

**"MANAJEMEN PEMBELAJARAN PADA PROGRAM KETERAMPILAN MULTIMEDIA  
DAN DESAIN GRAFIS DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PONOROGO"**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**MOHAMMAD ARFIN FAISHAL ALAFI**

**NIM : 211216023**

**JURUSAN MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMUKEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**2021**

**”MANAJEMEN PEMBELAJARAN PADA PROGRAM KETERAMPILAN MULTIMEDIA DAN  
DESAIN GRAFIS DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PONOROGO”**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana  
Manajemen Pendidikan Islam



**OLEH**  
**MOHAMMAD ARFIN FAISHAL ALAFI**  
**NIM : 211216023**

**JURUSAN MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMUKEGURUAN**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM**  
**NEGERI PONOROGO**

**2021**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : MOHAMMAD ARFEN FAISHAL ALAFI  
NIM : 211216023  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Manajemen Pendidikan Islam  
Judul : Manajemen Pembelajaran pada Program Keterampilan  
Multimedia dan Desain Grafis

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqabah

Pembimbing



Dr. H. Mohammad Thovib, M.Pd.  
NIP. 19800404 200901 1 012

Tanggal, 20 Februari 2021

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Manajemen Pendidikan Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri  
Ponorogo



Dr. H. Mohammad Thovib, M.Pd.  
NIP. 19800404 200901 1 012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara:

Nama : MOHAMMAD ARFIN FAISHAL ALAFI  
NIM : 211216023  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Manajemen Pendidikan Islam  
Judul : MANAJEMEN PEMBELAJARAN PADA PROGRAM  
KETERAMPILAN MULTIMEDIA DAN DESAIN GRAFIS DI  
MAN 1 PONOROGO

Telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN)  
Ponorogo pada :

Hari : Rabu  
Tanggal : 28 April 2021

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana  
Manajemen Pendidikan Islam, pada :

Hari : Rabu  
Tanggal : 19 Mei 2021

Ponorogo, 24 Mei 2021

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Tim Penguji

1. Ketua Sidang : Dra. ARIES FITRIANI, M.Pd
2. Penguji I : Dr. AHMADI, M.Ag
3. Penguji II : Dr. MUHAMMAD THOYIB, M.Pd

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : MOHAMMAD ARFIN FAISHAL ALAFI  
NIM : 211216023  
Jurusan : Manajemen Pendidikan Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
JudulSkripsi : Manajemen Pembelajaran Program Keterampilan Multimedia dan Desain Grafis di MAN 1 Ponorogo

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah enar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 20 Februari 2021

Yang Membuat Pernyataan



MOHAMMAD ARFIN FAISHAL ALAFI

NIM: 211216023

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MOHAMMAD ARFIN FAISHAL ALAFI  
NIM : 211216023  
Fakultas : Tarbiah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam  
Judul Skripsi/Tesis : MANAJEMEN PEMBELAJARAN PADA PROGRAM KETERAMPILAN  
MULTIMEDIA DAN DESAIN GRAFIS DI MADRASAH ALIYAH  
NEGERI 1 PONOROGO

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 08 Juni 2021

Penulis



MOHAMMAD ARFIN FAISHAL ALAFI

NIM. 211216023

## PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur kepada Allah SWT, semoga kita senantiasa mendapatkan rahmat dan hidayah-Nya. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta Ibu Nurul Hidayati dan Bapak Zainal Arifin yang selalu memberikan kasih sayang yang berlimpah dan selalu memberikan dukungan sampai saat ini. Terima kasih juga atas limpahan do'ayang tak berkesudahan, serta segala hal yang telah Bapak dan Ibu lakukan, semua yang terbaik untuk saya.
2. Keluarga besar Bani Muhammad Sholeh tercinta yang telah memberikan dukungan dan motivasi hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Sahabat dan teman tercinta baik yang dipondok maupun di kampus yang telah memberiku semangat dan telah menemaniku dalam menghadapi perjuangan ini. Terima kasih untuk segala hal baik yang telah kalian lakukan, kalian adalah tempat saya berekeluh kesah dan kita telah melewati masa-masa sulit atau senang bersama-sama.
4. Seluruh saudara-saudaraku seperjuangan MPI/A, tanpa kalian mungkin masa-masa kuliah saya akan menjadi biasa-biasa saja. Terima kasih sudah memberikan support, sampai saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.



## MOTTO

مَنْ سَأَلَ طَرِيقًا يَطْلُبُ فِيهِ عِلْمًا سَأَلَ اللَّهَ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

*“Barang siapa berjalan pada jalannya orang yang mencari ilmu maka Allah SWT akan menjalankan orang tersebut pada jalan menuju surga”. (H.R. Muslim)<sup>1</sup>*



---

<sup>1</sup>Al Ghazali, *Ihya Ulumuddin* (Beirut: Dar al Kitab al 'Arabi, 2005), 17.

## ABSTRAK

**ARFIN FAISHAL ALAFI, MOHAMMAD. 2020. MANAJEMEN PEMBELAJARAN PADA PROGRAM KETERAMPILAN MULTIMEDIA DAN DESAIN GRAFIS DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PONOROGO. Skripsi.** Jurusan Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing Dr. H. Muhammad Thoyib, M.Pd.

Kata Kunci :Manajemen Pembelajaran, Program Keterampilan Multimedia dan Desain Grafis

Seiring masuknya revolusi 4.0 kualitas tenaga kerja harus semakin ditingkatkan. Dengan jumlah penduduk angkatan kerja terbanyak ke-4 di dunia dan akan mengalami bonus demografi di tahun 2030, Indonesia berkesempatan untuk membangun kesejahteraan yang lebih baik. Pendidikan merupakan salah satu instrumen yang strategis dan sistematis dalam upaya meningkatkan mutu dan daya saing bangsa. Salah satu prioritas pembangunan nasional bidang pendidikan adalah adanya relevansi pendidikan dengan kebutuhan keterampilan di dunia kerja.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan rumusan masalah: (1) Bagaimana perencanaan pembelajaran program keterampilan multimedial dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo ? (2) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran program keterampilan multimedial dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo ? (3) Bagaimana evaluasi pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo ?.

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Untuk analisis data, penulis menggunakan data *Reduction* (reduksi data), data *Display* (penyajian data), dan data *ConclusionDrawing/ verification* (kesimpulan). Sedangkan uji keabsahan data dilakukan dengan triangulasi metode dan sumber.

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Perencanaan pembelajaran pada program keterampilan multimedia dan desain grafis yang dilakukan oleh MAN 1 Ponorogo dengan membentuk tim khusus pengelola program keterampilan. Dalam proses perencanaan ini tim pengelola program keterampilan membuat silabus, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), program tahunan (prota), dan program semester (promes) yang semuanya mengacu pada KMA nomor 184 tahun 2019 (2) Pelaksanaan pembelajaran pada program keterampilan ini, ada dua macam pembelajaran yakni teori dan praktek. Pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan oleh tim pengelola program keterampilan yang telah dibentuk oleh sekolah dan pada ujung tombaknya dilakukan oleh para guru atau tenaga pendidik yang telah ahli dan guru yang mengikuti program upgrading. Pembelajaran yang dilakukan di kelas dilaksanakan sesuai dengan standar MA Plus Keterampilan dengan mengacu kepada KMA nomor 184 tahun 2019. Pada pembelajaran multimedia dan desain grafis guru lebih banyak praktek dibandingkan teori. (3) Evaluasi pembelajaran pada program keterampilan multimedia dan desain grafis ada dua macam, yaitu evaluasi teoritis dan praktek. Evaluasi pemahaman teoritis peserta didik dilaksanakan dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran multimedia dan desain grafis di setiap akhir bab materi pembelajaran. Sedangkan evaluasi praktek dilakukan oleh guru pengampu program keterampilan multimedia dan desain grafis pada setiap akhir materi pembelajaran multimedia dan desain grafis. Selanjutnya dari evaluasi tersebut ditindak lanjuti oleh guru pengampu mata pelajaran tersebut sesuai dengan kendala atau permasalahan yang muncul. Pada umumnya adalah masalah kurangnya waktu pembelajaran maka diambil solusi, dengan menyederhanakan mata pelajaran yang dianggap kurang efektif karena sulit dan jarang penerapannya di dunia lapangan pekerjaan.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Manajemen pembelajaran pada program keterampilan Multimedia dan Desain Grafis di MAN 1 Ponorogo” dengan baik. Skripsi ini di susun untuk memenuhi persyaratan guna mencapai gelar sarjana Manajemen Pendidikan Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini, yaitu kepada:

1. Dr. Evi Mu’afiah, M.Ag, selaku Rektor IAIN Ponorogo.
2. Dr. Mohammad Munir Lc. M. Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo.
3. Dr. Muhammad Thoyib, M.Pd, Ketua Jurusan Manajemen Pendidikan Islam IAIN Ponorogo, sekaligus dosen pembimbing yang sangat sabar dan senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing serta memberikan arahan untuk proses penyusunan skripsi ini.
4. Semua pihak MAN 1 Ponorogo yang telah membantu dan tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan skripsi ini, dikarenakan keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang di miliki penulis. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan umumnya bagi pembaca. Aamiin.

Ponorogo, 18 Februari 2021



**MOHAMMAD ARFIN FAISHAL ALAFI**  
**NIM. 211216023**

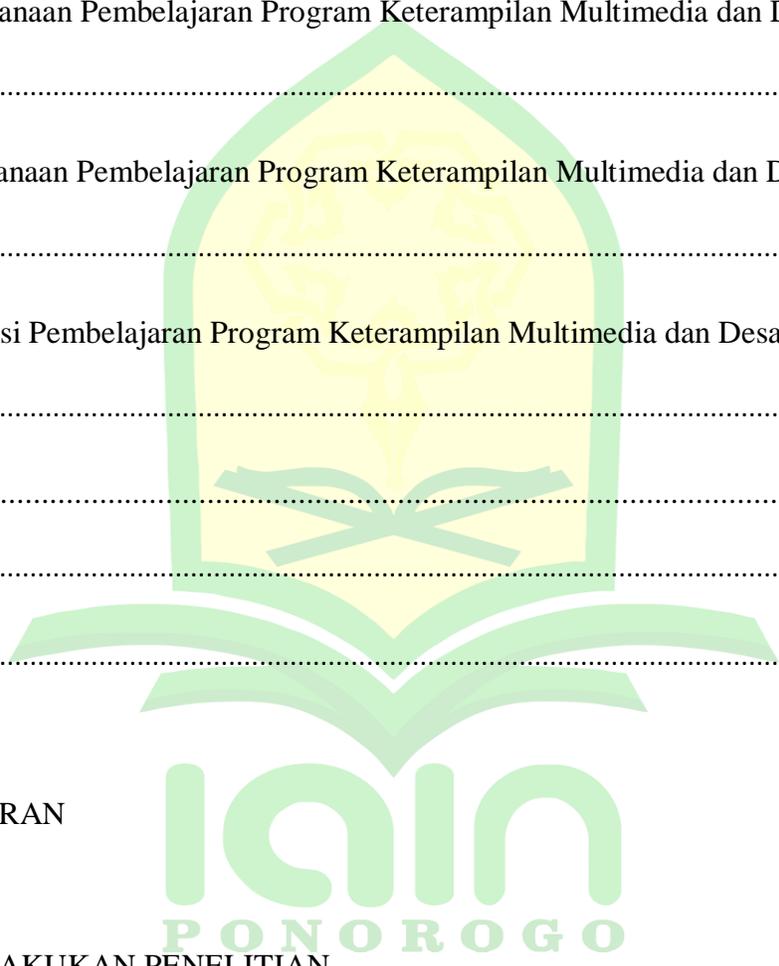
## DAFTAR ISI

### Halaman

SAMPUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERSEMBAHAN .....	iii
MOTTO .....	vii
ABSTRAK .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
BAB I .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Penelitian .....	5
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
F. Sistematika Pembahasan .....	7
BAB II .....	8
A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu .....	8
B. Kajian Teori .....	12

1. Konsep Dasar Manajemen Pembelajaran.....	12
2. Konsep Dasar Program Keterampilan (vokasional).....	16
3. Multimedia dan Desain Grafis.....	18
<b>BAB III.....</b>	<b>28</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	28
B. Kehadiran Peneliti.....	29
C. Lokasi Penelitian.....	29
D. Data dan Sumber Data.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Teknik Analisis Data.....	32
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	33
H. Tahapan-tahapan Penelitian.....	34
<b>BAB IV.....</b>	<b>36</b>
A. Deskripsi Data Umum.....	36
1. Profil MAN 1 Ponorogo.....	36
2. Sejarah Berdirinya.....	37
3. Visi, Misi, Tujuan, dan Srategi MAN 1 Ponorogo.....	38
4. Program Unggulan MAN 1 Ponorogo.....	41
B. Deskripsi Data Khusus.....	42
1. Perencanaan Pembelajaran Program Keterampilan Multimedia dan Desain Grafis di Madrasah Aliyah Negeri 1 Ponorogo.....	42

2. Pelaksanaan Pembelajaran Program Keterampilan Multimedia dan Desain Grafis di Madrasah Aliyah Negeri 1 Ponorogo.....	47
3. Evaluasi Pembelajaran Program Keterampilan Multimedia dan Desain Grafis di Madrasah Aliyah Negeri 1 Ponorogo.....	51
BAB V .....	55
A. Analisis Perencanaan Pembelajaran Program Keterampilan Multimedia dan Desain Grafis di MAN 1 Ponorogo .....	55
B. Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Program Keterampilan Multimedia dan Desain Grafis di MAN 1 Ponorogo .....	56
C. Analisis Evaluasi Pembelajaran Program Keterampilan Multimedia dan Desain Grafis di MAN 1 Ponorogo .....	58
BAB VI.....	60
A. Kesimpulan .....	60
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN - LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	
SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN	
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	



## DAFTAR TABEL

### Halaman

Tabel 1.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Sekarang .....	10
--	----



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Tabel 4.1 Skema Perencanaan Pembelajaran .....	52
Tabel 4.2 Skema Pelaksanaan Pembelajaran .....	57
Tabel 4.3 Skema Evaluasi Pembelajaran .....	61



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di era industri millennial 4.0 seperti sekarang ini, sumber daya manusia yang ada di tuntut memiliki kemampuan yang bukan hanya cerdas namun juga kompeten serta memiliki daya saing yang tinggi. Hal ini karena tingkat persaingan yang semakin tinggi dan pasar membutuhkan sumber daya yang sesuai dengan kepentingan dan kebutuhan mereka di era revolusi industri 4.0 seperti sekarang ini.

Arah perkembangan dunia saat ini ditandai dengan revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 adalah istilah yang pertama kali muncul di Jerman pada tahun 2011 dan diakui dapat meningkatkan efisiensi produksi. Namun kita juga harus bersiap, karena bisa jadi tenaga kerja yang ada akan tergantikan oleh mesin dan akan muncul jenis pekerjaan baru. Pada pertemuan Forum Ekonomi Dunia tahun 2015, Kanselir Jerman Angela Merkel menyatakan revolusi industri 4.0 merupakan sistem yang mengintegrasikan dunia online dengan produksi industri dan ditandai dengan penggunaan teknologi digital dan otomatisasi.<sup>2</sup>

Di Indonesia sendiri, kehadiran revolusi industri ini mulai disadari sejak terjadinya pertarungan kepentingan antara taksi konvensional versus taksi online pada tahun 2016. Tantangan semakin berat karena perkembangan teknologi semakin canggih. Pola gerak industri mulai menekankan pada pola ekonomi digital, kecerdasan buatan, dan teknologi robotik. Berkembangnya penggunaan teknologi juga semakin memperbesar ketimpangan tenaga kerja di Indonesia. Sebuah studi yang dilakukan oleh McKinsey Global Institute (Kompas, 2017) menyatakan bahwa dalam proyeksi global sebanyak 375 juta pekerjaan akan digantikan oleh mesin pada tahun 2030.

---

<sup>2</sup> Eka Afrina, et.al. *Vokasi di era Industri: Kajian Ketenagakerjaan di Daerah*, (Perkumpulan Prakarsa: Jakarta, 2018),

Pekerjaan yang paling rentan digantikan oleh otomatisasi termasuk pekerjaan fisik dalam lingkungan yang terprediksi. Termasuk di antaranya adalah mengoperasikan mesin, mempersiapkan makanan cepat saji, pengumpulan, dan pemrosesan data.<sup>3</sup>

Revolusi 4.0 merupakan peluang sekaligus ancaman bagi anak muda untuk mendapatkan pekerjaan yang layak. Seiring masuknya revolusi 4.0 kualitas tenaga kerja harus semakin ditingkatkan. Dengan jumlah penduduk angkatan kerja terbanyak ke-4 di dunia dan akan mengalami bonus demografi di tahun 2030, Indonesia berkesempatan untuk membangun kesejahteraan yang lebih baik. Namun, sayangnya struktur angkatan kerja kita didominasi oleh pendidikan rendah dan tidak terampil. Sehingga banyak industri yang kesulitan mendapatkan angkatan kerja yang kompeten dan sesuai dengan kebutuhan.<sup>4</sup>

Pendidikan merupakan salah satu instrumen yang strategis dan sistematis dalam upaya meningkatkan mutu dan daya saing bangsa. Salah satu prioritas pembangunan nasional bidang pendidikan adalah adanya relevansi pendidikan dengan kebutuhan keterampilan di dunia kerja. Dalam konteks ini, satuan pendidikan dituntut mempunyai relevansi (*link and match*) dengan kebutuhan praktis di era modern tersebut, terutama madrasah yang sering diklaim hanya berorientasi kebutuhan ukhrowi (*ukhrowi oriented*). Dengan ini siswa madrasah diharapkan dapat mempunyai wawasan *entrepreneurship* dan kompetensi vokasional yang dibutuhkan dalam rangka mengembangkan ketahanan hidup di masa mendatang yang jauh lebih kompleks dan kompetitif. Hal ini sejalan dengan komitmen Kementerian Agama dalam upaya mengembangkan program keterampilan yang salah satunya adalah disertifikasi madrasah vokasional.<sup>5</sup>

Dalam pendidikan keterampilan vokasional, siswa diorientasikan untuk memiliki kemampuan dan modal dasar agar dapat hidup mandiri di lingkungannya. Pembelajaran

---

<sup>3</sup> Ibid., 12-13

<sup>4</sup> Ibid., 2

<sup>5</sup> Kamarudin Amin. *Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Islam Nomor 1023 Tahun 2016 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Program Keterampilan Di Madrasah Aliyah*, (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2016), 1

ketrampilan vokasional dirasa sangat diperlukan dan mendesak untuk diterapkan di Indonesia karena muatan kurikulum di Indonesia cenderung memperkuat kemampuan teoretis-akademik (academic skills).

Berbagai kebutuhan dan persoalan empirik lingkungan tempat siswa tumbuh kurang diperhatikan. Hal ini menyebabkan siswa kurang mampu mengaplikasikan kemampuan belajarnya dengan kebutuhan dunia kerja dan persoalan yang terjadi dalam masyarakatnya. Pendidikan vokasional merupakan penggabungan antara teori dan praktik secara seimbang dengan orientasi pada kesiapan kerja lulusannya. Kurikulum dalam pendidikan vokasional, terkonsentrasi pada sistem pembelajaran keahlian (apprenticeship of learning) pada kejuruan-kejuruan khusus (specific trades). Kelebihan pendidikan vokasional ini, antara lain, peserta didik secara langsung dapat mengembangkan keahliannya disesuaikan dengan kebutuhan lapangan atau bidang tugas yang akan dihadapinya.

Tujuan dasar pendidikan wawasan ke vokasionalan adalah agar peserta didik dapat memilih jenis bidang studi, program studi, dan kompetensi keahlian yang sesuai dengan bakat minat yang dimiliki. Harapannya, kelak setelah menempuh pendidikan vokasional mereka memperoleh pekerjaan atau dapat menciptakan pekerjaan sendiri yang sesuai dengan minat, kebutuhan dan kesenangan serta berkembang karirnya.<sup>6</sup>

Pendidikan vokasional sebagai pendidikan karir muncul sebagai jawaban atas kritik bahwa pendidikan vokasional hanya sebagai pendidikan yang menyiapkan lulusan memasuki dunia kerja. Kritik masyarakat bahwa pendidikan vokasional sebagai underbow yang diatur sepihak oleh dunia kerja dan pemberi kerja direspons dengan penegasan bahwa pendidikan vokasional adalah pendidikan karir. Columbus sebagai negara bagian Amerika Serikat menggunakan nama Career Centre (CC) dan Career and Technical Education. Program-program pendidikan dan pelatihannya

---

<sup>6</sup> Putu Sudira, *TVET ABAD XXI: Filosofi, Teori, Konsep, dan Strategi Pembelajaran Vokasional*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), 231

sangat terarah, terbuka, dan telah menerapkan multi-entry multi-exit (me-me). Peserta didik dilatih menekuni bidang pekerjaan secara mendalam sampai mencapai master/ahli. Lulusan CC bisa bekerja dan/atau melanjutkan ke PT dengan persyaratan tertentu.<sup>7</sup>

Melihat kondisi di era revolusi industri 4.0 seperti sekarang ini, Kementerian Agama Republik Indonesia ikut mengupayakan lembaga pendidikan yang berada dibawah naungannya untuk merespon adanya perkembangan zaman tersebut. Hal ini sesuai dengan pernyataan dalam siaran pers bersama yang dikeluarkan oleh Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia dan Kementerian Agama Republik Indonesia pada 1 April 2019:

”Harapannya dengan Penandatanganan Nota Kesepahaman ini, upaya Pemerintah Indonesia dalam mempercepat peningkatan kualitas SDM dapat tercapai, terutama melalui institusi pendidikan agama. Sehingga pada akhirnya seluruh kebijakan percepatan peningkatan kualitas SDM Indonesia dapat diintegrasikan dan dilakukan secara bersama-sama dengan seluruh stakeholder TVET.”<sup>8</sup>

Direktur Jendral Pendidikan Islam, juga menambahkan dalam *press release* tersebut,

”Kerjasama ini merupakan tindak lanjut dari Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam rangka Peningkatan Kualitas dan Daya Saing Sumber Daya Manusia Indonesia. Peningkatan mutu penyelenggaraan pendidikan vokasi di madrasah dilakukan melalui dua skema, yaitu: 1) pendirian Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), dan 2) pengembangan Madrasah Aliyah Plus Keterampilan.”<sup>9</sup>

Berkenaan dengan solusi yang dikeluarkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia dalam menyikapi revolusi industri 4.0 dengan mengeluarkan Program Madrasah Aliyah Kejuruan dan Program Madrasah Keterampilan. Pembelajaran keterampilan vokasional ini menjadi menarik untuk diteliti terlebih bila ditelaah bagaimana penerapan dan pengelolaannya sebagai lembaga pendidikan formal, terlebih lagi pengelolaannya di madrasah yang bukan berbasis ekonomi ataupun vokasi. Di kota Ponorogo hanya 1 madrasah yang telah sukses menerapkan program keterampilan yaitu Madrasah Aliyah 1 Ponorogo.

---

<sup>7</sup>*Ibid.*, 249-250

<sup>8</sup> Siaran Pers Bersama: Perkuat Moto Pendidikan Vokasi di Madrasah, Kemenag teken MoU dengan Kemenko Perekonomian, No. HM.4.6/41/SET.M.EKON.2.3/04/2019, 2.

<sup>9</sup> *Ibid.*, 1

Di Madrasah Aliyah 1 Ponorogo ini memiliki program keterampilan multimedia, desain grafis, rekayasa perangkat lunak, tata busana, dan tata boga. Diantara ke lima jenis keterampilan yang diajarkan multimedia dan desain grafis terlihat menonjol dengan berbagai prestasi dan potensi yang besar dilapangan pekerjaan saat ini.

Prestasi Multimedia dan Desain Grafis yang dicapai dalam dua tahun terakhir diantaranya adalah Juara 3 Film Tertib Lalu Lintas Polres Ponorogo 2019, Juara 1 Film KOMINFO - Ponorogo Berbenah “ Ponorogo Bisa” Kab. Ponorogo 2019, Juara Harapan 2 Film Artificial ITS NG 9.0 Tahun 2019, Best Presenter PIF TIK ITS NG 9.0 Tahun 2019, Juara 3 Lomba Vlog Potensi Wilayah Jawa Timur Tahun 2020, Juara 1 Lomba Video Soil Collaboration Fair Tingkat Nasional UGM Tahun 2020, Juara 1 Film New Style Procommit V.10 ITS Tahun 2020, Juara 1 Lomba Desain Poster tingkat SMA di UNMUH Ponorogo Tahun 2020, karena seringnya mendapat prestasi MAN 1 Ponorogo sering mendapat kepercayaan POLRES Ponorogo untuk membuat film pendek terkait kepolisian.<sup>10</sup>

Dengan melihat kebutuhan zaman akan pendidikan vokasional (keterampilan), maka permasalahan ini dirasa penting dan menarik untuk dikaji secara mendalam. Untuk itu, penulis berkeinginan melakukan kajian secara mendalam dalam penelitian yang berjudul **”MANAJEMEN PEMBELAJARAN PADA PROGRAM KETERAMPILAN MULTIMEDIA DAN DESAIN GRAFIS DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PONOROGO”**.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, keterbatasan kemampuan, waktu, tenaga dan biaya. Maka, peneliti dalam penilitan ini memiliki fokus penelitian pada **MANAJEMEN PEMBELAJARAN PADA PROGRAM KETERAMPILAN MULTIMEDIA DAN DESAIN GRAFIS DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PONOROGO**.

---

<sup>10</sup> Profil Madrasah Aliyah Negeri 1 Ponorogo, 39 – 45.

### C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran pada program keterampilan multimedial dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran pada program keterampilan multimedial dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo ?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran pada program keterampilan multimedia dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo ?

### D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran pada program keterampilan multimedia dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pada program keterampilan multimedia dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo.
3. Untuk mengetahui evaluasi pembelajaran pada program keterampilan multimedia dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo.

### E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan diatas, maka diharapkan penelitian yang dilakukan peneliti ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai saran untuk menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman mengenai manajemen pembelajaran pada program keterampilan multimedia dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo.

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi Lembaga MAN 1 Ponorogo, agar dapat dijadikan bahan pertimbangan dan sebagai sumbangan pemikiran untuk mengoptimalkan upaya sekolah dalam meningkatkan vokasional (keterampilan) peserta didik.
- b. Bagi Umum, sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan memberikan informasi tentang peran pembelajaran multimedia dan desain grafis dalam meningkatkan vokasional (keterampilan) peserta didik, serta dapat dijadikan sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya.
- c. Bagi peneliti sendiri, sebagai praktik atau penerapan ilmu yang dipelajari di perkuliahan dan tambahan khazanah keilmuan baru berkaitan dengan manajemen pembelajaran pada program keterampilan multimedia dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo.

## F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disini dimaksudkan untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi kandungan yang ada didalam skripsi ini. Untuk memperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh dalam isi pembahasan penelitian ini, maka secara global dapat dilihat pada sistematika penelitian di bawah ini:

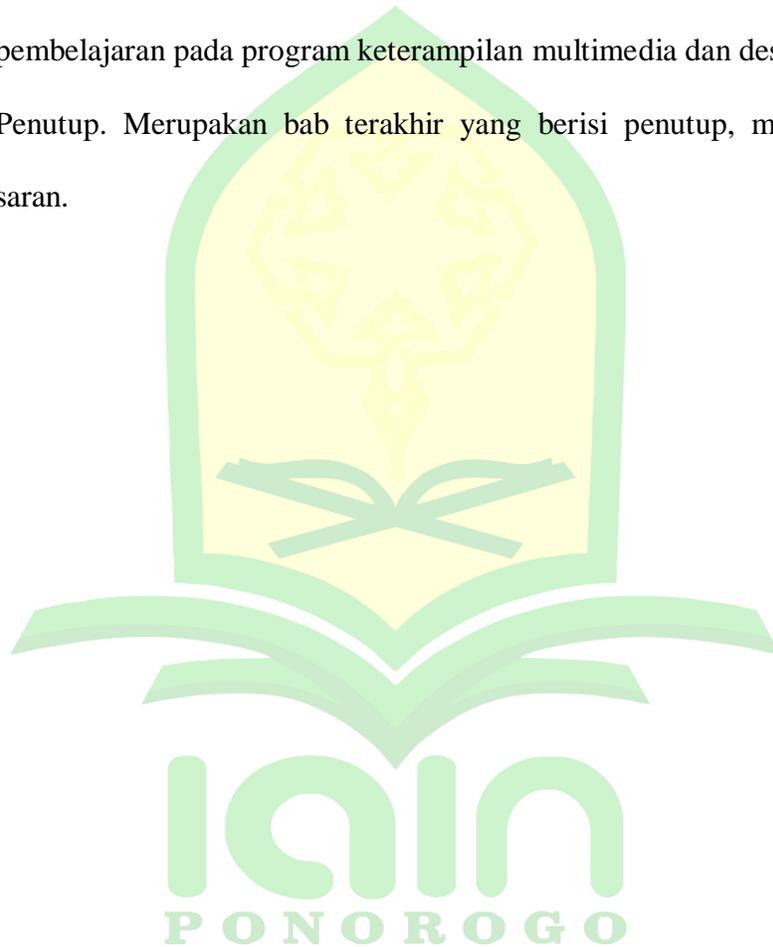
- BAB I**   Pendahuluan. Dalam bab ini, berisi tentang gambaran skripsi secara keseluruhan, didalamnya memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.
- BAB II**   Landasan teori dan Telaah Hasil Penelitian Terdahulu. Dalam bab ini, memaparkan landasan teori mengenai, pengertian dan tahapan manajemen pembelajaran, pengertian program keterampilan, serta pengertian multimedia dan desain grafis. Telaah hasil penelitian terdahulu berfungsi untuk melihat acuan teori yang digunakan sebagai landasan dalam melakukan penelitian.

BAB III Metode Penelitian. Dalam bab ini, berisi tentang jenis dan pendekatan yang digunakan , kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV Deskripsi Data. Dalam bab ini yaitu pemaparan data yaang terdiri data umum dan deskripsi data khusus.

BAB V Pembahasan Hasil Penelitian. Bab ini berisi pembahasan tentang manajemen pembelajaran pada program keterampilan multimedia dan desain grafis.

BAB VI Penutup. Merupakan bab terakhir yang berisi penutup, meliputi kesimpulan dan saran.



## BAB II

### TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU DAN KAJIAN TEORI

#### A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang manajemen terkait program keterampilan atau vokasional sebelumnya telah dilakukan oleh beberapa peneliti, berdasarkan eksplorasi peneliti. Diantaranya terdapat relevansi antara hasil penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti ini, akan tetapi terdapat perbedaan tentang fokus dan hasil yang dikaji, agar penelitian ini tidak dianggap mencontoh penelitian yang telah ada maka disini akan dijelaskan mengenai perbedaan, fokus penelitian dan hasilnya. Adapun penelitian tersebut adalah:

1. Mahmudah Dwi Zulaichah, mahasiswi program studi Manajemen Pendidikan Islam jurusan Kependidikan Islam fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2018, tentang *“Pengelolaan Pendidikan Vokasional Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa Al-Azhar Sidoarjo”*. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pembahasan mengenai Pengelolaan Pendidikan Vokasional terhadap Anak Berkebutuhan Khusus. Hasil penelitian yang dilakukan di lapangan menunjukkan bahwa dalam pengelolaan Pendidikan Vokasional, di SLB Al-Azhar Sidoarjo telah melaksanakan dengan baik. Pada tahap perencanaan, sekolah merencanakan dengan sangat matang untuk sasaran tujuan. Pada tahap pengorganisasian, terdapat pembentukan struktur organisasi pendidikan vokasional sendiri. Pada tahap pelaksanaan, siswa yang sudah dibagi kedalam macam pendidikan vokasional mengikuti dengan baik. Untuk tahap evaluasi, dilakukan setiap rapat oleh kepengurusan pendidikan vokasional setiap minggunya dan setiap satu tahun sekali melakukan study banding kesekolah yang menyelenggarakan pendidikan vokasional dengan baik serta mengirim beberapa siswa untuk melakukan kegiatan magang selama jangka waktu

yang ditentukan.<sup>11</sup>

2. Martina Crisjayanti, mahasiswi jurusan Manajemen Pendidikan Islam fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada tahun 2020, tentang “*Manajemen Program Pengembangan Vocational Skill di Madrasah Aliyah Negeri 1 Madiun*”. Fokus pada penelitian ini adalah manajemen program pengembangan *vocatinal skill* yang ada di MAN 1 Madiun. Hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa tahapan pengembangan program *vocational skill* di MAN 1 Madiun, dilakukan melalui beberapa tahapan, diantaranya:
  - (1) Perencanaan meliputi tahap penentuan tujuan diselenggarakannya program tersebut, pengajuan proposal kepada Dirjen Pendis, persiapan pelaksanaan program dengan mempersiapkan SDM, mempersiapkan kurikulum program, mempersiapkan sarana dan prasarana serta sumber pendanaan.
  - (2) Pelaksanaan menggunakan usaha, teknik dan metode.
  - (3) Evaluasi menggunakan evaluasi mikro dan makro. Evaluasi mikro dilakukan untuk mengevaluasi program pembelajaran keterampilan, sedangkan untuk evaluasi makro, digunakan untuk mengevaluasi keseluruhan program keterampilan vokasional.<sup>12</sup>
3. Siti Abidah, mahasiswi program magister Manajemen Pendidikan Islam fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2019, tentang “*Manajemen Pengembangan Pendidikan Keterampilan Vokasional di MAN 15 Jakarta*”. Fokus pada penelitian ini adalah menganalisis dan mengungkapkan secara mendalam tentang manajemen pengembangan pendidikan keterampilan vokasional di MAN 15 Jakarta yang diharapkan mampu meningkatkan mutu lulusan sehingga mereka bisa diterima oleh pasar kerja. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa manajemen pengembangan pendidikan keterampilan vokasional di MAN 15 Jakarta diterapkan dengan memenuhi tahapan-tahapn fungsi manajemen

---

<sup>11</sup>Mahmudah Dwi Zulaichah, “*Pengelolaan Pendidikan Vokasional Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa Al-Azhar Sidoarjo*”, (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018).

<sup>12</sup>Martina Crisjayanti, “*Manajemen Program Pengembangan Vocatinal Skill di MAN 1 Madiun*”, (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, 2020).

yang terdiri dari (1) perencanaan dengan teknik delegatif dan konsultatif serta waktu perencanaan bersifat fleksibel dan dinamis, meliputi analisis kebutuhan masyarakat, perumusan visi dan misi sekolah, pembuatan perangkat pembelajaran, penentuan objek kunjungan industri, penentuan tempat PKL, pendanaan, perencanaan bidang SDM, dan perencanaan bidang sarana dan prasarana; (2) pengorganisasian meliputi penetapan struktur organisasi, *placement* guru dan peserta didik, penentuan kedudukan pendidikan keterampilan, pengalokasian sarana dan prasarana, pengaturan jadwal dan waktu pembelajaran, dan pengembangan; (3) pelaksanaan pendidikan keterampilan dilakukan melalui kegiatan pembelajaran, kemitraan dengan DUDI, implementasi proses kepemimpinan; (4) pengendalian, dilakukan dengan cara mengadakan penilaian hasil belajar dan sertifikasi keahlian dan magang. Sedangkan kendala yang ditemui adalah kurangnya kepedulian kepala sekolah terhadap pendidikan keterampilan, terbatasnya biaya operasional, tidak adanya *toolman*, dan keterlambatan peserta didik datang ke workshop keterampilan.<sup>13</sup>

Tabel 2.1

### Perbandingan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Sekarang

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Mahmudah Dwi Zulaichah	2018	<i>Pengelolaan Pendidikan Vokasional Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa Al-Azhar Sidoarjo</i>	Penelitian ini sama-sama membahas mengenai manajemen program keterampilan (vokasional)	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu terletak pada fokus pembahasannya. Penelitian terdahulu lebih fokus pada anak

<sup>13</sup>Siti Abidah, “*Manajemen Pengembangan Pendidikan Keterampilan Vokasional di MAN 15 Jakarta*”, (Skripsi, Program Magister Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019).

					berkebutuhan khusus, sedangkan yang sekarang fokus pada program keterampilan multimedia dan desain grafis di Madrasah Aliyah.
2.	Martina Crisjayanti	2020	<i>Manajemen Program Pengembangan Vocatinal Skill di MAN 1 Madiun</i>	Penelitian ini sama-sama membahas mengenai manajemen program keterampilan (vokasional)	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu terletak pada fokus pembahasannya. Penelitian terdahulu memiliki fokus pengembangan <i>vocational skill</i> secara umum, sedangkan yang sekarang lebih fokus pada program keterampilan multimedia dan desain grafis.
3.	Siti Abidah	2019	<i>Manajemen Pengembangan Pendidikan Keterampilan Vokasional di MAN 15 Jakarta</i>	Penelitian ini sama-sama membahas mengenai manajemen program keterampilan (vokasional)	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu terletak pada fokus pembahasannya. Penelitian terdahulu memiliki fokus pengembangan <i>vocational skill</i> secara umum, sedangkan yang

					sekarang lebih fokus pada program keterampilan multimedia dan desain grafis.
--	--	--	--	--	--

Adapun persamaan dari ketiga penelitian tersebut, yaitu sama-sama membahas mengenai manajemen program keterampilan (*vocational skill*). Sedangkan perbedaan antara ketiga penelitian diatas dengan penelitian yang sekarang terletak pada fokus penelitiannya.

## B. Kajian Teori

### 1. Konsep Dasar Manajemen Pembelajaran

#### a. Pengertian Manajemen Pembelajaran

Pemahaman tentang konsep dasar manajemen memiliki corak pandangan yang berbeda. Dalam hal ini para pakar manajemen memiliki pandangan yang beragam, sesuai dengan sasaran yang ingin disampaikan. Usman (2009:5) menyebutkan bahwa manajemen dalam arti luas bahwa manajemen dalam arti luas adalah perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengendalian sumber daya organisasi untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Sedangkan manajemen dalam arti sempit ialah manajemen sekolah yang meliputi kegiatan perencanaan program sekolah/madrasah, pengawas/evaluasi dan sistem informasi sekolah/madrasah. Dari deskripsi diatas dapat dipahami bahwa manajemen merupakan suatu seni untuk mengkoordinir sumber daya organisasi untuk mencapai tujuan organisasi.<sup>14</sup>

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai

---

<sup>14</sup>Cut Mutia, et.al., "Manajemen Pembelajaran Melalui Pendekatan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Masjid Raya Aceh Besar", *Jurnal Administrasi Pendidikan Pasca sarjana Universitas Syiah Kuala Volume 4, Nomor 1* (Februari 2016), 24.

aspek yang saling berkaitan. Bila membahas pengertian pembelajaran maka berkaitan erat dengan belajar. Menurut Muhaimin (Rianto, 2010:131) pembelajaran adalah upaya pembelajaran siswa untuk belajar. Kegiatan pembelajaran akan melibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Belajar dapat ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang yang dilakukan dengan secara sadar dan mengakibatkan perubahan pengetahuan atau kemahiran. Belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman sehingga mempengaruhi mental kepada penguasaan, kecakapan, kebiasaan, atau sikap yang semuanya diperoleh, dan disimpan dan dilaksanakan sehingga menimbulkan tingkah laku yang progresif dan adaptif.<sup>15</sup>

Pendapat lain dikemukakan oleh Hamalik (1995:57) yang menyatakan, pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsure-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Disisi lain Gagne dan Briggs (dalam Purwasih, 2012:2) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu rangkaian *events* 9 kondisi, peristiwa, dan kejadian secara sengaja dirancang untuk mempengaruhi pembelajar, sehingga proses belajarnya dapat berlangsung mudah.<sup>16</sup>

Pada dasarnya pendidikan di sekolah merupakan bagian dari pendidikan dalam keluarga, yang sekaligus juga merupakan kelanjutan dari pendidikan dalam keluarga. Pendidikan sekolah merupakan pendidikan yang diperoleh seseorang di sekolah secara teratur, sistematis, bertingkat, dan dengan mengikuti syarat-syarat yang jelas dan ketat. Melalui proses pendidikan, manusia akan mampu mengekspresikan dirinya secara utuh.

---

<sup>15</sup> Hazal Fitri, "Manajemen Pelaksanaan Pembelajaran ICT di SD Negeri 46 Kota Banda Aceh", Vol. VII No.2 (Juli – Desember 2016), 184.

<sup>16</sup> Entin Fuji Rahayu, "Manajemen Pembelajaran Dalam Rangka Pengembangan Kecerdasan Majemuk Peserta Didik", Jurnal Manajemen Pendidikan, Vol. 24 No. 5, Maret 2015), 358.

Sebuah pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila memiliki manajemen pembelajaran yang baik. Manajemen pembelajaran menurut Suwardi (2007:1) adalah “usaha untuk mengelola sumber daya yang digunakan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Disiplin manajemen pembelajaran berkaitan dengan upaya menghasilkan pengetahuan tentang bermacam-macam prosedur manajemen, kombinasi optimal berbagai prosedur dan situasi dimana model manajemen berjalan optimal.”<sup>17</sup>

Sebagai tugas professional, kegiatan pembelajaran yang diciptakan oleh guru tidak boleh dilakukan dengan sembarangan akan tetapi perlu dikelola dengan sebaik mungkin. Apalagi kegiatan belajar dan mengajar di sekolah merupakan hal yang strategis sebagai usaha sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan. Manajemen yang baik menentukan baik buruknya pembelajaran, sebagaimana seorang guru menggunakan metode yang tepat, penyediaan alat belajar yang cukup dan suasana kelas yang kondusif saat proses belajar-mengajar. Itu semua sangat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar.<sup>18</sup>

Sedangkan manajemen dan pembelajaran bila digabungkan dapat diartikan dari tahap perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi sehingga masing-masing bagian dapat saling berkoordinasi dan bekerja sama dalam mencapai tujuan. Manajemen pembelajaran adalah pemanfaatan sumber daya pembelajaran yang ada, baik faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar maupun dari luar individu untuk menapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien.<sup>19</sup>

## **b. Fungsi Pokok Manajemen Pembelajaran**

Menurut William A. Shrode dan Dan Voice, Jr. fungsi manajemen meliputi:

<sup>17</sup>Ibid., Hazal Fitri, “Manajemen Pelaksanaan Pembelajaran ICT di SD Negeri 46 Kota Banda Aceh”....., 185.

<sup>18</sup> Iis Dwi Nurvitasari, “Manajemen Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Minat Wirausaha Siswa”, (Skripsi, IAIN, Ponorogo, 2020), 17.

<sup>19</sup>Ibid., 20.

“perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi”.<sup>20</sup> Berikut penjelasan ketiga fungsi manajemen tersebut:

- 1) Perencanaan, menurut Harjanto (2010:2) perencanaan adalah suatu proyeksi tentang apa yang diperlukan dalam rangka mencapai tujuan dan bernilai. Dalam mengembangkan perencanaan, menurut Sanjaya (2011:49) bahwa “Ada beberapa program yang harus dipersiapkan guru sebagai proses penerjemahan kurikulum, yakni program penyusunan waktu, program tahunan, program semester, silabus, dan program harian atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)”.<sup>21</sup>
- 2) Pelaksanaan, tahap ini merupakan operasionalisasi dari perencanaan pembelajaran, sehingga tidak lepas dari perencanaan pengajaran/pembelajaran yang sudah dibuat. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya akan sangat tergantung pada bagaimana perencanaan pengajaran sebagai operasionalisasi dari sebuah kurikulum. Menurut Hamalik (2008:162) “Proses pembelajaran juga diartikan sebagai suatu proses terjadinya interaksi antara pelajar dan pengajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, yang berlangsung dalam suatu lokasi tertentu dalam jangka satuan waktu tertentu pula.”<sup>22</sup>
- 3) Evaluasi, adalah salah satu alat untuk mengetahui hasil kemajuan belajar peserta didik yang harus dilakukan dengan baik. Gronlund dan Linn (dalam Wiyono:2007:1) menyatakan, bahwa “evaluasi pembelajaran adalah suatu proses mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi informasi secara sistematis untuk menetapkan sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran”. Sedangkan menurut Setyosari (2001:20), bahwa “evaluasi pembelajaran merupakan proses untuk menentukan dan

<sup>20</sup>Ibid., Iis Dwi Nurvitasari, “Manajemen Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan ....., 17.

<sup>21</sup>Ibid., Hazal Fitri, “Manajemen Pelaksanaan Pembelajaran ICT di SD Negeri 46 Kota Banda Aceh”....., 187-188.

<sup>22</sup> Ibid.,188.

menggunakan teknik untuk mengidentifikasi kelemahan-kelemahan yang ada atau yang terjadi dalam pembelajaran”. Tujuan dari evaluasi pembelajaran adalah untuk menghimpun informasi yang dijadikan dasar untuk mengetahui taraf kemajuan, taraf perkembangan, atau taraf pencapaian kegiatan belajar siswa.<sup>23</sup>

## 2. Konsep Dasar Program Keterampilan (vokasional)

### a. Pengertian Pendidikan Keterampilan (vokasional)

Pendidikan keterampilan merupakan kecakapan yang secara praktis dapat membekali peserta didik dalam mengatasi berbagai macam persoalan hidup, khususnya kecakapan yang bersifat teknis untuk menyiapkan peserta didik dalam menghadapi persoalan kerja. Kecakapan itu melingkupi aspek pengetahuan, sikap yang didalamnya termasuk fisik dan mental, yang berkaitan dengan pengembangan akhlak peserta didik sehingga mampu menghadapi tuntutan dan tantangan hidup dalam kehidupan. Pendidikan keterampilan dapat dilakukan melalui kegiatan intra/ekstrakurikuler untuk mengembangkan potensi peserta didik sesuai dengan karakteristik, emosional, dan spiritual dalam prospek pengembangan diri.

Dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 pasal 26 ayat 3, pendidikan kecakapan hidup adalah pendidikan yang memberikan kecakapan personal, kecakapan social, kecakapan intelektual dan kecakapan vokasional untuk bekerja atau usaha mandiri.<sup>24</sup> Namun dalam penelitian ini peneliti hanya fokus pada pendidikan keterampilan vokasional yang menjurus pada keterampilan atau *skill* yang menjurus dalam bidang pekerjaan.

Keterampilan atau juga biasa disebut vokasional merupakan salah satu titik fokus dalam penelitian ini. Vokasional (*vocational*) adalah kata sifat (*adjective*). Vokasional

<sup>23</sup>Ibid., Entin Fuji Rahayu, “Manajemen Pembelajaran Dalam Rangka Pengembangan Kecerdasan...”, 359.

<sup>24</sup> M. Nailul Author, “Integrasi Pendidikan Keterampilan dalam Kurikulum Madrasah di MAN Kendal”, (Skripsi, IAIN, Semarang, 2008), 12-14.

berkaitan atau berhubungan dengan sifat-sifat okupasi atau pekerjaan. Vokasional berkaitan juga dengan skill khusus, pendidikan, pelatihan atau *training skill* atau perdagangan untuk pengembangan karir. Pendidikan vokasional berkaitan dengan pengembangan keilmuan yang mempelajari sifat-sifat pekerjaan, aspek pekerjaan, jalur dan jenjang karir kerja melalui pengembangan kompetensi atau skill kerja yang dibutuhkan di dunia kerja. Proses pengembangan ke-vokasi-an seseorang membutuhkan pendidikan dan pelatihan yang disebut dengan pendidikan dan pelatihan vokasional (keterampilan).<sup>25</sup>

#### **b. Kedudukan program keterampilan di Madrasah Aliyah**

Pendidikan merupakan salah satu instrument yang strategis dan sistematis dalam upaya meningkatkan mutu dan daya saing bangsa. Salah satu prioritas pembangunan nasional bidang pendidikan adalah adanya relevansi pendidikan dengan kebutuhan keterampilan dunia kerja. Dalam konteks ini, satuan pendidikan dituntut mempunyai relevansi dengan kebutuhan praktis di era modernisasi ini, terutama madrasah yang sering diklaim hanya berorientasi kebutuhan ukhrowi saja. Hal ini sejalan dengan komitmen Kementerian Agama dalam upaya mengembangkan program keterampilan.

Program keterampilan di Madrasah Aliyah merupakan program tambahan sebagai bentuk lintas minat di Madrasah Aliyah penyelenggara program keterampilan. Program ini bukan merupakan Madrasah Aliyah Kejuruan. Oleh karena itu, Madrasah Aliyah Penyelenggara Program Keterampilan ini menggunakan struktur kurikulum yang berlaku di Madrasah Aliyah pada umumnya, dan peserta didik memperoleh tambahan pembelajaran keterampilan sesuai dengan minat dan bakat masing masing peserta didik.

Untuk memperoleh hasil maksimal program ini harus terintegrasikan dengan kurikulum dan harus dipastikan bahwa program keterampilan di Madrasah Aliyah tidak mengurangi

---

<sup>25</sup> Putu Sudira, "TVET Abad XXI: Filosofi, Teori, Konsep, dan Strategi Pembelajaran Vokasional", (Yogyakarta: UNY Press, 2016), 5-6.

jumlah jam dari mata pelajaran yang ada. Dengan pola ini, diharapkan program keterampilan menghasilkan *output* seperti yang diharapkan adalah peserta didik yang memiliki kompetensi sesuai dengan standar minimal yang dipersyaratkan oleh dunia usaha/dunia industri terkait. Pelaksanaan program keterampilan di Madrasah Aliyah ini diberikan selama 3 tahun pembelajaran dan dapat dilengkapi dengan sertifikasi keahlian setelah mengikuti pemagangan sebelumnya.<sup>26</sup>

### 3. Multimedia dan Desain Grafis

#### a. Multimedia

##### 1) Definisi Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata dalam bahasa Latin, yaitu multi dan medium. Multi berarti bermacam-macam, banyak. Medium berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu.

Secara terminologi (menurut istilah) multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan berbagai media yang berbeda untuk membawa atau menyampaikan informasi dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, video dan atau gabungan dari beberapa komponen tersebut.

Beberapa definisi menurut para ahli :

- a) Kombinasi dari computer dan video (Rosch, 1996)
- b) Kombinasi dari tiga elemen : suara, gambar dan teks (McComick, 1996).
- c) Kombinasi dari paling sedikit dua media input dan output. Media ini dapat berupa audio (suara,music), animasi, video, teks, grafik, dan gambar (Turban, et.al, 2001)
- d) Multimedia dalam konteks computer Hofstetter, 2001 adalah : Pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan

---

<sup>26</sup> Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 1023 Tahun 2016 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Program Keterampilan di Madrasah Aliyah, (Jakarta, 22 Februari 2016), 1-3.

menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan multimedia adalah penggunaan beberapa media untuk membawa, menyajikan dan mempresentasikan informasi dalam rupa teks, grafik, animasi, audio, video, secara kreatif dan inovatif. Multimedia juga dapat memungkinkan terjalinnya hubungan interaktif antara penyaji dan pemanfaat informasi yang ada didalamnya.<sup>27</sup>

## 2) Kategori Multimedia

Multimedia dapat dibagi menjadi menjadi dua kategori, yaitu *multimedia content production* dan *multimedia communication*.

### a) Multimedia content production

Multimedia adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (text, audio, graphics, animation, video and interactivity) yang berbeda untuk menyampaikan informasi ata menghasilkan produk multimedia (music, video, film, game, entertainment, dan lain-lain) atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (text, audio, graphic, animation, and interactivity) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi.

Dalam kategori ini media yang digunakan :

- (a) Media teks
- (b) Media audio
- (c) Media video
- (d) Media animasi
- (e) Media graph/image

---

<sup>27</sup> Nanik Sri Rahayu, *Desain Multimedia Untuk SMK/MAK Kelas XI*, (Jakarta: Kemdikbud, 2013), 7.

- (f) Media interactivity
- (g) Media special effect<sup>28</sup>

b) Multimedia communication

Multimedia yang menggunakan media (masa), seperti televisi, radio, cetak, dan internet, untuk mempublikasikan/menyiarkan/mengkomunikasikan material advertising, public-city, entertainment, news, education dan lain-lain.

Dalam kategori ini media yang digunakan adalah :

- (1) TV
- (2) Radio
- (3) Film
- (4) Cetak
- (5) Music
- (6) Game
- (7) Entertainment
- (8) Tutorial
- (9) ICT (internet)<sup>29</sup>

**3) Penggunaan Multimedia**

Penggunaan multimedia, diantaranya sebagai berikut :

a) Di bidang pendidikan

Multimedia sudah banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Dapat dilihat untuk materi pengajaran pada anak-anak sudah banyak dibuat dalam bentuk permainan misalnya materi tentang matematika dibuat permainan yang menyenangkan sehingga anak-anak mudah memahami materinya. Di bidang

<sup>28</sup> *Ibid.*, hlm. 7-8

<sup>29</sup> *Ibid.*,

bisnis. Tidak hanya didunia anaka-anak, tetapi juga untuk kalangan pelajar maupun mahasiswa.

Menurut Barbara Schroeder (2010) ada sejumlah alasan menggunakan multimedia dalam kelas pengajaran, yaitu diantaranya pengajar dapat menarik perhatian pelajar, menjelaskan materi yang sulit dengan lebih mudah dipahami, dan menyenangkan.

Keuntungan menggunakan multimedia dalam pembelajaran yaitu :

- (1) *Portability*, dapat belajar dimana saja. Dengan perlatan computer yang dimiliki seperti laptop, atau *smartphone* , pelajar bisa membaca materi dimana saja, tidak bergantung pada tempat dan waktu.
- (2) *Flexibility*, materi pembelajaran bisa langsung disimulasikan dan pelajar juga dapat mencari tambahan pengetahuan secara online dan langsung didiskusikan dengan pengajar sehingga didapat pemahaman baru mengenai topic yang didiskusikan.
- (3) *Individualized Learning*, berbagai macam sumber daya multimedia dapat memenuhi kebutuhan dari berbagai tipe pembelajar. Tipe pembelajar secara visual dapat menggunakan video online, sedangkan pembelajar secara auditory dapat mendengar streaming audio. Dan apabila pelajar belum terlalu paham dapat memutar kembali video tutorial tentang materi yang dipelajari.
- (4) *Collaboration and Community Building*, dengan adanya jaringan media social memudahkan pelajar untuk saling berinteraksi dengan guru maupun teman teman belajarnya, bahkan tidak hanya teman dari satu negara bahkan bisa berhubungan dengan teman dari Negara lain. Ada materi yang bagus dari

Negara lain dapat segera dibagikan pada teman-teman lain agar mendapatkan manfaat juga.

(5) *A broader view of the world*, Dengan adanya sumber daya multimedia, pelajar dapat mudah mempelajari budaya dari Negara lain melalui gaya bahasa, tempat-tempat yang bisa dikunjungi serta ciri khas dari suatu Negara. Hal ini menambah wawasan secara global dan memudahkan berinteraksi dengan teman dari budaya lain.<sup>30</sup>

b) Di bidang hiburan

Bentuk penerapan multimedia dalam bisnis dapat terdiri dari materi presentasi, training, demo produk, iklan, digital catalog, atau kios informasi. Pada bagian iklan juga pada papan billboard sudah melibatkan multimedia. Gambar tidak statis pada billboard namun sudah digabungkan dengan animasi, gambar serta permainan lampu untuk menarik pelanggan. Bisa kita lihat pada billboard yang dipasang pada beberapa mall besar. mall besar juga menggunakan kios informasi untuk memudahkan pelanggan menemukan produk yang ingin dicarinya. Selain pada bisnis mall juga melibatkan bisnis pendidikan, seperti di Universitas Bina Nusantara.

Dengan menggunakan aplikasi Virtual Tour yang menggunakan multimedia menampilkan kampus Bina Nusantara secara virtual. Dengan demikian orang tua dan calon mahasiswa dapat melihat suasana kampus Bina Nusantara tanpa perlu datang langsung meninjau suasana kampus. Pada sebagian mall besar juga menggunakan kios informasi untuk memudahkan pelanggan menemukan produk yang ingin dicarinya. Selain pada bisnis mall juga melibatkan

---

<sup>30</sup> Yulyani Arifin, et.al, *Digital multimedia*. (Jakarta: Bina Nusantara Media & Publishing, 2015), hlm. 6-8

bisnis pendidikan, seperti di Universitas Bina Nusantara. Dengan menggunakan aplikasi Virtual Tour yang menggunakan multimedia menampilkan kampus Bina Nusantara secara virtual. Dengan demikian orang tua dan calon mahasiswa dapat melihat suasana kampus Bina Nusantara tanpa perlu datang langsung meninjau suasana kampus.

c) Di rumah

Penggunaan multimedia juga sudah dapat ditemukan dirumah tangga. Bisa terlihat pada televise yang sudah menggunakan *interactive* TV, kemudian rekaman video yang bisa ditransfer menjadi format digital, membuat animasi dari berbagai macam foto kenang-kenangan seperti fot pernikahan, dan lain sebagainya.<sup>31</sup>

## b. Desain Grafis

### 1. Definisi desain grafis

Ada beberapa tokoh menyatakan pendapatnya tentang desain grafis, antara lain sebagai berikut:

Muhammad Suyanto (dalam buku *Aplikasi Desain Grafis dalam Periklanan*, M. Suyanto, 2004). Desain grafis didefinisikan sebagai “aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industry”. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, lingkungan grafis, desain informasi dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

---

<sup>31</sup> Yulyani Arifin, et.al, *Digital multimedia*. (Jakarta: Blna Nusantara Media & Publishing, 2015), hlm. 8-10

Danton Sihombing juga menjelaskan bahwa adanya elemen-elemen grafis; seperti marka, symbol, tipografi dan fotografi atau ilustrasi, diterapkan sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi. Sehingga secara umum, pengertian dari desain grafis adalah seni dalam berkomunikasi dalam menggunakan tulisan, ruang, dan gambar. Desain grafis merupakan bagian dari komunikasi visual. Ilmu desain grafis mencakup seni visual, tipografi, tata letak, dan desain interaksi.<sup>32</sup>

## 2. Kategori desain grafis

Secara garis besar desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori sebagai berikut:

- a. *Printing* (percetakan) yang memuat desain buku, majalah, poster, booklet, leaflet, flyer, pamflet, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis.
- b. *Web design* (desain untuk halaman web) atau desain interaktif.
- c. Film, termasuk TV komersial, animasi dan multimedia interaktif.
- d. Identifikasi (logo), EGD (*Environmental Graphic Design*) merupakan desain profesional yang mencakup desain industry (iklan, *branding*, *company profile*, dan lain-lain).
- e. Desain produk, pemaketan, kemasan, *merchandise*, dan sebagainya.<sup>33</sup>



---

<sup>32</sup> Leonardo Adi Dharma Widiya dan Andreas James Darmawan. *Pengantar Desain Grafis*. (Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Kemendikbud RI, 2016), 9

<sup>33</sup> Ibid., 10-11

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Menilik Rumusan Masalah diatas, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis, gambar dan bukan angka, yang mana data diperoleh dari orang dan perilaku yang dapat diamati melalui wawancara, observasi dan dokumentasi, maka peneliti menganalisa dengan cara metode kualitatif.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.<sup>34</sup>

Apabila dilihat dari segi tempat penelitian, maka penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian lapangan (field research) yang berusaha meneliti atau melakukan studi observasi. Peneliti memilih jenis penelitian field research karena penelitian tentang MANAJEMEN PEMBELAJARAN PADA PROGRAM KETERAMPILAN MULTIMEDIA DAN DESAIN GRAFIS DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PONOROGO, tidak hanya cukup dengan kajian teori saja, perlu penelitian langsung ke lokasi yang diteliti, yang dikenal dengan istilah observasi dan menggunakan pendekatan yang sistematis yang disebut kualitatif. Dengan demikian data konkrit dari data primer dan sekunder yang diperoleh benar-benar dapat dipertanggungjawabkan sebagai kesimpulan akhir dari hasil penelitian.

---

<sup>34</sup>Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 6

## B. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama. Hal itu dilakukan karena, jika memanfaatkan alat yang bukan-manusia dan mempersiapkan dirinya terlebih dahulu sebagaimana yang lazim digunakan dalam penelitian klasik, maka sangat tidak mungkin mengadakan penyesuaian terhadap kenyataan-kenyataan yang ada di lapangan. Selain itu hanya manusia sebagai alat sajalah yang dapat berhubungan dengan responden atau objek lainnya, dan hanya manusialah yang mampu memahami kaitan kenyataan-kenyataan di lapangan. Oleh karena itu pada waktu mengumpulkan data di lapangan, peneliti berperan pada situs penelitian dan mengikuti secara aktif kegiatan-kegiatan di lapangan.

Kedudukan peneliti dalam penelitian kualitatif adalah sebagai peran utama. Peneliti merupakan perencana, pelaksana pengumpulan data, analisis, penafsir data dan pada akhirnya peneliti sebagai pelapor hasilnya.<sup>35</sup>

## C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di MAN 1 Ponorogo, Jl. Arief Rahman Hakim Nomor 2 Desa Kertosari Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo Provinsi Jawa Timur. Peneliti mengambil lokasi penelitian di MAN 1 Ponorogo, karena sekolah tersebut memiliki manajemen pembelajaran pada program keterampilan yang baik, khususnya pada program keterampilan multimedia dan desain grafis. Hal tersebut dapat terlihat dari segudang prestasi yang diraih oleh peserta didik maupun pendidik di MAN 1 Ponorogo. Pelayanan yang diberikan kepada pengguna jasa pendidikan ramah dan terstruktur dengan baik. Sekolah ini juga merupakan pilot project program keterampilan untuk madrasah-madrasah yang lain. Oleh karena itu, sekolah ini sangat cocok dijadikan sebagai lokasi penelitian karen sesuai dengan judul penelitian yang akan diteliti.

---

<sup>35</sup>*Ibid.*, 9

## D. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah subyek dari mana data dapat diperoleh.<sup>36</sup> Terdapat dua jenis data dalam penelitian ini :

### 1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian dengan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari Kepala Sekolah, Tenaga Kependidikan dan Tenaga Pendidik di MAN 1 Ponorogo. Karena merekalah yang mengatur proses manajerial program keterampilan multimedia dan desain grafis.

### 2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.<sup>37</sup> Sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari pihak-pihak yang masih memiliki kaitan berupa data-data tentang sekolah dan berbagai literatur yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian, seperti dokumen-dokumen MAN 1 Ponorogo yang berkaitan dengan penelitian.<sup>38</sup>

## E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Observasi (*observation*)

Metode observasi (*observation*) atau pengamatan adalah metode pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang berlangsung. Kegiatan tersebut dapat berkenaan dengan cara guru mengajar, siswa belajar, kepala sekolah yang sedang

<sup>36</sup>Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), 157

<sup>37</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 225.

<sup>38</sup>Saefudin anwar, *metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 91

memberi pengarahan atau personil kepegawaian yang sedang rapat.<sup>39</sup> Dalam penelitian ini, pengamat yang netral dan objektif adalah peran peneliti, peneliti menggunakan teknik ini untuk mengamati secara langsung dilapangan, terutama tentang manajemen pembelajaran pada program keterampilan multimedia dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>40</sup> Esterberg (2002) mengemukakan beberapa macam wawancara, yaitu wawancara terstruktur, semiterstruktur, dan tidak terstruktur.<sup>41</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis wawancara terstruktur dan juga tidak terstruktur. Wawancara terstruktur sebagai teknik pengumpul data, bila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Maka, peneliti akan menyiapkan instrumen wawancara secara tertulis sebagai akan peneliti gunakan nantinya untuk menggali data dari narasumber. Peneliti akan menggunakan wawancara terstruktur pada narasumber inti (Waka Kurikulum, Kepala Program Keterampilan MAN 1 Ponorogo Khususnya bidang Multimedia dan Desain Grafis). Sedangkan wawancara tidak terstruktur, adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan instrumen secara tertulis yang telah dipersiapkan sebelumnya. Peneliti hanya menggunakan garis besar permasalahan yang nantinya dikembangkan dalam proses wawancara.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian. Dokumen yang diteliti bisa berupa dokumen resmi seperti surat keputusan, surat instruksi, sementara dokumen tidak resmi seperti nota, dan surat pribadi yang

---

<sup>39</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2007), 220

<sup>40</sup>*Ibid*, Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif...*, 231.

<sup>41</sup>*Ibid.*, 233.

dapat memberikan informasi pendukung terhadap suatu peristiwa. Dalam penelitian kualitatif dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara.<sup>42</sup>

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Miles dan Huberman (1984), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas analisis data tersebut, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

### 1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data merupakan proses merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

### 2. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data bisa peneliti lakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Dengan memdisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.<sup>43</sup>

### 3. *Conclusion Drawing/verification*

---

<sup>42</sup> Umar Sidiq & Moh. Miftachul Choiri, "Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan", (Ponorogo: Nata Karya, 2019), 73.

<sup>43</sup> *Ibid.*, 246-253.

Langkah terakhir yang dilakukan peneliti adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.<sup>44</sup>

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti menggunakan ketiga teknik analisis data tersebut dalam penelitian di MAN 1 Ponorogo.

### G. Pengecekan Keabsahan Data

Teknik yang digunakan untuk mengecek keabsahan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan dan triangulasi.

#### 1. Perpanjangan pengamatan

Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru. Dengan perpanjangan pengamatan ini, peneliti mengecek kembali apakah data benar atau tidak. Peneliti harus fokus kepada data yang diperoleh. Bila data yang diperoleh sudah benar berarti kredibel maka perpanjangan waktu perpanjangan pengamatan dapat diakhiri.

#### 2. Meningkatkan ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara ini maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. Dengan meningkatkan ketekunan itu, maka peneliti dapat melakukan pengecekan kembali apakah data yang telah ditemukan itu salah atau tidak, peneliti juga dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang apa yang diamati.<sup>45</sup>

#### 3. Triangulasi

<sup>44</sup>*Ibid.*, 253.

<sup>45</sup>*Ibid.*, Sugiyono, ...270 – 273.

Triangulasi dalam penelitian ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.

a. Triangulasi sumber

Teknik sumber untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber.

b. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

c. Triangulasi waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara dipagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel.<sup>46</sup>

## H. Tahapan-tahapan Penelitian

Menurut Lexy J. Moleong, tahapan penelitian ini terdiri dari pra-lapangan, tahap pekerjaan lapangan dan tahap analisis data.

### 1. Tahapan Pra-Lapangan

Pada tahap pra-lapangan ini ada enam kegiatan yang harus dilakukan oleh peneliti kualitatif, diantaranya menyusun rancangan penelitian, memilih lokasi penelitian, mengurus perizinan penelitian, menjajaki dan menilai lokasi penelitian, memilih dan memanfaatkan informan, menyiapkan perlengkapan penelitian, persoalan etika penelitian.

### 2. Tahapan Pekerjaan Lapangan

Uraian tentang tahap pekerjaan lapangan dibagi atas tiga bagian, diantaranya memahami

---

<sup>46</sup>*Ibid*, Sugiyono,... 274.

latar penelitian dan persiapan diri, memasuki lapangan, dan berperan serta sambil mengumpulkan data.

### 3. Tahapan Analisis Data

Tahapan ini dilakukan beriringan dengan tahapan pekerjaan lapangan, serta analisis telah dimulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah. Mulai reduksi data, display data dan analisis data, hingga pada akhirnya mengambil kesimpulan dan verifikasi dari kegiatan-kegiatan sebelumnya.<sup>47</sup>



---

<sup>47</sup>*Ibid.*, Umar Sidiq & Moh. Miftachul Choiri, "Metode Penelitian...", 38-47.

## BAB IV

### TEMUAN PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data Umum

##### 1. Profil MAN 1 Ponorogo<sup>48</sup>



a. Nama Madrasah	:	Madrasah Aliyah Negeri 1 Ponorogo
b. Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN)	:	20584489
c. Nomor Statistik Madrasah (NSM)	:	31.1.35.02.17.031
d. Nama Kepala Madrasah	:	Agung Drajatmono, M.Pd
e. Tahun Pendirian	:	Tahun 1981
f. Jenjang Akreditasi	:	Terakreditasi A
g. Status Madrasah	:	Negeri
h. Jumlah Siswa	:	643
i. Jumlah Rombel	:	22
j. Jumlah Guru	:	54
k. Jumlah Tenaga Kependidikan	:	19
l. Alamat Madrasah	:	
Jalan	:	Jl. Arief Rahman Hakim 02
Kelurahan	:	Kertosari
Kecamatan	:	Babadan
Kabupaten	:	Ponorogo
Propinsi	:	Jawa Timur

<sup>48</sup> Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 01/D/8-II/2021

- m. Kode Pos : 63491
- n. No. Telp. : 0352-461984
- o. Website : [www.man1ponorogo.sch.id](http://www.man1ponorogo.sch.id)
- p. E-mail : [mansatupo@yahoo.com](mailto:mansatupo@yahoo.com)

## 2. Sejarah Berdirinya<sup>49</sup>

Madrasah Aliyah Negeri 1 Ponorogo dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional 20584489 Nomor Statistik Madrasah 311350217031 berstatus Madrasah Negeri, sejak tahun 1981 merupakan relokasi dari Madrasah Aliyah Negeri Ngawi.

Madrasah Aliyah Negeri 1 Ponorogo menempati areal seluas 13. 451 M<sup>2</sup> di dataran rendah wilayah perkotaan sehingga memungkinkan perkembangan madrasah yang prospektif. Saat ini MAN 1 Ponorogo memiliki 22 kelas rombongan belajar dengan 654 orang siswa dari kelas X sampai kelas XII. Keberadaan siswa ini dilayani oleh 55 orang tenaga guru (37 berstatus PNS dan 18 orang non PNS) dan 19 orang karyawan/karyawati (8 orang berstatus PNS dan 11 orang non PNS).

Sejak berdiri tahun 1981 MAN 1 Ponorogo telah mengalami beberapa kali pergantian kepemimpinan yaitu :

- a. Drs. Moh. Soehardi Tahun 1981 – 1987
- b. Drs. Zainun Sofwan Tahun 1987 – 1991
- c. Drs. H. Mahmuddin Danuri Tahun 1991 – 1999
- d. H. Kustho, BA Tahun 1999 – 2002
- e. H. Chozin, SH, Tahun 2002 – 2005
- f. H. Fathoni Yusuf, S.Ag Tahun 2005 – 2009
- g. H. Wahib Tri Samanhudi Tahun 2009 – 2009

<sup>49</sup> Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 01/D/8-II/2021

- h. Muhammad Kholid, MA Tahun 2009 – 2012
- i. Drs. Purwanto Tahun 2012 – 2019
- j. Plt. Nasta'in, M.Pd.I Tahun 2019 – 2020
- k. Agung Drajatmono, M.Pd Tahun 2020

### 3. Visi, Misi, Tujuan, dan Strategi MAN 1 Ponorogo<sup>50</sup>

#### a. Visi MAN 1 Ponorogo

##### 1) Peduli Lingkungan

- a. Berwawasan lingkungan hidup dan kehidupan
- b. Melestarikan lingkungan dengan penuh kepedulian

##### 2) Agamis

- a) Berwawasan keagamaan rahmatan lil alamin
- b) Mengamalkan agama dengan keimanan dan ketakwaan

##### 3) Sains

- a) Berprestasi dalam ilmu *natural* dan *sosial science*
- b) Mengamalkan pengetahuan dalam kehidupan

##### 4) Teknopreneur

- a) Berteknologi dalam menghadapi revolusi industri
- b) Mengaplikasikan teknologi dalam usaha mandiri

##### 5) Inovatif

- a) Berikhtiar keras untuk melakukan perubahan
- b) Melaksanakan pembaruan dengan kesadaran

#### b. Misi MAN 1 Ponorogo

Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang berwawasan lingkungan, agamis, berorientasi pada ilmu pengetahuan dan teknologi serta

<sup>50</sup> Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 01/D/8-II/2021

berusaha untuk melakukan inovasi di berbagai bidang melalui penerapan manajemen partisipatif berdasarkan konsep *School Based Management*, dengan:

- 1) Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang berwawasan dan peduli terhadap lingkungan madrasah dan lingkungan masyarakat.
- 2) Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang islami dengan mendorong dan meningkatkan pengamalan ajaran Islam melalui kegiatan ibadah dan kegiatan keagamaan secara intensif.
- 3) Menyelenggarakan pembelajaran keterampilan berbasis teknologi guna meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi serta mendorong peserta didik memanfaatkan teknologi dalam berwira usaha.
- 4) Menyelenggarakan pembelajaran dan pengelolaan madrasah berbasis *Teknologi Informasi*
- 5) Menyelenggarakan pembelajaran dan pendidikan yang inovatif guna meningkatkan prestasi akademik maupun nonakademik

**c. Strategi MAN 1 Ponorogo<sup>51</sup>**

- 1) Menciptakan dan mendorong tumbuhnya kesadaran warga madrasah dalam kepedulian pada lingkungan madrasah dan lingkungan sekitar dengan membiasakan pola hidup bersih dan sehat.
- 2) Menciptakan dan mendorong terlaksananya pengamalan ajaran agama yang kondusif dengan menyediakan sarana dan prasarana keagamaan yang representatif guna meningkatkan keimanan dan ketakwaan warga madrasah.
- 3) Optimalisasi potensi sarana dan prasarana madrasah yang mencakup gedung, lahan, dan sarana lain untuk meningkatkan pembelajaran yang berbasis pengetahuan dan teknologi serta keterampilan.
- 4) Merumuskan dan menyusun perencanaan strategis dan tahunan guna mengimplementasikan program-program operasional madrasah yang didukung

---

<sup>51</sup> Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 01/D/8-II/2021

oleh sumber-sumber anggaran pembiayaan yang memadai.

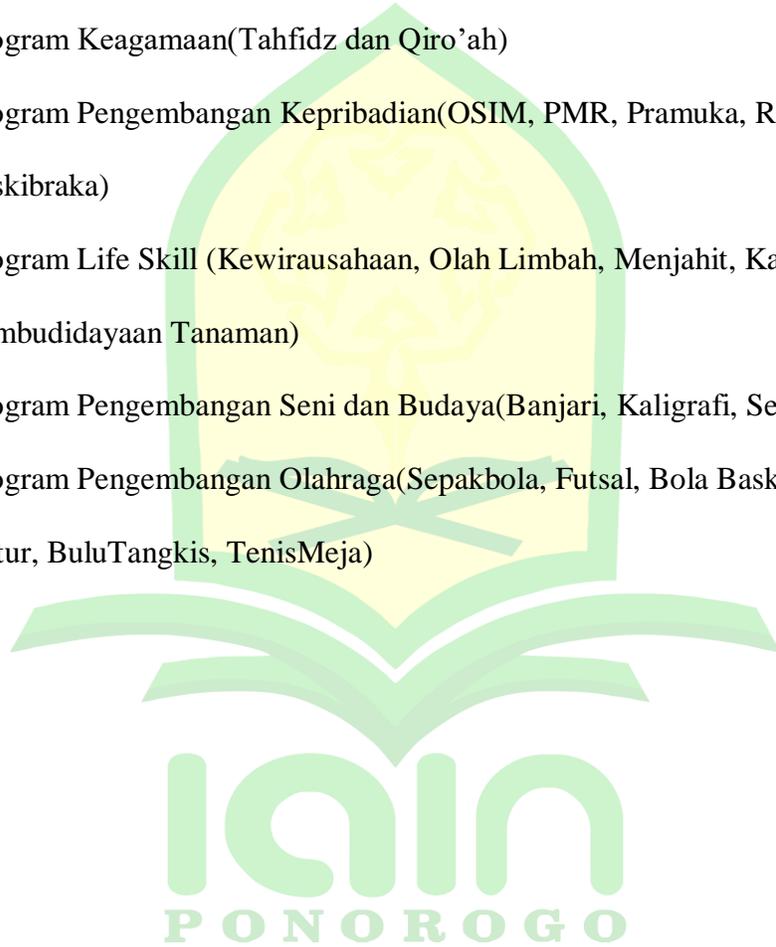
- 5) Menciptakan budaya madrasah yang meliputi tatanan nilai, kebiasaan, kesepakatan-kesepakatan yang direfleksikan dalam kehidupan sehari-hari terutama budaya yang mendukung terhadap pencapaian Visi dan Misi madrasah.

**d. Tujuan MAN 1 Ponorogo**

- 1) Terciptanya penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran yang berwawasan dan peduli terhadap lingkungan madrasah dan lingkungan masyarakat sehingga menghasilkan peserta didik yang memiliki kepedulian terhadap lingkungan.
- 2) Terciptanya penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran yang islami dengan mendorong dan meningkatkan pengamalan ajaran Islam melalui kegiatan ibadah dan kegiatan keagamaan yang lain secara intensif sehingga menumbuhkan keimanan dan ketakwaan peserta didik.
- 3) Terciptanya penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran keterampilan berbasis teknologi guna meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi serta mendorong peserta didik memanfaatkan teknologi dalam berwira usaha.
- 4) Terciptanya pengelolaan madrasah berbasis Teknologi Informasi untuk memberi kemudahan akses baik warga madrasah maupun masyarakat.
- 5) Terciptanya penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran yang inovatif dan variatif guna meningkatkan prestasi akademik maupun nonakademik.
- 6) Terciptanya partisipasi seluruh warga madrasah dan *stakeholder* dengan dilandasi dedikasi dan tanggung jawab.

#### 4. Program Unggulan MAN 1 Ponorogo<sup>52</sup>

- a. Madrasah Adiwiyata Nasional
- b. Program kerjasamapendidikanPengembanganTeknologiInformasi dan Komunikasi(Pengembangan di bidang Multimedia, Animasi, Desain Grafis, Rekayasa Perangkat Lunak/Programmer dan Robotika)
- c. Program keterampilan lain (Tata Boga dan Tata Busana)
- d. Program Keagamaan(Tahfidz dan Qiro'ah)
- e. Program Pengembangan Kepribadian(OSIM, PMR, Pramuka, Rohis, PKS, Paskibraka)
- f. Program Life Skill (Kewirausahaan, Olah Limbah, Menjahit, Karya Seni, Pembudidayaan Tanaman)
- g. Program Pengembangan Seni dan Budaya(Banjari, Kaligrafi, Seni Tari, Seni Musik)
- h. Program Pengembangan Olahraga(Sepakbola, Futsal, Bola Basket, Bola Voly, Catur, BuluTangkis, TenisMeja)

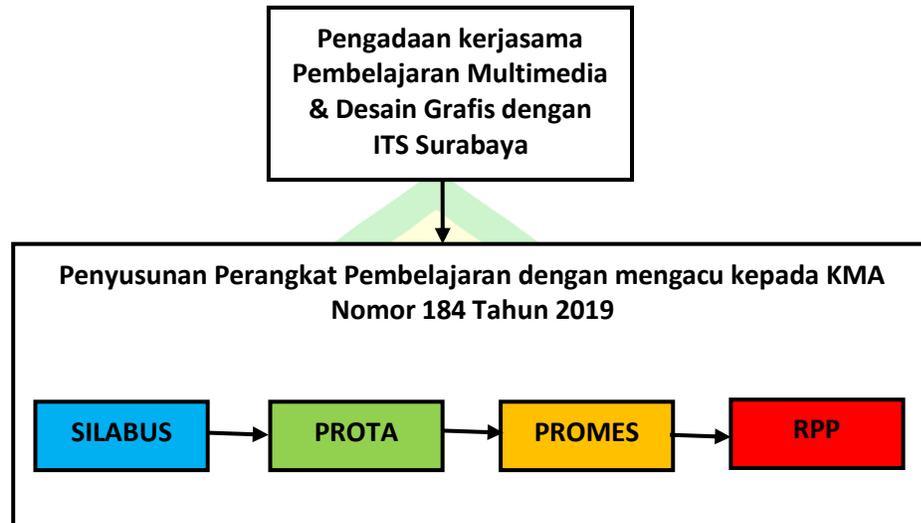


---

<sup>52</sup> Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 01/D/8-II/2021

## B. Deskripsi Data Khusus

### 1. Perencanaan Pembelajaran pada Program Keterampilan Multimedia dan Desain Grafis di Madrasah Aliyah Negeri 1 Ponorogo



**Gambar 4.1**  
**Skema Perencanaan Pembelajaran**

Melihat perkembangan jaman yang begitu pesat seperti yang kita rasakan saat ini, semua hal serba modern dan melibatkan teknologi. Sejalan dengan hal ini, MAN 1 Ponorogo melakukan terobosan guna mengikuti perkembangan jaman yang ada saat ini. MAN 1 Ponorogo berharap bahwa dengan terobosan ini peserta didik yang belajar di MAN 1 Ponorogo setelah lulus, nantinya mampu bersaing di jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun di dunia lapangan pekerjaan. Seperti pernyataan yang disampaikan oleh Bapak Muhadi:

Banyak laporan bahwa lulusan madrasah Aliyah banyak yang tidak meneruskan ke perguruan tinggi dan memiliki orientasi bekerja, sedangkan mereka tidak memiliki *skill* (kemampuan) yang cukup sebagai bekal bekerja. Maka kami ingin membantu mereka dengan memberikan solusi berupa adanya program keterampilan ini.<sup>53</sup>

<sup>53</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/17-12/2020

Dengan adanya sebuah rancangan besar tersebut, yang nantinya diharapkan mampu membentuk lulusan yang benar-benar siap bersaing di jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun di dunia kerja. Terobosan itu di wujudkan dalam bentuk program keterampilan multimedia dan desain grafis yang biasanya hanya di ajarkan di sekolah kejuruan, ataupun lembaga pendidikan teknik, namun sekarang di kemas dalam bentuk pembelajaran pada program keterampilan yang diajarkan di madrasah aliyah 1 Ponorogo ini. Selanjutnya Kepala Sekolah segera mengupayakan agar rencana ini dapat terwujud secepatnya.

Hingga pada akhirnya kepala sekolah mengetahui tentang adanya program prodistik untuk madrasah aliyah dibawah naungan kementerian agama yang dikeluarkan oleh ITS Surabaya. Maka, hal ini tidak disia-sia kan oleh beliau. Kesempatan ini segera diusahakan dengan mengajukan proposal permohonan mengadakan kerjasama program prodistik untuk MAN 1 Ponorogo kepada pihak ITS Surabaya. Seperti yang telah dituturkan oleh Bapak Masyhuri (selaku ketua program keterampilan):

Pada awalnya dari Bapak kepala sekolah mengetahui adanya program Prodistik untu madrasah Aliyah dari ITS Surabaya. Kemudian kita usahakan untuk bisa bergabung dengan program ITS Surabaya ini. pada awalnya kita hanya fokus pada bidang IT, namun setelah turunnya SK Kemenag tahun 2016, kita secara resmi diizinkan menjalankan program keterampilan.<sup>54</sup>

Pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis ini diharapkan mampu membekali peserta didik dengan skill keterampilan yang menjadi nilai lebih bagi peserta didik nantinya. Kerjasama antara Madrasah Aliyah Negeri 1 Ponorogo dan pihak ITS Surabaya dalam mewujudkan program keterampilan multimedia dan desain grafis ini juga diperkuat dengan pernyataan Bapak Muhadi (selaku Waka Kurikulum MAN 1 Ponorogo):

---

<sup>54</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/08-02/2021

Awalnya program keterampilan kami adakan dengan bekerja sama dengan ITS (Institut Teknik Surabaya) yang pada awalnya disebut Program Prodistik kemudian berjalan dan berkembang hingga pada akhirnya secara resmi mendapat SK resmi program keterampilan dari Kementerian Agama.<sup>55</sup>

Setelah adanya kerjasama dengan pihak ITS, selanjutnya perencanaan terkait pembelajaran pada program keterampilan apa yang nanti akan dibuka, dengan menyesuaikan kebutuhan yang ada di dunia lapangan kerja, hingga diputuskan pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis ini, maka segala persiapan terkait pembelajaran program keterampilan mulai dari sarana dan prasarana, hingga kurikulum dan sebagainya, turut dirancang dan dipersiapkan. Seperti yang telah disampaikan oleh Bapak Masyhuri (selaku Ketua Program Keterampilan) :

Sarana dan pasarana program ini kita (MAN 1 Ponorogo) sendiri. Melalui swadaya dari komite dan juga proposal kepada kementerian agama. Kalau dari ITS Surabaya hanya menyediakan materi yang diajarkan dan kurikulumnya saja. Ditambah lagi ada program upgrading sebagai program kerjasama dengan ITS Surabaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (tenaga pendidik) di MAN 1 Ponorogo. Yang nantinya diarahkan untuk menjadi tenaga pendidikan program keterampilan.<sup>56</sup>

Selanjutnya waka kurikulum dan guru pengelola program keterampilan merencanakan kalender pembelajaran program keterampilan, prota, promes, dan perangkat pembelajaran lainnya sebagai acuan utama pelaksanaan pembelajaran program keterampilan di MAN 1 Ponorogo, selaras dengan penuturan Bapak Muhadi:

Kita bersama tim pengelola program keterampilan menyusun beban kerja guru, jadwal KBM program keterampilan multimedia dan desain grafis, mengatur kelas dan lab komputernya agar tidak kres antara satu dengan yang lainnya.<sup>57</sup>

Juga sesuai dengan penjelasan Bapak Bayu Dian Anggara (Guru Program Keterampilan):

---

<sup>55</sup>Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/17-12/2020

<sup>56</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/08-2/2021

<sup>57</sup>Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/17-12/2020

Diawal, kita membuat jadwal pembelajaran kemudian prota (program tahunan) dan promes (program semester) dan yang terakhir RPP. Kemudian di awal semester kita (guru pembimbing program keterampilan) berkumpul bersama waka kurikulum, ketua team program keterampilan, sekretaris program keterampilan, membahas rencana pembelajaran, jadwal pembelajaran selama satu semester, anggaran belanja, dan evaluasi pembelajaran.<sup>58</sup>

Perencanaan pembelajaran program keterampilan di MAN 1 Ponorogo diwujudkan dalam bentuk silabus dan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), pada awalnya mengacu pada materi yang diberikan ITS Surabaya hal ini karena memang pada saat itu pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo hanya sebagai ekstrakurikuler (kegiatan tambahan) saja, namun setelah mendapat SK MA Plus Keterampilan dari Kementrian Agama, perencanaan pembelajaran program keterampilan mengacu pada KMA nomor 184 tahun 2019 tentang pedoman implementasi kurikulum di madrasah. Sesuai dengan keterangan Bapak Masyhuri (Ketua Program Keterampilan) di MAN 1 Ponorogo:

Untuk kurikulum dan materi pembelajaran pada awalnya kita mengacu kepada materi dan kurikulum dari ITS Surabaya. Namun setelah kita mendapatkan SK Madrasah *Plus* Keterampilan, kurikulum dan materi pembelajaran kita padukan antara ITS Surabaya dan Kemenag. Untuk acuan pembelajaran seperti kompetensi dasar, tujuan pembelajaran seluruhnya diatur didalam KMA nomor 184 tahun 2019 tentang pedoman implementasi kurikulum pada madrasah.<sup>59</sup>

Dengan keterangan diatas dapat dipahami bahwa MAN 1 Ponorogo telah melakukan perencanaan pembelajaran melalui analisis kebutuhan terhadap pengadaan pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis, kalender pendidikan yang didalamnya terdapat jadwal pembelajaran, serta silabus dan juga RPP (rancangan pelaksanaan pembelajaran) sehingga pembelajaran program keterampilan ini telah dimanajemen sedemikian rupa agar dalam pelaksanaannya nanti mampu menghasilkan

---

<sup>58</sup>Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/22-12/2020

<sup>59</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/08-2/2021

lulusan seperti apa yang telah diharapkan oleh sekolah.

Dalam mengawal berjalannya pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis ini, MAN 1 Ponorogo membentuk tim yang mengurus secara khusus dan merupakan ahli di dalam bidangnya yang dinamakan tim program keterampilan. Hal ini sesuai dengan keterangan yang disampaikan oleh bapak Masyhuri (Ketua Program Keterampilan):

Ada, kami membentuk tim khusus yang didalamnya terdiri beberapa guru yang dirasa ahli dibidang ini, didalamnya ada saya sebagai ketua program keterampilan, waka kurikulum, dan beberapa guru program keterampilan.<sup>60</sup>

Dengan keterangan tersebut semakin jelas bagaimana tahap perencanaan program keterampilan multimedia dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo berjalan. Perencanaan pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis yang dilakukan oleh MAN 1 Ponorogo dengan membentuk tim khusus pengelola program keterampilan. Dalam proses perencanaan ini mengacu pada KMA nomor 184 tahun 2019 dengan dikolaborasikan dengan kurikulum pembelajaran dari ITS Surabaya, yang kemudian diterapkan dalam silabus, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), program tahunan (prota), dan program semester (promes).



---

<sup>60</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/08-2/2021

## 2. Pelaksanaan Pembelajaran pada Program Keterampilan Multimedia dan Desain Grafis di Madrasah Aliyah Negeri 1 Ponorogo



**Gambar 4.2**  
**Skema Pelaksanaan Pembelajaran**

Setelah sebelumnya kita ketahui tahap perencanaan pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis, maka selanjutnya masuk kepada tahap pelaksanaan. Tahap ini adalah tahap implementasi dari apa yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya serta mengetahui bagaimana hasilnya dilapangan. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran program keterampilan ini, ada dua macam pembelajaran yakni teori dan praktek, dan alokasi waktu pembelajaran dan strategi pembelajarannya juga mengikuti pedoman MA *plus* keterampilan, seperti jumlah minimal 6 jam pelajaran selama satu minggu, maka hal ini selaras dengan keterangan bapak Bayu Dian Anggara (Guru Program Keterampilan):

Dalam program keterampilan desain grafis pembelajarannya berupa 2 macam, yakni teori dan praktik. Selama satu minggu ada 6 jam pelajaran desain grafis. Kemudian 6 jam ini, dibagi menjadi 3 mata pelajaran sehingga setiap mata pelajaran memiliki 2 jam pelajaran. Setiap mata pelajaran ini memiliki sekitar 3-4 kompetensi dasar, dan memiliki target siswa mampu membuat karya dari setiap mata pelajaran.<sup>61</sup>

Pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan oleh tim pengelola program keterampilan yang telah dibentuk oleh sekolah dan pada ujung tombaknya dilakukan oleh para guru atau tenaga pendidik yang telah ahli dan guru yang mengikuti program

<sup>61</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/22-12/2020

*upgrading*, yang merupakan program kerja sama dengan ITS Surabaya. Sebagaimana yang telah disampaikan oleh Bapak Muhadi selaku waka kurikulum:

Dengan dibantu tim pengelola program keterampilan melaksanakan apa yang telah direncanakan sebelumnya, kemudian nanti ada instruktur atau guru pembimbing khusus multimedia dan khusus desain grafis yang melaksanakan pembelajaran secara langsung dengan peserta didik.<sup>62</sup>

Dan juga sesuai dengan keterangan yang disampaikan oleh Bapak Masyhuri (ketua program keterampilan):

Ditambah lagi ada program *upgrading* sebagai program kerjasama dengan ITS Surabaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (tenaga pendidik) di MAN 1 Ponorogo. Yang nantinya diarahkan untuk menjadi tenaga pendidikan program keterampilan.<sup>63</sup>

Selanjutnya, pembelajaran yang dilakukan dikelas dilaksanakan sesuai dengan standar MA Plus Keterampilan dengan mengacu kepada KMA nomor 184 tahun 2019, yang kemudian diterapkan melalui kalender akademik, silabus pembelajaran, serta rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Berikut keterangan yang disampaikan oleh bapak Masyhuri selaku ketua program keterampilan:

Dalam pembelajaran dikelas kita membuat silabus dan RPP, sebagai penerapan dari KMA nomor 184 tahun 2019 dari Kementrian Agama, selanjutnya didalam silabus kita tentukan jadwal pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam bentuk nyata misalkan mampu membuat karya dengan teknik tertentu atau dengan aplikasi tertentu, dst. Dalam waktu satu minggu kita diberikan minimal 6 jam pelajaran untuk mata pelajaran program keterampilan. Jadi kita harus nambah jam untuk mata pelajaran program keterampilan desain grafis dan multimedia ini, sehingga anak-anak pulang lebih sore sekitar jam setengah 4.<sup>64</sup>

Dan didalam kelas, guru menjadi ujung tombak dari pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis ini. Pada pembelajaran multimedia dan desain grafis guru lebih banyak praktek dibandingkan teori. Sesuai dengan keterangan

---

<sup>62</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/22-12/2020

<sup>63</sup>Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/08-2/2021

<sup>64</sup>Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/08-2/2021

bapak Bayu Dian Anggara selaku guru program keterampilan:

Dalam program keterampilan desain grafis pembelajarannya berupa 2 macam, yakni teori dan praktik. Selama satu minggu ada 6 jam pelajaran desain grafis. Namun kami lebih memperbanyak praktek dibandingkan teori, karena pada dasarnya pembelajaran multimedia dan desain grafis, point utamanya dalah pada praktek.<sup>65</sup>

Keterangan senada juga disampaikan oleh bapak Masyhuri (ketua program keterampilan):

Dikelas kami justru lebih banyak praktek ketimbang hanya toeri saja, karena kan untuk keterampilan seperti desain grafis dan multimedia itu yang penting prakteknya bisa mewujudkan sebuah karya. Maka, kami dikelas mungkin hanya memberikan teori 20 % selebihnya merupakan praktek.<sup>66</sup>

Dalam pelaksanaan suatu program pasti terdapat kendala, begitu juga dengan pelaksanaan pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis. Kendala yang dihadapi dari setiap bidang spertinya ada, namun yangpaling menonjol adalah waktu pembelajaran yang dirasa masing kurang, untuk penyampaian materi dan praktek waktu 6 jam dalam seminggu ini masih belum cukup. Peserta didik membutuhkan lebih banyak waktu lagi untuk praktek dan latihan dengan bimbingan dan arahan dari guru pembimbing. Karena masing-masing peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

Ada yang dengan praktek satu atau dua kali saja sudah mampu menghasilkan karya yang menjadi target atau tujuan pembelajaran. Namun, ada juga anak atau peserta didik yang perlu berkali-kali praktek untuk mampu mencapai tujuan pembelajaran menghasilkan sebuah karya atau mempraktekkan teknik baru dengan aplikasi multimedia atau desain grafis tertentu. Selain itu, kendala yang ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran program keterampilan adalah pembiayaan karena untuk

---

<sup>65</sup>Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/22-12/2020

<sup>66</sup>Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/08-2/2021

memenuhi jalannya pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis perlu banyak penunjang seperti sarana prasarana yang memadai dan juga tenaga ahli, sehingga perlu pembiayaan yang besar, maka ini pada awal pendirian pembelajaran menjadi kendala besar. Hal ini sesuai dengan keterangan yang disampaikan oleh bapak Masyhuri selaku ketua program keterampilan:

Kendala yang dihadapi adalah sarana dan prasarana kita harus mumpuni karena desain grafis dan multimedia membutuhkan spec komputer yang tinggi dan alat-alat multimedia seperti kamera ini juga sangat berpengaruh pada pembelajaran multimedia. ini membutuhkan biaya yang besar. Pada awalnya MAN 1 Ponorogo hanya menggunakan beberapa laptop saja. Kemudian para guru akhirnya mengumpulkan iuran swadaya untuk menambah unit computer dengan spesifikasi yang sesuai untuk desain grafis dan multimedia. karena sebelum adanya SK resmi dari Kemenag, kita belum mendapatkan dana yang turun pemerintah. Maka secara swadaya kita berdayakan program keterampilan dari iuran anggota komite sekolah dan para guru. Kendala selanjutnya adalah waktu pembelajaran. Waktu 6 jam untuk satu minggu yang diberikan oleh sekolah ini dirasa masih kurang. Untuk siswa yang masih belajar dari awal untuk desain grafis dan multimedia. maka untuk menyikapi kendala ini anak dituntut untuk lebih banyak praktek sendiri diluar jam pelajaran.<sup>67</sup>

Begitu juga sesuai dengan keterangan oleh bapak Bayu Dian Anggara (guru program keterampilan):

Untuk tantangan atau hambatan yang kami rasakan adalah keterbatasan waktu jam pelajaran, dan tuntutan membuat produk, padahal untuk membuat produk (karya) siswa harus menguasai dulu teknik desain, bila siswa belum mampu mendesain maka siswa pun tidak akan mampu membuat produk.<sup>68</sup>

Dengan keterangan diatas menjadi jelas terakit pelaksanaan pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo, mulai dari pelaksanaan secara manajerial, hingga kendala atau tantangan yang dihadapi. Pelaksanaan pembelajaran program keterampilan ini, ada dua macam pembelajaran yakni teori dan praktek. Pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan oleh tim pengelola program

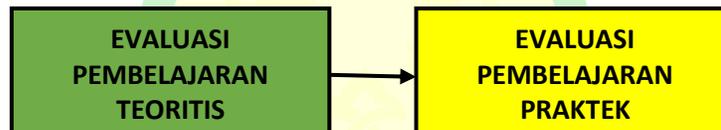
---

<sup>67</sup>Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/08-2/2021

<sup>68</sup>Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/22-12/2020

keterampilan yang telah dibentuk oleh sekolah dan pada ujung tombaknya dilakukan oleh para guru atau tenaga pendidik yang telah ahli dan guru yang mengikuti program upgrading. Pembelajaran yang dilakukan dikelas dilaksanakan sesuai dengan standar MA Plus Keterampilan dengan mengacu kepada KMA nomor 184 tahun 2019. Pada pembelajaran multimedia dan desain grafis guru lebih banyak praktek dibandingkan teori.

### 3. Evaluasi Pembelajaran Program Keterampilan Multimedia dan Desain Grafis di Madrasah Aliyah Negeri 1 Ponorogo



**Gambar 4.3**  
**Skema Evaluasi Pembelajaran**

Pada tahap evaluasi ini adalah tahap terakhir proses manajemen pembelajaran. Pada tahap ini, merupakan tahap mengetahui kelemahan atau kekeurangan yang terdapat dalam pelaksanaan pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis. Maka dari itu perlu adanya evaluasi ini guna mencari solusi guna mengatasi kekurangan yang ada, dengan harapan mampu memaksimalkan pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo. Evaluasi tersebut dilakukan dengan cara pengambilan nilai di setiap akhir bab mata pelajaran di program keterampilan multimedia dan desain grafis. Sejalan dengan keterangan yang disampaikan oleh bapak Bayu Dian Anggara (selaku guru pengelola program keterampilan):

Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan melaksanakan ulangan harian dan ujian praktek pada setiap mata pelajaran. Untuk waktu pelaksanaannya biasanya kita setelah selesai materi per bab pada mata pelajaran tersebut. Terkadang bila waktunya tidak mencukupi, untuk ulangan harian saya ganti

dengan penugasan sehingga tetap ada evaluasi untuk pemahaman secara teori untuk peserta didik.<sup>69</sup>

Begitu juga dengan keterangan bapak Muhadi selaku waka kurikulum di MAN 1

Ponorogo:

Biasanya guru melakukan evaluasi pembelajaran melalui pengambilan nilai setiap akhir pembelajaran, misalkan pada mata pelajaran corel draw telah usai materi bab 1 maka diambil nilai teori dan praktek. Nilai teori bisa dilakukan melalui penugasan, atau ulangan harian atau metode yang lain.<sup>70</sup>

Dengan beberapa keterangan diatas dapat diketahui bahwa evaluasi pembelajaran pada program keterampilan multimedia dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo dilakukan dengan melihat kemampuan teoritis peserta didik dan kemampuan praktek peserta didik. Guru pengelola program keterampilan melihat kemampuan teoritis peserta didik dengan menggunakan metode ulangan harian disetiap akhir bab, atau pemberian tugas di setiap bab. Dengan ini, guru pengelola program keterampilan multimedia dan desain grafis akan tahu sampai dimana pemahaman teoritis peserta didik.

Selanjutnya guru pengelola program keterampilan multimedia dan desain grafis melakukan pengambilan nilai praktek guna mengetahui kemampuan praktek peserta didik atas teori yang telah diajarkan sebelumnya. Pada ujian praktek ini biasanya peserta didik akan ketahuan sampai dimana pemahaman peserta didik. Pola pembelajaran pada program keterampilan multimedia dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo lebih banyak praktek daripada pembelajaran teoritis. Hal ini karena pembelajaran yang berbasis *skill* (keterampilan) akan lebih mudah diajarkan dengan praktek langsung dari pada hanya menggunakan teori. Selaras dengan keterangan bapak Masyhuri selaku ketua program keterampilan:

---

<sup>69</sup>Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/22-12/2020

<sup>70</sup>Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/17-12/2020

Dikelas kami justru lebih banyak praktek ketimbang hanya teori saja, karena kan untuk keterampilan seperti desain grafis dan multimedia itu yang penting prakteknya bisa mewujudkan sebuah karya. Maka, kami dikelas mungkin hanya memberikan teori 20 % selebihnya merupakan praktek.<sup>71</sup>

Untuk tahap selanjutnya guru pengampu melakukan tindak lanjut sesuai dengan kendala atau permasalahan yang dihadapi. Misalnya Pemahaman peserta didik yang kurang karena masalah waktu pembelajaran yang dirasa masih kurang. Untuk menghadapi hal tersebut dilakukan evaluasi antara guru pengampu dan tim pengelola program keterampilan. Sehingga muncul solusi untuk megahadapi waktu pembelajaran yang kurang maka dapat dilakukan dengan menyederhanakan materi yang di rasa kurang efektif (sulit dipelajari dan penerapan dalam lapangan juga jarang) misalkan program *autocad* dan *adobe flash*.

Dua mata pelajaran ini disederhanakan materinya dan juga dikurangi target karya yang harus dihasilkan. Dan menambah waktu untuk materi atau mata pelajaran yang efektif (mudah dan penerapannya sering terjadi dilapangan) contoh: *corel draw* dan *photoshop*. Seperti keterangan yang telah disampaikan oleh Bapak Bayu Dian Anggara (guru program keterampilan):

Karena dalam jatah 6 jam dalam satu pekan itu tidak bisa dirubah. Solusinya adalah menyederhanakan mata pelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis. baiknya kita sederhanakan mata pelajaran yang tidak efektif (pelajaran yang sulit dan penenerapannya dilapangan jarang) dan memperbanyak mata pelajaran yang efektif (mata pelajaran yang mudah dan sering penerapaannya di lapangan).<sup>72</sup>

Selanjutnya solusi yang diambil oleh sekolah terkait kendala waktu yang kurang dan pembiayaan pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis adalah dengan menyederhanakan mata pelajaran yang kurang efektif karena sulit dan

---

<sup>71</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/08-2/2021

<sup>72</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/22-12/2020

jarang penerapannya di lapangan. Selanjutnya menambah mata pelajaran yang efektif (mudah dan sering penerapannya dilapangan). Dengan ini, peserta didik menjadi lebih banyak kesempatan untuk praktek mendalami materi yang sering digunakan di dunia lapangan pekerjaan dan jenjang pendidikan selanjutnya.



## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Analisis Perencanaan Pembelajaran Program Keterampilan Multimedia dan Desain Grafis di MAN 1 Ponorogo

Sebagai tugas professional, kegiatan pembelajaran yang diciptakan oleh guru tidak boleh dilakukan dengan sembarangan akan tetapi perlu dikelola dengan sebaik mungkin. Apalagi kegiatan belajar dan mengajar di sekolah merupakan hal yang strategis sebagai usaha sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan. Manajemen yang baik menentukan baik buruknya pembelajaran, sebagaimana seorang guru menggunakan metode yang tepat, penyediaan alat belajar yang cukup dan suasana kelas yang kondusif saat proses belajar-mengajar. Itu semua sangat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. Menurut William A. Shrode dan Dan Voice, Jr. fungsi manajemen meliputi: “perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi”.<sup>73</sup>

Perencanaan, menurut Harjanto (2010:2) perencanaan adalah suatu proyeksi tentang apa yang diperlukan dalam rangka mencapai tujuan dan bernilai. Dalam mengembangkan perencanaan, menurut Sanjaya (2011:49) bahwa “Ada beberapa program yang harus dipersiapkan guru sebagai proses penerjemahan kurikulum, yakni program penyusunan waktu, program tahunan, program semester, silabus, dan program harian atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)”.<sup>74</sup> Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, perencanaan pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis yang

---

<sup>73</sup>Ibid., Iis Dwi Nurvitasari, “Manajemen Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Minat Wirausaha Siswa”, 17.

<sup>74</sup>Ibid., Hazal Fitri, “Manajemen Pelaksanaan Pembelajaran ICT di SD Negeri 46 Kota Banda Aceh”....., 187-188.

dilakukan oleh MAN 1 Ponorogo dengan membentuk tim khusus pengelola program keterampilan yang bersinergi dengan waka kurikulum dan ITS Surabaya. Dalam proses perencanaan ini mengacu pada KMA nomor 184 tahun 2019, yang kemudian diterapkan dalam silabus, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), program tahunan (prota), dan program semester (promes). Perangkat pembelajaran ini digunakan sebagai bahan pijakan pelaksanaan pembelajaran dikelas nantinya.

Dalam proses perencanaan pembelajaran ini, tim pengelola program keterampilan multimedia dan desain grafis dituntut cermat, kreatif dan inovatif dalam menyusun perangkat pembelajaran yang ada. Karena perangkat pembelajaran yang disusun pada tahap perencanaan inilah yang nantinya menjadi pijakan utama dalam menjalankan pembelajaran hingga akhirnya nanti menentukan juga hasil akhir lulusan lembaga pendidikan MAN 1 Ponorogo.

Pada perencanaan pembelajaran ini tim pengelola program keterampilan bekerja sama dengan waka kurikulum, mengkolaborasi kurikulum pembelajaran dari ITS Surabaya dan KMA nomor 184 tahun 2019 dari Kementerian Agama, guna membentuk lulusan program keterampilan yang diinginkan oleh MAN 1 Ponorogo. Jadi, mata pelajaran yang diajarkan pada jurusan multimedia dan desain grafis ini mengacu pada kurikulum ITS Surabaya, sedangkan untuk alokasi waktu dan bobot penilaian serta pembelajaran mengikuti KMA nomor 184 tahun 2019. Dengan ini, diharapkan mampu membentuk lulusan yang nantinya siap bersaing di lembaga pendidikan selanjutnya maupun di dunia lapangan pekerjaan.

## **B. Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Program Keterampilan Multimedia dan Desain Grafis di MAN 1 Ponorogo**

Pelaksanaan, tahap ini merupakan operasionalisasi dari perencanaan pembelajaran,

sehingga tidak lepas dari perencanaan pengajaran/pembelajaran yang sudah dibuat. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya akan sangat tergantung pada bagaimana perencanaan pengajaran sebagai operasionalisasi dari sebuah kurikulum.<sup>75</sup> Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, pelaksanaan pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis dilakukan oleh tim ahli (peserta didik) yang berkompeten dalam bidangnya, ditambah dengan adanya program *upgrading* tenaga pendidik yang nantinya akan diterjunkan dalam program keterampilan multimedia dan desain grafis. MAN 1 Ponorogo bekerja sama dengan pihak ITS Surabaya dalam pelaksanaan program *upgrading* tenaga pendidik program keterampilan multimedia dan desain grafis.

Pelaksanaan pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo, memerlukan perlengkapan yang menunjang suksesnya pembelajaran multimedia dan desain grafis baik secara langsung maupun tidak langsung. MAN 1 Ponorogo telah melengkapi program keterampilan multimedia dan desain grafis dengan sarana dan prasarana yang memadai, contoh salah satunya ada 3 laboratorium komputer dengan spesifikasi yang tinggi guna menunjang pembelajaran multimedia dan desain grafis, ada kelas yang standart yang nyaman untuk belajar.

Didalam kelas, pelaksanaan pembelajaran terdapat dua jenis pembelajaran yang dilaksanakan yakni teori dan praktek. Di kelas multimedia dan desain grafis, pembelajaran dijalankan dengan lebih banyak prakteknya dibandingkan dari teori. Hal ini, dikarenakan pembelajaran multimedia dan desain grafis akan lebih mudah dipahami bila dilakukan dengan praktek, maka dari itu peserta didik dituntut untuk lebih banyak praktek dan menghasilkan karya dari setiap mata pelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis yang diajarkan.

---

<sup>75</sup>Ibid., Hazal Fitri, "Manajemen Pelaksanaan Pembelajaran ICT di SD Negeri 46 Kota Banda Aceh"....., 187-188.

Pelaksanaan pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo memilikipayung hukum SK MA *Plus*Keterampilan yang dikeluarkan oleh Kementrian Agama, sedangkan pada kurikulumnya mengacu pada KMA nomor 184 tahun 2019. Semuanya telah diatur secara detail didalam KMA nomor 184 tahun 2019. Dengan resminya MAN 1 Ponorogo menjadi MA *Plus* Keterampilan, seluruh pembelajaran multimedia dan desain grafis yang dulunya menjadi kegiatan ekstrakurikuler saja, berubah menjadi mata pelajaran yang masuk pada kurikulum seperti mata pelajaran matematika dan pelajaran lainnya. Pembelajaran multimedia dan desain grafis dalam KMA nomor 184 tahun 2019 mendapat alokasi waktu 6 jam dalam 1 minggu. Karena penambahan pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis ini, sekolah menjadi pulang lebih sore.

### **C. Analisis Evaluasi Pembelajaran Program Keterampilan Multimedia dan Desain Grafis di MAN 1 Ponorogo**

Pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Setiap kegiatan pasti memiliki kekurangan-kekurangannya masing-masing. Maka, perlu adanya tahap evaluasi guna memperbaiki pelaksanaan kegiatan tersebut agar nantinya mampu mencapai tujuan kegiatan tersebut. Dalam hal ini, kegiatan tersebut adalah pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis. Evaluasi, adalah salah satu alat untuk mengetahui hasil kemajuan belajar peserta didik yang harus dilakukan dengan baik. Gronlund dan Linn (dalam Wiyono:2007:1) menyatakan, bahwa “evaluasi pembelajaran adalah suatu proses mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi informasi secara sistematis untuk menetapkan sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran”. Sedangkan menurut Setyosari (2001:20), bahwa “evaluasi pembelajaran merupakan proses untuk menentukan dan menggunakan teknik untuk mengidentifikasi kelemahan-kelemahan yang ada atau yang terjadi dalam pembelajaran”.<sup>76</sup>

---

<sup>76</sup>Ibid., Entin Fuji Rahayu, “Manajemen Pembelajaran Dalam Rangka Pengembangan Kecerdasan....”, 359.

Kegiatan evaluasi pembelajaran pada program keterampilan multimedia dan desain grafis, yang dilakukan oleh MAN 1 Ponorogo ada dua macam yakni evaluasi pemahaman peserta didik secara teoritis dan evaluasi kemampuan peserta didik secara praktek. Evaluasi ini dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran pada program keterampilan multimedia dan desain grafis. Evaluasi ini dilakukan setiap akhir pembelajaran dari BAB pada mata pelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis.

Selanjutnya dari evaluasi tersebut ditindak lanjuti oleh guru pengampu mata pelajaran tersebut sesuai dengan kendala atau permasalahan yang muncul. Pada tahap evaluasi seringkali ditemukan permasalahan dan kekurangan yang terjadi saat pelaksanaan pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis. Permasalahan ini akan terlihat setelah adanya evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru pengelola program keterampilan multimedia dan desain grafis. Permasalahan yang muncul akan ditindak lanjuti oleh guru pengelola program keterampilan dengan mengambil tindakan yang disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi.

Misalkan pada permasalahan waktu pembelajaran yang kurang maka diambil solusi dengan menyederhanakan materi pembelajaran yang sulit dan penerapannya dilapangan kurang. Seperti *autocad* dan *adobe flash*. Dan memperbanyak waktu pada pembelajaran yang mudah dan sering penggunaannya dilapangan. Seperti *coreldraw* dan *photoshop*. Sehingga peserta didik dapat praktek lebih banyak pada materi tersebut. Hal ini akan mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi keterampilan multimedia dan desain grafis karena peserta didik lebih banyak kesempatan untuk praktek langsung memahami materi keterampilan multimedia dan desain grafis.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan paparan keterangan dan analisis data pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sejumlah poin penting terkait penelitian ini sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo adalah dengan membentuk tim khusus pengelola program keterampilan yang bersinergi dengan waka kurikulum dan ITS Surabaya. Dalam proses perencanaan ini, tim pengelola program keterampilan membuat silabus, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), program tahunan (prota), dan program semester (promes) yang seluruhnya mengacu pada KMA nomor 184 tahun 2019 yang dikolaborasikan dengan kurikulum pembelajaran dari ITS Surabaya.
2. Pelaksanaan pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo, ada dua macam pembelajaran yakni teori dan praktek, dan alokasi waktu pembelajaran dan strategi pembelajarannya juga mengikuti pedoman MA plus keterampilan. Pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan oleh tim pengelola program keterampilan yang telah dibentuk oleh sekolah dan pada ujung tombaknya dilakukan oleh para guru atau tenaga pendidik yang telah ahli dan guru yang mengikuti program upgrading, yang merupakan program kerja sama dengan ITS Surabaya. pembelajaran yang dilakukan dikelas dilaksanakan sesuai dengan standar MA Plus Keterampilan dengan mengacu kepada KMA nomor 184 tahun 2019, yang kemudian diterapkan melalui kalender akademik, silabus pembelajaran, serta rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dan didalam kelas, guru menjadi ujung tombak dari pembelajaran

program keterampilan multimedia dan desain grafis ini. Pada pembelajaran multimedia dan desain grafis guru lebih banyak praktek dibandingkan teori.

3. Evaluasi pembelajaran pada program keterampilan multimedia dan desain grafis ada dua macam, yaitu evaluasi teoritis dan praktek. Evaluasi pemahaman teoritis peserta didik dilaksanakan dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran multimedia dan desain grafis di setiap akhir bab materi pembelajaran. Sedangkan evaluasi praktek dilakukan oleh guru pengampu program keterampilan multimedia dan desain grafis pada setiap akhir materi pembelajaran multimedia dan desain grafis. Selanjutnya dari evaluasi tersebut ditindak lanjuti oleh guru pengampu mata pelajaran tersebut sesuai dengan kendala atau permasalahan yang muncul. Pada umumnya adalah masalah kurangnya waktu pembelajaran maka diambil solusi, dengan menyederhanakan mata pelajaran yang dianggap kurang efektif karena sulit dan jarang penerapannya di dunia lapangan pekerjaan.

## **B. Saran**

1. Bagi Lembaga

Pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis yang terdapat di MAN 1 Ponorogo ini merupakan sebuah keunggulan dan terobosan yang baik untuk meningkatkan lulusan (*output* yang berkualitas). Maka, kualitas program keterampilan multimedia dan desain grafis agar selalu dijaga dan ditingkatkan dengan manajerial yang baik dan inovasi-inovasi yang baru sehingga pembelajaran ini benar-benar menjadi solusi dalam menghasilkan SDM (sumber daya manusia) yang berkualitas.

2. Bagi Guru

Dalam pembelajaran program keterampilan multimedia dan desain grafis di MAN 1 Ponorogo, ujung tombak pelaksanaan pembelajaran ini adalah seorang guru.

Guru memiliki peran penting sebagai pelaksana pembelajaran dikelas. Maka dari itu seluruh guru program keterampilan harus meningkatkan kinerja serta tanggung jawabnya masing-masing dalam memberikan pembelajaran yang berkualitas dan inovatif sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti lebih mendalam tentang manajemen pembelajaran yang berbasis skill (keterampilan) lainnya yang diharapkan mampu menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas lulusan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, Siti. *Manajemen Pengembangan Pendidikan Keterampilan Vokasional di MAN 15 Jakarta*. (Skripsi) Program Magister Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. 2019.
- Afrina, Eka. et.al, *Vokasi di era Industri: Kajian Ketenagakerjaan di Daerah*. Perkumpulan Prakarsa: Jakarta. 2018.
- Al Ghazali. *Ihya Ulumuddin*. Beirut: Dar al Kitab al ‘Arabi. 2005.
- Amin, Kamarudin. *Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Islam Nomor 1023 Tahun 2016 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Program Keterampilan Di Madrasah Aliyah*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia. 2016.
- Anwar, Saefudin. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011.
- Arifin, Yulyani. et.al. *Digital multimedia*. Jakarta: BINA Nusantara Media & Publishing. 2015.
- Author, M. Nailul. *Integrasi Pendidikan Keterampilan dalam Kurikulum Madrasah di MAN Kendal* (Skripsi). IAIN Semarang. 2008.
- Crisjayanti, Martina. *Manajemen Program Pengembangan Vocatinal Skill di MAN 1 Madiun*. (Skripsi) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. 2020.
- Fitri, Hazel. *Manajemen Pelaksanaan Pembelajaran ICT di SD Negeri 46 Kota Banda Aceh*. Vol. VII No.2 (Juli – Desember 2016).
- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 1023 Tahun 2016 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Program Keterampilan di Madrasah . Jakarta. 22 Februari 2016.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif* . Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2007.
- ..... *Metodologi Penelitian Kualitatif* . Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2006.
- Mutia,Cut. et.al. *Manajemen Pembelajaran Melalui Pendekatan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Mesjid Raya Aceh Besar*. *Jurnal Administrasi Pendidikan Pasca sarjana Universitas Syiah Kuala Volume 4 Nomor 1*. Februari 2016.
- Nurvitasari, Iis Dwi. *Manajemen Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dalam Meningkatkan Wirausaha Siswa* (Skripsi). IAIN Ponorogo. 2020.
- Rahayu, Entin Fuji. *Manajemen Pembelajaran Dalam Rangka Pengembangan Kecerdasan Majemuk Peserta Didik*. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, Vol. 24 No. 5. Maret 2015.

- Rahayu, Nanik Sri. *Desain Multimedia Untuk SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta: Kemdikbud. 2013..
- Sidiq, Umar. & Moh. Miftachul Choiri. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: Nata Karya. 2019.
- Sudira, Putu. *TVET ABAD XXI: Filosofi, Teori, Konsep, dan Strategi Pembelajaran Vokasional*. Yogyakarta: UNY Press. 2017.
- ..... *TVET Abad XXIFilosofi, Teori, Konsep, dan Strategi Pembelajaran Vokasional*. Yogyakarta: UNY Press. 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. 2015.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2007.
- Wawancara Guru Program Keterampilan MAN 1 Ponorogo, (Selasa, 22 Desember 2020).
- Wawancara Guru Program Keterampilan MAN 1 Ponorogo, (Senin, 08 Februari 2021).
- Wawancara Waka Kurikulum MAN 1 Ponorogo, (Kamis, 17 Desember 2020).
- Widiya, Leonardo Adi Dharma. & Andreas James Darmawan. *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Kemendikbud RI. 2016.
- Zulaichah, Mahmudah Dwi. *Pengelolaan Pendidikan Vokasional Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa Al-Azhar Sidoarjo*. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. 2018.

