

## **PEMANFAATAN HASIL EVALUASI DAN REFLEKSI DALAM PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN DI SMKN 3 CIMAH**

Fardan Barkah Albari, Nurul Khofifah Augustianingrum,  
Wineu Siti Rachmawati<sup>3</sup>  
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru  
Jalan Raya Cibiru km.15, Bandung - 40393  
[fardanbarkah@upi.edu](mailto:fardanbarkah@upi.edu)

### **Abstract**

*Learning evaluation is an important thing that must be considered by a teacher. This research was for find out how learning evaluation was carried out at SMKN 3 Cimahi and a form of reflection on the learning evaluation that had been implemented. This research was conducted using qualitative methods with interviews. From the research conducted by SMKN 3 Cimahi, evaluating learning by dividing the assessment into 2 types, that is theory and practice with a large of 30% for theory and 70% for practice. The implementation of learning reflection in SMKN 3 Cimahi applies additional material that is useful for the next subject because the learning objectives have been achieved.*

**Keywords:** *Evaluation of Study, Vocational High School, Reflection of Learning*

### **Abstrak**

Evaluasi pembelajaran merupakan hal penting yang harus diperhatikan oleh seorang guru. Penelitian ini dilaksanakan untuk mencari tahu bagaimana evaluasi pembelajaran dilaksanakan di SMKN 3 Cimahi serta bentuk refleksi dari evaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode kualitatif dengan wawancara. Dari penelitian yang dilaksanakan SMKN 3 Cimahi melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan membagi penilaian menjadi 2 yaitu teori dan praktik dengan besar 30% untuk teori dan 70% untuk praktik. Dalam pelaksanaan refleksi SMKN 3 Cimahi menerapkan penambahan materi yang bermanfaat untuk mata pelajaran berikutnya karena tujuan pembelajaran telah tercapai.

**Kata kunci:** *Evaluasi Pembelajaran, SMK, Refleksi Pembelajaran*

### **Pendahuluan**

Guru adalah subjek penting dalam pelaksanaan sistem pendidikan. Menurut Brand dalam Pauji (2016), hampir seluruh perubahan dan pembaharuan dari komponen pendidikan seperti kurikulum dan penerapan metode pembelajaran bergantung kepada guru. Dalam praktek pendidikan guru menjadi penentu dari tercapainya keberhasilan suatu pembelajaran. Sebagai seorang guru atau pendidik, ada beberapa kompetensi yang harus dikuasai. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2017, seorang guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Keempat kompetensi tersebut haruslah bersifat holistik atau menyeluruh penerapannya. Salah satu contohnya adalah kompetensi pedagogik, didalamnya terdapat sub kompetensi yaitu seorang guru diharuskan dapat melakukan perancangan dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran bagi peserta didik.

Menurut (Arifin, 2015), Evaluasi dalam sistem pembelajaran merupakan bagian penting yang nantinya akan mengetahui keefektifan dari

pembelajaran. Evaluasi pembelajaran ini dilakukan untuk mengetahui kualitas dari pembelajaran baik dari segi subjeknya yaitu peserta didik juga dari segi penyampaian pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Evaluasi sistem pembelajaran ini didalamnya terdapat penilaian hasil dan proses belajar. Sementara penilaian lebih terfokus kepada beberapa aspek, evaluasi ruang lingkupnya lebih luas dan juga evaluasi merupakan hasil penafsiran dari penilaian pembelajaran itu sendiri. Dalam pemanfaatannya, Evaluasi tidak hanya menjadi hal penting yang digunakan sebagai laporan kepada beberapa pihak seperti orang tua/wali, pemerintah, dan juga masyarakat luas. Evaluasi menjadi penting karena dapat juga menjadi bentuk motivasi dan penghargaan bagi seorang siswa.

Fungsi dan tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengembangkan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik (Sriyanti, 2019). Adapun beberapa tahap pelaksanaan Evaluasi menurut (Sriyanti, 2019) yaitu :

1. Menentukan Tujuan  
Tujuan evaluasi ini dapat dirumuskan dalam bentuk pernyataan maupun pertanyaan, secara umum evaluasi pembelajaran ini menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.
2. Menentukan Desain Evaluasi  
Desain evaluasi pembelajaran mencakup rencana evaluasi dan pelaksanaan evaluasi. Rencana evaluasi dapat berbentuk matriks dengan kolom-kolom berisi tentang: No. Urut, Informasi yang dibutuhkan, Indikator, Metode yang mencakup Teknik dan instrumen, responden dan waktu.
3. Penyusunan Instrumen Evaluasi  
Penyusunan instrumen evaluasi untuk memperoleh informasi deskriptif dan informasi yang dapat berwujud lembar pengamatan maupun kuisioner.
4. Pengumpulan Data atau Informasi  
Pengumpulan data dilaksanakan secara terbuka dan objektif agar memperoleh informasi yang dapat dipercaya dan bermanfaat bagi peningkatan mutu pembelajaran.
5. Analisis dan Interpretasi  
Analisis dan interpretasi hendaknya dilaksanakan segera setelah data atau informasi terkumpul. Analisis berwujud deskripsi hasil evaluasi yang berkenaan dengan proses pembelajaran yang telah terlaksana. Interpretasi merupakan penafsiran terhadap deskripsi hasil analisis proses pembelajaran.
6. Tindak Lanjut  
Tindak lanjut merupakan kegiatan menindak lanjuti hasil analisis dan interpretasi, proses tindak lanjut ini berkenaan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya dari evaluasi pembelajaran.

Dalam pembelajaran sebagai suatu sistem, komponen evaluasi sangat penting karena evaluasi merupakan cara guru untuk mengetahui keefektifan dari pembelajaran. Hasil evaluasi tersebut dapat digunakan guru untuk feedback atau timbal balik sebagai cara memperbaiki dan meningkatkan kualitas program dan kegiatan pembelajaran.

Menurut (Akhsanti, 2014), Kegiatan evaluasi dapat memberikan gambaran dari perkembangan potensi anak dan juga mengetahui cara yang tepat untuk menangani peserta didik, baik lingkup kelompok maupun individu. Maka jika ada hal-hal

yang tidak tercapai dapat ditemukan solusi untuk menanganinya. Dalam melakukan evaluasi, seorang pendidik diharuskan memperhatikan juga proses dari pembelajaran bukan hanya hasil akhir yang diperoleh oleh peserta didik. Dalam proses mengevaluasi akan dilakukan proses identifikasi dari kesalahan yang dilakukan oleh peserta didik, dan juga katalis yang menyebabkan kesalahan itu terjadi. Sehingga evaluasi dapat berjalan dan diharapkan membuat peserta didik lebih baik lagi.

Pada akhirnya hasil dari proses evaluasi akan digunakan untuk perkembangan peserta didik, proses ini dinamakan dengan refleksi. Refleksi sendiri merupakan bagian penting dari evaluasi. Proses refleksi ini akan mendorong kepada peningkatan kualitas dan kemampuan peserta didik dalam memahami mata pelajaran.

Adapun prinsip-prinsip evaluasi pembelajaran yang harus dipertimbangkan menurut (Nursalam, 2017) yaitu :

1. Berkesinambungan, yaitu evaluasi dilaksanakan secara terus-menerus, tidak hanya dilaksanakan satu kali dalam satu tahun.
2. Menyeluruh, yaitu melihat secara keseluruhan dari aspek siswa, seperti aspek berpikir, aspek sikap, maupun aspek keterampilan.
3. Objektivitas, yaitu mengevaluasi pembelajaran berdasarkan keadaan yang sesungguhnya, tidak dipengaruhi oleh hal-hal lain yang bersifat emosional dan irasional.
4. Validitas, yaitu evaluasi yang digunakan benar-benar mampu mengukur apa yang hendak diukur atau yang dapat dipertanggung-jawabkan kebenarannya
5. Kooperatif, yaitu bekerja sama dengan semua pihak seperti orang tua siswa dan sesama guru.
6. Praktis, yaitu mudah digunakan, baik oleh guru itu sendiri sebagai alat evaluasi maupun untuk orang lain.

Pada peserta didik tingkat sekolah menengah, elemen yang mendukung dan menghambat proses dari evaluasi tentu sangat banyak. Terutama untuk siswa menengah akhir atau sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah SMK. Kondisi psikologis, keadaan individu dari siswa harus sangat diperhatikan oleh guru dalam melakukan proses evaluasi. Proses pengamatan sebagai bagian dari sistem evaluasi dilakukan oleh guru untuk mendukung hasil dari evaluasi siswa. Hasil dari pengukuran yang dilakukan oleh guru berbentuk nilai yang nantinya akan digunakan sebagai pertimbangan dalam mengevaluasi siswa. Data nilai tersebut diolah dan akhirnya akan muncul hasil penilaian. Setelah hasil penilaian muncul maka hasil tersebut akan menjadikan patokan guru untuk menilai perkembangan dari peserta didik, dan dilakukanlah proses refleksi dari evaluasi.

Menurut (Akhsanti, 2014), hasil analisis dari evaluasi atau refleksi tersebut dapat menjadi bahan untuk memperbaiki pembelajaran. Seorang guru tidak dapat dinilai baik, jika tidak melakukan rangkaian proses evaluasi hingga sampai kepada tahap refleksi. Karena evaluasi pasti menjadi landasan guru untuk melakukan diagnosis terhadap peserta didik. Dengan adanya refleksi dalam evaluasi, guru dapat meninjau kembali dan menentukan penggunaan metode belajar terhadap siswanya dalam pembelajaran selanjutnya. Refleksi dari evaluasi bisa juga dengan mengulang materi jika siswa belum mengerti, atau meningkatkan kemampuan siswa dengan lebih banyak latihan untuk memperdalam materi.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pelaksanaan evaluasi di SMKN 3 Cimahi?
2. Bagaimana proses refleksi dari hasil evaluasi pembelajaran dalam pengembangan program pembelajaran peserta didik di SMKN 3 Cimahi ?
3. Apakah faktor pendukung dan penghambat dari proses refleksi untuk mengembangkan program pembelajaran di SMKN 3 Cimahi ?

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui pelaksanaan evaluasi di SMKN 3 Cimahi.
2. Mengetahui proses refleksi dari hasil evaluasi pembelajaran dalam pengembangan program pembelajaran peserta didik di SMKN 3 Cimahi.
3. Berapa rata-rata hasil penilaian pada mata pelajaran desain grafis percetakan di SMKN 3 Cimahi yang digunakan sebagai acuan evaluasi?

### **Metode Penelitian**

Dalam menyusun jurnal penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode kualitatif yakni sebuah metode pengumpulan data dari berbagai macam sumber yang diperoleh melalui pengamatan, wawancara atau bahan tertulis. Penelitian dilaksanakan secara daring atau online pada tanggal 21 Desember 2020 di SMKN 3 Cimahi. Subjek yang di ambil adalah guru mata pelajaran desain grafis percetakan di SMKN 3 Cimahi yakni bapak Ardiansyah.

Terdapat beberapa cara yang kami gunakan dalam mengumpulkan data, yakni : (1) Kepustakaan, dimana data dikumpulkan melalui sumber-sumber literatur terpercaya seperti buku, e-book, atau bahan bacaan di internet. (2) Wawancara, dimana data di dapatkan melalui proses tanya jawab bersama

narasumber yakni bapak Ardiansyah yang merupakan Guru di SMKN 3 Cimahi.

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Pelaksanaan Evaluasi Di SMKN 3 Cimahi**

SMKN 3 Cimahi menerapkan pembelajaran teori dan praktik pada setiap mata pelajarannya. Pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan penilaian dibagi menjadi 2 yaitu penilaian teori dan praktik, dengan pembagian teori 30% dan praktik 70%. Tentunya pelaksanaan evaluasi pembelajaran pada mata kuliah ini dilaksanakan menjadi 2 hasil yaitu teori dan praktik.

Implementasi dari evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan guru yang telah menerima hasil belajar siswa akan melihat nilai siswa dan membandingkannya dengan KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Seperti contohnya adalah Ketika siswa a mendapat teori 60 dan praktik 90 dengan KKM adalah 70 maka nilai teorinya dibawah KKM dan nilai praktiknya diatas KKM. Bila terjadi kasus seperti ini guru mata pelajaran desain grafis pecetakan akan membagi perbaikan berdasarkan hasil tersebut secara terpisah antara teori dan praktik. Maka perbaikan yang dilaksanakan hanya pada teori saja tidak dengan praktik.

Evaluasi pendidikan yang dilaksanakan di SMKN 3 Cimahi tidak hanya dilaksanakan di akhir namun dilaksanakan setiap hari. Namun untuk perbaikan nilai biasa dilaksanakan di akhir semester Ketika nilai akhir telah keluar. Siswa akan terus melaksanakan perbaikan hingga mendapat nilai di atas KKM, karena guru mata pelajaran desain grafis percetakan ini tidak ingin muridnya hanya membeli atau memberikan barang untuk menggantikan nilainya bila telah gagal dalam mendapatkan nilai yang memuaskan, karena bila dilaksanakan seperti itu maka siswa tidak akan mendapatkan ilmu yang sesuai dengan nilainya.

SMKN 3 Cimahi selalu berusaha untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi yang baik agar dapat mengikuti perkembangan industri. Dunia industri sendiri selalu mengalami perubahan terutama pada masa industri 4.0 ini yang sangat jelas mengalami kemajuan teknologi yang sangat pesat baik di Indonesia maupun di negara lain. Dengan adanya perkembangan tersebut maka sekolah harus bisa menyesuaikan kurikulumnya dengan kebutuhan industri, maka dari itu SMKN 3 Cimahi terus menerus melakukan evaluasi dengan melihat kepada kebutuhan industri untuk sumber daya manusianya.

Pendidikan yang dilaksanakan di SMKN 3 Cimahi tidak pernah melepas pandangan pada industri. Pembelajaran yang dilaksanakan menekankan pada pembelajaran yang sesuai dengan

kebutuhan industry. Dalam mata pelajaran desain grafis percetakan siswa akan diajarkan menggunakan software seperti corel, adobe photoshop maupun adobe illustrator. Namun Ketika pembelajaran dilaksanakan dan industri lebih memerlukan pengguna Corel Draw maka pembelajaran akan menekankan pada Corel Draw.

Dengan perkembangan industri ini pastinya kebutuhan industri akan berubah ubah seiring berkembangnya teknologi. Namun SMKN 3 Cimahi yakin siswa tidak akan mengalami kesulitan bila kebutuhan industri berubah secara tiba tiba khususnya pada mata pelajaran desain grafis percetakan. Karena pada dasarnya software atau perangkat lunak desain grafis seperti corel atau adobe memiliki dasar yang sama sehingga siswa akan mengerti, serta dengan berkembangnya teknologi ini siswa juga dapat belajar dengan mudah menggunakan software desain grafis lain dengan menonton tutorial di berbagai platform maupun sosial media.

### **Rata-Rata Hasil Penilaian Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Di SMKN 3 Cimahi Yang Digunakan Sebagai Acuan Evaluasi**

Pembelajaran Desain Grafis Percetakan dibagi menjadi 2 nilai, yaitu penilaian pengetahuan dan keterampilan. Namun penerapan penilaian yang dilaksanakan adalah menggunakan nilai yang sama pada 2 nilai tersebut. Namun nilai yang digunakan merupakan nilai dari 2 jenis penilaian yaitu teori dan praktik yang dibagi menjadi 30% teori dan 70% praktik, dan dimasukan dengan nilai yang sama di kedua nilai Keterampilan dan Pengetahuan. Setelah proses penilaian, rata-rata nilai yang didapat oleh siswa SMKN 3 Cimahi pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan diatas 80, dimana KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimum untuk mata pelajaran ini adalah 70.

Tabel 1  
Rata-Rata Nilai Desain Grafis Percetakan

Kelas	Jumlah Murid	Rata-Rata
XI MM 1	34	81.91
XI MM 2	35	81.21
XI MM 3	34	83.15

### **Proses Refleksi dalam Pembelajaran di SMKN 3 Cimahi**

Refleksi merupakan Langkah akhir dari evaluasi pembelajaran, yaitu dengan menganalisis hasil evaluasi yang telah dikumpulkan dan dijadikan timbal baik untuk pembelajaran kedepannya. Setelah evaluasi pembelajaran dilaksanakan di SMKN 3 Bandung khususnya pada mata pelajaran Desain

Grafis Percetakan, refleksi dilaksanakan berdasarkan hasil yang telah di dapat.

Refleksi dilaksanakan setelah evaluasi pembelajaran yaitu dengan adanya penilaian, refleksi sendiri dilaksanakan guna memperbaiki pembelajaran kedepannya dengan berkaca pada pengalaman yang telah dilalui seperti penggunaan metode pembelajaran yang tepat, penilaian yang tepat, tugas dan materi yang dipaparkan apakah sudah sesuai terlebih sesuai dengan kebutuhan industri saat itu. Implementasi refleksi di setiap sekolah berbeda-beda tergantung pada kebutuhan industri dan hasil yang didapat setelah evaluasi pembelajaran.

SMKN 3 Cimahi memiliki cara tersendiri untuk menerapkan refleksi hasil evaluasi pembelajaran. Pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan, nilai yang dicapai oleh siswa telah mencapai dan melebihi KKM, serta telah memenuhi standar kompetensi yang telah disusun di dalam RPP maupun silabus pembelajaran. Maka refleksi yang dilaksanakan pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan adalah penyempurnaan. Penyempurnaan itu sendiri adalah dengan menambahkan materi baru yaitu sajian awal mata pelajaran Animasi 2D.

Pada proses pembelajaran yang dilaksanakan tersebut dinilai sangat perlu dilaksanakan di pelajaran Desain Grafis Percetakan karena materi animasi 2D sendiri memiliki hubungan dengan desain grafis. Materi yang ditambahkan adalah tentang dasar animasi seperti Teknik dasar dan logika animasi. Hal ini sangat membantu siswa pada mata pelajaran animasi 2D, serta menurut pengalaman guru desain grafis percetakan siswa tidak bisa mengerti secara keseluruhan karena siswa sepertinya akan sulit untuk menerapkan teori teori tanpa adanya logika yang menjelaskan teori tersebut. Seperti dalam membuat suatu gambar menggunakan instrumen apa saja dan menggunakan teknik apa.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai pemanfaatan hasil evaluasi sebagai refleksi dalam pembelajaran desain grafis percetakan di smkn 3 cimahi ada beberapa hal yang dapat ditemukan. Evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan di SMKN 3 Cimahi dilakukan setiap hari, dengan menilai kemampuan siswa menjadi 2 bagian yaitu kemampuan dalam teori 30% dan kemampuan dalam praktik 70% kemudia nilai diolah dan dijadikan nilai akhir dengan nilai yang sama untuk nilai keterampilan dan pengetahuan. Untuk evaluasi pembelajaran sendiri penilaian dilakukan dengan cara membagi perbaikan nilai siswa antara teori dan praktik, jika siswa a mendapat nilai dalam teori 60 dan praktik 90 dengan KKM adalah 70 maka nilai teori siswa a adalah dibawah KKM dan nilai praktiknya diatas

KKM. Bila terjadi kasus seperti ini guru mata pelajaran desain grafis percetakan akan membagi perbaikan berdasarkan hasil tersebut secara terpisah antara teori dan praktik. Maka perbaikan yang dilaksanakan hanya pada teori saja tidak dengan praktik.

Refleksi dilaksanakan berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran yang di dapat. Pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan siswa mendapat nilai yang memuaskan yaitu nilai diatas KKM dan pembelajaran yang dilaksanakan telah memenuhi standar kompetensi yang tercantum dalam RPP serta Silabus yang telah disusun. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Desain Grafis Percetakan dapat melaksanakan refleksi penyempurnaan. Maka, SMKN 3 Cimahi pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan melaksanakan penyempurnaan dengan cara menambahkan materi baru yaitu sajian awal mata pelajaran Animasi 2D untuk mengembangkan lagi kompetensi siswa. Pembelajaran yang dilaksanakan tersebut dinilai sangat perlu dilaksanakan di pelajaran Desain Grafis Percetakan karena materi animasi 2D sendiri memiliki hubungan dengan desain grafis.

### **Daftar Pustaka**

- Akhsanti, M. (2014). Pemanfaatan Hasil Evaluasi Pembelajaran Dalam Pengembangan Program Pembelajaran Anak Usia Dini. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 3(2), 87–94.
- Arifin, Z. (2015). Evaluasi Pembelajaran. In *Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI*.
- Ika Sriyanti, M. P. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Nursalam, S. (2017). *Evaluasi pembelajaran sosiologi*. Writing Revolution.
- Presiden Republik Indonesia. (2017). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2017*.
- Rezkyanor Pauji, Benny Nawa Trisna, M. F. A. (2016). Matematika Sma Di Kota Banjarmasin. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3).