mencakup penilaian terhadap metode pengajaran, penggunaan alat bantu belajar, efektivitas penggunaan laboratorium, serta jenis tugas yang diberikan.

4. Evaluasi Produk mengkaji hasil dari program yang telah dilaksanakan, dengan tujuan untuk memahami tingkat keberhasilan dan pencapaian program.

- Lokasi Penelitian

Penelitian ini dijalankan di kelas X SMK Bopkri 1, khusus pada mata pelajaran produktif Multimedia, berfokus pada Desain Grafis.

- Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan, proses ini selanjutnya diuraikan dalam format cerita. Pandangan Miles dan Huberman proses menganalisis data dalam kajian kualitatif adalah kegiatan berkelanjutan yang melibatkan pengamatan non-partisipatif. Oleh karena itu, teknik analisis data yang diterapkan dalam kajian ini berlangsung sepanjang durasi penelitian, mulai dari pengamatan pendahuluan, pengumpulan informasi, fase penyusunan laporan, hingga proses pengambilan kesimpulan akhir, yang selanjutnya dirangkum dalam bentuk narasi. Untuk instrumen yang dirancang, metode analisisnya meliputi validasi oleh pakar. Lingkup penelitian ini mencakup penilaian dari tahap awal pembentukan Kompetensi Keahlian Multimedia di ranah Desain Grafis hingga evaluasi hasil pembelajaran mata pelajaran yang bersifat produktif, dengan tujuan akhir untuk mendapatkan penilaian atau keputusan yang komprehensif (Rukin, 2021).

Validasi instrumen dilakukan oleh validator yang menilai berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dalam formulir validasi setiap instrumen. Skala penilaian yang digunakan berkisar antara 1 hingga 4, dimana masing-masing nilai mewakili tingkat pencapaian yang beragam. Untuk penggalan data, Creswell (2005) menyarankan penggunaan beberapa metode, yaitu:

- a. Observasi: Dalam metode ini, penggunaan alat seperti lembar observasi dan kuesioner sangat penting untuk evaluasi pembelajaran Desain Grafis dengan pendekatan CIPP.
- b. Wawancara: Sebelum melakukan wawancara dengan subjek penelitian, peneliti harus menyiapkan serangkaian pertanyaan. Metode ini berguna untuk memperdalam pemahaman terhadap temuan observasi, mengungkap masalah dengan lebih rinci.
- c. Diskusi dan dokumentasi: Metode ini berguna untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti catatan, buku, koran, majalah, dan agenda.

3. PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

Elemen Konteks dari Program Pembelajaran Desain Grafis

Analisis mengenai pendekatan pembelajaran Desain Grafis diawali dengan pengkajian terhadap karakteristik institusi pendidikan yang menjadi lokasi kajian, yaitu SMK Bopkri 1 Yogyakarta, yang beralamat di Jl Cik Di Tiro No.37, Yogyakarta. Kajian ini bertujuan untuk menguraikan serta mendalami penilaian terhadap prosedur pembelajaran Desain Grafis yang diterapkan di SMK Bopkri 1 Yogyakarta. Uraian dalam penelitian ini mengadopsi kerangka evaluasi CIPP (Konteks, Masukan, Proses, Produk) sebagai alat bantu dalam menilai program pembelajaran di SMK Bopkri 1 Yogyakarta.

Penelitian ini memperhatikan sebuah kelas X di jurusan multimedia yang berjumlah 36 murid, dengan keterlibatan dua pendidik spesialisasi Desain Grafis MM. Infrastruktur SMK Bopkri 1 dinilai memenuhi syarat untuk aktivitas pendidikan, mencakup 9 ruangan belajar, sebuah perpustakaan, laboratorium komputer, ruangan dosen, kantor kepala sekolah, kantor wakil kepala sekolah, sebuah kantin, serta zona parkir. Fasilitas seperti infokus dan proyektor yang terpasang di setiap kelas turut berkontribusi dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Komponen Input Program Pembelajaran Desain Grafis

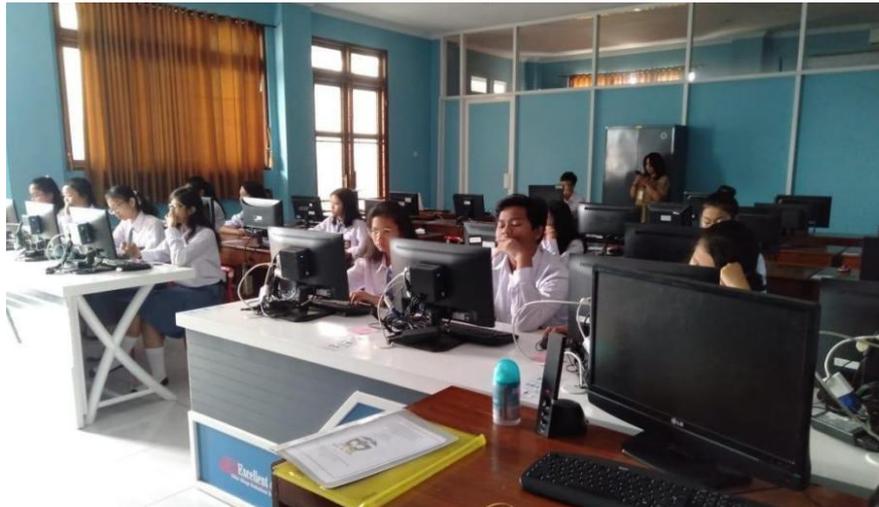
Pengkajian terhadap elemen input dalam penelitian ini melibatkan: (1) siswa di SMK Bopkri 1 Yogyakarta, (2) silabus pembelajaran, (3) materi pendidikan, (4) pendidik, dan (5) fasilitas serta infrastruktur pembelajaran. Adapun siswa yang terdaftar dalam program pendidikan di SMK Bopkri 1 Yogyakarta untuk kelas X dengan spesialisasi Multimedia berjumlah 36 orang.

Kurikulum: SMK Multimedia di SMK Bopkri 1 Yogyakarta menerapkan Kurikulum 2013, memasukkan pelajaran seperti Desain Grafis Percetakan, Teknik Animasi 2D/3D, Pengembangan Media Interaktif, serta Pengelolaan Suara dan Video. Ini juga mencakup mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Bahan Ajar: Sekolah ini menyediakan materi didaktik termasuk buku teks resmi dari pemerintah dan materi pendukung lainnya seperti audio, video/VCD, slide Presentasi, serta sumber daya seperti Pesona Desain Grafis, yang semua ini dibuat oleh Pustekkom. Guru: Terdapat 18 pendidik di SMK Bopkri 1 Yogyakarta, dengan dua spesialisasi di Desain Grafis. Semua tenaga pengajar memegang sertifikasi dan dibekali dengan pengetahuan yang mendalam di bidang Seni

dan Desain, serta telah menjalani berbagai pelatihan untuk meningkatkan kemampuan mengajar mereka di bidang terkait.

Sarana dan Prasarana Belajar: Fasilitas belajar di sekolah ini terdiri dari gedung yang memadai dengan ruang-ruang kelas yang telah dilengkapi perangkat infokus dan proyektor. Selain itu, terdapat perpustakaan yang lengkap dengan koleksi buku yang cukup dan tingkat kunjungan yang mendukung proses pembelajaran.



Gambar 1. Lab Komputer SMK Bopkri
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 1 menunjukkan lab komputer di SMK Bopkri 1 Yogyakarta tersedia dengan sangat baik untuk kebutuhan multimedia seperti pembuatan desain, animasi, dan pemrograman. Evaluasi menunjukkan bahwa lab komputer tersebut aktif dimanfaatkan dalam mendukung pembelajaran desain grafis.

Komponen Proses Program Desain Grafis

Dalam penelitian ini, kerangka acuan yang diadopsi untuk menjalankan proses edukatif adalah Standar Proses yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2007. Penerapan metode edukasi ini merupakan manifestasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dirancang terlebih dahulu. Dua elemen utama membentuk proses edukatif, yakni kriteria yang harus dipenuhi untuk melaksanakan pembelajaran dan tindakan nyata dalam mengimplementasikan pembelajaran tersebut.

Informasi mengenai kriteria pelaksanaan proses pembelajaran berhasil dikumpulkan melalui serangkaian wawancara bersama para pendidik, koordinator kurikulum, dan pimpinan institusi pendidikan, yang diperkuat oleh bukti dokumenter. Kriteria awal yang harus dipenuhi adalah

kapasitas peserta dalam setiap kelas, dimana tiap kelas terdiri dari 36 siswa, sesuai dengan batas maksimal jumlah siswa per kelas yang telah ditetapkan. Kriteria selanjutnya berkaitan dengan jumlah minimal tugas yang harus ditangani oleh para guru, meliputi proses perencanaan, pelaksanaan, evaluasi pembelajaran, pembinaan siswa, hingga pelaksanaan tanggung jawab tambahan. Untuk keperluan materi ajar, terutama pada mata pelajaran Desain Grafis yang termasuk dalam kategori mata pelajaran Kejuruan di bidang Multimedia, telah tersedia buku ajar dengan jumlah yang memadai, yaitu satu buku per siswa. Tata kelola ruang belajar diatur dengan memperhatikan metode dan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Berdasarkan pembahasan tersebut, terdapat kesimpulan bahwa kriteria untuk proses pembelajaran di institusi ini dinilai cukup memadai, ditandai dengan pemenuhan jumlah siswa per kelas, beban tugas guru yang wajar, ketersediaan materi ajar yang lengkap, serta pengaturan ruang belajar yang terstruktur dengan baik.

Beberapa hasil kajian mengenai metode pengajaran mata kuliah Desain Grafis yang berfokus pada Keahlian Multimedia di SMK Bopkri 1 Yogyakarta telah terungkap. Hasil-hasil tersebut mencakup: (1) pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) oleh pendidik sebagai langkah perencanaan pengajaran yang sesuai dengan Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar; (2) proses pengajaran tidak terbatas pada ruangan kelas atau laboratorium, melainkan juga mencakup pengalaman praktis di sektor industri melalui program magang; dan (3) penetapan standar minimal kompetensi (KKM) oleh pendidik yang bertugas pada mata pelajaran produktif sebagai parameter untuk mengukur pencapaian belajar siswa, dimana tindakan remedial diambil apabila pencapaian siswa belum memenuhi standar KKM tersebut.

Komponen terakhir adalah komponen produk. Ditemukan beberapa temuan penelitian terkait hasil belajar dan hambatan belajar siswa. Untuk menciptakan proses pembelajaran desain grafis di SMK Bopkri 1 Yogyakarta, dilakukan proses pembelajaran di kelas dengan membuat karya menggunakan sketsa desain, membuat nirmana, dan di lab komputer untuk membuat karya desain grafis menggunakan komputer yang tersedia. Karya-karya tersebut berupa desain poster, gambar ilustrasi digital, logo, desain produk, dll, yang menggabungkan unsur-unsur desain seperti garis, bidang, warna, dan tekstur.

Komponen produk.

Penelitian ini, elemen hasil produk merujuk pada pencapaian yang terkumpul selama kegiatan edukatif berjalan, mencakup dimensi afektif, kognitif, dan psikomotor yang diwujudkan dalam

catatan evaluasi pembelajaran peserta didik. Ambang batas keberhasilan minimum yang diamanatkan oleh lembaga pendidikan adalah angka 76. Bloom, sebagaimana dikutip oleh Hamalik (2006), membagi sasaran edukasi menjadi tiga segmen primer, yakni: (1) segmen kognitif, yang meliputi identifikasi, wawasan, pengertian, penguraian, penyusunan, dan penilaian; (2) segmen afektif, yang terdiri atas nilai, sensasi, emosi, dan prinsip moral peserta didik; serta (3) segmen psikomotor, yang berkaitan dengan kemahiran fisik dalam beragam aktivitas, termasuk persepsi, kesiapsiagaan, prosedur, kecakapan, dan penyesuaian.

Pencapaian akademik siswa di SMK Bopkri 1 Yogyakarta, khususnya dalam program Multimedia untuk mata pelajaran Desain Grafis, menunjukkan prestasi yang mengesankan. Dengan nilai rata-rata mencapai 80.02, puncaknya di 82.5, dan nilai minimal pada 76, terlihat jelas bahwa performa belajar siswa melampaui batas kompetensi minimal yang ditetapkan. Kinerja ini membuktikan bahwa metode pengajaran Desain Grafis yang diterapkan oleh lembaga pendidikan tersebut berhasil dalam meningkatkan kemampuan siswa.

Dari penilain siswa, dapat dilihat bahwa nilai akhir rata-rata adalah 80.02, dengan nilai tertinggi mencapai 82.5 dan nilai terendah adalah 76. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan dalam pembelajaran Desain Grafis pada program keahlian Multimedia di SMK Bopkri 1 Yogyakarta telah terpenuhi. Hasil ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran Desain Grafis di SMK Bopkri 1 Yogyakarta terbukti cukup efektif berdasarkan prestasi belajar siswa.

Komponen	Analisis
Konteks	- SMK Bopkri 1 Yogyakarta terletak di Jl Cik Di Tiro No.37 Yogyakarta. - Bangunan sekolah memiliki 9 ruang kelas, 1 perpustakaan, 1 Lab Komputer, dan fasilitas lainnya yang layak untuk pembelajaran. - Terdapat 36 siswa dalam kelas X jurusan Multimedia.
Input	- Peserta didik: 36 siswa kelas X Multimedia. - Kurikulum: Menggunakan kurikulum 2013 yang meliputi mata pelajaran Desain Grafis Percetakan, Desain Media Interaktif, Teknik Animasi 2D dan 3D, Teknik Pengolahan Audio dan Video, dan Produk Kreatif dan Kewirausahaan. - Bahan ajar: Terdiri dari buku pelajaran cetak dan bahan ajar penunjang seperti audio, video, dan presentasi Powerpoint. - Guru: Terdapat 2 guru bidang Desain Grafis dengan latar belakang Pendidikan Seni dan Desain. - Sarana dan prasarana belajar: Ruang belajar dan fasilitas pendukung lainnya cukup memadai.

Proses	- Standar pelaksanaan pembelajaran mengikuti PP. 41 tahun 2007. - Proses pembelajaran dilakukan melalui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. - Pembelajaran tidak hanya dilakukan di kelas, tetapi juga di laboratorium dan industri saat siswa melakukan praktik kerja industri. - Evaluasi dilakukan dengan menetapkan nilai KKM sebagai tolok ukur ketuntasan belajar siswa.
Produk	- Hasil belajar siswa mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. - Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 76. - Rata-rata nilai akhir siswa berada di atas KKM, menunjukkan efektivitas proses pembelajaran.

Tabel 1. Analisis CIPP untuk program pembelajaran
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Dari tabel analisis CIPP tersebut, dapat dilihat bahwa program pembelajaran Desain Grafis di SMK Bopkri 1 Yogyakarta memiliki konteks yang memadai, input yang cukup lengkap, proses pembelajaran yang terstruktur, dan menghasilkan produk yang memenuhi standar.



Gambar 2. Maskot Bada (kiri) dan Mandala (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. Product Packaging
(Dokumentasi Pribadi)

Hasil karya Desain Grafis yang dihasilkan oleh siswa di SMK Bopkri 1 Yogyakarta menunjukkan kualitas yang baik dan sesuai dengan arahan dari guru. Karya-karya tersebut mencakup pembuatan mascot, ilustrasi gambar, lukisan, kemasan produk, dan logo. Siswa program Multimedia diajarkan keterampilan desain grafis untuk mempersiapkan mereka memasuki dunia kerja, terutama dalam industri percetakan dan desain kreatif.

4. KESIMPULAN

Analisis terhadap proses edukatif di SMK Bopkri 1 mengungkapkan keberhasilan dalam memenuhi mayoritas kriteria yang diharapkan untuk penyelenggaraan edukasi. Aspek-aspek seperti jumlah kelas, tanggung jawab pengajar, ketersediaan materi ajar, serta pengaturan ruang belajar terlihat terstruktur dengan apik. Namun, ada beberapa aspek yang membutuhkan peningkatan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Masalah utama yang dihadapi adalah penggunaan waktu belajar yang belum maksimal, yang berpotensi menghambat tercapainya hasil belajar yang diinginkan.

Di samping itu, proses evaluasi terhadap pembelajaran juga masih menemui kendala dan belum mencapai standar yang diharapkan. Aspek evaluasi ini krusial untuk memverifikasi efektivitas metode pengajaran dan memastikan kecocokannya dengan keperluan para pelajar. Untuk memperbaiki kondisi ini, direkomendasikan peningkatan kualitas proses pendidikan dengan merencanakan lebih sistematis, yang melibatkan pengajar serta kerangka kurikulum yang berlaku. Ini termasuk penetapan ukuran kelas yang optimal, optimasi beban kerja pendidik, ketersediaan materi ajar yang cukup, serta pengaturan ruang belajar yang lebih efisien. Juga, penting untuk mengorganisir aktivitas tertentu yang bertujuan memperkuat pemahaman pengajar tentang dinamika pendidikan, seperti seminar atau lokakarya yang menekankan pada peningkatan kemampuan manajemen waktu dan evaluasi proses. Harapannya, hal ini akan meningkatkan standar pendidikan di SMK Bopkri 1 Yogyakarta, sehingga prestasi akademik siswa meningkat secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bhakti, Y. B., Tola, B., & Triana, D. D. (2022). AITPO (Antecedent, Input, Transaction, Product, Outcomes): Mixed Model Evaluasi Cipp Dan Countenace Sebagai Pendekatan Evaluasi Program Kampus Mengajar. *Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 3(1), 11–24.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2005). *Mixed methods research: Developments, debates, and dilemma*. Berrett-Koehler Publishers Oakland, CA.

- Idris, S., & Amalia, L. (2020). Peningkatan Keterampilan Penggunaan Desain Grafis Coreldraw Dikelurahan Wajo Baru Makassar. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 20(1), 94–97.
- Mahirah, B. (2017). Evaluasi belajar peserta didik (siswa). *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2).
- Nurhayani, N., Yaswinda, Y., & Movitaria, M. A. (2022). Model evaluasi CIPP dalam mengevaluasi program pendidikan karakter sebagai fungsi pendidikan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2353–2362.
- Pendidikan, P., Dewey, J., Arifin, N., Tinggi, S., Tarbiyah, I., Bekasi, N., Jenderal, I., & Ri, K. (n.d.). *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*.
<https://doi.org/10.47476/as.v2i2.128>
- Rukin, S. P. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Jakad Media Publishing.
- Sangeroki, N. G., Kaparang, D. R., & Rompas, P. T. D. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Siswa SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(3), 319–331.
- Stufflebeam, D. L. (2007). *CIPP evaluation model checklist*.
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2023). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 4(2), 88–100.