**EFEKTIVITAS PENERAPAN APLIKASI *COREL DRAW* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBUAT DESAIN PADA MATA PELAJARAN TIK SISWA**

**SMA NEGERI 1 BARAKA**

***THE EFFECTIVENESS OF COREL DRAW APPLICATION TO IMPROVE THE ABILITY TO MAKE DESIGN OF TIC SUBJECT STUDENTS IN SMAN 1 BARAKA***

Nursyamsy**,** Anshari, Abdul Muis M

Universitas Negeri Makassar

ABSTRACT

This research aimed to know the effectiveness of corel draw application to improve the ability to make design of tic subject students in SMAN 1 Baraka. This research used a pre-experimental design, with one group pretest posttest design. The populations were the twelfth graders at SMAN 1 Baraka, registered in 2016-2017 academic year. The experimental class were selected randomly, consists of 30 students of XII Exact 2. The students’ cognitive achievement was measured by a test which consists of 20 multiple choice items, 10 items of practical aspect, student’s activities, and student’s questionnaires. The research hypothesis testing was done by using t-test and classical percentage. The result of the research showed that: 1) the ability to make design improved after using corel draw in learning process, 2) students activities always increasing every class on going, 3) corel draw has positive response to applied when teaching of making a design. It can be conclude that corel draw were effective to improve the students ability to make design in SMAN 1 Baraka.

Keywords: *effectiveness*, *corel draw application*.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penerapan aplikasi corel draw dalam meningkatkan kemampuan membuat desain pada mata pelajaran TIK Siswa SMAN 1 Baraka. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design*, dengan desain *one group pretest posttest design*. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas XII IPA 2 tahun pelajaran 2016/2017 yang ditentukan secara acak. Data penelitian berupa skor hasil belajar dari 20 butir soal pilihan ganda, 10 butir aspek penilaian kinerja, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket respon siswa. Analisis data penelitian menggunakan uji-t dan presentase klasikal. Hasil penelitian pembelajaran membuat desain menggunakan program aplikasi *corel draw* menunjukkan bahwa: (1) kemampuan membuat desain siswa meningkat setelah dibelajarkan menggunakan aplikasi *corel draw*, (2) aktivitas siswa setiap pertemuan selalu meningkat dilihat dari hasil observasi saat pembelajaran, (3) penerapan program aplikasi *corel draw* direspon positif oleh siswa untuk diterapkan selama proses pembelajaran khususnya pada materi desain grafis. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa aplikasi *corel draw* efektif terhadap peningkatan kemampuan membuat desain siswa SMAN 1 Baraka.

Kata kunci :efektivitas, aplikasi *corel draw*.

**Pendahuluan**

Menciptakan peserta didik yang berkualitas, cerdas, berkompetensi, kreatif, dan inovatif dapat ditempuh dengan mengenyam pendidikan yang memadai. Peserta didik harus proaktif dan mampu berkontribusi dalam persaingan global dengan memanfaatkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi di berbagai bidang kehidupan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menyediakan sarana terbaik digunakan oleh guru untuk mengajar secara produktif dan mempelajari semua bidang pendidikan sebagai upaya dalam meningkatkan sumber daya kreatif dan intelektual peserta didik (Agbo,. Akpan, dan Odeh, 2015). Untuk itu, pendidikan sekolah diharapkan tidak hanya mampu menghasilkan lulusan yang berprestasi dibidang akademik tetapi membekali peserta didik dengan keterampilan mengoperasikan alat-alat teknologi sejalan dengan perkembangan zaman.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama yang berhubungan dengan sistem pendidikan di sekolah menuntut adanya perubahan paradigma guru dalam proses pembelajaran. Wibowo dan Sutjiono (2005) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan adalah kebutuhan agar pendidikan dapat berlangsung efektif dan efisien. Dengan menyisipkan teknologi ke dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan edukatif serta sangat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Namun, tidak semua sekolah didukung oleh sarana dan prasarana yang lengkap.

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Baraka merupakan salah satu SMA negeri di Enrekang memiliki siswa yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran TIK. Teknologi informasi dan komunikasi merupakan mata pelajaran yang bersifat terapan, sehingga dalam proses pembelajarannya tidak hanya menggunakan konsep teoritis tetapi juga disertai dengan praktik. Kompetensi pembuatan desain merupakan pengajaran produktif agar siswa dapat membuat berbagai macam desain beserta teknik penyelesaianya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, diperoleh informasi bahwa kepasifan siswa disebakan oleh keterbatasan peralatan praktik dan ruang laboratorium TIK. Selain itu, kurangnya jam pelajaran TIK juga turut mempengaruhi kurangnya praktik siswa sehingga pembelajaran kurang maksimal dan membosankan. Padahal pembelajaran di sekolah diharapkan dapat memberikan pengetahuan, pengalaman, menumbuhkan nilai, sikap dan minat serta keterampilan kerja bagi siswanya melalui: (1) materi pembelajaran yang sesuai dengan kenyataan dialami siswa, (2) metode pembelajaran yang digunakan, (3) kemampuan guru, dan (4) pengalaman langsung yang dapat menumbuhkan minat belajar.

Mewujudkan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat dilakukan dengan berbagai alternatif dengan memaksimalkan sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah. Misalnya dengan menerapkan suatu program aplikasi yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan para peserta didik selain pemilihan model pembelajaran. Penerapan aplikasi ini dimaksudkan untuk mengurangi atau menghilangkan kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan senantiasa lebih bersemangat, tekun, antusias dan berpartisipasi dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran. Adanya program aplikasi yang diberikan kepada siswa, tentunya dapat dilatih mengembangkan penggunaan simultan audio, teks, gambar multi warna, grafis dan gerak, memberikan kesempatan yang luas dan luar biasa untuk para peserta didik dan guru untuk mengembangkan kemampuan untuk belajar yang berkualitas dan pengajaran dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menjadi kreatif. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah *corel draw*.

Program *corel draw* merupakan aplikasi program yang digunakan untuk menggambar, membuat logo, kartun, kartu nama, *photo editing*, gambar dua dimensi, desain baju, dan lainnya. Tim Cyan Agency (2009) menyatakan bahwa program komputer sederhana berbasis desain grafis vektor seperti *corel draw* dapat digunakan untuk membuat berbagai desain kaos untuk keperluan distro, kartu nama, dan poster. Program ini termasuk mudah untuk memahaminya. Seperti yang dikatakan Sukirman (2009) *corel draw* merupakan salah satu perangkat lunak desain grafis yang sangat populer, banyak orang memakainya karena mudah dalam mengoperasikannya. Dengan memiliki perangkat *personal computer* (PC) yang di dalamnya terdapat *software corel draw,* maka setiap orang dapat dengan mudah menguasainya. *Corel draw* dapat digunakan untuk mendesain, membuat berbagai bentuk, dan memberi warna. Senada dengan pendapat Iskandar (2006), bahwa hal terpenting bila telah terampil dalam pengoperasian *corel draw* adalah eksploratif, sehingga karya yang dihasilkan memiliki karakter, kreatif, komunikatif, dan efektif.

Metode penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dalah *one group pretest posttest design*. Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan, terlebih dahulu sampel diberi tes awal (*pretest*) dan diakhir pembelajaran sampel diberi tes akhir (*posttest*). Berikut merupakan tabel desain penelitian *one group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SMA Negeri 1 Baraka di Enrekang Sulawesi Selatan yang terdiri dari sembilan kelas, sedangkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah satu kelas (XII IPA 2) dari kesuluruhan populasi yang dipilih dengan penggunakan teknik *purposive sampling* yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dan untuk menentukan sampelnya berdasarkan rekomendasi dari guru.

Tabel 1 Desain Penelitian *One Group Pretest Posttest Design*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tes Awal | Perlakuan | Tes Akhir |
| O1 | X | O2 |

Sumber: Sugiyono, 2010

Keterangan:

O1 : tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan

O2 : tes akhir (*postest*) setelah perlakuan

X : perlakuan terhadap kelompok

eksperimen yang dibelajarkan

menggunakan aplikasi *corel draw*.

**Hasil Penelitian**

1. **Data Kemampuan Membuat Desain (Hasil Belajar) Siswa**

Item soal yang dianalisis untuk mengetahui kemampuan membuat desai siswa (hasil belajar) terdiri dari 20 pertanyaan pilihan ganda. Tabel 2 menunjukkan perbedaan skor rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan.

Tabel 2 Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Perlakuan

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | N | Skor | Skor rata-rata | | |
| Min | Mak |  |
| Hasil Belajar | Sebelum | 30 | 7 | 16 | 12,63 |
| Sesudah | 30 | 12 | 20 | 86,67 |

Skor minimal sebelum dan setelah perlakuan berbeda yaitu 7, 12 berturut-turut. Sedangkan skor maksimal sebelum dan setelah perlakuan juga berbeda yaitu 16, 24 bertururt-turut. Skor rata-rata hasil belajar sebesar 12,63 sebelum perlakuan dan 86,67 setelah perlakuan. Perbedaan skor ini menunjukkan bahwa kemampuan membuat desain siswa SMA Negeri 1 Baraka meningkat setelah dibelajarkan menggunakan program aplikasi *corel draw.* Selanjutnya dilakukan analisis uji-t untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan secara signifikan terhadap skor hasil belajar siswa. Hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa (p<0,05) mengindikasikan bahwa program aplikasi *corel draw* efektif dalam meningkatkan kemampuan membuat desain (hasil belajar) siswa SMA Negeri 1 Baraka.

Tabel 3 Hasil Uji-t Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Perlakuan

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Kelas | N | Nilai rata-rata | Standar deviasi | df | p |
| Hasil Belajar | Sebelum | 30 | 63,16 | 12,258 | 29 | 0,001 |
| Sesudah | 30 | 86,67 |

Perbandingan ketuntasan belajar siswa sebelum dan sesudah dibelajarkan menggunakan program aplikasi *corel draw* dapat dilihat pada Grafik 1. Sebelum perlakuan kelas eksperimen memiliki rata-rata klasikal sebesar hasil belajar 13,33% dan nilai rata-rata sesudah perlakuan yaitu 90%.

Gambar 1. Ketuntasan belajar klasikal nilai *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan Grafik 1 dapat dikatakan bahwa siswa yang dibelajarkan menggunakan program aplikasi *corel draw* memiliki hasil belajar lebih tinggi. Dengan kata lain, penerapan *CorelDraw* efektif membantu meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Baraka.

Skor minimal sebelum dan setelah perlakuan berbeda yaitu 15, 24 bertururt-turut. Sedangkan skor maksimal sebelum dan setelah perlakuan juga berbeda yaitu 24, 30 bertururt-turut. Skor rata-rata hasil belajar sebesar 19,53 sebelum perlakuan dan 27,37 setelah perlakuan. Perbedaan skor ini menunjukkan bahwa kemampuan membuat desain siswa SMA Negeri 1 Baraka setelah dibelajarkan menggunakan program aplikasi *corel draw* lebih tinggi sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya dilakukan analisis uji-t untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan secara signifikan terhadap skor kemampuan membuat desain siswa sebelum dan setelah perlakuan. Hasil analisis uji-t pada tabel 4 (p<0,05) mengindikasikan bahwa program aplikasi *corel draw* efektif diterapkan untuk meningkatkan kemampuan membuat desain siswa.

Tabel 4 Hasil Uji-t Tes Kinerja Sebelum dan Sesudah Perlakuan

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Kelas | N | Nilai rata-rata | Standar deviasi | df | p |
| Hasil Belajar | Sebelum | 30 | 63,16 | 12,258 | 29 | 0,03 |
| Sesudah | 30 | 86,67 |

Perbandingan rata-rata kemampuan membuat desain siswa sebelum dan sesudah dibelajarkan menggunakan program aplikasi *corel draw* dapat dilihat pada Grafik.2. Sebelum perlakuan kelas eksperimen memiliki rata-rata klasikal sebesar hasil belajar 65,11 dan nilai rata-rata sesudah perlakuan yaitu 91,22.

Gambar 2. Perbandingan nilai rata-rata klasikal antara *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan Grafik 2 dapat dikatakan bahwa siswa yang telah dibelajarkan menggunakan program aplikasi *corel draw* memiliki kemampuan membuat desain yang lebih tinggi dari nilai rata-rata sebelum perlakuan. Dengan kata lain, penerapan *corel draw* membantu siswa SMA Negeri 1 Baraka meningkatkan kemampuan membuat desain.

1. **Deskripsi Data Aktivitas Siswa**

Lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan program aplikasi *corel draw* mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ini memuat 12 item penilaian. Data tersebut diperoleh dari seorang *observator* yang membantu peneliti melakukan pengamatan selama proses penelitian berlangsung. Berikut data hasil lembar observasi aktivitas siswa yang disajikan pada tabel 5.

Tabel. 5 Data Hasil Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Pertemuan Ke- | | | Skor Rata-rata | Persentase | Kategori |
| 1 | 2 | 3 |
| Aktivitas siswa | 23 | 30 | 33 | 2,39 | 79,63% | Baik |

Hasil data analisis data aktivitas siswa, skor aktivitas setiap pertemuan selalu meningkat. Skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 2,39 dengan persentase 79,63%, sehingga kategori aktivitas siswa selama proses pembelajaran sangat baik. Dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa yang dibelajarkan mengunakan program aplikasi *corel draw* sangat baik untuk membantu meningkatkan keterampilan membuat desain siswa. Perbandingan persentase aktivitas siswa antara pertemuan I, II, dan III dapat dilihat pada Grafik 3.

Gambar 3 Perbandingan skor aktivitas siswa setiap pertemuan

Berdasarkan Grafik 3 mengenai nilai observasi aktivitas siswa, diketahui melalui pembelajaran menggunakan program aplikasi *corel draw* ini, aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung selalu mengalami peningkatan dari tiap pertemuannya.

1. **Deskripsi Data Respon siswa terhadap penggunaan program aplikasi *corel draw***

Angket respon siswa terhadap proses pembelajaran diisi oleh siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai yaitu setelah kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *corel draw*. Data hasil pengolahan angket respon siswa terhadap penerapan *corel draw* ini memuat 10 item pernyataan. Berikut data hasil pengolahan angket respon siswa yang disajikan pada tabel 6

Tabel 6 Skor Respon Siswa

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | N | Skor | | Skor rata-rata | Persentase (%) | Kategori |
| Minimal | Maksimal |
| Respon Siswa | 30 | 30 | 38 | 35 | 86,91 | Sangat Baik |

Skor minimal respon siswa untuk siswa pada kelas eksperimen sebesar 30 dan skor maksimalnya sebesar 38. Adapun skor rata-rata respon siswa sebesar 35 dengan persentase 86,91%. Kategori untuk respon siswa adalah sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan program aplikasi *corel draw* direspon positif oleh siswa.

**Pembahasan**

*Corel draw* merupakan program aplikasi yang dapat digunakan dalam penelitian ini untuk membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat desain. Peningkatan kemampuan membuat desain siswa setelah pembelajaran yang menggunakan *corel draw* dapat diidentifikasi dari hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.1. Terlihat bahwa siswa mengalami peningkatan kemampuan membuat desain, dengan persentase nilai rata-rata sebelum pembelajaran adalah 63,16 menjadi 86,67 dari skor ideal 100 setelah pembelajaran dengan program aplikasi *corel draw*. Selain itu, hasil perhitungan rata-rata tes kinerja kemampuan membuat desain siswa menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari 65,1 menjadi 91,2. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membuat desain siswa SMA Negeri 1 Baraka pada materi desain grafis. Sehingga penerapan program aplikasi *corel draw* efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan membuat desain siswa.

Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa hasil penelitian. Andipurnama (2012) menyatakan bahwa pembelajaran program aplikasi *corel draw* X4 dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan membuat desain grafis poster. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Aini (2009) menunjukkan bahwa program c*orel draw* dapat digunakan untuk mendesain, membuat berbagai bentuk, dan memberi warna. Program *corel draw* mudah untuk dipahami dan dioperasikan sehingga dapat dimanfaatkan untuk mendesain kaos distro (*distribution outlet*).

Peningkatan yang terjadi menunjukkan bahwa siswa telah mengalami proses belajar mengajar. Sejalan yang dikemukakan oleh Gagne (dalam Dahar, 2011), belajar merupakan suatu proses dimana organisme berubah prilakunya yang diakibatkan oleh pengetahuan. Hasil belajar tersebut dapat berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai, adaptasi dengan lingkungan dan perkembangan pemikiran.

Dalam penelitian ini juga dilihat ketuntasan belajar siswa. Ketuntasan belajar secara individual dinyatakan telah mencapai ketuntasan, jika siswa mendapatkan nilai sama dengan atau lebih dari kriteria ketuntasan minimal (≥ 80). Berdasarkan lampiran data skor test dapat dinyatakan bahwa kelas XI IPA 2 (kelas eksperimen) sebanyak 27 siswa telah mencapai ketuntasan belajar individual. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan bahwa kelas eksperimen telah mencapai ketuntasan belajar klasikal karena hasil belajar atau persentase keberhasilan kelas sebesar 90%.

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan observasi pada kelas XII IPA 2 SMA Negeri 1 Baraka. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan belum mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Kegiatan pembelajaran masih terpusat pada aktivitas guru. Siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran TIK dikarenakan oleh berbagai alasan. Siswa menganggap bahwa mata pelajaran TIK merupakan mata pelajaran yang membosankan terlalu banyak materi dan berbagai alasan lain. Hal ini memicu kejenuhan pada siswa sehingga siswa banyak yang tidak memperhatikan dan cenderung gaduh di dalam kelas.

Efektivitas program aplikasi *corel draw* dalam meningkatkan kemampuan membuat desain siswa juga didukung oleh data hasil lembar observasi siswa. Meskipun aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran di pertemuan pertama masih kurang karena siswa masih cenderung kurang memperhatikan saat guru memberikan penjelasan ataupun petunjuk dari materi desain grafis yang dibahas. Namun, pada pertemuan kedua dan ketiga, persentase aktivitas siswa meningkat. Hampir semua siswa terlihat antusias dan aktif mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Hal ini dibuktikan dari persentase rata-rata aktivitas siswa sebesar 79,63% dengan kategori Baik. Berdasarkan data hasil penelitian, dapat dikatakan bahwa penerapan program aplikasi *corel draw* efektif meningkatkan aktivitas siswa pada materi desain grafis mata pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Baraka.

Selain itu ditinjau dari hasil tes kemampuan membuat desain dan aktivitas siswa, keefektifian penerapan aplikasi *corel draw* juga dilihat dari data angket respon siswa. Secara umum siswa kelas XII IPA 2 yang menjadi subjek dalam penelitian ini menyikapi secara positif terhadap penerapan program aplikasi *corel* *draw* dalam meningkatkan kemampuan membuat desain. Hal ini dapat dilihat dari skor angket siswa dengan rata-rata 35 dengan persentase sebesar 86,91% yang berarti bahwa respon siswa terhadap pembejaran ini bersifat positif dengan kategori yang sangat tinggi. Siswa merasa senang, antusias, dan suka belajar membuat desain dengan menggunakan program aplikasi *corel draw*. Namun, catatan *observer* yang menunjukkan bahwa ada beberapa kendala yaitu ketersediaan alat dan pengaturan waktu, masih banyak siswa yang tidak merespon ketika distimulus oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan *corel draw* efektif digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan membuat desain pada mata pelajaran TIK siswa SMA Negeri 1 Baraka. Hal ini didukung oleh beberapa data diantaranya:

1. Nilai ketuntasan belajar klasikal sebelum perlakuan sebesar 13,33% dan meningkat menjadi 90% setelah perlakuan.
2. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung tiap pertemuannya juga meningkat dengan kategori baik.
3. Penerapan program aplikasi *corel draw* direspon positif oleh siswa SMA Negeri 1 Baraka.

Daftar Pustaka

Agbo, D.a., Akpan, A, & Odeh, O.A. 2015. Utilizing to Improve Students Interest in Clothing for Enhance Creativity and Entrepreneurship for Home Economics Graduates. *International journal of scientific research in information systems and engineering*, 1(1): 204-220.

Aini, Nurul. 2009. Peluang Usaha dalam Bisnis Distro dengan Memanfaatkan Keterampilan Corel Draw. *Teknologi dan kejuruan*: 32(2): 209-218.

Andipurnama, D. G. 2012. *Pembelajaran Program Aplikasi Corel Draw X4 Dalam Meningkatkan Keterampilan Membuat Desain Grafis Poster Pada Siswa Tunarungu*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Depdiknas. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.* Jakarta: Depdiknas.

Diana, D. 2007. *Efektivitas pembelajaran matematika dengan pendekatan problem posing pada pokok bahasan lingkaran siswa kelas VIII-A SMP Negeri 18 Malang.* Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.

Dimyati & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.

Igbo, C. A. 1994. Identification of Tasks in clothing construction for senior secondary students of Textiles and clothing: A step Towards Achieving Quality Education in Home Economics Educa­tion. *Nigeria vocational journal,* 7: 52-60.

Ihsan, 2008. *Dasar-dasar Kependidikan*. Bandung: Rineka Cipta

Iskandar, S. 2006. *Aplikasi Periklanan Menggunakan Corel Draw X3*. Jakarta: Gramedia.

Jalal, Abdul. 2016. Cara Membuat Kartu Nama Simpel dengan CorelDRAW. (online): <http://www.belajarsearchengine.com/2014/11/cara-membuat-kartu-nama-simple-dengan.html>. Diakses tanggal 22 Juli 2016.

Kundarto, Rochmat. 2015. *Peningkatan Kualitas dan Hasil Pembelajaran NIRMANA Datar Melalui Aplikasi CorelDraw pada Siswa Kelas X Program Studi DKV SMK*. Jurnal Inspirasi Pendidikan: Universitas Kanjuruhan Malang.

Kusuma, Y. 2007. *Kaos Distro ala CorelDraw X3*. Jakarta: PT. Prima Infosarana Media.

Lemchi, S. 2001. Strategies for Reducing Stress from Clothing Construction/Practical in second­ary Schools. *Journal of Home Economics Re­search,* 3(2): 97-102.

Luthfi. 2014. *Berkarya dengan Corel Draw*. Jakarta: Rineka Press.

Mujiman, Haris. 2006. *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mulyasa. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyadi. 2006. *Sistem Informasi Akuntansi Biaya, Edisi Ketiga*. Jakarta: Salemba Empat.

Noe, Raymond. 2005. *Employee Training and Development*: *Third edition*. McGraw-Hill International Edition.

Riduwan, A. 2006. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sinambela, L. P. 2006. *Reformasi Pelayanan Publik: Teori, Kebijakan, dan Implementasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Slameto. 2009. Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Subini. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.

Sukardi, D. K. 2002. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sukirman, A. 2009. *T-Shirt Distro Kiat Disain T-Shirt Menggunakan CorelDraw*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Susanto. 2013. *Pengembangan KTSP dengan Perspektif Manajemen Visi*. Jakarta: Mata Pena.

Suprijono, A. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Sutikno, S. 2009. *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung*:* Prospect.

Suyatno. 2010. Pembuatan Media Pembelajaran Corel Draw X4. *Journal Speed, Sentra penelitian Engineering dan Edukasi,* 2(2): 27-32.

Tim Cyan Agency. 2009. *Cari Duit Modal CorelDraw Mudah dan Praktis*. Yogyakarta: PT. Buku Kita.

Warsita, B. 2008. Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya. Jakarta: Rineka cipta.

Walgito, Bimo. 2003. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.

Wibowo, Muladi. 2011. *Pembelajaran Kewirausahaan dan Minat Wirausaha Lulusan SMK*.

Wicaksono, A. 2009. Efektivitas pembelajaran. (Online):http://Agungprudent. Wordpress.com. Diakses tanggal 12 desember 2016.

Widiyanto, R. 2006. Teknik Profesional CorelDraw. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Yonny, A. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.