



Implementasi Pembelajaran Kursus Komputer Desain Grafis di Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Siap Kerja (LPPSK) EMC Informatika Kudus

Khoirin Nida¹, Joko Sutarto²

^{1,2} Universitas Negeri Semarang

Received: 04 Juni 2024

Revised: 11 Juni 2024

Accepted: 18 Juni 2024

Abstrak

This research was carried out as an effort to help people become competent human resources and have the skills to be able to compete in the world of work through computer graphic design courses. The aim of this research is to describe the implementation of computer graphic design course learning including planning, implementation and evaluation as well as supporting and inhibiting factors. This research uses a qualitative descriptive approach with research subjects including the head of LPPSK, instructors and course participants. The data sources used are primary data and secondary data. Data collection techniques through observation, interviews and documentation. Data validity techniques use source triangulation and technical triangulation. Data analysis techniques are carried out by collecting data, reducing data, presenting data and drawing conclusions. The results of this research show that: (1) implementation of learning includes planning consisting of learning objectives, teaching materials, students, instructors, facilities and infrastructure as well as time allocation. In the implementation of loading learning materials, learning methods, learning media, creating communication and providing motivation. In evaluation through evaluation of results, process and end. (2) supporting factors, namely clear learning objectives, teaching materials in accordance with the SKKNI and DUDI curriculum, competent instructors, appropriate learning media and methods, supporting facilities and infrastructure, creating good communication and providing motivation, students' ability to absorb learning material, there are competency exam questions. Meanwhile, the inhibiting factors are the lack of infrastructure, time management and weather. The conclusion of this research is that the implementation of computer graphic design course learning has been carried out well. The researcher's suggestion is to recruit instructors and instructors to be more enthusiastic in creating communication and providing motivation to students.

Keywords: Learning, Computer Courses, Graphic Design, LPPSK

(*) Corresponding Author: khoirinnida94@students.unnes.ac.id

How to Cite: Nida, K., & Sutarto, J. (2024). Implementasi Pembelajaran Kursus Komputer Desain Grafis di Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Siap Kerja (LPPSK) EMC Informatika Kudus. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12531478>

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia, sebab pada dasarnya manusia dilahirkan dengan dibekali akal dan pikiran. Pendidikan dapat menjadi sarana dalam membentuk sumber daya manusia agar berkompeten dan siap dalam menghadapi tantangan baru. Generasi milenial apalagi di masa seperti ini mayoritas dapat tumbuh dan berkembang karena pendidikan. Hasil yang nantinya dicapai setelah mengikuti pendidikan adalah terciptanya sumber daya manusia yang berkompeten dan sesuai dengan tuntutan



pembangunan. Wisarja & Sudarsana (2017:290) menyatakan bahwa maju atau tidaknya suatu bangsa tentunya dapat dilihat dari mutu pendidikan bangsa itu sendiri, mutu pendidikan bangsa dapat menentukan bangsa dapat menentukan maju atau mundurnya suatu bangsa, secara tidak langsung bangsa akan tumbuh melalui upaya sadar untuk mengembangkan pengetahuan masyarakat. Pendidikan merupakan usaha untuk membentuk karakter peserta didik agar mereka dapat mengetahui dan membedakan antara baik buruknya dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara, sehingga pendidikan pada intinya sebagai penolong di tengah tengah kehidupan manusia (Rulianto & Hartono, 2018:128). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan potensi diri yang akan menjadi investasi dalam pengembangan sumber daya manusia yang nantinya akan menentukan pembangunan ekonomi suatu bangsa.

Sistem pendidikan di Indonesia memang terbagi menjadi tiga jalur, yaitu formal, nonformal, dan informal. Namun, mayoritas masyarakat Indonesia masih menganggap bahwa pendidikan yang terpenting adalah pendidikan formal. Padahal di era revolusi industri 4.0 seperti sekarang ini seseorang yang mempunyai gelar dalam pendidikan formal belum tentu mempunyai jenjang karir yang baik. Masyarakat dituntut untuk memiliki kemampuan dalam mengelola perkembangan teknologi tersebut sehingga dapat memperoleh manfaat yang sebaik-baiknya dari sebuah teknologi. Perkembangan teknologi dewasa ini menuntut Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas untuk dapat bersaing di pasar kerja global. Dengan begitu jika SDM tidak mampu beradaptasi dengan revolusi industri 4.0, maka hal tersebut dapat melatar belakangi peningkatan jumlah pengangguran di Indonesia.

Pengangguran di Indonesia sudah menjadi permasalahan yang pelik dan sulit terpecahkan. Melalui Badan Pusat Statistik (BPS) tercatat pada bulan Agustus 2022, Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 5,86 persen dengan jumlah pengangguran sebanyak 8,42 juta orang. Jumlah tersebut meningkat 0,03 persen dibandingkan dengan bulan februari 2022. Negara Indonesia termasuk negara berkembang yang memiliki jumlah penduduk besar. Sumber daya manusia yang besar, tentunya membutuhkan lapangan pekerjaan yang juga besar. Namun di sisi lain sebagai negara berkembang, pembangunan industri di Indonesia masih belum secepat negara maju. Hal ini yang membuat ketimpangan antara pertambahan pencari kerja, dengan jumlah lapangan pekerjaan yang tersedia. Ketimpangan yang ada membuat kompetisi untuk mendapatkan pekerjaan yang semakin sulit dan kebutuhan akan kemampuan sumber daya manusia yang unggul menjadi semakin rumit. Hal ini lah yang menyebabkan pengangguran tetap menjadi salah satu masalah besar di Indonesia.

Ditinjau dari presentasi jumlah pengangguran tersebut, pendidikan nonformal digunakan oleh pemerintah sebagai salah satu upaya pengentasan masalah pengangguran. (Sudarsana, 2017:43) menyatakan bahwa pendidikan nonformal merupakan investasi penting bagi anak, karena berfungsi untuk memberikan pendidikan pelengkap pada materi pendidikan formal yang terbatas. Sudarsana (2015:6) menyatakan bahwa dengan adanya pendidikan nonformal dapat lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat baik kelas sosial ekonomi maupun tingkat pendidikan. Pendidikan nonformal memiliki kelebihan yang unik dalam membantu mengurangi pengangguran dan kemiskinan

melalui kursus dan keterampilan hidup. Pendidikan nonformal memfokuskan pada kegiatan pendidikan suplementer yaitu kursus dan pelatihan bagi para alumni yang dalam kegiatannya adalah mengkombinasikan pendidikan umum dan pelatihan keterampilan. Sehingga pendidikan nonformal sangat penting bagi kita agar memiliki kemampuan untuk berperilaku positif guna mampu bertahan di kondisi yang sulit.

Pada era revolusi industri 4.0 ini seseorang harus didorong untuk menjadi produktif, dalam arti bukan hanya mencari pekerjaan tetapi menciptakan lapangan pekerjaan. Dalam menciptakan lapangan pekerjaan tentu dibutuhkan *skills* yang bisa didapatkan dengan mengikuti kursus dan pelatihan. Kursus merupakan bentuk pendidikan berkelanjutan untuk mengembangkan kemampuan warga belajar dengan penekanan pada penguasaan keterampilan, standar kompetensi, pengembangan sikap kewirausahaan serta pengembangan kepribadian profesional (Sutarto et al., 2017:54). Salah satu kursus yang cukup diminati masyarakat saat ini adalah kursus komputer. Dengan menguasai komputer maka semua pekerjaan akan menjadi lebih mudah. Apalagi salah satu bentuk perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 dalam bidang informasi serta komunikasi ialah komputer. Memasuki revolusi industri 4.0 yang serba digitalisasi kemampuan untuk menguasai keilmuan desain grafis sangat dibutuhkan. Desain grafis menjadi salah satu program komputer yang banyak dibutuhkan berbagai kalangan, mulai dari instansi, perusahaan, komunitas bahkan event. Dengan menguasai desain grafis prospek kerja yang akan didapatkan sangat menjanjikan, karena desain grafis diproyeksikan akan terus populer hingga beberapa bahkan puluhan tahun kedepan.

Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Siap Kerja English Management Computer Informatika atau disingkat LPPSK EMC Informatika adalah lembaga pendidikan yang bergerak dalam bidang pendidikan nonformal yang menyiapkan tenaga kerja siap pakai yang diperuntukan bagi seluruh masyarakat dan khususnya bagi para pencari pekerja. LPPSK EMC Informatika menawarkan beberapa kursus diantaranya kursus komputer, setir mobil, bahasa inggris dan menjahit. LPPSK EMC Informatika menjadi salah satu lembaga pelatihan dan kursus yang banyak diminati masyarakat dan saat ini sudah memiliki beberapa cabang yang tersebar di Provinsi Jawa Tengah yaitu cabang Pati, Rembang, Blora, Purwodadi dan Juwana. Salah satu program kursus yang unik dan banyak diminati masyarakat dan menjadi salah satu program kursus paling unggul di LPPSK EMC Informatika adalah kursus komputer desain grafis. Berbeda dengan kursus komputer di lembaga lainnya, karena di lembaga ini desain grafisnya menggunakan perpaduan antara correl draw dan adobe photoshop. Dimana dengan menggunakan 2 perpaduan aplikasi ini dalam mendesain grafis akan lebih maksimal dan tentunya menghasilkan desain yang berkualitas.

Bertitik tolak dari uraian diatas tersebut maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berfokus pada pembelajaran kursus komputer yang ada di Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Siap Kerja (LPPSK) EMC Informatika Kudus tersebut, pada judul “Implementasi Pembelajaran Kursus Komputer Desain Grafis di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LPPSK) EMC Informatika Kudus”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Moleong (2013:4), metode kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang holistik dan deskriptif berupa kata-kata atau bahasa dari fenomena yang dialami oleh subjek penelitian yang dapat memberikan informasi yang mutakhir sehingga bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta lebih banyak dapat diterapkan pada berbagai macam masalah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi pembelajaran yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi serta faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi pembelajaran pada kursus komputer desain grafis correl draw dan adobe photoshop di LPPSK EMC Informatika Kudus. Subjek dalam penelitian ini berdasarkan relevansi jabatan yang terdiri dari Kepala LPPSK EMC Informatika, dua instruktur kursus komputer desain grafis, dan tiga peserta kursus komputer desain grafis.

Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data primer yang diperoleh dari narasumber secara langsung dan sumber data sekunder yang diperoleh dari arsip, dokumen resmi, buku-buku, serta artikel-artikel yang berhubungan dengan implementasi pembelajaran kursus komputer desain grafis di LPPSK EMC Informatika Kudus. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber bertujuan untuk menguji keabsahan data dengan cara mengecek data yang diperoleh dari beberapa sumber dengan teknik yang sama, sedangkan triangulasi teknik berguna untuk menguji keabsahan data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama namun dengan teknik yang berbeda. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yaitu meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti di LPPSK EMC Informatika Kudus, maka implementasi pembelajaran pada kursus komputer desain grafis correl draw dan adobe photoshop adalah:

Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran merupakan langkah awal sebelum dilakukan pelaksanaan pembelajaran. perencanaan pembelajaran dilakukan guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Bararah (2017:142), perencanaan pembelajaran adalah suatu proses dan upaya menyusun dan merumuskan suatu keputusan yang dilaksanakan untuk menciptakan sikap dan nilai-nilai dasar pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Hasil dari wawancara dengan Kepala LPPSK EMC Informatika yaitu bahwa, perencanaan pembelajaran pada kursus komputer desain grafis dilaksanakan dengan membentuk tim yang terdiri dari kepala LPPSK, instruktur dan melibatkan Dunia Usaha Dunia Industri (DUDI) untuk membahas rencana

pembelajaran dalam satu tahun kedepan. Sehingga nanti akan terlihat apakah ada yang harus direvisi atau diperbarui, ditambahi maupun dikurangi. Dalam melaksanakan perencanaan pembelajaran kursus di LPPSK EMC Informatika dilaksanakan dengan mengidentifikasi kebutuhan belajar dengan tujuan untuk mengetahui apa yang sedang dibutuhkan di pasar terutama disekitar Kota Kudus dan tentunya juga sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri. Setelah melaksanakan identifikasi kebutuhan belajar, LPPSK EMC Informatika akan membuka program kursus sesuai dengan apa yang dibutuhkan dipasar terutama di Kudus sendiri. Hal itu sesuai dengan yang ditegaskan oleh Sudjana dalam (Sucipto & Sutarto, 2015:137) bahwa identifikasi kebutuhan belajar adalah penentuan perbedaan keadaan nyata dan kondisi yang diinginkan peserta didik terlebih berpacu dilapangan.

Dalam buku Sutarto, (2013:31) menyatakan bahwa rancangan pelaksanaan program pembelajaran pendidikan nonformal hendaknya memuat sejumlah komponen, yaitu : tujuan program, bahan belajar, metode pembelajaran, sarana/prasarana pembelajaran, sumber belajar/tutor, peserta didik, sistem penilaian hasil belajar, waktu dan tempat kegiatan pembelajaran Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah hal mendasar yang harus ditetapkan dan dimaksudkan sebagai panduan dalam menyusun dan melaksanakan serta bahan evaluasi kegiatan pembelajaran, sehingga tercipta kegiatan pembelajaran yang dapat mencapai tujuan secara maksimal dengan melalui cara-cara dan sumber secara efektif dan efisien (Wahyuni & Sutarto, 2018:27). Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber, bahwa LPPSK EMC Informatika terlebih dahulu menetapkan tujuan pembelajaran. Dalam perumusan tersebut dilaksanakan melalui rapat koordinasi antara kepala LPPSK dengan instruktur yang mana dalam rapat tersebut akan dibahas tujuan pembelajaran dengan acuan SKKNI dan kebutuhan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI). Perumusan tujuan pembelajaran di LPPSK EMC Informatika adalah untuk memenuhi kebutuhan pasar dan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri dalam dunia pecetakan dan diharapkan setelah lulus peserta didik sehingga setelah lulus dari sini, diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan ilmunya sebaik mungkin bahkan bisa membuat proyek misalnya membangun usaha seperti banner, pamflet, brosur, dll.

2. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan komponen yang tidak dapat dilepaskan dari perencanaan pembelajaran. Dalam menentukan bahan ajar tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan harus diimbangi dengan kemahiran dalam mengajar oleh guru di kelas, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan capaian pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang (Smaradigna et al., 2020:54). Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilaksanakan peneliti mengenai bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran kursus komputer desain grafis di LPPSK EMC Informatika adalah dengan menggunakan modul. Desain grafis di LPSK EMC Informatika ini menggunakan perpaduan antara correl draw

dan adobe photoshop, dimana dalam hal itu modul yang diberikan kepada peserta didik ada dua yaitu modul correl draw dan adobe photoshop. Bahan ajar dirancang dan dikemas dengan lengkap sehingga memudahkan peserta didik dalam memahaminya.

Dalam penyusunan bahan ajar melalui perencanaan yang matang agar nantinya bahan ajar dapat dijadikan sebagai fasilitas untuk mendukung proses pembelajaran. Proses penyusunan bahan ajar di LPPSK EMC Informatika adalah dengan mengadakan rapat tahunan yang melibatkan kepala LPPSK, instruktur dan DUDI. Nantinya didalam rapat akan dibahas mengenai bahan ajar bagian mana yang akan diperbarui. Dalam penyusunan bahan ajar diperlukan penetapan kurikulum yang akan digunakan yaitu prosenya ada timnya sendiri, nanti akan di bahas bersama dan hasilnya itu yang akan diajarkan. Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran desain grafis di LPPSK EMC Informatika adalah kurikulum SKKNI Nomor 109/MEN/VI/2010 dan disesuaikan dengan kebutuhan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI).

3. Peserta Didik

Peserta didik merupakan salah satu komponen dari pembelajaran dan pihak yang fokus dari desain pembelajaran yaitu peserta didik itu sendiri (Wahyuni & Sutarto, 2018:28). Peserta didik merupakan individu yang tidak dapat terlepas dari sistem pendidikan dan menjadi individu yang memiliki potensi untuk berkembang dan mereka berusaha mengembangkan potensinya itu melalui proses pendidikan pada jalur dan jenis pendidikan tertentu (Ramli, 2015:68). Warga belajar adalah seseorang yang akan menerima layanan program yang telah dirancang dan harus mempertimbangkan latar belakang seperti pengalaman, pengetahuan, usia dan kapasitas lainnya.

Sesuai dengan teori yang disampaikan oleh para ahli diatas, Langkah awal LPPSK EMC Informatika dalam memperoleh peserta didik yang akan mengikuti kursus komputer desain grafis adalah dengan menyebarkan informasi dan melakukan promosi melalui media sosial sebagai media promosi paling utama karena memang dinilai paling gencar dan tembus untuk mempromosikan seperti Instagram, Facebook, Whatsapp. Namun tetap menggunakan media cetak juga seperti brosur dapat membuat masyarakat tertarik untuk mengikuti kursus. Tujuan dengan melakukan penyebaran informasi tersebut adalah agar masyarakat yang membutuhkan program kursus dapat langsung mendaftarkan dirinya di LPPSK EMC Informatika. Dalam perekrutan peserta didik adalah dengan mengumpulkan fotokopi KTP/KK dan juga foto serta administrasi yang dapat dibayar dengan langsung muka ataupun diangsur. Prosedur pendaftaran pembelajaran kursus adalah peserta yang ingin mendaftar dapat langsung ke LPPSK EMC Informatika dengan membawa dokumen persyaratan lalu melengkapi administrasi serta setelah itu dilakukan pengaturan jadwal.

4. Instruktur/Tutor

Instruktur merupakan fasilitator utama dalam proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik menyerap materi. Dengan tanpa adanya instruktur proses penyampaian materi pembelajaran tidak dapat berjalan dengan lancar. Tutor diharapkan dapat menciptakan kondisi pembelajaran menjadi nyaman dan

menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa terbebani dan selalu bersemangat dengan adanya pembelajaran serta berusaha semaksimal mungkin untuk selalu memberikan motivasi kepada peserta didik agar bersemangat belajar (Umam & Fakhruddin, 2016:167).

Pada LPPSK EMC Informatika dalam penentuan instruktur harus lulus ujian kompetensi yang dibuktikan dengan sudah memiliki sertifikat dan dilakukan ujian perekrutan terlebih dahulu. Untuk menjadi instruktur di LPPSK EMC Informatika tentunya harus memiliki kualifikasi yang telah ditetapkan. Kualifikasi yang harus dimiliki oleh calon instruktur adalah yang paling penting adalah lulus uji kompetensi atau sudah memiliki sertifikat. Dengan memiliki sertifikat maka seorang instruktur terbukti memiliki kompetensi atau kemampuan di bidangnya. Selain itu menjadi instruktur adalah seseorang yang paling berpengaruh dalam pembelajaran karena berinteraksi langsung dengan peserta didik. Sehingga menjadi instruktur harus disiplin, disiplin, komunikatif, ramah dan bisa menerapkan konsep pembelajaran yang tidak membosankan agar dapat membuat peserta didik menguasai materi dengan baik. LPPSK EMC Informatika memiliki dua instruktur yang dapat mengajar atau membimbing peserta didik untuk memahami materi pembelajaran kursus desain grafis.

5. Sarana dan Prasarana

Sarana prasarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan dan menjadi penunjang utama terselenggaranya pembelajaran (Ellong, 2017:1). Terdapat banyak sekali sarana dan prasarana yang ada di LPPSK EMC Informatika mulai dari parkir yang luas, laboratorium yang luas, kamar mandi, komputer yang bagus, LDC proyektor, alat praktik (untuk membuat pin, kartu nama dan mug) dan printer. Dengan disediakannya sarana dan prasarana yang lengkap akan dapat menunjang proses pembelajaran pada kursus desain grafis di LPPSK EMC Informatika. Selain sarana dan prasarana terdapat juga fasilitas yang baik sebagai pelengkap yaitu modul, *free wifi* dan sertifikat. Namun untuk yang program pelatihan dari pemerintah/kementrian fasilitasnya ditambah dengan baju seragam, ATK, buku tulis dan tas cantik.

6. Alokasi Waktu

Alokasi waktu yang harus disesuaikan dengan penggunaan media pembelajaran sehingga waktu tidak terbuang dengan menyiapkan media pembelajaran yang akan di gunakan (Ahmad & Mustika, 2021:2013). Dengan dilakukan alokasi waktu tentu dapat menentukan perkiraan waktu yang harus dilalui peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses dalam mengalokasikan waktu pembelajaran kursus komputer desain grafis di LPPSK EMC Informatika adalah dilakukan diawal pendaftaran dan peserta didik dapat mengambil jadwal setiap hari ataupun seminggu 3 kali bisa pilih pagi, siang ataupun sore. Lalu untuk setiap pertemuan dapat memilih 2-4 jam. dengan pengakolasian waktu tersebut terdapat hal yang harus menjadi pertimbangan terlebih dahulu dalam proses pengalokasian waktu. Dalam mengalokasikan waktu pembelajaran kursus komputer desain grafis di LPPSK EMC Informatika sangat fleksibel dan sangat membuka ruang untuk peserta didik. Waktu yang dibutuhkan dalam kursus komputer desain

grafis adalah tergantung dari masing-masing peserta didik dan kita kebetulan buka di hari senin sampai waktu mereka bisa berangkat tiap hari atau 3 kali seminggu. Semakin mereka rajin berangkat kursus dan menguasai materi semakin juga cepat selesai kursusnya. Untuk lama pendidikan yang dibutuhkan biasanya 4-5 bulan.

Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran adalah implementasi dari rangkaian perencanaan pembelajaran. Setelah menyelesaikan rancangan pembelajaran termasuk didalamnya adalah penetapan materi pembelajaran, yang kemudian dituangkan dalam kerangka acuan kegiatan, maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan apa yang telah direncanakan dirancang (Sutarto et al., 2017:143). Berdasarkan teori tersebut senada dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan, bahwa pelaksanaan pembelajaran kursus komputer desain grafis di LPPSK EMC Informatika merupakan penerapan dari perencanaan yang telah dibuat sebelumnya sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, komunikasi dan motivasi.

1. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar, sehingga tanpa adanya bahan pembelajaran maka proses belajar mengajar tidak akan berjalan (Yusuf & Syurgawi, 2021:71). Materi pembelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran (Pane & Dasopang, 2017:343). Materi pembelajaran yang ada di LPPSK EMC Informatika telah disusun didalam modul atau buku panduan. Materi pembelajaran dibuat dengan disesuaikan dengan kebutuhan kursus agar dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Dalam mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat menguasai materi yang telah disampaikan instruktur dengan baik. Penguasaan materi tersebut dilakukan dengan bertahap di setiap pertemuan mulai dari coreldraw membuat logo, dan mengedit atau menggambar menggunakan adobe photoshop.

2. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran digunakan oleh instruktur untuk menciptakan lingkungan belajar dan menghususkan aktivitas instruktur dan peserta didik terlibat selama pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran, dapat dilakukan secara bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Metode yang digunakan dalam pembelajaran kursus komputer desain grafis di LPPSK EMC Informatika adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah adalah penerangan dan penuturan secara lisan oleh guru didepan siswa dan di muka kelas (Savira et al., 2018:45). Metode praktik merupakan upaya memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan pengalaman langsung (Ruliantika, 2022:46). Pengalaman mendorong peserta didik untuk merefleksi atau melihat kembali pengalaman-pengalaman yang dialami Presentase dari penggunaan metode pembelajaran kursus desain grafis yaitu 30% metode ceramah dan 70% metode praktik. Presentase metode praktik lebih besar daripada metode ceramah karena memang untuk kursus komputer apalagi desain grafis memang lebih dominan praktiknya. Dalam penggunaan metode pembelajaran tentunya ada yaitu

proses pembelajaran menggunakan metode tersebut yaitu menggunakan metode ceramah dulu instruktur menjelaskan materi kepada peserta didik lalu dilanjutkan dengan metode praktik yaitu peserta didik mempraktikkan langsung dengan komputer. hal tersebut didukung dengan observasi bahwa di LPPSK EMC Informatika dalam proses pembelajarannya yang privat hanya materi, jadi setiap peserta didik beda-beda materinya dan, dan sebelum peserta didik melakukan praktik, instruktur membantu menjelaskan terlebih dahulu sampai mereka paham lalu dilanjutkan dengan praktik.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran pembelajaran perantara terjadinya penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018:171). Peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik, karena peranan media dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari instruktur kepada peserta didik sehingga dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien (Tafonao, 2018:103). LPPSK EMC Informatika dalam pembelajaran kursus komputer desain grafis menggunakan media antara lain yaitu modul, komputer dan alat praktik penunjang desain grafis seperti printer, pembuat *id card*, dll. Media tersebut dipilih terbukti menunjang proses pembelajaran karena dapat membantu peserta didik memahami isi materi pembelajaran dan mempraktikkannya menggunakan komputer dan alat praktik.

4. Penciptaan Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan yang bersifat satu arah dari komunikator (penyampai pesan) kepada komunikan (penerima pesan) dengan menggunakan media tertentu. komunikasi pada dasarnya adalah dimana kita memantau dan menampilkan diri melalui adaptasi dengan orang lain, berlatih mendengarkan secara efektif dan mengungkapkan pesan atau pendapat (Ramsey, 2017:117). Dalam pembelajaran kursus komputer desain grafis di LPPSK EMC Informatika agar proses penyampaian materi kepada peserta didik dapat berjalan dengan lancar dan maksimal semua instruktur harus selalu mengupayakan memberikan pembelajaran yang intens dan nyaman yakni seperti selalu berusaha menciptakan jalinan komunikasi dengan baik, menggunakan kalimat yang mudah dipahami, dan ramah. Sehingga membuat peserta didik lebih leluasa dan tidak canggung untuk bertanya jika masih mengalami kesulitan. Dalam pembelajaran instruktur dan peserta didik dapat menjalin komunikasi dengan baik dan belum pernah ditemukan kesulitan. Instruktur sangat memberikan ruang kepada peserta didik untuk bertanya jika masih kesulitan dan dibimbing sampai menguasai materi.

5. Pemberian Motivasi

Motivasi adalah salah satu faktor yang mendorong peserta didik untuk berkenan mengikuti pembelajaran (Emda, 2017:173). Motivasi belajar merupakan perantara antara rangsangan dan reaksi atau dengan kata lain, motivasi belajar adalah pendapat individu pembelajar tentang suatu hal, dan pembelajar akan menyajikan kebutuhan perolehan pengetahuan yang berbeda karena adanya

pendapat yang berbeda (Lin et al., 2017:3556). Instruktur di LPPSK EMC Informatika selalu mengupayakan untuk membangun keaktifan dan semangat belajar peserta didik dalam setiap pertemuan pembelajaran kursus komputer desain grafis. Hal tersebut dilaksanakan dengan memberikan semangat pantang menyerah, jika ada kesulitan akan dibantu sampai mahir agar dapat lulus ujian kompetensi dan mendapatkan sertifikat. Peserta didik juga merasa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena mendapatkan dorongan dari instruktur di LPPSK EMC Informatika, karena dalam membimbing kursus komputer desain grafis selalu memberikan cara yang lebih mudah agar peserta didik lebih mudah memahami materi dan terutama saat praktik mendesain dalam pemilihan warna, mendesain bentuk, mengedit, dll.

Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan proses yang berfungsi untuk mengetahui dan mengukur hasil dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tujuan dapat tercapai dan melihat efektifitas keberlangsungan pembelajaran tersebut (Sutarto et al., 2017:145). Evaluasi pembelajaran juga mempunyai fungsi sebagai tolak ukur keberhasilan, sehingga model evaluasi yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran (Anis et al., 2020:7896). Dengan adanya evaluasi maka akan dapat mengukur tingkat sejauh mana peserta didik dapat memahami hasil pembelajaran yang telah disampaikan oleh instruktur.

Sebagaimana dalam teori diatas senada dengan hasil wawancara dengan narasumber bahwa LPPSK EMC Informatika terdapat evaluasi hasil pembelajaran, evaluasi proses dan evaluasi akhir. Evaluasi hasil pembelajaran Di LPPSK EMC Informatika dilakukan dengan beberapa cara yang pertama yaitu dengan mengukur penyerapan materi pembelajaran dengan cara mengadakan test awal (*pre-test*) dan test akhir (*post-test*). *Pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik. Selain itu evaluasi hasil juga digunakan untuk mengamati perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dalam evaluasi hasil pembelajaran juga terdapat pengamatan untuk mengetahui kemajuan peserta didik di LPPSK EMC Informatika adalah dengan memantau atau mengamati langsung saat pembelajaran dan dengan melaksanakan evaluasi atau ujian diakhir kursus untuk mengetahui perkembangan peserta didik dalam menguasai materi yang telah diajarkan. Setelah peserta didik mengikuti kursus komputer desain grafis di LPPSK EMC Informatika, ada perubahan yang dialami yaitu sudah paham mengenai dasar penggunaan komputer dan sudah lebih paham mengenai penggunaan *tools* atau peralatan untuk mendesain melalui corel draw dan adobe photoshop.

Evaluasi proses di LPPSK EMC Informatika terdapat proses dalam mengevaluasi peserta didik, dimana evaluasi tersebut dilakukan saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Saat pelaksanaan evaluasinya dilaksanakan setelah instruktur menyampaikan materi dan peserta didik langsung mempraktikkannya membuat desain. Selain itu didalam evaluasi proses terdapat evaluasi terhadap instruktur, peserta didik, materi pembelajaran, dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di LPPSK EMC Informatika dalam kursus komputer desain grafis dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada peserta didik dan hasil

penilaian dari kuesioner tersebut akan dibahas dalam rapat bulanan antara kepala LPPSK dengan instruktur.

Selanjutnya adalah evaluasi akhir. Dalam pembelajaran kursus komputer di LPPSK EMC Informatika terdapat evaluasi akhir yang dilaksanakan dengan tujuan untuk memastikan bahwa peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh instruktur selama mengikuti proses pembelajaran kursus komputer desain grafis. Selain itu harapan dari perencanaan dan pelaksanaan kursus sudah terpenuhi karena adanya peningkatan yang dialami oleh peserta didik yaitu sudah dapat mengaplikasikan correl draw dan adobe photoshop serta membuat desain seperti logo, brosur, dll. Selanjutnya setelah peserta didik menyelesaikan pembelajaran kursus di LPPSK EMC Informatika, akan diberikan uji kompetensi kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan yang dimilikinya dalam mendesain menggunakan correl draw dan adobe photoshop. Pada kursus biasanya menggunakan uji kompetensi lokal atau soal yang membuat dari lembaga sendiri, sedangkan untuk pelatihan dari dinas masuknya ujian kompetensi pusat. Proses pelaksanaan uji kompetensinya dilakukan dengan disediakan soal kemudian membuat desain sesuai dengan yang ada di soal dalam kurun waktu 120 menit. Setelah mengikuti ujian kompetensi, maka peserta didik akan diberi sertifikat sebagai tanda telah menyelesaikan pembelajaran kursus dengan baik.

Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Pembelajaran

Dalam implementasi pembelajaran kursus komputer desain grafis di LPPSK EMC Informatika terdapat faktor pendukung di dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Terkait dengan faktor pendukung yang terdapat dalam perencanaan pembelajaran kursus komputer desain grafis di LPPSK EMC Informatika dapat dilihat dari rapat dengan pimpinan dan instruktur yang berjalan dengan baik sehingga apa yang direncanakan mulai dari tujuan pembelajaran yang jelas, bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum SKKNI dan dunia usaha dunia industri semua terancang dengan baik. Selanjutnya faktor pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran kursus komputer desain grafis ini didukung dengan adanya instruktur yang kompeten dan ramah dalam menjelaskan materi, materi dan metode pembelajaran yang digunakan sudah sesuai, fasilitas dan sarana prasarana yang lengkap dan bagus, penciptaan jalinan komunikasi dan pemberian motivasi yang baik dari instruktur kepada peserta didik. Kemudian yang menjadi faktor pendukung yang terdapat didalam evaluasi pembelajaran adalah kemampuan peserta didik dalam menyerap materi yang telah diajarkan dan kemampuan instruktur dalam menyampaikan materi sehingga dapat diimplementasikan peserta didik dapat mengikuti ujian lokal dengan baik dan soal-soal yang terdapat di dalam ujian kompetensi lokal.

Faktor penghambat dari perencanaan sendiri yaitu instruktur yang hanya berjumlah 2 orang. Selanjutnya faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu dari peserta didik yang kadang ada yang mengundurkan diri dan ada yang telat sehingga waktu pembelajarannya akan berkurang, beberapa peserta didik ada yang bingung untuk membagi/manajemen waktu karena banyaknya aktivitas yang sedang dijalani yaitu kuliah, kerja dan melaksanakan kursus. Selain karena waktu, cuaca juga menjadi faktor penghambat yang dialami oleh peserta

didik seperti saat hujan deras mereka memilih untuk tidak berangkat karena kondisi hujan dan rumahnya agak jauh dari LPPSK.. Faktor penghambat dalam evaluasi pembelajaran kursus komputer desain grafis di LPPSK EMC Informatika adalah dari peserta didik yang mungkin terlalu sibuk sehingga berhenti ditengah jalan tidak mengikuti ujian kompetensi yang diselenggarakan oleh lembaga sehingga tidak mendapat sertifikat.

KESIMPULAN

Implementasi pembelajaran pada kursus komputer desain grafis di LPPSK EMC Informatika Kudus dilaksanakan melalui 3 tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Perencanaan pembelajaran kursus komputer desain grafis di LPPSK EMC Informatika terdiri dari tujuan pembelajaran, bahan ajar, peserta didik, penentuan instruktur, sarana dan prasarana dan alokasi waktu. Pada pelaksanaan pembelajaran terdiri dari materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, komunikasi dan motivasi. Pada evaluasi terdapat evaluasi hasil melalui *post test* dan *pre test*, evaluasi proses melalui evaluasi saat kegiatan sedang berlangsung dan evaluasi akhir melalui ujian kompetensi. Faktor pendukung dalam implementasi pembelajaran kursus komputer desain grafis di LPPSK EMC Informatika Kudus dapat dilihat dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yaitu tujuan pembelajaran yang jelas, bahan ajar sesuai dengan kurikulum SKKNI dan DUDI, instruktur yang kompeten, media dan metode sudah sesuai, sarana dan prasarana yang lengkap dan menunjang, jalinan komunikasi dan pemberian motivasi yang baik dari instruktur kepada peserta didik, kemampuan peserta didik dalam menyerah materi pembelajaran, adanya soal-soal ujian kompetensi lokal untuk mengukur kemampuan peserta didik. Faktor penghambat berasal dari jumlah instruktur yang kurang, manajemen waktu peserta didik kurang tepat, faktor cuaca dan ada beberapa peserta didik yang berhenti ditengah jalan sehingga tidak mengikuti ujian kompetensi dan akhirnya tidak mendapat sertifikat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika Guru Dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008–2014. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>
- Anis, M. Z. A., Putro, H. P. N., Susanto, H., Hastuti, K. P., & Mutiani. (2020). Historical Thinking Model in Achieving Cognitive Dimension of Indonesian History Learning. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(7), 7894–7906.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Sebesar 5,86 Persen* . <https://www.bps.go.id/pressrelease/2022/11/07/1916/Agustus-2022--Tingkat-Pengangguran-Terbuka--Tpt--Sebesar-5-86-Persen-Dan-Rata-Rata-Upah-Buruh-Sebesar-3-07-Juta-Rupiah-per-Bulan.html>.
- Bararah, Isnawardatul. (2017). Efektifitas Perencanaan Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 131–147.

- Ellong, T. D. A. (2017). Manajemen Sarana dan Prasarana di Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Iqra'*, 11(1), 1–8. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30984/jii.v11i1.574>
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Moleong, J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Ramli, M. (2015). Hakikat Pendidik dan Peserta Didik. *Tarbiyah Islamiyah*, 5(1), 61–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.18592/jtipai.v5i1.1825>
- Ramsey, Evelyn. M. (2017). The Basic Course in Communication, Media Literacy, and the College Curriculum. *Journal of Media Literacy Education*, 9(1), 116–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.23860/JMLE-2017-9-1-8>
- Ruliantika, Y., I. Dwi., & Z. Agus. (2022). Penggunaan Strategi Pembelajaran Kursus Komputer Pada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). *Journal Of Lifelong Learning*, 5(2), 39–50. <https://ejournal.unib.ac.id/jpls/article/view/24055>
- Rulianto, & Hartono, F. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), 127–134.
- Savira, A. N., Fatmawati, R., Z. M. R., & S. M. E. (2018). Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Ceramah Interaktif. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 1(1), 43–56. https://doi.org/https://doi.org/10.30762/factor_m.v1i1.963
- Smaradigna, A. A., Nidhom, A. M., Soraya, D. U., & Fauzi, R. (2020). Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Karinov*, 3(1), 53–57. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um045v3i1p53-57>
- Sucipto, N. R., & Sutarto, J. (2015). Pemberdayaan Masyarakat Miskin Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Melalui Kursus Menjahit di LKP ELISA TEGAL. *Journal Of Non Formal Education and Community Empowerment*, 4(2), 135–142. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jnfc>
- Sudarsana, I. K. (2015). Peningkatan Mutu Pendidikan Luar Sekolah Dalam Upaya Pembangunan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(1), 1–14.
- Sudarsana, I. K. (2017). Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa Melalui Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Agama Dan Budaya*, 1(1), 41–48.
- Sutarto, J. (2013). *Manajemen Pelatihan*. Deepublish.
- Sutarto, J., Ekosiswoyo, R., & Rifa'i, A. (2017). *Pendidikan Nonformal Teori dan Program*. Widya Karya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

- Umam, K. A., & Fakhruddin. (2016). Pengaruh Kesiapan Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Program Paket C. *Journal of Nonformal Education*, 2(2), 162–167. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jne.v2i2.6788>
- Wahyuni, S., & Sutarto, J. (2018). Pembelajaran Kursus Menjahit di Lembaga Kursus dan Pelatihan Gassebo Kabupaten Kendal. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(2), 23–44.
- Wisarja, I. K., & Sudarsana, I. K. (2017). Refleksi Kritis Ideologi Pendidikan Konservatisme Dan Liberalisme Menuju Paradigma Baru Pendidikan. *Journal Of Education Research*, 1(4), 283–291.
- Yusuf, M., & Syurgawi, A. (2021). Concepts And Implementation Learning. *The JOER:Journal Of Education Research*, 1(1), 67–73.