



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE *TAKE AND GIVE* TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN  
SIMULASI DIGITAL KELAS X SMK NEGERI 1  
SEMARANG**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

**Oleh**

**Anung Anindhita Aufa NIM.5302411107**

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2015**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Anung Anindhita Aufa

NIM : 5302411107

Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Skripsi : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TAKE AND GIVE* TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS  
X SMK N 1 SEMARANG

Skripsi/TA ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer FT. UNNES.

Semarang, 18 Mei 2015  
Pembimbing,



Drs. R. Kartono, M.Pd.  
NIP. 195504211985031003

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take and Give* terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 1 Semarang telah dipertahankan di depan sidang panitia ujian skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada hari selasa tanggal 23 bulan Juni tahun 2015.

Oleh

Nama : Anung Anindhita Aufa

NIM : 5302411107

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

### Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Drs. Suryono, M.T.  
NIP. 195503161985031001

Pengaji I

Tatyantoro Andrasto, S.T., M.T.  
NIP.196803161999031001

Penguji II

Drs. Agus Mumomo, M.T.  
NIP.195506061986031002

Sekretaris

Feddy Setio Pribadi, S.Pd, M.T.  
NIP. 196708181992031004

Penguji III/Pembimbing

Drs. R. Kartono, M.Pd.  
NIP.195504211985031003

Mengetahui  
Dekan Fakultas Teknik



Drs. M. Harlanu, M.Pd.  
NIP.196602151991021001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, 18 Mei 2015  
Yang membuat pernyataan,



Anung Anindhita Aufa  
NIM.5302411107

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

- Jangan tunda sampai besok jika bisa dilakukan hari ini.
- Jangan gantungkan diri anda kepada orang lain tetapi percayalah pada dirimu sendiri.
- Berusaha terus, janganlah pantang menyerah seakan-akan besok akan mendapat kebahagiaan tak terkira.

### **PERSEMBAHAN**

Seiring rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Ayahku tercinta Faizin dan Ibuku Tari, yang selalu mendoakan, memberi semangat dan dukungan serta membimbingku tanpa lelah.
- Adikku tersayang Hafizh Bani Al Muazam yang selalu mendoakan dan memberi semangat.
- Penyemangat terkasih Rizqi Abdillah yang selalu mendukung dan memberi semangat.
- Sahabat terbaikku Uswatun Khasanah yang selalu menemani, membantu, memberikan semangat dan motivasi.
- Teman seperjuangan mahasiswa PTIK 2011 yang telah memberikan motivasi dan semangat berjuang bersama.

## ABSTRAK

Anung Anindhita Aufa. 2015. **Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Take and Give* terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 1 Semarang**. Dosen Pembimbing Drs. R. Kartono, M.Pd. Skripsi, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.

**Kata kunci** : *Tipe Take and Give, Hasil Belajar, Simulasi Digital*

Permasalahan yang terjadi adalah guru masih menggunakan model pembelajaran ceramah sehingga suasana pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan. Oleh karena itu, diadakan penelitian menggunakan model pembelajaran tipe *Take and Give* untuk membantu dan memberi kesempatan siswa agar dapat mengembangkan potensinya, memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat dan berani menerangkan materi pelajaran di depan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada dan tidaknya peningkatan hasil belajar siswa dan mengetahui persentase peningkatannya.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 1 Semarang tahun pelajaran 2014/2015. Sampel penelitian masing-masing adalah 32 siswa.

Berdasarkan analisis data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebelum diterapkannya model *Take and Give* adalah 57,97 dan setelah diterapkan menjadi 78,13 dengan persentase peningkatan hasil belajar 34,8%. Pada uji t diketahui nilai t sebesar 2,993 dengan signifikan 0,004. Selisih N-gain kedua kelas sebesar 0,20. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* pada mata pelajaran simulasi digital pokok bahasan presentasi video kelas X SMK Negeri 1 Semarang.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya sehingga skripsi ini yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take and Give* terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMK Negeri 1 Semarang “ dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini selesai dengan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih kepada Yth.

1. Drs. R. Kartono, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
2. Tatyantoro Andrasto, S.T., M.T. dan Drs. Agus Murnomo M.T selaku dosen Penguji I dan II yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyusunan skripsi.
3. Drs. H. Diyana, M.T. selaku kepala SMK Negeri 1 Semarang yang telah memberikan izin tempat untuk penelitian.
4. Asharul Fahyudi, M.Kom selaku guru simulasi digital kelas X SMK Negeri 1 Semarang yang telah membantu dalam proses pembelajaran.
5. Seluruh siswa kelas X SMK Negeri 1 Semarang terutama kelas X-TP2, X-TP3 dan X-TOI atas kerja sama selama penelitian.
6. Feddy Setio Pribadi, S.Pd, M.T. Kaprodi Pendidikan Teknikm Informatika dan Komputer.
7. Drs. Suryono, M.T. ketua Jurusan Teknik Elektro.
8. Keluarga tercinta yang telah memberikan doa, dukungan, dan motivasi.
9. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyusun bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penelitian selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat sebagaimana yang diharapkan.

Penulis,

## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Rumusan Masalah .....	8
1.4 Batasan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.7 Sistematika Penulisan Skripsi .....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	11
2.1 Landasan Teori .....	11
2.2 Penelitian yang Relevan .....	22
2.3 Kerangka Berpikir .....	25
2.4 Hipotesis.....	26



BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian .....	28
3.2 Jenis dan Desain Penelitian .....	28
3.3 Populasi dan Sampel .....	29
3.4 Variabel Penelitian .....	30
3.5 Prosedur Penelitian.....	31
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	35
3.7 Instrumen Penelitian.....	36
3.8 Teknik Analisis Data .....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1 Hasil Penelitian.....	46
4.2 Pembahasan .....	56
BAB V PENUTUP.....	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran .....	60
DAFTAR PUSTAKA .....	61
LAMPIRAN.....	61

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Klasifikasi Reliabilitas .....	39
Tabel 3.2 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda.....	40
Tabel 3.3 Klasifikasi Indeks Tingkat Kesukaran .....	41
Tabel 3.4 Klasifikasi N-gain .....	45
Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Validitas Soal Uji Coba.....	46
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal Uji Coba .....	47
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	48
Tabel 4.4 Data Awal Populasi.....	49
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Populasi.....	49
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Populasi .....	50
Tabel 4.7 Data Hasil Penelitian.....	50
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data Pretest .....	51
Tabel 4.9 Hasil Uji Kesamaan Dua Varians Data Pretest .....	51
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data Posttest .....	52
Tabel 4.11 Hasil Uji Kesamaan Dua Varians Data Posttest .....	52
Tabel 4.12 Hasil Uji Beda Dua Rata-rata Hasil Belajar .....	53
Tabel 4.13 Hasil Uji Gain Ternormalisasi .....	53
Tabel 4.14 Rata-rata Hasil Belajar .....	56

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	26
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	29
Gambar 4.1 Grafik Nilai Rata-rata Hasil Belajar.....	54
Gambar 4.2 Grafik Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen .....	55
Gambar 4.3 Grafik Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing. ....	62
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian Kampus. ....	63
Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian Dinas. ....	64
Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian. ....	65
Lampiran 5 Surat Keterangan Selesai Bimbingan. ....	66
Lampiran 6 Surat Tugas Panitia Ujian Skripsi. ....	67
Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran (Silabus dan RPP). ....	68
Lampiran 8 Daftar Kelas Uji Coba. ....	99
Lampiran 9 Daftar Kelas Eksperimen. ....	100
Lampiran 10 Daftar Kelas Kontrol. ....	101
Lampiran 11 Kisi-kisi Instrumen Tes. ....	102
Lampiran 12 Instrumen Tes (Soal Uji Coba). ....	104
Lampiran 13 Instrumen Tes (Soal Pretest). ....	110
Lampiran 14 Instrumen Tes (Soal Posttest). ....	113
Lampiran 15 Kunci Jawaban Instrumen Tes. ....	116
Lampiran 16 Kartu Take and Give. ....	117
Lampiran 17 Analisis Hasil Uji Coba Soal. ....	118
Lampiran 18 Rekap Hasil Uji Coba Soal. ....	124
Lampiran 19 Nilai UH 1 Kelas Eksperimen dan Kontrol. ....	126
Lampiran 20 Uji Normalitas dan Homogenitas Populasi. ....	127
Lampiran 21 Uji Normalitas Data Pretest. ....	128

Lampiran 22 Uji Kesamaan Dua Varian Data Pretest. ....	129
Lampiran 23 Uji Normalitas Data Posttest. ....	130
Lampiran 24 Uji Kesamaan Dua Varian Data Posttest. ....	131
Lampiran 25 Uji T.....	132
Lampiran 26 Uji Gain Eksperimen. ....	133
Lampiran 27 Uji Gain Kontrol.....	134
Lampiran 28 Jadwal Pelaksanaan Penelitian. ....	135
Lampiran 29 Dokumentasi Penelitian.....	136

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun berada. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kelangsungan kehidupan manusia. Berawal dari kesuksesan di bidang pendidikan suatu bangsa menjadi maju dan melalui pendidikan sumber daya manusia akan menjadi berkualitas.

Menurut Munib (2009:34) pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Proses interaksi belajar mengajar adalah inti dari kegiatan pendidikan. Dalam proses belajar mengajar sebaiknya selalu mengikutsertakan siswa secara aktif guna mengembangkan kemampuan mengamati, merencanakan, meneliti, dan menemukan hasil sehingga guru mengetahui kesulitan yang dialami siswa dan selanjutnya mencari solusi yang tepat. Pendidikan juga merupakan hak asasi setiap manusia.

Proses pendidikan diimplentasikan melalui lembaga formal yaitu dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk

membentuk manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, di samping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik. Pendidikan selalu memberikan perubahan-perubahan untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satu perubahan yang dilakukan oleh pemerintah adalah dengan menggunakan kurikulum yang baru atau yang dikenal dengan istilah kurikulum 2013.

SMK Negeri 1 Semarang merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Kota Semarang. Kurikulum yang digunakan di SMK Negeri 1 Semarang saat ini adalah Kurikulum 2013. Menurut Prof.Ir.Muhammad Nuh dalam (Kurniasih, 2014:22) kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang lebih menekankan pada kompetensi dengan pemikiran kompetensi berbasis sikap, keterampilan dan pengetahuan. Kurikulum merupakan inti dari bidang pendidikan dan memiliki pengaruh terhadap seluruh kegiatan pendidikan dan memiliki pengaruh terhadap seluruh kegiatan pendidikan. SMK Negeri 1 Semarang merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menuntut siswa untuk mandiri, kreatif dan profesional baik pada mata pelajaran teori maupun pelajaran praktik.

Mata Pelajaran Simulasi Digital sebagai salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SMK Negeri 1 Semarang pada kurikulum 2013. Mata pelajaran Simulasi Digital juga merupakan pergantian dari mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yang ada pada kurikulum KTSP. Simulasi Digital (Simdig) memiliki peran penting untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang teknologi, lebih jelasnya Simdig menekankan pada kemampuan dan memahami teknologi berupa komputer sebagai alat

informasi dan komunikasi. Selain itu, secara konseptual mata pelajaran ini bermanfaat untuk memberikan pengetahuan tentang cara-cara pengoperasian berbagai aplikasi dalam era serba digital.

Menurut Kemendikbud dalam (Seamolec, 2013:2) tujuan mata pelajaran Simulasi Digital (Simdig) yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat digital secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, memecahkan masalah, eksplorasi, dan komunikasi konsep, pengetahuan dan operasi dasar. Pengolahan informasi untuk produktivitas mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru.

Pelaksanaan pembelajaran Simulasi Digital (Simdig) merupakan upaya agar setiap siswa dapat berkreasi sesuai dengan bakatnya. Simdig adalah salah satu mata pelajaran yang di berikan kepada peserta di kelas X. Mata pelajaran Simdig merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa karena merupakan pelajaran baru dikurikulum yang baru pula, sehingga hasil belajar peserta didik masih kurang memuaskan. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila timbul perubahan tingkah laku positif pada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Siswa yang terlibat dalam proses belajar mengajar diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap.

Dalam proses belajar mengajar guru akan menghadapi siswa yang memiliki karakter yang berbeda sehingga tidak lepas dengan masalah hasil



belajar. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar di sekolah melibatkan beberapa faktor yaitu kurikulum, sarana dan prasarana, guru, siswa, serta metode pembelajaran. Diantara aspek tersebut, yang paling dominan adalah dari aspek guru dan siswa.

Kegiatan yang dilakukan guru dan siswa dalam hubungannya dengan pendidikan disebut kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai motivator dan fasilitator sedangkan siswa sebagai acceptor atau penerima informasi yang diharapkan dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Agar suasana belajar aktif dapat terjadi, maka diperlukan pemilihan metode yang tepat. Metode pengajaran sangat diperlukan oleh guru sesuai dengan tujuan yang dicapai setelah pengajaran berakhir. Proses pembelajaran yang berjalan dengan baik berkeyakinan dapat memberikan dampak pada hasil belajar siswa yang tinggi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada bulan Januari 2015 di kelas X SMK Negeri 1 Semarang, penulis menemukan bahwa guru dalam pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah. Guru jarang menggunakan metode atau model pembelajaran yang bervariasi. Menurut guru mata pelajaran Simulasi Digital SMK Negeri 1 Semarang, kurangnya penggunaan model dan media saat pembelajaran berlangsung disebabkan oleh alasan guru lebih menekankan materi untuk memahami siswa daripada harus menggunakan model dan media yang kadang dianggap kurang efektif dan menyebabkan penyampaian materi kurang maksimal, oleh karena itu guru lebih sering memilih cara konvensional dalam pembelajaran untuk mengutamakan materi daripada menggunakan teknik dan media pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran seperti itu akhirnya membuat suasana pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan. Pembelajaran yang membosankan tentunya tidak dapat membantu siswa dalam mengembangkan potensinya secara optimal. Dilihat dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti saat proses pembelajaran berlangsung sebenarnya setiap siswa memiliki potensi untuk berperan aktif dalam pembelajaran seperti bertanya kepada guru, mengemukakan pendapat, berbicara dan menerangkan materi di depan kelas, hanya saja siswa tidak memiliki kesempatan dikarenakan guru menggunakan model pembelajaran ceramah. Selain itu, diperoleh pula data hasil ulangan harian siswa yang kurang memuaskan, hampir setengah dari jumlah siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Simulasi Digital yaitu 75.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang ada, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give*. Model *Take and Give* dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan sehingga dapat terjadi interaksi atau hubungan timbal balik yang baik antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya, sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan karena siswa menjadi aktif dan dapat melatih siswa untuk saling berinteraksi dan bekerjasama dengan teman sekelasnya. Jadi siswa akan lebih mudah dalam menyerap materi pelajaran dan hal tersebut akan berdampak pada hasil belajarnya, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditargetkan dapat tercapai.

Model pembelajaran ini juga membantu siswa untuk dapat mengembangkan potensinya, yaitu siswa dituntut memiliki keberanian untuk mengemukakan

pendapat dan belajar berbicara atau menerangkan materi pelajaran di depan kelas sehingga siswa tidak hanya bersikap pasif melainkan dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga terbangun suasana pembelajaran yang menyenangkan. Melihat penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai model *Take and Give* yang mengalami keberhasilan, juga membuat peneliti tertarik untuk mengikuti langkah peneliti yang terdahulu untuk melakukan penelitian dengan populasi dan mata pelajaran yang berbeda.

Dengan memberikan pembelajaran yang aktif seperti tipe *Take and Give* ini pada anak didik dapat membantu ingatan (memory) mereka, sehingga mereka dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses. Model pembelajaran kooperatif *Take and Give* adalah suatu tipe pembelajaran yang mengajak siswa untuk saling berbagi mengenai materi yang disampaikan oleh guru dengan kata lain tipe ini melatih siswa terlibat secara aktif dalam menyampaikan materi yang mereka terima ke teman atau siswa lain secara berulang-ulang. Selain itu juga tipe *Take and Give* merupakan tipe pembelajaran yang memiliki tujuan untuk membangun suasana belajar dari pasif ke aktif, dari jenuh menjadi riang, serta mempermudah siswa untuk mengingat materi. Peneliti berasumsi agar timbul suasana belajar yang menyenangkan dan siswa dapat lebih memahami pelajaran Simulasi Digital dapat diwujudkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* melalui media kartu. Model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* melalui media kartu ini belum pernah diterapkan dalam sistem pengajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Semarang,

oleh karena itu dalam penelitian ini diharapkan menjadi salah satu jalan keluar dalam menghadapi kesulitan siswa pada pelajaran Simulasi Digital.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka akan diadakan penelitian oleh peneliti tentang “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Take and Give* terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 1 Semarang”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran simulasi digital di SMK N 1 Semarang yang telah diuraikan pada latar belakang, maka identifikasi masalah penelitian ini menyangkut beberapa faktor yaitu :

### **1.2.1 Faktor Siswa**

Beberapa kemungkinan masalah yang berkaitan dengan siswa diantaranya :

- 1) Siswa merasa bosan dalam mengikuti pelajaran Simulasi Digital.
- 2) Siswa kurang tertarik dan malas mengikuti pelajaran Simulasi Digital.
- 3) Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran Simulasi Digital

### **1.2.2 Faktor Guru**

Beberapa kemungkinan masalah yang berkaitan dengan guru diantaranya :

- 1) Guru dalam pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan menggunakan metode atau model pembelajaran yang bervariasi.
- 2) Guru lebih menekankan materi untuk memahamkan siswa daripada harus menggunakan model dan media.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- 1) Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* pada mata pelajaran Simulasi Digital pokok bahasan presentasi video kelas X SMK Negeri 1 Semarang?
- 2) Berapakah persentase peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X SMK Negeri 1 Semarang?

### 1.4 Batasan Masalah

Setelah permasalahan teridentifikasi dan dirumuskan, maka untuk lebih memfokuskan pada pembahasan masalah, perlu dilakukan pembatasan masalah dan ruanga lingkup sebagai berikut :

- 1) Model pembelajaran tipe *Take and Give* ini hanya terbatas pada kompetensi dasar menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video, pokok bahasan presentasi video di kelas X SMK Negeri 1 Semarang semester genap tahun pelajaran 2014/2015.
- 2) Penilaian hasil belajar siswa diambil dari rata-rata penilaian ranah kognitif.
- 3) Pengamatan dilakukan kepada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran ceramah dan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran tipe *Take and Give*.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibahas di atas, tujuan penulisan skripsi ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui ada dan tidaknya peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* pada mata pelajaran Simulasi Digital pokok bahasan presentasi video kelas X SMK Negeri 1 Semarang.
- 2) Untuk mengetahui persentase peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X SMK Negeri 1 Semarang.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Bagi Siswa**

Dapat memberikan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar.

### **1.6.2 Bagi Guru**

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkan model pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi Digital agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **1.6.3 Bagi Peneliti**

Dapat memberikan pengalaman tentang pembelajaran di sekolah dan dapat memperoleh data mengenai proses pembelajaran menggunakan model *Take and Give*.

## **1.7 Sistematika Penulisan Skripsi**

Guna memberikan kemudahan dalam memahami tugas akhir serta memberikan gambaran yang menyeluruh secara garis besar, sistematika tugas akhir dibagi menjadi tiga bagian. Adapun sistematikanya adalah :

Bagian awal skripsi mencakup halaman sampul depan, halaman judul, abstrak, halaman pernyataan, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan daftar lampiran.

Bagian isi skripsi mengandung lima (5) bab yaitu, pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, serta penutup. Pada bab satu diuraikan latar belakang, identifikasi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan. Pada bab dua adalah kajian pustaka, berisi tentang landasan teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis. Pada bab tiga akan dijelaskan waktu dan tempat penelitian, jenis dan desain penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data. Pada bab empat terdapat hasil dan pembahasan. Dalam bab lima terdapat penutup. Pada bagian ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari pembahasan yang diuraikan diatas.

Bagian akhir dari skripsi berisi tentang daftar pustaka dan lampiran. Isi daftar pustaka merupakan keterangan sumber literatur yang digunakan dalam penyusunan skripsi. Lampiran dipakai untuk mendapatkan data dan keterangan yang melengkapi uraian skripsi.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Belajar**

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Setiap manusia akan mengalami suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) belajar artinya memperoleh kepandaian dan ilmu.

Menurut Suprijono (2012:3) belajar merupakan proses mendapatkan pengetahuan, guru bertindak memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan menurut Sardiman (2011:20) belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengar, serta meniru. Belajar akan lebih bermakna jika peserta didik mengalami atau melakukannya.

Sedangkan menurut Suryabrata dalam Hamzah B. Uno (2012:138) belajar adalah suatu proses yang menghasilkan perubahan perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk memperoleh pengetahuan, kecakapan, dan pengalaman baru ke arah yang lebih baik dan menurut Rusman (2012:134) belajar adalah perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya.



Berdasarkan beberapa pengertian dapat disimpulkan belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang baik sengaja maupun tidak sengaja sebagai hasil pengalamannya, untuk memperoleh perubahan tingkah laku pada seseorang yang baru, baik secara keseluruhan atau secara permanen diakibatkan oleh stimulus yang berupa pengalaman dari interaksi sesuai lingkungan, sehingga terdapat perubahan dalam hal pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap pada diri individu tersebut.

### **2.1.2 Pembelajaran**

Istilah “pembelajaran” merupakan pengganti istilah “mengajar” yang cukup lama dipakai dalam dunia pendidikan. Menurut Hamdani (2011:23) pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus dan menurut Aqib (2013:66) proses belajar mengajar (pembelajaran) adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Sedangkan menurut Rusman (2012:134) pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan melibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien.

Berdasarkan kutipan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang dilakukan dengan sengaja oleh seorang pendidik/guru untuk menyediakan lingkungan guna mengoptimalkan kegiatan

belajar bagi peserta didik secara berulang-ulang dan menyebabkan adanya hubungan timbal balik atau interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Keberhasilan proses pembelajaran ini juga dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung.

### **2.1.3 Model Pembelajaran**

Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam dunia pendidikan, saat ini berkembang berbagai model pembelajaran. Secara harfiah model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar dikalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajarn yang lebih optimal (Isjoni, 2013: 7).

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai teknik penyajian atau cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam dunia pendidikan telah dikenal beberapa model-model pembelajaran diantaranya seperti ceramah, diskusi, demonstrasi, studi kasus, dan lain sebagainya. Masing-masing model pembelajaran tersebut mempunyai kelemahan dan kelebihan. Dalam pembelajaran harus memperhatikan metode, karena mempunyai peranan yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran, dengan adanya metode yang telah dipilih dapat mengarahkan guru dan siswanya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas tersebut.

Model pembelajaran menurut Arends (dalam Suprijono, 2012:46) dalam mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan didalam pembelajaran, lingkungan

pembelajaran dan pengelolaan kelas. Sedangkan model pembelajaran menurut Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2012:133) dalam merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli dapat disimpulkan model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui model pembelajaran guru berpedoman dalam merencanakan proses pembelajaran. Jadi model pembelajaran adalah cara yang dipilih oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dapat tercapai tujuan secara maksimal.

Ciri-ciri model pembelajaran menurut Rusman (2012:136) sebagai berikut:

- (1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- (2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- (3) Model pembelajaran dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- (4) Memiliki bagian-bagian model, yaitu urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung.
- (5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
- (6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Model pembelajaran yang baik terpacu pada ciri-ciri yang telah dijabarkan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

#### **2.1.4 Pembelajaran Kooperatif**

Seiring dengan adanya perkembangan dunia pendidikan, muncul sebuah model pembelajar yang sekarang ini disebut model pembelajaran kooperatif. Menurut Anita lie (dalam Suprijono, 2012:56), model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya mengedepankan pemanfaatan kelompok-kelompok siswa. Prinsip yang harus dipegang teguh dalam kaitan dengan kelompok kooperatif adalah setiap siswa yang ada dalam suatu kelompok harus mempunyai tingkat kemampuan yang heterogen (tinggi, sedang dan rendah) dan bila perlu mereka harus berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta mempertimbangkan kesetaraan gender.

Sedangkan menurut Roger (dalam Huda, 2013:29) kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok yang didalamnya setiap siswa bertanggung jawab untuk tujuan bersama dan Hamdani (2011:30) memperjelas model kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.

Kooperatif menurutnya memiliki ciri-ciri: (a) setiap anggota memiliki peran, (b) terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa, (c) setiap anggota kelompok bertanggung jawab pribadi dan teman kelompoknya, (d) guru

membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, (e) guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Sedangkan menurut Suprijono (2012:58) kooperatif merupakan konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru. Untuk mencapai hasil yang maksimal terdapat lima unsur dalam model kooperatif yaitu: (1) *Positive interdependences* (saling ketergantungan positif). (2) *Personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan). (3) *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif). (4) *Interpersonal skill* (komunikasi antar anggota). (5) *Group processing* (pemrosesan kelompok).

Model pembelajaran kooperatif bertumpu pada kooperasi (kerjasama) saat menyelesaikan permasalahan belajar yaitu dengan menerapkan pengetahuan dan keterampilan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Sebuah model pembelajaran dicirikan oleh adanya struktur tugas belajar, struktur tujuan pembelajaran dan struktur penghargaan (reward). Dalam kaitan dengan model pembelajaran kooperatif, maka tentu saja struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan pada model pembelajaran ini tidak sama dengan struktur tugas, struktur tujuan serta struktur penghargaan model pembelajaran yang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu cara pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan mengembangkan interaksi sesama siswa di dalam kelas sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata yang bertujuan untuk

menghindari ketersinggungan dan kesalah pahaman yang dapat menimbulkan permusuhan.

### **2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take and Give***

Istilah *Take and Give* sering diartikan ‘saling memberi dan saling menerima. Prinsip ini juga menjadi intisari dari model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give*. *Take and Give* merupakan model pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa (Huda, 2013:241).

Di dalam kartu, ada catatan yang harus dikuasai atau dihafal masing-masing siswa. Siswa kemudian mencari pasangannya masing-masing untuk bertukar pengetahuan sesuai dengan apa yang didapatnya di kartu, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang mereka miliki dan pengetahuan yang mereka terima dari pasangannya.

Dengan demikian, komponen penting dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* adalah penguasaan materi melalui kartu, keterampilan bekerja berpasangan dan bertukar informasi, serta evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman atau penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan di dalam kartu dan kartu pasangannya.

### ***2.1.5.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give Menurut Miftahul Huda (2013:242)***

Sintak langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dapat dilihat sebagai berikut :

- 1) Guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Guru mendesain kelas sebagaimana mestinya.
- 3) Guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- 4) Untuk memantapkan penguasaan siswa, mereka diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari atau dihafal.
- 5) Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling memberi informasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu yang dipegangnya.
- 6) Demikian seterusnya sehingga setiap siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*Take and Give*).
- 7) Untuk mengevaluasi keberhasilan siswa, guru dianjurkan memberi pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartu.
- 8) Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai dengan keadaan.
- 9) Guru menutup pembelajaran.

### ***2.1.5.2 Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give***

Model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* memiliki beberapa kelebihan, antara lain yaitu :

- 1) Dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dan sesuai pembelajaran.
- 2) Melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai kemampuan orang lain.
- 3) Melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelas.
- 4) Memperdalam dan mempertajam pengetahuan melalui kartu yang dibagikan
- 5) Meningkatkan tanggung jawab siswa, masing-masing siswa dibebani pertanggung jawaban atas kartunya masing-masing.

### ***2.1.5.3 Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give***

Sementara itu, strategi ini juga memiliki kekurangannya tersendiri, diantaranya adalah :

- 1) Kesulitan untuk mendisiplinkan siswa dalam kelompok-kelompok.
- 2) Ketidaksesuaian skill antara siswa yang memiliki kemampuan akademik yang baik dan siswa yang kurang memiliki kemampuan akademik.
- 3) Kecenderungan terjadinya free riders dalam setiap kelompok, utamanya siswa-siswa yang akrab satu sama lain.

### **2.1.6 Hasil Belajar**

Dalam proses pembelajaran, keterampilan guru, aktivitas siswa berpengaruh terhadap peningkatan kualitas serta perilaku siswa kearah yang lebih baik dari sebelumnya. Ini merupakan pertanda hasil belajar siswa mengalami perubahan



yang signifikan. Suprijono (2012:5), menyatakan hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Pendapat lain, Gagne (dalam Suprijono,2012:6) sebagai berikut:

- 1) Informasi verbal, yaitu mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual, kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang, terdiri dari kemampuan mengategorisasi, analitis-sintetis, fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.
- 3) Strategi kognitif, kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif siswa. Meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik, kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani, sehingga memiliki gerakan yang teratur, lancar dan tepat.
- 5) Sikap adalah kesiapan seseorang menerima atau menolak suatu objek berdasarkan penilaian objek tersebut.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sebagai kemampuan dan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran. Adapun perubahan perilaku peserta didik di tunjukan dari kemampuan memahami dan menguasai pelajaran yang diajarkan dalam proses belajar mengajar.

### 2.1.7 Hakekat Mata Pelajaran Simulasi Digital

Teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini telah memungkinkan cara berkomunikasi dan bertukar informasi manusia satu dengan manusia lainnya, mencapai tingkat tertinggi dibandingkan dengan masa sebelumnya. Informasi yang disampaikan dalam bentuk teks saja tidak cukup. Informasi tersebut dapat dilengkapi dengan visualisasi yang tampil secara dinamis, bergerak, disertai suara.

Informasi tersebut menjadi lebih penting, jika berisi gagasan atau konsep. Cara membuat visualisasi dan cara menyampaikan informasi tersebut harus dipelajari dengan baik agar isi yang terkandung di dalamnya dapat tersampaikan. Cara yang praktis mengomunikasikan gagasan atau konsep kepada orang lain adalah melalui presentasi digital yang telah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi saat ini.

Teknologi informasi dan komunikasi juga memungkinkan seseorang membuat rekaan/tiruan (simulasi) dari kondisi yang sebenarnya sebagai peraga penyampaian informasi. Semua upaya menyampaikan gagasan atau konsep tersebut dikemas dalam Simulasi Digital. Mata Pelajaran Simulasi Digital tidak berdiri sendiri. Mata pelajaran ini terkait dengan mata pelajaran produktif pada Bidang Keahlian atau Program Keahlian yang dipelajari di SMK. Mata pelajaran ini tidak dapat dipisahkan dengan isi yang akan dikomunikasikan, yaitu gagasan atau konsep sebagai solusi atas masalah yang terkait dengan mata pelajaran produktif.

Simulasi Digital adalah kebutuhan manusia. Keterampilan ini akan menjadi bagian dari kecakapan hidup (*life skill*). Simulasi Digital bukan sekadar format,

tetapi juga konten. Deskripsi Mata Pelajaran Simulasi Digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan mewujudkannya melalui presentasi digital, dengan tujuan untuk menguasai teknik mengkomunikasikan gagasan atau konsep.

Tujuan akhir setelah siswa mempelajari berbagai keteknikan dan cara bekerja yang terkait dengan mata pelajaran kejuruan, siswa mampu mengomunikasikan gagasan atau konsep yang ditemukannya sendiri atau modifikasi dari gagasan atau konsep yang sudah ada. Pada dasarnya kemampuan mengomunikasikan gagasan atau konsep, sama pentingnya dengan penemuan gagasan atau konsep itu sendiri. Kemampuan mengomunikasikan gagasan atau konsep dengan tepat, mencerminkan kecerdasan pola pikir dan tingkat penguasaan terhadap gagasan atau konsep tersebut.

## **2.2 Penelitian yang Relevan**

Penelitian terdahulu yang relevan untuk dijadikan tinjauan pustaka dalam penelitian ini antara lain adalah penelitian yang dilakukan oleh Herma Yenita HY(2012), Mega Puspita Dewi (2013), dan Fitriyaningsih (2014).

Penelitian yang dilakukan Herma Yenita HY (2012) yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Take and Give dalam Pembelajaran Biologi* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Berdasarkan analisis data dapat dilihat bahwa siswa kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Take and Give* lebih baik hasil

belajarnya dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Take and Give* dengan nilai rata-rata pada kelas eksperimen 80,35 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol 71,96.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Herma Yenita HY dengan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar. Persamaan lainnya adalah model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give*. Perbedaan terletak pada Model rancangan penelitian yang digunakan adalah *Randomized Control Group Only Design*, subjek penelitian dan mata pelajaran yang diteliti.

Penelitian yang dilakukan Mega Puspita Dewi (2013) yang berjudul *Model Pembelajaran Take and Give Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar PKn SD* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *take and give* berbantuan media grafis dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Ratarata hasil belajar PKn kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *take and give* berbantuan media grafis lebih besar dari kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ( $79,53 > 75,29$ ).

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Mega Puspita Dewi dengan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar. Persamaan lainnya adalah model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give*. Perbedaan terletak pada subjek

penelitian dan mata pelajaran yang diteliti serta desain penelitian Mega Puspita Dewi menggunakan desain penelitian tindakan kelas.

Penelitian yang dilakukan Fitriyaningsih (2014) yang berjudul *Keefektifan Model Take and Give Terhadap Aktivas dan Hasil Belajar IPA* menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar antara yang menggunakan model *Take and Give* dan model konvensional. Berdasarkan perhitungan hasil belajar diperoleh  $t$  hitung = 2,239 dan  $t = 2,024$ . Dengan demikian, aktivitas dan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Take and Give* lebih baik daripada yang menggunakan model konvensional. Desain penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*.

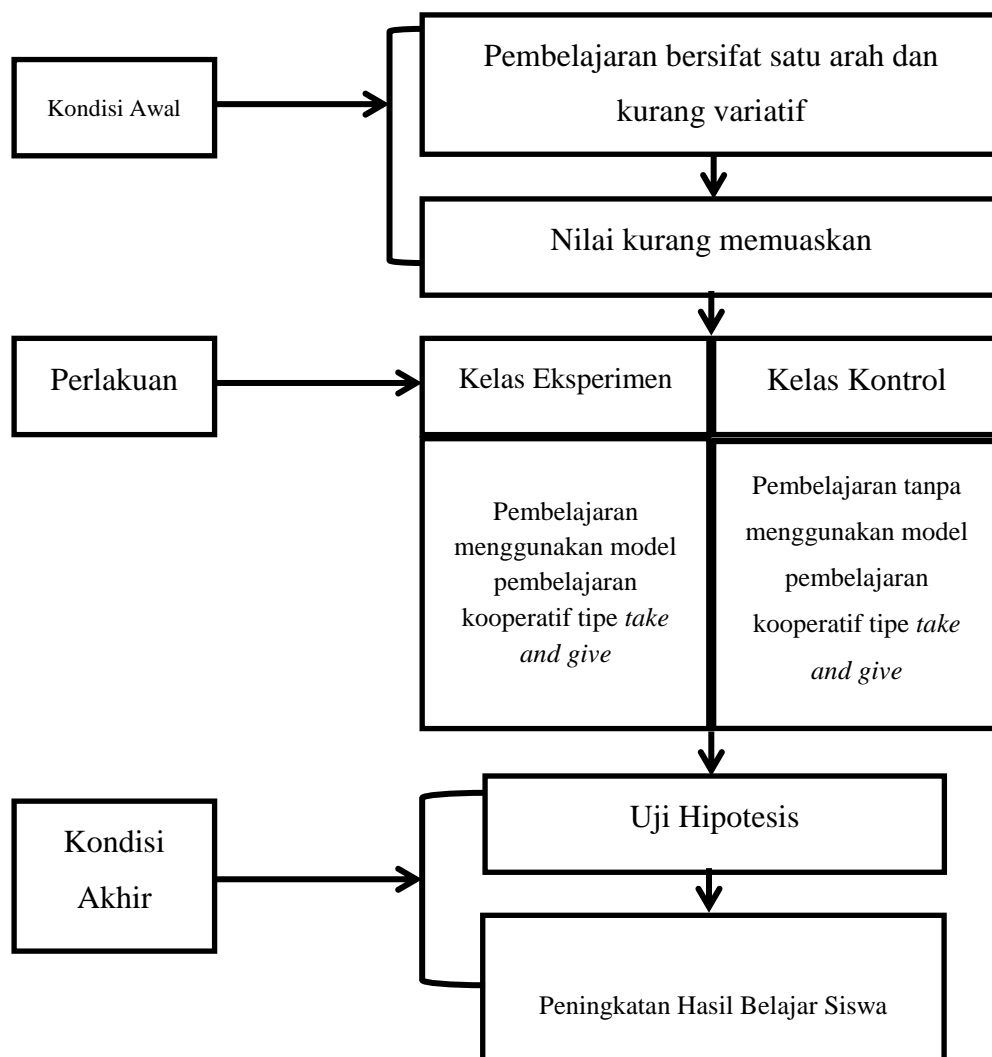
Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Fitriyaningsih dengan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar. Persamaan lainnya adalah model pembelajaran dan desain penelitian yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dan desain penelitian yaitu *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Perbedaan terletak pada subjek penelitian dan mata pelajaran yang diteliti.

Berdasarkan uraian mengenai penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* efektif meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi Digital kelas X SMK Negeri 1 Semarang.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Sebelum merumuskan hipotesis, harus terlebih dahulu dirumuskan kerangka berpikir yang merupakan pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen. Menurut Uma (1992) (dalam Sugiyono,2010:91) mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah. Penelitian ini menggunakan sebuah model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dan keefektifan.

Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* ini, siswa dituntut untuk penguasaan materi melalui kartu, keterampilan bekerja berpasangan dan sharing informasi, serta evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman atau penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan di dalam kartu dan kartu pasangannya. Setelah siswa dapat menjalankan aktivitas tersebut, diharapkan siswa benar-benar dapat memahami materi yang ada dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar dari yang sebelumnya.



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

## 2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2010:96).

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir yang telah dijabarkan, dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu ada peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model kooperatif tipe *Take and Give* pada pelajaran simulasi digital pokok bahasan presentasi video kelas X SMK Negeri 1 Semarang.



## **BAB III METODE PENELITIAN**

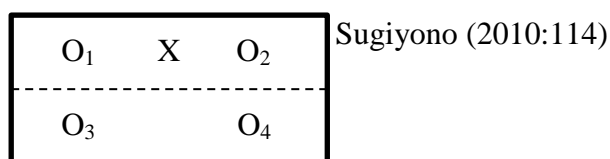
### **3.1 Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7 Maret sampai 28 April 2015. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Semarang sebagai salah satu sekolah di bawah naungan Dinas Pendidikan Kota Semarang yang terdapat kurikulum mata pelajaran Simulasi Digital. Lokasi SMK Negeri 1 Semarang terletak di Jalan Raya Dr. Cipto No. 29 Semarang.

### **3.2 Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*.

Menurut Sugiyono (2010:114) *Quasi Experimental Design* merupakan pengembangan dari *True Experimental Design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi Experimental Design*, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. *Nonequivalent Control Group Design* hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*.



**Gambar 3.1 Desain Penelitian**

**(Sugiyono,2010:114)**

Keterangan :

- O<sub>1</sub> : Pretest kelas eksperimen sebelum diberi materi dan perlakuan
- O<sub>2</sub> : Posttest kelas eksperimen setelah diberi materi dan perlakuan
- X : Perlakuan (penerapan model pembelajaran tipe *Take and Give*)
- O<sub>3</sub> : Pretest kelas kontrol sebelum diberi materi tanpa perlakuan
- O<sub>4</sub> : Posttest kelas kontrol sebelum diberi materi tanpa perlakuan

### **3.3 Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010:117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 1 Semarang tahun pelajaran 2014/2015.

#### **3.3.2 Sampel**

Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*, dengan alasan karena keterbatasan tenaga, waktu dan dana bagi penulis. Arikunto (2010:183), menjelaskan bahwa *purposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah

tetapi didasarkan atas adanya tujuan. Teknik ini dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga dan dana sehingga tidak mengambil sampel yang besar dan jauh.

Berdasarkan analisis data awal, yaitu uji homogenitas dan uji normalitas yang telah dilakukan, maka diperoleh kelas X TOI sebagai kelas kontrol dan kelas X TP3 sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* sedangkan untuk kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give*.

### **3.4 Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010:61). Sesuai judul yang diajukan, maka diperoleh variabel bebas dan variabel terikat.

- 1) Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2010: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.
- 2) Variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2010: 61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pokok bahasan presentasi video.

## 3.5 Prosedur Penelitian

### 3.5.1 Tahap Pendahuluan

Dalam tahap pendahuluan, yang dilakukan adalah identifikasi masalah dan tujuan penelitian dengan cara menguji sampel berdasarkan hasil tes belajar akhir semester gasal tahun ajaran 2014/2015 untuk memperoleh normalitas sampel.

### 3.5.2 Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang ditempuh dalam tahap persiapan antara lain:

- 1) Menentukan populasi penelitian.
- 2) Menentukan sampel kelas eksperimen dan sampel kelas kontrol.
- 3) Menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, sumber belajar, dan instrumen penelitian.
- 4) Uji validitas dan reliabilitas butir-butir soal untuk evaluasi.
- 5) Uji homogenitas populasi untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut bersifat homogen (sama)
- 6) Merancang perlakuan (*treatment*) pada masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan khusus yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* (menggunakan kartu) sedangkan kelompok kontrol mendapatkan perlakuan biasa (metode ceramah).

### 3.5.3 Tahap Penelitian

No.	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	Memberikan pretest	Memberikan pretest
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

	<p>a) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai</p> <p>b) Guru menyiapkan siswa untuk belajar dan memotivasi siswa</p>	
<b>3.</b>	Memberikan penjelasan materi	Memberikan penjelasan materi
<b>4.</b>	<p>Menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Take and Give</i></p> <p>1) Guru membagi siswa kedalam 5 kelompok yang terdiri dari 6-7 siswa.</p> <p>2) Guru membagikan kartu indeks kepada setiap kelompok dan setiap siswa menerima 1 kartu.</p> <p>3) Guru meminta siswa untuk memahami, mengingat dan menghafal tentang materi yang terdapat pada kartu dalam waktu 5 menit.</p>	<p>Menerapkan metode pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan oleh guru yaitu ceramah</p>

	<p>4) Ketua kelompok mengumpulkan kartu tiap anggotanya dan menukarkannya kepada kelompok selanjutnya. Begitu seterusnya hingga masing-masing siswa menerima 5 kali kartu yang berbeda.</p> <p>5) Guru mengumpulkan kartu, dan memberi waktu siswa 5 menit untuk berdiskusi dan mempersiapkan kelompoknya sebelum kuis dimulai.</p>	
5.	<p>Mengecek pemahaman siswa dan memberi umpan balik</p> <p>1) Guru menyiapkan 10 pertanyaan pada slide presentasi berupa kuis.</p> <p>2) Kuis berlangsung dengan sistem rebutan antar kelompok.</p>	

	<p>3) Perwakilan kelompok yang akan menjawab pertanyaan dipersilahkan maju kedepan kelas dan menjelaskan kepada teman satu kelas.</p> <p>4) Siswa lainnya diberikan kesempatan untuk maju dan menerangkan di depan kelas untuk memberikan tambahan atau menjawab apabila jawaban siswa sebelumnya di anggap kurang tepat</p> <p>5) Guru memberi penguatan materi agar tidak terjadi kesalahan pada pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan</p>	
<b>6.</b>	Melakukan posttest	Melakukan posttest

### **3.5.4 Tahap Analisis Data**

- 1) Pengolahan data dan analisis hasil penelitian
- 2) Pembahasan Penelitian
- 3) Penarikan kesimpulan

## **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang standar (Arikunto, 2010: 265). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

### **3.6.1 Teknik Dokumentasi**

Teknik dokumentasi adalah suatu cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2010: 274).

Teknik dokumentasi dilakukan untuk mengambil data-data yang mendukung penelitian ini, meliputi data jumlah siswa kelas X SMK Negeri 1 Semarang mengenai jumlah populasi, nama-nama siswa mengenai sampel, data nilai Ulangan Harian (UH) siswa kelas X SMK Negeri 1 Semarang untuk analisis tahap awal. Data-data tersebut diperoleh dari transkrip nilai siswa SMK Negeri 1 Semarang tahun ajaran 2014/2015.

### **3.6.2 Teknik Tes**

Teknik tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010: 193).



Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes prestasi (*achievement test*) yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Tes prestasi diberikan sesudah orang yang dimaksud mempelajari hal-hal sesuai dengan yang diteskan (Arikunto, 2010: 194).

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes atau soal-soal tes. Soal tes terdiri dari banyak butir (item) yang masing-masing mengukur satu jenis variabel. Instrumen ini diharapkan mencerminkan tingkat penguasaan (aspek kognitif) pokok bahasan presentasi video. Sebelum tes ini digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji cobakan pada kelas yang telah mendapatkan materi yang diujikan. Soal yang digunakan *pretest* dan *posttest* adalah soal yang berbeda namun tetap memiliki bobot yang sama dengan bentuk soal pilihan ganda berjumlah 20 butir soal dan 5 pilihan jawaban.

Teknik tes ini dilakukan dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan sebelum sampel mendapat kondisi perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal sampel. Sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah sampel mendapatkan perlakuan dengan tujuan untuk menguji hipotesis penelitian.

### **3.7 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2010:203).

Dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah materi pelajaran Simulasi Digital kelas X dengan pokok bahasan presentasi video. Bentuk instrumen yang digunakan penelitian ini adalah instrumen tes berupa *pretest-posttest*.

### **3.7.1 Instrumen Tes**

Langkah-langkah penyusunan instrumen tes berupa *pretest-posttest* sebagai berikut:

- 1) Mengadakan pembatasan dan penyesuaian bahan-bahan instrumen dengan kurikulum.
- 2) Menentukan jumlah butir soal dan alokasi waktu yang disediakan.
- 3) Menentukan tipe atau bentuk tes yaitu berbentuk pilihan ganda dengan lima buah kemungkinan pilihan jawaban dan satu buah jawaban yang tepat benar.
- 4) Menentukan tabel spesifikasi atau kisi-kisi soal.
- 5) Menyusun butir-butir soal.
- 6) Menguji cobakan soal pada kelas yang telah mendapatkan materi yang diujikan.
- 7) Menganalisis hasil uji coba dalam hal validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.
- 8) Menyusun soal *pretest* dan *posttest*

### **3.7.2 Analisis instrumen tes**

Suatu instrumen dikatakan baik harus memenuhi dua syarat yaitu valid dan reliabel (Arikunto, 2010:211). Sehingga untuk mengetahui suatu instrumen tes

dikategorikan baik diperlukan beberapa pengujian yaitu uji validitas dan uji realibilitas.

### 3.7.2.1 Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2010:211).

Pengujian validitas dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi instrumen memuat variabel yang akan diteliti, indikator sebagai tolak ukur, dan nomor item soal yang dijabarkan dari indikator tersebut.

Sebelum uji validitas sebuah instrumen, instrumen tes perlu diuji cobakan terlebih dahulu. Apabila data yang diperoleh sudah sesuai maka instrumen dikatakan valid. Uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment*, yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (\text{Arikunto, 2010:211})$$

Keterangan :

N = Jumlah responden

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi suatu butir atau item

X = Skor suatu butir atau item

Y = Skor total

Hasil perhitungan  $r_{xy}$  dikonsultasikan dengan tabel kritis r product moment pada tabel taraf signifikan 5%. Jika  $r_{xy} > r_{\text{tabel}}$  maka item soal tersebut valid.

### 3.7.2.2 Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010: 221). Instrumen reliabel artinya instrumen tersebut cukup baik sehingga mampu mengungkapkan data yang bisa dipercaya. Pada penelitian ini menggunakan rumus K-R 20.

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum a_b^2}{V_t^2} \right) \quad (\text{Arikunto, 2010:221})$$

Keterangan :

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

K = Banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

$\sum a_b^2$  = jumlah varian butir atau item

$V_t^2$  = varians total

**Tabel 3.1 Klasifikasi Reliabilitas**

(Arikunto, 2010:221)

Interval	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,70	Cukup
0,71 – 0,90	Tinggi
0,91 – 1,00	Sangat Tinggi

### 3.7.2.3 Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan butir soal untuk membedakan siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dan siswa yang mempunyai kemampuan rendah (Daryanto, 2008: 183).

Rumus daya pembeda yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B \quad (\text{Daryanto, 2008: 183})$$

Keterangan :

D = daya pembeda

J = jumlah peserta tes

$J_A$  = banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah

$B_A$  = banyaknya siswa yang menjawab benar pada kelompok atas

$B_B$  = banyaknya siswa yang menjawab benar pada kelompok bawah

$P_A$  = proporsi kelompok atas yang menjawab benar

$P_B$  = proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

**Tabel 3.1 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda**

**(Daryanto, 2008: 183)**

<b>Interval</b>	<b>Kriteria</b>
$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek
0,00 - 0,20	Jelek
0,20 - 0,40	Cukup
0,40 - 0,70	Baik
0,70 - 1,00	Sangat Baik

### **3.7.2.4 Tingkat Kesukaran**

Tingkat kesukaran adalah angka yang menunjukkan proporsi siswa yang menjawab benar dalam satu soal yang dilakukan dengan menggunakan tes objektif (Sukardi, 2008: 136). Taraf kesukaran soal digunakan untuk mengetahui apakah

instrumen soal memiliki taraf mudah, sedang dan sukar. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan juga tidak terlalu sukar.

Rumus tingkat kesukaran menurut Daryanto (2008: 180) yaitu:

$$P = \frac{B}{J_s} \quad (\text{Daryanto, 2008: 180})$$

Keterangan :

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

J<sub>s</sub> = Jumlah seluruh siswa peserta tes

**Tabel 3.2 Klasifikasi Indeks Tingkat Kesukaran**

(Daryanto, 2008: 180)

Interval	Kriteria
0,00 – 0,19	Sangat Sukar
0,19 - 0,39	Sukar
0,40 - 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Mudah
0,80 – 1,00	Sangat Mudah

### 3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2010: 207). Analisis data digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari penelitian untuk mendapatkan kesimpulan tentang keadaan sebenarnya dari objek yang diteliti. Analisis data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua tahap yaitu analisis data tahap awal dan analisis hasil penelitian.

### **3.8.1 Analisis Data Awal**

#### ***3.8.1.1 Uji Normalitas Populasi***

Uji normalitas populasi digunakan untuk mengetahui distribusi data populasi apakah berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas populasi, maka dirumuskan hipotesis pengujian yaitu:

- 1) Merumuskan hipotesis pengujian normalitas populasi, yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) sebagai berikut:

$H_0$  : Data sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

$H_a$  : Data sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

- 2) Menguji normalitas populasi dengan menggunakan *Kolmogorov Spearman* pada SPSS versi 16
- 3) Melihat signifikansi pada kolom nilai absolut. Bandingkan nilai *p-value* pada kolom *Asymp. Sig (2-tailed)* > *level of significant* ( $\alpha$ ) yaitu sebesar 0.05, maka  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak yang artinya data berdistribusi normal.

#### ***3.8.1.2 Uji Homogenitas Populasi***

Uji homogenitas populasi digunakan untuk mengetahui apakah populasi berangkat dari titik tolak yang sama. Untuk menguji homogenitas populasi, maka dirumuskan hipotesis pengujian berikut:

- 1) Merumuskan hipotesis pengujian homogenitas populasi yaitu:

$H_0$ : Data berasal dari populasi yang homogen (varians sama).

$H_a$ : Data berasal dari populasi yang tidak homogen (varians tidak sama).

- 2) Menguji homogenitas populasi dengan menggunakan uji *Levene Test* pada SPSS versi 16.

- 3) Melihat signifikansi pada uji *Levene's Test*, bandingkan nilai *p-value* pada kolom *Asymp. Sig (2-tailed)* > *level of significant* ( $\alpha$ ) yaitu sebesar 0.05, maka  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak yang artinya data mempunyai varians yang sama (homogen).

### **3.8.2 Analisis Hasil Penelitian**

Analisis hasil penelitian untuk mengetahui adanya perbedaan setelah perlakuan. Analisis hasil penelitian terdiri dari uji normalitas data, uji kesamaan dua varians data, uji beda dua rata-rata hasil belajar, dan uji gain ternormalisasi (N-gain). Pada analisis hasil penelitian menggunakan data nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### **3.8.2.1 Uji Normalitas Data**

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui distribusi data apakah berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data, maka dirumuskan hipotesis pengujian sebagai berikut:

- 1) Merumuskan hipotesis pengujian normalitas data, yaitu:

$H_0$  : Data berdistribusi normal

$H_a$  : Data tidak berdistribusi normal

- 2) Menguji normalitas data dengan menggunakan *Kolmogorov Spearnov* pada SPSS versi 16.
- 3) Melihat signifikansi pada kolom nilai absolut. Bandingkan nilai *p-value* pada kolom *Asymp. Sig (2-tailed)* > *level of significant* ( $\alpha$ ) yaitu sebesar 0,05, maka  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak yang artinya data berdistribusi normal.



### 3.8.2.2 Uji Kesamaan Dua Varians Data

Uji kesamaan dua varians (homogenitas) digunakan untuk mengetahui apakah data berangkat dari titik tolak yang sama. Untuk menguji kesamaan dua varians, maka dirumuskan hipotesis pengujian sebagai berikut:

- 1) Merumuskan hipotesis pengujian kesamaan dua varians data yaitu:  
Ho : Data mempunyai varians yang sama (homogen).  
Ha : Data tidak mempunyai varians yang sama (tidak homogen).
- 2) Menguji kesamaan varians data dengan menggunakan uji *Levene Test* pada SPSS versi 16.
- 3) Melihat signifikansi pada uji *Levene's Test*, bandingkan nilai *p-value* pada kolom *Asymp. Sig (2-tailed)* > *level of significant* ( $\alpha$ ) yaitu sebesar 0.05, maka Ho diterima Ha ditolak yang artinya data mempunyai varians yang sama.

### 3.8.2.3 Uji Beda Dua Rata-rata Hasil Belajar

Uji beda dua rata-rata hasil belajar digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan antara hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Untuk menguji beda dua rata-rata hasil belajar, maka dirumuskan hipotesis pengujian sebagai berikut:

- 1) Merumuskan hipotesis pengujian beda dua rata-rata hasil belajar sebagai berikut:  
Ho : Hasil belajar siswa pada pokok bahasan presentasi video sama  
Ha : Hasil belajar siswa pada pokok bahasan presentasi video berbeda
- 2) Menguji beda dua rata-rata hasil belajar dengan menggunakan uji

*Independent Sample T-Test* pada SPSS versi 16.

- 3) Melihat signifikansi pada uji *Levene's Test*, dengan menggunakan *level of significant* ( $\alpha$ ) sebesar 0.05 kriteria pengambilan keputusan adalah: *Asymp. Sig (2-tailed) > 0.05* :  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak *Asymp. Sig (2-tailed) < 0.05* :  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima
- 4) ditolak  $H_a$  diterima
- 5) Jika data dari kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, maka untuk membaca hasil dari pengujiannya yaitu pada kolom *equal variance assumed*.
- 6) Jika data dari kedua kelas berdistribusi normal tetapi tidak homogen, maka untuk membaca hasil dari pengujiannya yaitu pada kolom *equal variance not assumed* dengan langkah pengujian sama seperti uji *independent sample t-test*.

#### 3.8.2.4 Uji Gain Ternormalisasi (N-gain)

Uji gain ternormalisasi (N-gain) digunakan untuk melihat keefektifan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* pada mata pelajaran Simulasi Digital serta menganalisis data *pretest* dan *posttest*. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan rumus N-gain yang digunakan dari Hake (dalam Ariningtyas, 2013:52) sebagai berikut :

$$N - gain = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimal} - \text{nilai pretest}}$$

**Tabel 3.3 Klasifikasi N-gain**

(Ariningtyas, 2013:52)

Interval	Kategori
0,00 – 0,29	Rendah
0,30 – 0,69	Sedang
0,70 – 1,00	Tinggi

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Bedasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* pada mata pelajaran simulasi digital pokok bahasan presentasi video kelas X SMK Negeri 1 Semarang dengan persentase peningkatan adalah 34,8%.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan simpulan dari penelitian ini dapat dikemukakan saran untuk dilakukan penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* pada pelajaran dan materi yang sama pada tahun pelajaran berikutnya sehingga diperoleh hasil yang lebih meyakinkan tentang peningkatan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : Yrama Widya.
- Daryanto. 2008. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, Mega Puspita. 2013. *Model Pembelajaran Take and Give Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar PKn SD*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fitriyaningsih. 2014. *Keefektifan Model Take and Give Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- HY, Herma Yenita. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Take and Give dalam Pembelajaran Biologi Siswa Kelas VII SMP Kartika 1-6 Padang*. Padang : Universitas Bung Hatta.
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 : Konsep & Penerapan*. Surabaya : Kata Pena.
- Munib, Achmad, dkk. 2009. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Gavindo Persada
- .

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

\_\_\_\_\_. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Suharsimi, Arikunto. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.

\_\_\_\_\_. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Proses Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sukardi. 2008. *Metodoogi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Tim SEAMOLEC. 2013. *Buku Siswa SMK/MAK Kelas X Mata Pelajaran Simulasi Digital Semester 2*. Kementrian Pendidikan & Kebudayaan.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif ; Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

Uno, Hamzah B. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

# **LAMPIRAN**

## Lampiran 1



KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Nomor: 140/F.T.-UNNES/2015  
Tentang

PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER  
GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2014/2015

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Teknik Elektro/Pend. Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Teknik Elektro/Pend. Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 76)  
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES  
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Teknik Elektro/Pend. Teknik Informatika dan Komputer Tanggal 16 Januari 2015.

## MEMUTUSKAN

Menetapkan  
PERTAMA

Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama : Drs. R. Kartono, M.Pd.  
NIP : 196504211965031003  
Pangkat/Golongan : I/IA  
Jabatan Akademik : Lektor Kepala  
Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : ANUNG ANINDHITA AUFA  
NIM : 5302411107  
Jurusan/Prodi : Teknik Elektro/Pend. Teknik Informatika dan Komputer  
Topik : Penelitian Ekaperimen

KEDUA

Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan  
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik  
2. Ketua Jurusan  
3. Petinggal



5302411107

PR-03-AKD-04Rev. 00



DITETAPKAN DI : SEMARANG  
PADA TANGGAL : 21 Januari 2015  
DEKAN

*[Signature]*

Drs. Muhammad Harlanu, M.Pd.  
NIP. 196502151991021001

## Lampiran 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS TEKNIK

Gedung E1 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229  
Telepon/Fax (024) 8508101 – 8508009  
Laman : <http://www.ft.unnes.ac.id>, email: [ft\\_unnes@yahoo.com](mailto:ft_unnes@yahoo.com)

Nomor : 1671 /UN37.1.5/DT/2015  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth : Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang  
Jl. Dr. Wahidin No.118 Jatingaleh Candisari Semarang

Dengan ini kami mohonkan ijin Penelitian SMKN I Semarang, dalam rangka Penyusunan Skripsi mahasiswa kami :

Nama : Anung Arindhita Aufa  
NIM : 5302411107  
Program Studi : SI PTIK  
Jurusan : Teknik Elektro  
Judul Skripsi : Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take And Give Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mapel Simulasi Digital Kelas X SMKN I Semarang

Waktu Penelitian : Mulai tanggal 07 Maret 2015 s/d Selesai

Atas bantuannya kami ucapkan terima kasih

Semarang, 27 Februari 2015

Kan. Esakan  
Dekan Bidang Akademik  
  
Drs. Djoko Adi Widodo, M.T.  
NIP. 195909221986011001

Tembusan  
1. Rektor Universitas Negeri Semarang  
2. Ketua Jurusan TE



## Lampiran 3



**PEMERINTAH KOTA SEMARANG  
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Dr. Wahidin 118 Semarang Telp. 8412180, Fax. 8317752, Kode Pos 50234

**SURAT IJIN KEPALA DINAS PENDIDIKAN KOTA SEMARANG**

Nomor : 070 / 1164

**TENTANG IJIN PENELITIAN**

Dasar : Surat dari Universitas Negeri Semarang (UNNES)  
No. 1671/UN37.1.5/DT/2015, Tgl 27 Februari 2015

Perihal : Ijin penelitian

Berdasarkan hal tersebut di atas, Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang mengijinkan Mahasiswa sebagai berikut :

Nama : **ANUNG ANINDHITA AUFA**  
NIM : 5302411107  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang  
Fakultas : Teknik  
Program Studi : S1 PTIK  
Judul : "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take And Give Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mapel Simulasi Digital Kelas X SMK N 1 Semarang".

Untuk melaksanakan penelitian di **SMK N 01** Kota Semarang.

Dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1 Penelitian tidak mengganggu kegiatan pembelajaran di sekolah.
- 2 Mentaati peraturan dan ketentuan yang berlaku di tempat penelitian tersebut.
- 3 Menyampaikan laporan/pemberitahuan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang setelah selesai pelaksanaan penelitian.
- 4 Penelitian dilaksanakan sejak dikeluarkannya surat ijin Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang sampai dengan selesai.

Semarang, 05 Maret 2015

A.n. Kepala Dinas Pendidikan  
Kota Semarang  
(Kabid. Monitoring dan Pengembangan



Drs. AUFIK Hidayat, MT  
Pembina  
NIP. 19640224 198903 1 010

Tembusan Yth.

1. Walikota Semarang (sebagai laporan)
2. Kepala Sekolah ybs
3. Peringgal

## Lampiran 4

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 070 / 463 / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. H. Diyana, MT  
NIP : 19630723 198903 1 005  
Pangkat/Gol : Pembina, IV/a  
Jabatan : Kepala SMK N 1 Semarang

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : ANUNG ANINDHITA AUFA  
NIM : 5302411107  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informasi dan Komputer UNNES  
Jurusan : Teknik Elektro  
Fakultas : Teknik

Telah melaksanakan penelitian di SMK N 1 Semarang dari tanggal 7 Maret s.d. 28 Maret 2015 dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul : " KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKE AND GIVE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X SMK N 1 SEMARANG ".


Demikian Surat Keterangan ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Semarang, 28 Maret 2015

Kepala Sekolah  
  
Drs. H. Diyana, MT  
NIP. 19630723 198903 1 005



## Lampiran 5



**Formulir Laporan Selesai Bimbingan Skripsi/Tugas Akhir**  
FM-06-AKD-24/rev.02  
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

---

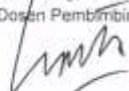
Yth. Ketua Jurusan Teknik Elektro  
Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Semarang


Yang bertanda tangan di bawah

Nama : Drs. R. Kartono, M.Pd.  
NIP : 195504211985031003  
Pangkat/Golongan : IV/A  
Jabatan Akademik : Lektor Kepala  
Sebagai Pembimbing

Melaporkan bahwa penyusunan Skripsi/Tugas Akhir oleh mahasiswa:

Nama : ANUNG ANINDHITA AUFA  
NIM : 5302411107  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, S1  
Topik : Penelitian Eksperimen  
telah selesai dan siap untuk diujikan.

Semarang, 11 Mei 2015  
Dosen Pembimbing,  
  
Drs. R. Kartono, M.Pd.  
NIP. 195504211985031003

  
5302411107

## Lampiran 6

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b>
	<b>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</b>
	<b>FAKULTAS TEKNIK</b>
	Gedung E6 lt 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
	Telepon: 8508104
	Laman: www.te.unnes.ac.id, surel:

---

No. : 1905/UM37-15/VI/2015  
Lamp. :  
Hal : Surat Tugas Panitia Ujian Sarjana

Dengan ini kami tetapkan bahwa ujian Sarjana Fakultas Teknik UNNES untuk Jurusan Teknik Elektro adalah sebagai berikut:

I. Susunan Panitia Ujian:

a. Ketua	: Drs. Suryono, M.T.
b. Sekretaris	: FEDDY SETIO PRIBADI, S.Pd., MT.
c. Pembimbing Utama	: Drs. R. Kartono, M.Pd.
d. Penguji	: 1. TATYANTORO ANDRASTO, S.T., M.T. 2. Drs. Agus Mumomo, M.T.



II. Calon yang diuji:

Nama	: ANUNG ANINDHITA AUFA
NIM/Jurusan/Program Studi	: 5302411107/Teknik Elektro /Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, S1
Judul Skripsi	: KEEFEKTIFAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAKE AND GIVE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X SMK N 1 SEMARANG

II. Waktu dan Tempat Ujian:

Hari/Tanggal	: Selasa / 23 Juni 2015
Jam	: 08:00:00
Tempat	: Ruang E6
Pakaian	: .....

Semarang, 26 Juni 2015  
Dekan,

<p>Tembusan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketua Jurusan Teknik Elektro</li> <li>2. Calon yang diuji</li> </ol>	  Drs. Muhammad Harlanu, M.Pd. NIP. 196602151991021001
--	--

5302411107

Lampiran 7

**PERANGKAT  
PEMBELAJARAN  
(SILABUS DAN RPP)**

### SILABUS MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL

Satuan Pendidikan : SMK / MAK

Kelas : X

Kompetensi Inti

KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya. 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>energi di alam.</p> <p>1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.</p>					
<p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
percobaan.					
<p>3.1. Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.</p> <p>4.1. Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.</p>	<p><b>Penerapan pengelolaan informasi digital</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemanfaatan perangkat lunak pengolah kata.</li> <li>• Pemanfaatan perangkat lunak pengolah angka.</li> <li>• Pemanfaatan perangkat lunak presentasi.</li> <li>• Pengolahan informasi.</li> <li>• Teknik presentasi.</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati beberapa contoh tata letak, format, dan fungsi dokumen pengolah kata, pengolah angka, dan presentasi.</li> <li>• Mengamati penggunaan kata kunci pada mesin pelacak.</li> <li>• Mengamati contoh tayangan presentasi.</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan fitur perangkat lunak pengolah kata, pengolah angka, dan presentasi untuk penyusunan dokumen.</li> <li>• Mendiskusikan pemilihan kata kunci pada mesin pelacak.</li> <li>• Mendiskusikan hasil pengamatan dan penerokaan teknik presentasi.</li> </ul> <p><b>Meneroka</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneroka fitur perangkat lunak pengolah kata, pengolah angka, dan presentasi untuk penyusunan dokumen.</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyelesaikan masalah terkait dengan tata letak dan format dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata, pengolah angka, dan presentasi.</li> <li>• Menggunakan mesin pelacak untuk mencari informasi.</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati siswa melakukan presentasi hasil pengelolaan informasi.</li> </ul> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokumen hasil</li> </ul>	<b>15 JP</b>	Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 1, Kemendikbud, 2013



Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneroka pemilihan kata kunci pada mesin pelacak.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membandingkan dokumen hasil pengolahan informasi.</li> <li>• Membandingkan teknik presentasi.</li> </ul> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memrepresentasikan hasil pengamatan, diskusi, dan penerokaan pengolahan informasi.</li> <li>• Memrepresentasikan dokumen yang telah terformat menggunakan fitur perangkat lunak pengolah kata, pengolah angka, dan presentasi untuk penyusunan dokumen serta penerapan teknik presentasi.</li> </ul>	<p>pengolahan informasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan presentasi.</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p><i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya jawab, lisan.</p>		
3.2. Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring ( <i>online</i> ).	<p><b>Penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian komunikasi daring.</li> <li>• Pelaksanaan komunikasi daring</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati pelbagai jenis komunikasi.</li> <li>• Mengamati pelbagai jenis komunikasi dalam jaringan (<i>daring/online</i>).</li> <li>• Mengamati pelaksanaan</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi jenis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan (<i>daring/online</i>).</li> </ul>	<b>12 JP</b>	Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 1, Kemendikbud, 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.2. Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui komunikasi daring ( <i>online</i> ).	asinkron. Pelaksanaan komunikasi daring sinkron. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kewargaan digital.</li> </ul>	komunikasi daring ( <i>online</i> ) sinkron dan asinkron.  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan fungsi dan jenis komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mendiskusikan pelaksanaan komunikasi daring asinkron: surel (<i>e-mail</i>).</li> <li>• Mendiskusikan pelaksanaan komunikasi daring sinkron: <i>video chat</i>.</li> <li>• Mendiskusikan pelanggaran-pelanggaran sikap kewargaan digital pada <i>e-mail</i> dan <i>video chat</i>.</li> </ul> <b>Meneroka</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneroka sarana pendukung komunikasi daring.</li> <li>• Meneroka berbagai layanan komunikasi daring, termasuk tata krama dan fungsinya.</li> </ul> <b>Mengasosiasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membandingkan komunikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan komunikasi daring (<i>online</i>) asinkron dan sinkron.</li> </ul> <b>Observasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati siswa dalam melakukan setiap jenis komunikasi sinkron/ langsung dengan memperhatikan etiket berkomunikasi.</li> <li>• Mengamati kegiatan siswa melaksanakan etiket sebagai warga digital pada saat berkomunikasi daring.</li> </ul> <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan presentasi hasil diskusi, penerokaan, dan perbandingan</li> </ul>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>sinkron dan asinkron.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memperbandingkan layanan komunikasi daring asinkron: surat (<i>e-mail</i>) dan forum.</li> <li>Memperbandingkan layanan komunikasi daring sinkron: <i>text chat</i> dan <i>video chat</i>.</li> </ul> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memrepresentasikan hasil pengamatan, diskusi, dan penerokaan proses pelaksanaan komunikasi daring (<i>online</i>).</li> <li>Memrepresentasikan hasil diskusi, penerokaan, dan perbandingan komunikasi sinkron dan asinkron.</li> <li>Memrepresentasikan hasil komunikasi daring</li> </ul>	<p>komunikasi sinkron dan asinkron.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Unggah dan bagi bahan presentasi hasil pengamatan, diskusi, dan penerokaan proses pelaksanaan komunikasi daring (<i>online</i>).</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p><i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya jawab, lisan.</p>		
<p>3.3. Menerapkan pengetahuan tentang keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.</p> <p>4.3. Menyajikan hasil</p>	<p><b>Penerapan Pembelajaran melalui kelas maya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pemanfaatan kelas maya.</li> <li><i>Social Learning Network</i> sebagai platform kelas maya.</li> <li>Pembuatan dan</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati pelbagai perangkat lunak kelas maya.</li> <li>Mengamati proses pembelajaran melalui kelas maya.</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Meneroka manfaat kelas maya</li> <li>Meneroka pelbagai perangkat lunak kelas maya</li> <li>Ikut serta dalam seluruh kegiatan</li> </ul>	<p><b>21 JP</b></p>	<p>Buku siswa Simulasi Digital, Kemdikbud, 2013</p> <p><a href="https://support.edmodo.com/home#student">https://support.edmodo.com/home#student</a></p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>penerapan keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.</p>	<p>pengelolaan akun dan profil.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemanfaatan Catatan (<i>Note</i>).</li> <li>• Pemanfaatan Perpustakaan maya (<i>Backpack</i>).</li> <li>• Pengerjaan tugas melalui <i>Assignment</i>.</li> <li>• Pengerjaan latihan/ujian daring melalui <i>Quiz</i>.</li> <li>• Melihat nilai yang diperoleh.</li> <li>• Berperan serta dalam pemungutan suara (<i>Poll</i>).</li> <li>• Berbagi <i>Parent Code</i>.</li> <li>• Pemanfaatan <i>Planner</i>.</li> <li>• Pemanfaatan <i>Notifications</i>.</li> <li>• Pemanfaatan fitur pencarian (<i>Search dan Filter</i>).</li> <li>• Melihat lencana (<i>Badge</i>).</li> <li>• Pemanfaatan <i>Apps Launcher</i>.</li> <li>• Penulisan rumus, simbol, dan</li> </ul>	<p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan jenis- jenis perangkat lunak pendukung kelas maya.</li> <li>• Mendiskusikan fitur-fitur yang digunakan dalam kelas maya.</li> <li>• Mendiskusikan implementasi konsep <i>digital citizenship</i> dalam kelas maya.</li> <li>• Mendiskusikan kendala-kendala implementasi kelas maya terkait dengan infrastruktur dan perangkat yang digunakan.</li> </ul> <p><b>Meneroka</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneroka berbagai layanan kelas maya.</li> <li>• Meneroka fitur kelas maya.</li> <li>• Meneroka materi belajar digital dalam perpustakaan maya (<i>backpack</i>) dan melalui <i>note</i>.</li> <li>• Meneroka materi belajar menggunakan <i>search</i> dan <i>filter</i>.</li> <li>• Meneroka materi belajar dalam <i>Apps Launcher</i>.</li> </ul>	<p>kelas maya sekaligus menerapkan <i>digital citizenship</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempresentasikan keikutsertaan dalam seluruh kegiatan kelas maya dan hasil eksplorasi materi belajar yang diperoleh.</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan kelompok saat mengomunikasikan pemanfaatan kelas maya dan perangkat lunak pendukung kelas maya.</li> <li>• Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi, dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain, sekaligus</li> </ul>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	persamaan matematika.	<p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membandingkan keikutsertaan dalam kelas konvensional dan kelas maya.</li> <li>• Membandingkan LMS dan SLN.</li> <li>• Membandingkan SN dengan SLN.</li> <li>• Membandingkan fitur pelbagai SLN.</li> <li>• Mengasosiasi implementasi <i>Planner</i> terhadap kegiatan penyampaian dan distribusi materi belajar, diskusi, dan evaluasi dalam kelas maya.</li> </ul> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan hasil pengamatan dan diskusi tentang:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. pemanfaatan kelas maya,</li> <li>2. penggunaan pelbagai perangkat lunak pendukung kelas maya</li> </ol> </li> <li>• Memresentasikan hasil teroka materi belajar dan mengaitkannya dengan tugas yang diberikan guru.</li> </ul>	<p>membandingkannya dengan pembelajaran tatap muka.</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok.</li> <li>• Bahan Presentasi.</li> <li>• Hasil presentasi keikutsertaan dalam seluruh kegiatan kelas maya dan hasil eksplorasi materi belajar yang diperoleh.</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Tes tertulis tentang penguasaan definisi, fungsi dan tujuan, dan <i>tools</i> kelas maya.</p> <p>Tes keterampilan diukur dengan keaktifan mengikuti</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memrepresentasikan hasil teroka terhadap solusi-solusi untuk mengatasi kendala-kendala dalam kelas maya.</li> <li>• Memrepresentasikan hasil asosiasi implementasi <i>Planner</i> terhadap kegiatan penyampaian dan distribusi materi belajar, diskusi, dan evaluasi dalam kelas maya.</li> <li>• Memrepresentasikan hasil keikutsertaan dalam kelas maya.</li> </ul>	<p>kelas maya.</p> <p><b>Tes</b></p> <p><i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya jawab, lisan.</p>		
<p>3.4 Menerapkan pengetahuan Perancangan Visualisasi Konsep.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil penerapan Perancangan Visualisasi Konsep.</p>	<p><b>Perancangan Visualisasi Konsep</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifikasi dan perumuskan masalah untuk mendapatkan ide sebagai solusi.</li> <li>• Pemilihan solusi dan penalaran ide menjadi gagasan.</li> <li>• Pengembangan gagasan menjadi konsep produk/konsep layanan.</li> <li>• Perencanaan visualisasi konsep.</li> <li>• Penyusunan sinopsis, naskah, dan <i>storyboard</i>.</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati masalah-masalah dalam keseharian sebagai rangsangan menemukan ide.</li> <li>• Mengamati contoh naskah dan <i>storyboard</i>.</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempertanyakan pengembangan ide menjadi gagasan.</li> <li>• Mendiskusikan konsep produk/ konsep layanan.</li> <li>• Mendiskusikan naskah sesuai kebutuhan.</li> <li>• Mendiskusikan <i>storyboard</i> sesuai naskah.</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan konsep produk/konsep layanan.</li> <li>• Menyusun sinopsis dan naskah.</li> <li>• Membuat <i>storyboard</i>.</li> <li>• Mengunggah rangkaian proses perencanaan visualisasi konsep pada kelas maya.</li> </ul> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep produk/konsep</li> </ul>	<b>12 JP</b>	<p>Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 1, Kemendikbud, Jakarta, 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Meneroka</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneroka alternatif bentuk visualisasi konsep.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membandingkan ide dan konsep produk.</li> <li>• Membandingkan sinopsis dan naskah.</li> </ul> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <p>Memrepresentasikan konsep produk/konsep layanan dan hasil rancangan visualisasi konsep.</p>	<p>layanan, sinopsis, naskah, dan <i>storyboard</i>.</p> <p><b>Tes</b></p> <p><i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya jawab, lisan.</p>		
3.5 Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.	<p><b>Presentasi Video</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis-jenis video.</li> <li>• Ciri dan fungsi presentasi video.</li> <li>• Tahapan produksi video.</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati pelbagai jenis video.</li> <li>• Mengamati pelbagai jenis presentasi video berdasarkan tujuan pembuatannya.</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan hasil diskusi efektivitas bahasa gambar.</li> <li>• Menghimpun berbagai jenis</li> </ul>	<b>18 JP</b>	Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 2, Kemendikbud, Jakarta, 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.5 Menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produksi video menggunakan kamera.</li> <li>• Produksi video menggunakan aplikasi <i>screen recording</i>.</li> <li>• <i>Editing</i> dan finalisasi video.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati pelbagai ciri presentasi video.</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan efektivitas bahasa gambar.</li> </ul> <p><b>Meneroka</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneroka jenis presentasi video.</li> <li>• Meneroka presentasi video yang efektif.</li> <li>• Meneroka <i>tips and tricks</i> membuat video.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membandingkan presentasi video dengan video documenter.</li> <li>• Membandingkan presentasi video dengan video pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <p>Memresentasikan hasil presentasi</p>	<p>presentasi video yang efektif.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengunggah presentasi video terpilih pada kelas maya.</li> <li>• Menggugah rangkaian proses pembuatan video presentasi pada tahap produksi dan pascaproduksi beserta hasilnya pada kelas maya.</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain.</li> </ul> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi video</li> </ul>		



Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		video sesuai dengan Perancangan Visualisasi Konsep.	<p><b>Tes</b></p> <p><i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya jawab, lisan.</p>		
<p>3.6. Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.</p> <p>4.6. Menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.</p>	<p><b>Simulasi Visual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi simulasi visual.</li> <li>• Pemanfaatan fitur perangkat lunak pengolah 3D.</li> <li>• Pemodelan.</li> <li>• Pewarnaan (<i>Material</i>).</li> <li>• Penulangan (<i>Rigging</i>).</li> <li>• Kamera <i>setting</i>.</li> <li>• Menganimasikan objek.</li> <li>• Animasi kamera.</li> <li>• <i>Rendering</i>.</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati pelbagai visualisasi animasi 2D dan 3D.</li> <li>• Mengamati pelbagai hasil <i>modelling</i>.</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan gerakan animasi objek berdasarkan <i>storyboard</i>.</li> <li>• Mendiskusikan penulangan yang tepat, sesuai dengan gerakan.</li> </ul> <p><b>Meneroka</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneroka pelbagai cara membuat animasi.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membandingkan <i>modelling</i></li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pemodelan objek sesuai dengan naskah</li> <li>• Melakukan pemodelan objek menggunakan bevel dan <i>subdivision surface</i></li> <li>• Menganimasikan objek</li> </ul> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil pemodelan objek.</li> <li>• Hasil karya animasi.</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p><i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya</p>	<b>27 JP</b>	Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 2, Kemendikbud, Jakarta, 2014

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><i>low poly</i> dengan <i>modelling</i> yang diberikan efek <i>subdivision surface</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membandingkan warna material dengan material <i>texture</i>.</li> </ul> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memrepresentasikan hasil karya animasi.</li> </ul>	jawab, lisan.		
<p>3.7 Menerapkan pengetahuan pemformatan dokumen/buku digital.</p> <p>4.7 Menyajikan hasil penerapan pemformatan dokumen/buku digital.</p>	<p><b>Dokumen/Buku Digital</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis buku digital.</li> <li>• Fungsi dan tujuan buku digital.</li> </ul> <p><b>Format dokumen/buku digital</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengubahan format file.</li> <li>• Penambahan sampul (<i>cover</i>) buku digital.</li> <li>• Pemformatan Daftar Isi.</li> <li>• Penyisipan gambar,</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati pelbagai jenis dan bentuk buku digital.</li> <li>• Mengamati pelbagai format buku digital.</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan konversi format file.</li> <li>• Mendiskusikan pelbagai alat dan perangkat lunak pembaca buku digital.</li> </ul> <p><b>Meneroka</b></p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyiapkan file pendukung buku digital.</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain.</p>	<b>9 JP</b>	Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 2, Kemendikbud, Jakarta, 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>suara, dan video.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perubahan format dan penyisipan gambar, suara, dan video.</li> </ul> <p><b>Publikasi Buku Digital</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis publikasi buku digital.</li> <li>• Proses publikasi buku digital.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneroka gambar, suara, dan video.</li> <li>• Meneroka pelbagai layanan penerbitan buku digital.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membandingkan perangkat lunak pengubah format file.</li> <li>• Membandingkan perangkat lunak pembaca buku digital.</li> </ul> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memrepresentasikan dokumen/buku digital.</li> </ul>	<p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokumen/buku digital.</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p><i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya jawab, lisan.</p>		

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Kelas Eksperimen

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 1 Semarang
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Kelas/Semester	: X / 2
Pertemuan ke-	: 1 dan 2
Materi Pokok	: Presentasi Video
Alokasi Waktu	: 2 (2× 45 menit)

**A. Kompetensi Inti**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

**B. Kompetensi Dasar**

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.
- 3.5 Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.
- 4.5 Menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.

**C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

Setelah mempelajari materi ini peserta didik memiliki kemampuan dalam:

1. Mengamati pelbagai presentasi video
2. Mendiskusikan definisi presentasi video, fungsi presentasi video, jenis presentasi video, ciri khas presentasi video.
3. Mengeksplorasi definisi presentasi video, fungsi presentasi video, jenis presentasi video

**D. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu :

1. Menjelaskan pengertian presentasi video,

2. Menjelaskan fungsi presentasi video dalam upaya mengomunikasikan ide atau gagasan, mengidentifikasi jenis-jenis presentasi video.
3. Menjelaskan ciri-ciri presentasi video

#### E. Materi Pembelajaran

1. Jenis-jenis video.
2. Ciri dan fungsi presentasi video.
3. Tahapan produksi video.
4. Produksi video menggunakan kamera.
5. Produksi video menggunakan aplikasi *screen recording*.
6. *Editing* dan finalisasi video.

#### F. Pendekatan/Model Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik (*scientific*) dengan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe *take and give*.

#### G. Kegiatan Pembelajaran

##### Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memasuki kelas tepat waktu, mengucapkan salam dan menyuruh peserta didik berdoa terlebih dahulu.</li> <li>2. Peserta didik merespon salam</li> <li>3. Salah seorang peserta didik memimpin berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing</li> <li>4. Memeriksa kehadiran siswa</li> <li>5. Pendidik menyampaikan apersepsi dan kerangka acuan tentang rencana pembelajaran yang akan dilakukan</li> <li>6. Peserta didik menyetujui kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>7. Guru memberikan pretest pada siswa yang</li> </ol>	25 menit

	<p>berkaitan dengan materi yang akan dipelajari</p> <p>8. Guru memberikan motivasi yang berhubungan dengan manfaat dan kegunaan dari materi pembelajaran.</p> <p>9. Guru menyampaikan langkah pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe <i>take and give</i>.</p>	
Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati pelbagai jenis video.</li> <li>• Mengamati pelbagai jenis presentasi video berdasarkan tujuan pembuatannya.</li> <li>• Mengamati pelbagai ciri presentasi video.</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan efektivitas bahasa gambar.</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneroka jenis presentasi video.</li> <li>• Meneroka presentasi video yang efektif.</li> </ul> <p>Meneroka <i>tips and tricks</i> membuat video.</p> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membandingkan presentasi video dengan video documenter.</li> <li>• Membandingkan presentasi video dengan video pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <p>Memresentasikan hasil presentasi video sesuai dengan Perancangan Visualisasi Konsep.</p>	60 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari</li> <li>• Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan</li> </ul>	5 menit

	<p>penguasaan materi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar.</li> <li>• Mengucapkan salam</li> </ul>	
--	--	--

## Pertemuan 2

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memasuki kelas tepat waktu, mengucapkan salam dan menyuruh peserta didik berdoa terlebih dahulu.</li> <li>2. Peserta didik merespon salam dan mengordinasi diri siap belajar.</li> <li>3. Guru memeriksa kehadiran siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran serta penjelasan tentang menguasai materi pembelajaran.</li> <li>4. Guru menyampaikan langkah pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe <i>take and give</i>.</li> </ol>	5 menit
Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati pelbagai jenis video.</li> <li>• Mengamati pelbagai jenis presentasi video berdasarkan tujuan pembuatannya.</li> <li>• Mengamati pelbagai ciri presentasi video.</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan efektivitas bahasa gambar.</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p>	60 menit



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneroka jenis presentasi video.</li> <li>• Meneroka presentasi video yang efektif.</li> <li>• Meneroka <i>tips and tricks</i> membuat video.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membandingkan presentasi video dengan video documenter.</li> <li>• Membandingkan presentasi video dengan video pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <p>Memresentasikan hasil presentasi video sesuai dengan Perancangan Visualisasi Konsep.</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari</li> <li>• Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi.</li> <li>• Guru memberikan postest pada siswa yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari</li> <li>• Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar.</li> <li>• Mengucapkan salam</li> </ul>	25 menit

#### H. Alat/ Media/ Sumber Pembelajaran

1. Alat : Komputer / netbook / Laptop dan LCD Proyektor
2. Media : Power point, kartu *take and give*
3. Sumber Pembelajaran : Buku Siswa SMK/MAK Kelas X Mata Pelajaran Simulasi Digital Semester 2 , Kementrian pendidikan dan kebudayaan 2013

**I. Penilaian Hasil Belajar**

1. Jenis/teknik penilaian
2. Bentuk instrumen : test pilihan ganda
3. Instrumen : test telampir
4. Pedoman penskoran

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Semarang , Maret 2015

Peneliti

**ASHARUL FAHYUDI,M.KOM**

NIP. 19790414 201001 1 019

**ANUNG ANINDHITA AUFA**

NIM. 5302411107

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Kelas Kontrol

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 1 Semarang
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Kelas/Semester	: X / 2
Pertemuan ke-	: 1 dan 2
Materi Pokok	: Presentasi Video
Alokasi Waktu	: 2 (2× 45 menit)

**A. Kompetensi Inti**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

**B. Kompetensi Dasar**

- 1.4 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.

- 1.5 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
- 1.6 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.3 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 2.4 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.
- 3.6 Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.
- 4.6 Menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

Setelah mempelajari materi ini peserta didik memiliki kemampuan dalam:

1. Mengamati pelbagai presentasi video
2. Mendiskusikan definisi presentasi video, fungsi presentasi video, jenis presentasi video, ciri khas presentasi video.
3. Mengeksplorasi definisi presentasi video, fungsi presentasi video, jenis presentasi video

### **D. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu :

1. Menjelaskan pengertian presentasi video,
2. Menjelaskan fungsi presentasi video dalam upaya mengomunikasikan ide atau gagasan, mengidentifikasi jenis-jenis presentasi video.
3. Menjelaskan ciri-ciri presentasi video

### E. Materi Pembelajaran

1. Jenis-jenis video.
2. Ciri dan fungsi presentasi video.
3. Tahapan produksi video.
4. Produksi video menggunakan kamera.
5. Produksi video menggunakan aplikasi *screen recording*.
6. *Editing* dan finalisasi video.

### F. Pendekatan/Model Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik (*scientific*) dengan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe *take and give*.

### G. Kegiatan Pembelajaran

#### Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memasuki kelas tepat waktu, mengucapkan salam dan menyuruh peserta didik berdoa terlebih dahulu.</li> <li>2. Peserta didik merespon salam</li> <li>3. Salah seorang peserta didik memimpin berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing</li> <li>4. Memeriksa kehadiran siswa</li> <li>5. Pendidik menyampaikan apersepsi dan kerangka acuan tentang rencana pembelajaran yang akan dilakukan</li> <li>6. Peserta didik menyetujui kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>7. Guru memberikan pretest pada siswa yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari</li> <li>8. Guru memberikan motivasi yang berhubungan dengan manfaat dan kegunaan</li> </ol>	25 menit

	dari materi pembelajaran.	
Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati pelbagai jenis video.</li> <li>• Mengamati pelbagai jenis presentasi video berdasarkan tujuan pembuatannya.</li> <li>• Mengamati pelbagai ciri presentasi video.</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan efektivitas bahasa gambar.</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneroka jenis presentasi video.</li> <li>• Meneroka presentasi video yang efektif.</li> </ul> <p>Meneroka <i>tips and tricks</i> membuat video.</p> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membandingkan presentasi video dengan video documenter.</li> <li>• Membandingkan presentasi video dengan video pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <p>Memresentasikan hasil presentasi video sesuai dengan Perancangan Visualisasi Konsep.</p>	60 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari</li> <li>• Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi.</li> <li>• Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar.</li> <li>• Mengucapkan salam</li> </ul>	5 menit

## Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memasuki kelas tepat waktu, mengucapkan salam dan menyuruh peserta didik berdoa terlebih dahulu.</li> <li>2. Peserta didik merespon salam dan mengordinasi diri siap belajar.</li> <li>3. Guru memeriksa kehadiran siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran serta penjelasan tentang menguasai materi pembelajaran.</li> </ol>	5 menit
Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati pelbagai jenis video.</li> <li>• Mengamati pelbagai jenis presentasi video berdasarkan tujuan pembuatannya.</li> <li>• Mengamati pelbagai ciri presentasi video.</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan efektivitas bahasa gambar.</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneroka jenis presentasi video.</li> <li>• Meneroka presentasi video yang efektif.</li> <li>• Meneroka <i>tips and tricks</i> membuat video.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membandingkan presentasi video dengan video documenter.</li> <li>• Membandingkan presentasi video dengan video pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <p>Memresentasikan hasil presentasi video sesuai dengan Perancangan Visualisasi Konsep.</p>	60 menit

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari</li> <li>• Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi.</li> <li>• Guru memberikan postest pada siswa yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari</li> <li>• Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar.</li> <li>• Mengucapkan salam</li> </ul>	25 menit
---------	--	----------

#### H. Alat/ Media/ Sumber Pembelajaran

1. Alat : Komputer / netbook / Laptop dan LCD Proyektor
2. Media : Power point, kartu *take and give*
3. Sumber Pembelajaran : Buku Siswa SMK/MAK Kelas X Mata Pelajaran Simulasi Digital Semester 2 , Kementrian pendidikan dan kebudayaan 2013

#### I. Penilaian Hasil Belajar

- a. Jenis/teknik penilaian
- b. Bentuk instrumen : test pilihan ganda
- c. Instrumen : test telampir
- d. Pedoman penskoran

Mengetahui,

Semarang , Maret 2015

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

**ASHARUL FAHYUDI,M.KOM**

**ANUNG ANINDHITA AUFA**

NIP. 19790414 201001 1 019

NIM. 5302411107



## Lampiran 8

**DAFTAR NAMA DAN KODE SISWA  
KELAS UJI COBA (X-TP2)**

No	Kode	Nama
1	UC 1	Achmad Choirul
2	UC 2	Achmad Hasyim Sa'Id
3	UC 3	Andi Afianto
4	UC 4	Andika Mustiyono
5	UC 5	Arga Satria Dwikicaya
6	UC 6	Arizal Abuafan
7	UC 7	Bayu Kurniawan
8	UC 8	Catur Ary Setiawan
9	UC 9	Gilang Adi Prakoso
10	UC 10	Handika Maulana
11	UC 11	Hanif Nur Rosyid
12	UC 12	Imam Wahyudi
13	UC 13	Johan Rizqy Agung Satya
14	UC 14	Krisna Alungga
15	UC 15	Krisna Wahyu Wijayanto
16	UC 16	Lourendy Lucki Saputra
17	UC 17	Luqman Faqih
18	UC 18	M. Mustofa
19	UC 19	Mahendra Laksono Aji
20	UC 20	Muhammad Ali Sidik
21	UC 21	Muhammad Fauzi Mustaqim
22	UC 22	Muhammad Imam Syafii
23	UC 23	Muhammad Rozak Muarrif
24	UC 24	Naulal Afif Nur Mahmuda
25	UC 25	Ryan Andrianto
26	UC 26	Siaga Bhakti Putra
27	UC 27	Stevan Mada Kusuma
28	UC 28	Suryo Hadi Wibowo
29	UC 29	Tomi Adi Saputra
30	UC 30	Wisnu Ade Farist
31	UC 31	Yanuar Ramadhanny Mahdi
32	UC 32	Yuda Pratama Saputra

## Lampiran 9

**DAFTAR NAMA DAN KODE SISWA  
KELAS EKSPERIMEN (X-TP3)**

No.	Kode	Nama
1	E-1	Agus Suryadi
2	E-2	Aldhino Jerry Pratama
3	E-3	Ananda Eka Putra
4	E-4	Anurdin Dhaifullah Azzam
5	E-5	Arif Bima Aprian Yusuf
6	E-6	Batistuta Prasdwiyanto
7	E-7	Dany Kurniawan
8	E-8	David Fredianto
9	E-9	Eko Priyo Prasajo
10	E-10	Ervan Setiawan Romadhon
11	E-11	Exsel Pratama
12	E-12	Fachrizar Anisa Putera
13	E-13	Faishol Akmad
14	E-14	Febrian Tri Setiawan
15	E-15	Fitri Wicaksono
16	E-16	Heri Siswanto
17	E-17	Irfan Bayu Saputra
18	E-18	Iwan Doni Santoso
19	E-19	Kresna Adi Kusuma
20	E-20	Mohammad Sadam Yusuf
21	E-21	Muchammad Mansursyah
22	E-22	Muchammad Tohir Sidiq
23	E-23	Muhammad Nanang Tridiono
24	E-24	Muhammad Rizqi Saputra
25	E-25	Muhammad Salafuddin
26	E-26	Okthiyan Praditia
27	E-27	Prasetyo Adi Saputro
28	E-28	Rahmat Dian Tri Putra
29	E-29	Reza Kurnia Sandy
30	E-30	Riski Iman Fitriyanto
31	E-31	Rizal Aji Himawan
32	E-32	Septian Hananto Jiwandani

## Lampiran 10

**DAFTAR NAMA DAN KODE SISWA  
KELAS KONTROL (X-TOI)**

No.	Kode	Nama
1	K-1	Aan Kurniawan
2	K-2	Aditya Gunawan
3	K-3	Aditya Maulana Arsyad
4	K-4	Akhmad Jamalullail
5	K-5	Aldi Saputra
6	K-6	Anggit Priyo Utomo
7	K-7	Aprilia Jatiningsih
8	K-8	Bagus Dendy Prakoso
9	K-9	Chamad Ajato Satru
10	K-10	Christyan Wahyu Wibowo
11	K-11	Danar Widiyanto
12	K-12	Denny Eka Syah Putra
13	K-13	Dimas Tri Ardiyanto
14	K-14	Dwiki Hermawan Apriyoga
15	K-15	Evan Andi Pramudia Ishak
16	K-16	Fadel Joel Maulana
17	K-17	Faisal Arif Indriyanto
18	K-18	Febrianto Andi Pamungkas
19	K-19	Gilang Fandy Saputra
20	K-20	Handi Tjahyadi
21	K-21	Ilham Diennur Yudistira
22	K-22	Jihan Afiv Fatchurrahman Abial
23	K-23	M. Yuliyanto
24	K-24	Mahmudi
25	K-25	Minan Nur Rochman
26	K-26	Muhammad Fathur Rohman
27	K-27	Muhammad Fathur Rozi
28	K-28	Muhammad Iqbal Prasetyo
29	K-29	Narendra Riva Havid Pradipta
30	K-30	Naufal I'Zaaz Ashari
31	K-31	Revi Raudhotul Janah
32	K-32	Tiara Artiningtyas

## Lampiran 11

## KISI-KISI SOAL UJI COBA

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal
Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video	1. Jenis-jenis video	1, 3
	2. Ciri dan fungsi presentasi video	2,4
	3. Tahapan produksi video	5,6,7,8,9,10,11, 12,13,14,15,16,17,18, 19,32,33,
	4. Produksi video menggunakan kamera	20,21,22,23,24,25, 26,27,28,29, 30,31
	5. Produksi video menggunakan aplikasi <i>screen recording</i> .	34,35,36,37,38,39
	6. <i>Editing</i> dan finalisasi video.	40,41,42,43,44, 45,46,47,48,49,50
Jumlah soal		50

## KISI-KISI SOAL PRETEST

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal
Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi	1. Jenis-jenis video	2,
	2. Ciri dan fungsi presentasi video	1,
	3. Tahapan produksi	3,4,5,6,7,8,13

konsep dalam bentuk presentasi video	video	
	4. Produksi video menggunakan kamera	8,9,10,11,12,
	5. Produksi video menggunakan aplikasi <i>screen recording</i> .	14,15
	6. <i>Editing</i> dan finalisasi video.	16,17,18,19,20
Jumlah soal		20

#### KISI-KISI SOAL POSTTEST

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal
Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video	1. Jenis-jenis video	1
	2. Ciri dan fungsi presentasi video	2
	3. Tahapan produksi video	3,4,5,6,7,8
	4. Produksi video menggunakan kamera	9,10,11,12,13
	5. Produksi video menggunakan aplikasi <i>screen recording</i> .	14,15
	6. <i>Editing</i> dan finalisasi video.	16,17,18,19,20
Jumlah soal		20

## Lampiran 12


<b>SOAL UJI COBA</b>	
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Simulasi Digital</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Presentasi Video</b>
<b>Waktu</b>	<b>: 50 Menit</b>
<b>Petunjuk Pengerjaan Soal</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulis nama, kelas, tanggal dan mapel serta tanda tangan anda di lembar jawaban yang telah disediakan.</li> <li>2. Berilah tanda silang (X) pada pilihan jawaban yang anda anggap benar.</li> <li>3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang lebih mudah</li> </ol>	

### Pilihan Ganda

1. Video yang digunakan untuk mengomunikasikan ide atau gagasan yang dibuat melalui beberapa proses sehingga menjadi kesatuan yang utuh adalah pengertian dari ...
  - a. Film
  - b. Animasi
  - c. Presentasi video
  - d. Video Game
  - e. Video amatir
2. Fungsi dari presentasi video adalah untuk ...
  - a. Mengomunikasikan tanggapan
  - b. Mengomunikasikan ide
  - c. Pamer
  - d. iseng
  - e. Mengisi waktu
3. Jenis video berdasarkan tujuan pembuatannya adalah jenis video di bawah ini, *kecuali* ...
  - a. Cerita
  - b. Dokumenter
  - c. Berit
  - d. Pribadi
  - e. Pembelajaran
4. Ciri-ciri presentasi video adalah, *kecuali* ...
  - a. Mengomunikasikan ide
  - b. Menunjukkan solusi
  - c. Menunjukkan cara kerja
  - d. Mengomunikasikan produk&jasa
  - e. Sarana pameran
5. Kamera (camcorder), tripod, lampu kamera, dan mikropon adalah beberapa peralatan standar digunakan untuk dapat ...
  - a. Merekam gambar standar
  - b. Merekam gambar dengan baik
  - c. Merekam gambar dari jauh
  - d. Merekam gambar dari dekat
  - e. Merekam gambar berjalan
6. Untuk menangkap atau mengambil sebuah gambar, maka kita memerlukan sebuah alat yang utama dan yang paling penting, alat tersebut dinamakan dengan ...
  - a. Kamera
  - b. Mikropon
  - c. Tripod
  - d. Monopod
  - e. Lampu
7. Dalam menggunakan sebuah kamera, seorang kamerawan juga perlu mengetahui beberapa teknik pengambilan gambar. Dibawah ini yang termasuk teknik pengambilan gambar adalah ...
  - a. Use free
  - b. Record
  - c. Zoom
  - d. Pop up
  - e. View finder
8. Berikut adalah tips menangkap gambar dengan menggunakan handphone, *kecuali* ...
  - a. Lebih dekat ke objek
  - b. Hati-hati dengan cahaya
  - c. Keseimbangan
  - d. Lebih jauh ke objek
  - e. Hindari Zooming

9. Yang merupakan prosedur paling dasar menggunakan sebuah kamera adalah ...
- Cara merekam film dan mengatur fokus
  - Cara merekam gambar dan mengatur fokus
  - Cara merekam gambar dan mengatur background
  - Cara mengatur background dan cara mengatur fokus
  - Cara mengatur fokus dan timing
10. Dibawah ini adalah tata cara mengatur fokus pengambilan gambar, *kecuali* ...
- Zoom out
  - Zoom in
  - Atur lensa agar gambar jelas
  - Pengulangan pengoprasian kamera
  - Ukuran gambar yang diinginkan
11. Dalam pengambilan sebuah gambar, kini tidak hanya menggunakan camcorder melainkan ada sebuah alat yang lebih praktis. Cara pengambilan gambar dengan alat ini kini banyak digunakan, alat yang dimaksud adalah ...
- Kamera CCTV
  - Kamera webcam
  - Kamera micro
  - Kamera macro
  - Kamera handphone
12. Proses menyesuaikan keseimbangan warna putih pada kamera disebut dengan ...
- Red balance
  - Blue balance
  - White balance
  - Black balance
  - Green balance
13. Ukuran gambar biasanya dikaitkan dengan tujuan pengambilan gambar, tingkat emosi, situasi dan kondisi objek. Terdapat bermacam-macam istilah didalamnya, antara lain adalah ...
- Close down
  - Tilt shot
  - Knick shot
  - Close up
  - Little close up
14. Dari gambar dibawah ini manakah yang tidak termasuk teknik close up ...



15. Istilah pengambilan gambar Extrem long shot adalah gambar yang di ambil dari jarak ...
- Jauh
  - Dekat
  - Sedang
  - Sangat dekat
  - Sangat jauh
16. Gambar dibawah merupakan tipe pengambilan gambar yang dinamakan ...
- 
- Big close up
  - Close up
  - Extreme close up
  - Little close up

e. Medium close up

17. Pengambilan gambar objek dari kepala hingga lutut dinamakan ...  
 a. Establishingshot b. Medium longshot c. Longshot d. Full shot e. Knee Shot
18. Ukuran pengambilan gambar yang memasukkan keadaan sekeliling dinamakan dengan ...  
 a. Mid Shot b. Knee Shot c. Full Shot d. Wide Angle e. Long Shot
19. Manakah dibawah ini yang merupakan macam pengambilan gambar sesuai jumlah objek, *kecuali* ...  
 a. One shot b. Knee shot c. Group shot d. Two shot e. Three shot
20. Sebuah kamera akan menghasilkan gambar yang berbeda ketika dipengaruhi oleh ...  
 a. Model kamera c. Gerakan Kamera e. Lensa Kamera  
 b. Posisi kamera d. Jenis kamera
21. Dibawah ini adalah istilah-istilah dari sebuah gerakan kamera, *kecuali* ...  
 a. TALT b. TILT c. PAN d. TRACKOUT e. TRACK IN
22. TRACK OUT adalah salah satu istilah gerakan kamera yang teknik pengambilan gambarnya dimulai dengan cara menggerakkan kamera ...  
 a. Horizontal b. Vertikal c. Mendekati objek d. Menjauhi objek e. Lurus
- 23.

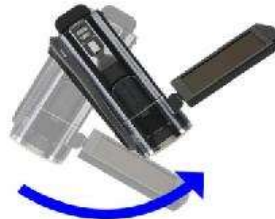


Gambar diatas merupakan hasil dari gerakan kamera yang dengan istilah ...

- a. TALT b. TILT c. PAN d. TRACK OUT e. TRACK IN
24. Pada gambar disamping adalah gerakan kamera secara vertikal yang gerakannya dimulai dari bawah ke atas yang dinamakan gerakan ...  
 a. Talt c. Pan e. Trackout  
 b. Tilt d. Trackin




25. Dua gambar dibawah ini dikenal dengan istilah ...


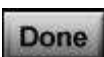





- a. Trackin & pan  
 b. Trackout & pan  
 c. Talt & tilt  
 d. Trackout & trackin  
 e. Pan & talt

26. Dalam pengambilan sebuah gambar, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah ...  
 a. Perasaan kamerawan d. Sembarangan mengambil objek  
 b. Harus menjauhi objek e. Setiap gerak harus memiliki makna  
 c. Objek tidak fokus
27. Didalam tata pencahayaan terdapat metode standar yang digunakan pada media visual seperti video, film, dan fotografi. Teknik yang dimaksud adalah ...  
 a. Point Lighting c. Two Point Lighting e. Four Point Lighting



- b. One Point Lighting    d. Three Point Lighting
28. Berikut ini manakah yang dimaksud dengan teknik tiga lampu ...
- Key Light, Fill Light, dan Black Light
  - Key Light, Fill Light, dan Back Light
  - Key Light, Fall Light, dan Back Light
  - Kay Light, Fill Light, dan Back Light
  - Kay Light, Fall Light, dan Black Light
29.  Gambar disamping merupakan salah satu teknik penyorotan tiga lampu yang dan disebut sebagai teknik ...
- Key Light
  - Day Light
  - Fill light
  - Fall light
  - Back light
30. Dari beberapa teknik penyorotan tiga lampu, penyorotan dengan teknik apakah yang digunakan untuk meluna-kan bayangan yang dihasilkan oleh keylight ...
- Fill Light
  - Key Light
  - Back Light
  - Black Light
  - Kay Light
31. Backlight adalah penyorotan yang dilakukan dari belakang subjek. Penyorotan ini membentuk garis tepi dari bentuk subjek sehingga memberi kesan ...
- Memperjelas subjek dengan latar belakang
  - Menyamarkan subjek dengan latar belakang
  - Meluna-kan subjek dengan latar belakang
  - Menggabungkan subjek dengan latar belakang
  - Memisahkan subjek dengan latar belakang
32. Bagian penting dari sebuah produk vidio yang berfungsi untuk melengkapi sebuah penjelasan dari sebuah cerita adalah ...
- Tata cahaya
  - Tata surya
  - Tata suara
  - Tata kata
  - Tata irama
33. Bagian dari tata suara yang Narasi tambahan suara manusia adalah
- Voice over
  - Voice Note
  - Voice true
  - Voicefun
  - Voicejob
34. Sebuah gambar bergerak atau tampilan yang terdapat di layar kini dapat kita abadikan atau kita rekam. Proses tersebut disebut dengan proses ...
- Screen lighting
  - Printscreen
  - Snaptool
  - Screen Recording
  - Screen Capture
35. Untuk merekam gambar atau tampilan yang terdapat dilayar kita membutuhkan bantuan dari sebuah aplikasi. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah ...
- Screen capture
  - Screencast O Matic
  - Screen Scaning
  - Screen solution
  - Screen Record
36. Dibawah ini yang termasuk fungsi dari aplikasi Screen O Matic, adalah...
- Membuat screencasts
  - Membuat screenshot
  - Melakukan Penginstalan
  - Mengedit video
  - Finishing
37. Saat melakukan screen recording dengan screen o matic kita menemukan tombol ini  fungsi dari tombol tersebut adalah ...

- a. Delete      b. Save      c. Record      d. Close      e. Done
38. Untuk menutup aplikasi Screen O Matic setelah proses selesai adalah dengan mengklik tombol ...
- a.       b.       c.       d.       e. 
39. Ketika kita akan menyimpan hasil perekaman video menggunakan screencast o matic, terdapat pilihan publish to video file. Maksud dari istilah tersebut adalah ...
- a. Menyimpan pada web screencast o matic      d. Menyimpan pada google  
b. Menyimpan pada media penyimpanan lokal      e. Menyimpan pada email  
c. Menyimpan pada server youtube
40. Proses menyusun dan menata hasil rekaman gambar menjadi satu keutuhan berdasarkan naskah merupakan pengertian dari ...
- a. Editing video      c. Editing Gambar      e. Editing Project  
b. Editing photo      d. Editing Produk
41. Dibawah ini merupakan beberapa tahapan yang akan dilalui saat melakukan proses editing video, *kecuali* ...
- a. Capturing/importing      c. Translasi      e. Transisi  
b. Pemotongan & penggabungan      d. Pemaduan suara
42. Untuk melakukan proses editing video maka kita memerlukan bantuan dari sebuah program aplikasi komputer. Program aplikasi tersebut salah satunya dibawah ini adalah ...
- a. Photoshop      c. Ulead 11      e. Coreldraw  
b. Paint      d. Unity
43. Proses pengambilan video ke komputer, sumber yang dapat digunakan diantaranya digital video (DV) atau analog camera atau VCR, Web camera, TV tuner card dinamakan ...
- a. Capture video      c. Insert Video      e. Take Picture  
b. Capture picture      d. Insert Picture
44. Tahapan dalam proses editing video yang pertama kali dilalui adalah ...
- a. Pemotongan      b. Penggabungan      c. Capturing      d. pemaduan suara      e. Translasi
45. Di bawah ini yang merupakan fungsi dari software Ulead Video Studio...
- a. Pengolah Grafis      c. Pengolah Database      e. Pengolah kata  
b. Pengolah Animasi      d. Pengolah Video
46. Di bawah ini yang bukan software pengolah video...
- a. Pinnacle Studio      c. Macromedia Flash      e. Moviemaker  
b. Unleas Video      d. Studio Vegas
47. Untuk memecah video menjadi beberapa klip kecil bisa menggunakan...
- a. Split by scene      b. Rotate      c. Multi-trim Video      d. Edit      e. Crash
48. Bagian di UVS untuk melihat keseluruhan frame dari video klip yang sudah kita masukkan...
- a. Video Galery      b. View      c. Story board      d. Time line      e. History

49.



Menu yang berfungsi untuk menampilkan menu yang digunakan untuk melakukan pengaturan dalam pengeditan video ditunjukkan pada nomor ...

- a. 1
- b. 3
- c. 2
- d. 6
- e. 5

50. Pada gambar dibawah ini yang bertuliskan nomor 6 dan 7 merupakan menu ...



- a. Project timeline & menu bar
- b. Toolbar & option panel
- c. Menu bar & toolbar
- d. Project timeline & option panel

### Lampiran 13

<b>SOAL PRETEST</b>	
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Simulasi Digital</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Presentasi Video</b>
<b>Waktu</b>	<b>: 20 Menit</b>

---

**Petunjuk Pengerjaan Soal**

4. Tulis nama, kelas, tanggal dan mapel serta tanda tangan anda di lembar jawaban yang telah disediakan.
5. Berilah tanda silang (X) pada pilihan jawaban yang anda anggap benar.
6. Kerjakan terlebih dahulu soal yang lebih mudah

#### Pilihan Ganda

1. Video yang digunakan untuk mengomunikasikan ide atau gagasan yang dibuat melalui beberapa proses sehingga menjadi kesatuan yang utuh adalah pengertian dari ...
  - a. Film      b. Animasi      c. Presentasi video      d. Video Game      e. Video amatir
2. Jenis video berdasarkan tujuan pembuatannya adalah jenis video di bawah ini, *kecuali* ...
  - a. Cerita      b. Dokumenter      c. Berita      d. Pribadi      e. Pembelajaran
3. Kamera (camcorder), tripod, lampu kamera, dan mikropon adalah beberapa peralatan standar digunakan untuk dapat ...
  - a. Merekam gambar standar      d. Merekam gambar dari dekat
  - b. Merekam gambar dengan baik      e. Merekam gambar berjalan
  - c. Merekam gambar dari jauh
4. Dalam pengambilan sebuah gambar, kini tidak hanya menggunakan camcorder melainkan ada sebuah alat yang lebih praktis. Cara pengambilan gambar dengan alat ini kini banyak digunakan, alat yang dimaksud adalah ...
  - a. Kamera CCTV      c. Kamera micro      e. Kamera handphone
  - b. Kamera webcam      d. Kamera macro
5. Ukuran gambar biasanya dikaitkan dengan tujuan pengambilan gambar, tingkat emosi, situasi dan kondisi objek. Terdapat bermacam-macam istilah didalamnya, antara lain adalah ...
  - a. Close down      b. Tilt shot      c. Knick shot      d. Close up      e. Little close up
6. Dari gambar dibawah ini manakah yang tidak termasuk teknik close up ...

a.



c.



e.




b.



d.



7. Ukuran pengambilan gambar yang memasukkan keadaan sekeliling dinamakan dengan ...  
 a. Mid Shot      b. Knee Shot      c. Full Shot      d. Wide Angle      e. Long Shot
8. Dibawah ini adalah istilah-istilah dari sebuah gerakan kamera, *kecuali* ...  
 b. TALT      b. TILT      c. PAN      d. TRACKOU      e. TRACK IN
9. TRACK OUT adalah salah satu istilah gerakan kamera yang teknik pengambilan gambarnya dimulai dengan cara menggerakkan kamera ...  
 a. Horizontal      b. Vertikal      c. Mendekati objek      d. Menjauhi objek      e. Lurus
10. Pada gambar disamping adalah gerakan kamera secara vertikal yang gerakannya dimulai dari bawah ke atas yang dinamakan gerakan ...  
 a. Talt      c. Pan      e. Trackout  
 b. Tilt      d. Trackin
- 
11. Didalam tata pencahayaan terdapat metode standar yang digunakan pada media visual seperti video, film, dan fotografi. Teknik yang dimaksud adalah ...  
 c. Point Lighting      c. Two Point Lighting      e. Four Point Lighting  
 d. One Point Lighting      d. Three Point Lighting
12. Dari beberapa teknik penyinaran tiga lampu, penyinaran dengan teknik apakah yang digunakan untuk meluna-kan bayangan yang dihasilkan oleh keylight ...  
 a. Fill Light      b. Key Light      c. Back Light      d. Black Light      e. Kay Light
13. Bagian penting dari sebuah produk vidio yang berfungsi untuk melengkapi sebuah penjelasan dari sebuah cerita adalah ...  
 a. Tata cahaya      b. Tata surya      c. Tata suara      d. Tata kata      e. Tata irama
14. Sebuah gambar bergerak atau tampilan yang terdapat di layar kini dapat kita abadikan atau kita rekam. Proses tersebut disebut dengan proses ...  
 a. Screen lighting      c. Snaptool      e. Screen Capture  
 b. Printscreen      d. Screen Recording
15. Untuk merekam gambar atau tampilan yang terdapat dilayar kita membutuhkan bantuan dari sebuah aplikasi. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah ...  
 a. Screen capture      c. Screen Scaning      e. Screen Record  
 b. Screencast O Matic      d. Screen solution
16. Dibawah ini merupakan beberapa tahapan yang akan dilalui saat melakukan proses editing video, *kecuali* ...  
 a. Capturing/importing      c. Translasi      e. Transisi  
 b. Pematangan & penggabungan      d. Pemaduan suara
17. Proses pengambilan video ke komputer, sumber yang dapat digunakan diantaranya digital video (DV) atau analog camera atau VCR, Web camera, TV tuner card dinamakan ...  
 a. Capture video      c. Insert Video      e. Take Picture  
 b. Capture picture      d. Insert Picture

18. Di bawah ini yang bukan software pengolah video...

- a. Pinnacle Studio      c. Macromedia Flash      e. Moviemaker  
 b. Unleas Video      d. Studio Vegas

19. Untuk memecah video menjadi beberapa klip kecil bisa menggunakan...

- a. Split by scene      b. Rotate      c. Multi-trim Video      d. Edit      e. Crash

20.



Menu yang berfungsi untuk menampilkan menu yang digunakan untuk melakukan pengaturan dalam pengeditan video ditunjukkan pada nomor

...


- a. 1      d. 6  
 b. 3      e. 5  
 c. 2

## Lampiran 14

<b>SOAL POSTTEST</b>	
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Simulasi Digital</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Presentasi Video</b>
<b>Waktu</b>	<b>: 20 Menit</b>
<b>Petunjuk Pengerjaan Soal</b>	
1. Tulis nama, kelas, tanggal dan mapel serta tanda tangan anda di lembar jawaban yang telah disediakan. 2. Berilah tanda silang (X) pada pilihan jawaban yang anda anggap benar. 3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang lebih mudah	

**Pilihan Ganda**

1. Fungsi dari presentasi video adalah untuk ...
  - a. Mengomunikasikan tanggapan
  - b. Mengomunikasikan ide
  - c. Pamer
  - d. iseng
  - e. Mengisi waktu
2. Ciri-ciri presentasi video adalah, *kecuali* ...
  - a. Mengomunikasikan ide
  - b. Menunjukkan solusi
  - c. Menunjukkan cara kerja
  - d. Mengomunikasikan produk&jasa
  - e. Sarana pameran
3. Untuk menangkap atau mengambil sebuah gambar, maka kita memerlukan sebuah alat yang utama dan yang paling penting, alat tersebut dinamakan dengan ...
  - a. Kamera
  - b. Mikropon
  - c. Tripod
  - d. Monopod
  - e. Lampu
4. Berikut adalah tips menangkap gambar dengan menggunakan handphone, *kecuali* ...
  - a. Lebih dekat ke objek
  - b. Hati-hati dengan cahaya
  - c. Keseimbangan
  - d. Lebih jauh ke objek
  - e. Hindari Zooming
5. Istilah pengambilan gambar Extrem long shot adalah gambar yang di ambil dari jarak ...
  - a. Jauh
  - b. Dekat
  - c. Sedang
  - d. Sangat dekat
  - e. Sangat jauh
6. Gambar dibawah merupakan tipe pengambilan gambar yang dinamakan ...
 

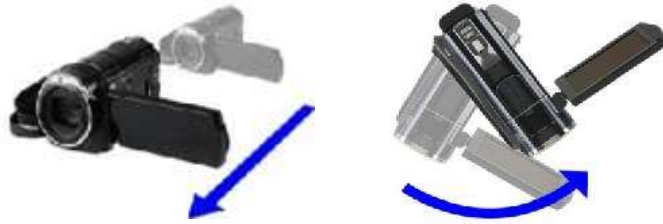

  - a. Big close up
  - b. Close up
  - c. Extreme close up
  - d. Little close up
  - e. Medium close up
7. Pengambilan gambar objek dari kepala hingga lutut dinamakan ...
  - a. Establishing shot
  - b. Medium longshot
  - c. Longshot
  - d. Full shot
  - e. Knee Shot
8. Manakah dibawah ini yang merupakan macam pengambilan gambar sesuai jumlah objek, *kecuali* ...
  - a. One shot
  - b. Knee shot
  - c. Group shot
  - d. Two shot
  - e. Three shot



Gambar diatas merupakan hasil dari gerakan kamera yang dengan istilah ...

- a. TALT
- b. TILT
- c. TRACK IN
- d. TRACK OUT
- e. PAN

10. Dua gambar dibawah ini dikenal dengan istilah ...



- a. Trackin & pan
- b. Trackout & pan
- c. Talt & tilt
- d. Trackout & trackin
- e. Pan & t alt

11. Berikut ini manakah yang dimaksud dengan teknik tiga lampu ...

- a. Key Light, Fill Light, dan Black Light
- b. Key Light, Fill Light, dan Back Light
- c. Key Light, Fall Light, dan Back Light
- d. Kay Light, Fill Light, dan Back Light
- e. Kay Light, Fall Light, dan Black Light

12. Backlight adalah penyorotan yang dilakukan dari belakang subjek. Penyorotan ini membentuk garis tepi dari bentuk subjek sehingga memberi kesan ...

- a. Memperjelas subjek dengan latar belakang
- b. Menyamarkan subjek dengan latar belakang
- c. Meluna-kan subjek dengan latar belakang
- d. Menggabungkan subjek dengan latar belakang
- e. Memisahkan subjek dengan latar belakang

13. Bagian dari tata suara yang Narasi tambahan suara manusia adalah

- a. Voice over
- b. Voice Note
- c. Voice true
- d. Voicfun
- e. Voicejob

14. Dibawah ini yang termasuk fungsi dari aplikasi Screen O Matic, adalah...

- a. Membuat screencasts
- b. Membuat screenshot
- c. Melakukan Penginstalan
- d. Mengedit video
- e. Finishing

15. Saat melakukan screen recording dengan screen o matic kita menemukan tombol ini



fungsi dari tombol tersebut adalah ...

- a. Delete
- b. Save
- c. Record
- d. Close
- e. Done

16. Proses menyusun dan menata hasil rekaman gambar menjadi satu keutuhan berdasarkan naskah merupakan pengertian dari ...

- a. Editing video
- b. Editing photo
- c. Editing Gambar
- d. Editing Produk
- e. Editing Project



17. Untuk melakukan proses editing video maka kita memerlukan bantuan dari sebuah program aplikasi komputer. Program aplikasi tersebut salah satunya dibawah ini adalah ...
- a. Photoshop                      c. Ulead 11                      e. Coreldraw  
b. Paint                              d. Unity
18. Tahapan dalam proses editing video yang pertama kali dilalui adalah ...
- a. Pemotongan    b. Penggabungan    c. Capturing    d. pemaduan suara    e. Translasi
19. Bagian di UVS untuk melihat keseluruhan frame dari video klip yang sudah kita masukkan...
- a. Video Galery    b. View    c. Story board    d. Time line    e. History
20. Pada gambar dibawah ini yang bertuliskan nomor 6 dan 7 merupakan menu ...



- a. Project timeline & menu bar  
b. Toolbar & option panel  
c. Menu bar & toolbar  
d. Project timeline & option panel  
e. Option panel & menu bar

## Lampiran 15

### Kunci Jawaban Soal Uji Coba

1. C	11. E	21. A	31. C	41. C
2. B	12. C	22. D	32. C	42. C
3. D	13. D	23. C	33. A	43. A
4. E	14. E	24. B	34. D	44. C
5. B	15. E	25. A	35. B	45. D
6. A	16. A	26. E	36. A	46. C
7. C	17. E	27. D	37. C	47. A
8. D	18. D	28. B	38. E	48. C
9. B	19. B	29. A	39. A	49. A
10. E	20. C	30. C	40. A	50. D

### Kunci Jawaban Soal Pretest

1. C	6. E	11. D	16. C
2. D	7. D	12. C	17. A
3. B	8. A	13. C	18. C
4. E	9. D	14. D	19. A
5. D	10. B	15. B	20. A

### Kunci Jawaban Soal Posttest

1. B	6. A	11. B	16. A
2. E	7. E	12. C	17. C
3. A	8. B	13. A	18. C
4. D	9. E	14. A	19. C
5. E	10. A	15. C	20. D

## Lampiran 16

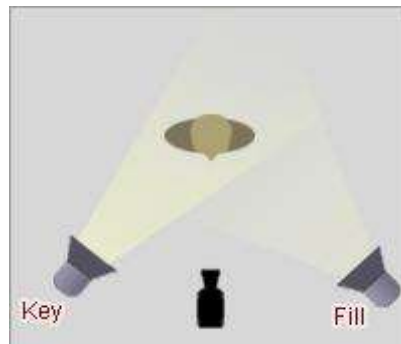
## CONTOH KARTU TAKE AND GIVE

**KARTU TAKE AND GIVE**

Nama siswa: \_\_\_\_\_

Kelompok : \_\_\_\_\_

Materi : \_\_\_\_\_

**Fill Light**

Penyinaran yang digunakan untuk melunakan bayangan yang dihasilkan oleh key light

Nama yang diberi :

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_

## Lampiran 17

**Analisis Nilai Uji Coba Soal**  
(Validitas, Reliabilitas, Daya Beda, Tingkat Kesukaran)

No.	Kode	Kode	Butir Soal				
			1	2	3	4	5
1	UC 1	Achmad Choirul	1	1	1	1	1
6	UC 6	Arizal Abuafan	1	1	1	1	1
32	UC 32	Yuda Pratama Saputra	1	1	1	1	1
22	UC 22	Muhammad Imam Syafii	1	1	1	1	1
31	UC 31	Yanuar Ramadhanny Mahdi	1	1	1	1	1
30	UC 30	Wisnu Ade Farist	1	1	1	1	1
28	UC 28	Suryo Hadi Wibowo	1	1	1	1	1
16	UC 16	Lourendy Lucki Saputra	1	1	1	1	1
21	UC 21	Muhammad Fauzi Mustaqim	0	1	1	1	1
8	UC 8	Catur Ary Setiawan	1	1	1	1	1
19	UC 19	Mahendra Laksono Aji	0	1	1	1	1
10	UC 10	Handika Maulana	1	1	1	1	1
3	UC 3	Andi Afianto	1	1	1	0	0
14	UC 14	Krisna Alungga	0	1	1	1	1
2	UC 2	Achmad Hasyim Sa'Id	1	1	1	1	1
20	UC 20	Muhammad Ali Sidik	0	1	0	0	0
13	UC 13	Johan Rizqy Agung Satya	1	1	1	1	0
7	UC 7	Bayu Kurniawan	1	0	1	1	1
23	UC 23	Muhammad Rozak Muarrif	1	0	0	1	1
26	UC 26	Siaga Bhakti Putra	0	1	0	1	1
27	UC 27	Stevan Mada Kusuma	0	1	1	0	1
11	UC 11	Hanif Nur Rosyid	0	0	1	1	0
9	UC 9	Gilang Adi Prakoso	1	0	0	1	1
15	UC 15	Krisna Wahyu Wijayanto	0	1	1	0	1
24	UC 24	Naulal Afif Nur Mahmuda	0	1	0	1	0
17	UC 17	Luqman Faqih	1	0	0	1	1
18	UC 18	M. Mustofa	0	1	0	0	0
25	UC 25	Ryan Andrianto	0	0	0	0	1
5	UC 5	Arga Satria Dwicicaya	1	0	0	1	0
4	UC 4	Andika Mustiyono	1	1	1	1	0
29	UC 29	Tomi Adi Saputra	1	1	1	0	1
12	UC 12	Imam Wahyudi	1	1	1	1	1
Jumlah Benar			21	25	23	25	24
validitas	rx <sub>y</sub> (hitung)		0,355	0,399	0,466	0,356	0,387
	r tabel		0,349	0,349	0,349	0,349	0,349
	kategori		V	V	V	V	V
	keterangan		Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai
No. Soal Sebelumnya			1	2	3	4	5
No. Soal Pretest			1		2		3
No. Soal Posttest				1		2	
Reliabilitas	Varian item		0,233	0,176	0,209	0,176	0,194
	Jumlah varian item		11,022				
	Varian total		79,097				
	R		0,878				
	Kategori		T				
Daya pembeda	BA		8	9	9	9	9
	BB		5	6	4	5	5
	JA		9	9	9	9	9
	JB		9	9	9	9	9
	D		0,33	0,33	0,56	0,44	0,44
	Kriteria		Cukup	Cukup	Baik	Baik	Baik
Tingkat Kesukaran	B		21	25	23	25	24
	J <sub>s</sub>		32	32	32	32	32
	P		0,656	0,781	0,719	0,781	0,750
	Kriteria		Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah

Kode	Butir Soal									
	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
UC 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC 6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
UC 32	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
UC 22	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
UC 31	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
UC 30	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
UC 28	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
UC 16	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
UC 21	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
UC 8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
UC 19	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
UC 10	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1
UC 3	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1
UC 14	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
UC 2	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1
UC 20	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1
UC 13	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1
UC 7	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1
UC 23	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0
UC 26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC 27	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
UC 11	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
UC 9	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1
UC 15	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
UC 24	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0
UC 17	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1
UC 18	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0
UC 25	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0
UC 5	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1
UC 4	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
UC 29	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0
UC 12	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1
	23	31	25	17	30	19	26	17	18	25
	0,411	0,138	0,365	-0,141	-0,302	0,543	-0,096	0,374	0,551	0,408
	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349
	V	T	V	T	T	V	T	V	V	V
	Dipakai	Tidak	Dipakai	Tidak	Tidak	Dipakai	Tidak	Dipakai	Dipakai	Dipakai
	6	7	19	9	10	11	12	13	22	15
						4		5	6	
	3		4							5
	0,209	0,031	0,176	0,257	0,060	0,249	0,157	0,257	0,254	0,176
	9	9	9	4	7	9	7	7	9	9
	6	8	6	6	9	5	7	2	4	3
	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
	0,33	0,11	0,33	-0,22	-0,22	0,44	0,00	0,56	0,56	0,67
	Cukup	Jelek	Cukup	SJ	SJ	Baik	SJ	Baik	Baik	Baik
	23	31	25	17	30	19	26	17	18	25
	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
	0,719	0,969	0,781	0,531	0,938	0,594	0,813	0,531	0,563	0,781
	Mudah	SM	Mudah	Sedang	SM	Mudah	SM	Sedang	Sedang	Mudah

Kode	Butir Soal									
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
UC 1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
UC 6	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
UC 32	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
UC 22	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
UC 31	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0
UC 30	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
UC 28	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1
UC 16	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
UC 21	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1
UC 8	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0
UC 19	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0
UC 10	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0
UC 3	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0
UC 14	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0
UC 2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
UC 20	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0
UC 13	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0
UC 7	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0
UC 23	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
UC 26	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0
UC 27	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
UC 11	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0
UC 9	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1
UC 15	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1
UC 24	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1
UC 17	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
UC 18	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1
UC 25	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0
UC 5	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0
UC 4	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0
UC 29	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0
UC 12	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0
	15	18	17	16	12	17	11	10	18	12
	0,671	0,392	0,596	0,507	-0,221	0,503	0,427	0,512	0,558	0,583
	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349
	V	V	V	V	T	V	V	V	V	V
	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Tidak	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai
	16	47	18	8	20	21	14	23	24	25
			7			8	9		10	
	6	7		8				9		10
	0,257	0,254	0,257	0,258	0,242	0,257	0,233	0,222	0,254	0,242
	9	8	9	8	2	8	6	5	9	8
	1	5	1	3	4	4	1	1	3	3
	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
	0,89	0,33	0,89	0,56	-0,22	0,44	0,56	0,44	0,67	0,56
	SB	Cukup	SB	Baik	SJ	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik
	15	18	17	16	12	17	11	10	18	12
	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
	0,469	0,563	0,531	0,500	0,375	0,531	0,344	0,313	0,563	0,375
	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sukar	Sukar	Sedang	Sukar

Kode	Butir Soal									
	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
UC 1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
UC 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC 32	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC 22	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
UC 31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC 30	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC 28	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
UC 16	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
UC 21	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
UC 8	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0
UC 19	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1
UC 10	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0
UC 3	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0
UC 14	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0
UC 2	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0
UC 20	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
UC 13	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1
UC 7	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1
UC 23	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0
UC 26	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
UC 27	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0
UC 11	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1
UC 9	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0
UC 15	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0
UC 24	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
UC 17	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1
UC 18	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0
UC 25	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1
UC 5	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1
UC 4	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0
UC 29	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0
UC 12	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0
	17	25	18	25	12	10	20	16	25	18
	-0,120	0,373	0,479	0,382	0,465	0,520	0,413	0,478	0,399	0,486
	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349
	T	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	Tidak	Dipakai	Dipakai	Tidak	Dipakai	Tidak	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai
	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
		11			12		13		14	15
			11			12		13		
	0,257	0,176	0,254	0,176	0,242	0,222	0,242	0,258	0,176	0,254
	4	9	9	9	7	6	8	8	9	9
	6	6	3	6	2	2	3	4	6	4
	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
	-0,22	0,33	0,67	0,33	0,56	0,44	0,56	0,44	0,33	0,56
	SJ	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik
	17	25	18	25	12	10	20	16	25	18
	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
	0,531	0,781	0,563	0,781	0,375	0,313	0,625	0,500	0,781	0,563
	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sukar	Sukar	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang

Kode	Butir Soal									
	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
UC 1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
UC 6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
UC 32	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
UC 22	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
UC 31	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
UC 30	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
UC 28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UC 16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
UC 21	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
UC 8	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
UC 19	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1
UC 10	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1
UC 3	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1
UC 14	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1
UC 2	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1
UC 20	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0
UC 13	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0
UC 7	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0
UC 23	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0
UC 26	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0
UC 27	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1
UC 11	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0
UC 9	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0
UC 15	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0
UC 24	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1
UC 17	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0
UC 18	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1
UC 25	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1
UC 5	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1
UC 4	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1
UC 29	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1
UC 12	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0
	14	18	25	17	21	17	25	16	17	21
	0,486	0,630	-0,153	0,173	0,370	0,488	0,399	0,364	0,588	0,393
	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349
	V	V	T	T	V	V	V	V	V	V
	Dipakai	Dipakai	Tidak	Tidak	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai
	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
						16		17		
	14	15			16		17		18	
	0,254	0,254	0,176	0,257	0,233	0,257	0,176	0,258	0,257	0,233
	8	9	6	6	8	9	9	7	9	8
	3	3	6	5	4	5	4	5	4	6
	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
	0,56	0,67	0,00	0,11	0,44	0,44	0,56	0,22	0,56	0,22
	Baik	Baik	SJ	Jelek	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Cukup
	14	18	25	17	21	17	25	16	17	21
	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
	0,438	0,563	0,781	0,531	0,656	0,531	0,781	0,500	0,531	0,656
	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah



Kode	Butir Soal					Y
	46	47	48	49	50	
UC 1	1	0	1	1	1	45
UC 6	1	0	1	1	1	45
UC 32	1	1	1	1	1	45
UC 22	1	1	1	1	1	44
UC 31	1	1	1	1	1	44
UC 30	0	1	1	1	1	44
UC 28	1	1	1	0	0	41
UC 16	1	1	1	0	0	41
UC 21	1	1	1	0	0	39
UC 8	1	0	1	0	0	35
UC 19	1	1	1	0	0	29
UC 10	1	0	1	0	0	27
UC 3	1	0	1	0	0	27
UC 14	1	0	1	0	1	26
UC 2	1	0	1	0	0	25
UC 20	1	0	1	0	0	25
UC 13	1	0	0	0	0	24
UC 7	0	0	1	0	0	24
UC 23	1	1	1	1	1	23
UC 26	0	0	1	0	1	23
UC 27	1	1	0	0	0	23
UC 11	0	0	1	1	0	23
UC 9	0	0	1	1	0	23
UC 15	0	0	1	1	0	23
UC 24	0	1	0	0	1	23
UC 17	0	1	1	1	0	23
UC 18	0	0	1	0	0	23
UC 25	1	0	1	0	0	23
UC 5	1	0	0	0	0	23
UC 4	1	0	0	0	0	23
UC 29	0	0	0	0	0	23
UC 12	0	0	0	0	1	23
	21	12	25	11	11	952
	0,393	0,457	0,399	0,412	0,434	
	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	
	V	V	V	V	V	
	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	
	46	47	48	49	50	
	18	19			20	
			19	20		
	0,233	0,242	0,176	0,233	0,233	
	8	7	9	6	6	
	3	2	4	2	2	
	9	9	9	9	9	
	9	9	9	9	9	
	0,56	0,56	0,56	0,44	0,44	
	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	
	21	12	25	11	11	
	32	32	32	32	32	
	0,656	0,375	0,781	0,344	0,344	
	Mudah	Sukar	Mudah	Sukar	Sukar	

## Lampiran 18

## Rekapitulasi Analisis Soal Uji Coba

<b>Butir Soal</b>	<b>Validitas</b>	<b>Daya Pembeda</b>	<b>Tingkat Kesukaran</b>	<b>Keterangan</b>
1	Valid	Cukup	Mudah	Dipakai
2	Valid	Cukup	Mudah	Dipakai
3	Valid	Baik	Mudah	Dipakai
4	Valid	Baik	Mudah	Dipakai
5	Valid	Baik	Mudah	Dipakai
6	Valid	Cukup	Mudah	Dipakai
7	Tidak Valid	Jelek	Sangat Mudah	Dibuang
8	Valid	Cukup	Mudah	Dipakai
9	Tidak Valid	Sangat Jelek	Sedang	Dibuang
10	Tidak Valid	Sangat Jelek	Sangat Mudah	Dibuang
11	Valid	Baik	Mudah	Dipakai
12	Tidak Valid	Sangat Jelek	Sangat Mudah	Dibuang
13	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
14	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
15	Valid	Baik	Mudah	Dipakai
16	Valid	Sangat Baik	Sedang	Dipakai
17	Valid	Cukup	Sedang	Dipakai
18	Valid	Sangat Baik	Sedang	Dipakai
19	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
20	Tidak Valid	Sangat Jelek	Sukar	Dibuang
21	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
22	Valid	Baik	Sukar	Dipakai
23	Valid	Baik	Sukar	Dipakai
24	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
25	Valid	Baik	Sukar	Dipakai
26	Tidak Valid	Sangat Jelek	Sedang	Dibuang
27	Valid	Cukup	Mudah	Dipakai
28	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
29	Valid	Cukup	Mudah	Dibuang
30	Valid	Baik	Sukar	Dipakai
31	Valid	Baik	Sukar	Dipakai
32	Valid	Baik	Mudah	Dipakai
33	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
34	Valid	Cukup	Mudah	Dipakai
35	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
36	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
37	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
38	Tidak Valid	Sangat Jelek	Mudah	Dibuang

39	Valid	Jelek	Sedang	Dibuang
40	Valid	Baik	Mudah	Dipakai
41	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
42	Valid	Baik	Mudah	Dipakai
43	Valid	Cukup	Sedang	Dipakai
44	Valid	Baik	Sedang	Dipakai
45	Valid	Cukup	Mudah	Dibuang
46	Valid	Baik	Mudah	Dipakai
47	Valid	Baik	Sukar	Dipakai
48	Valid	Baik	Mudah	Dipakai
49	Valid	Baik	Sukar	Dipakai
50	Valid	Baik	Sukar	Dipakai
Jumlah Valid				42
Jumlah Tidak Valid				8
Jumlah Dipakai				40
Jumlah Dibuang				10

## Lampiran 19

**DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN 1(UH1)  
KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL**

<b>Kode</b>	<b>UH1</b>	<b>Kode</b>	<b>UH1</b>
E-1	70	K-1	78
E-2	72	K-2	50
E-3	58	K-3	78
E-4	74	K-4	66
E-5	52	K-5	76
E-6	70	K-6	76
E-7	76	K-7	74
E-8	78	K-8	56
E-9	64	K-9	74
E-10	76	K-10	72
E-11	64	K-11	60
E-12	68	K-12	54
E-13	74	K-13	62
E-14	66	K-14	72
E-15	74	K-15	74
E-16	76	K-16	62
E-17	74	K-17	70
E-18	78	K-18	74
E-19	76	K-19	72
E-20	50	K-20	72
E-21	72	K-21	54
E-22	60	K-22	60
E-23	74	K-23	62
E-24	74	K-24	60
E-25	60	K-25	74
E-26	54	K-26	52
E-27	72	K-27	74
E-28	60	K-28	76
E-29	64	K-29	68
E-30	74	K-30	62
E-31	58	K-31	70
E-32	58	K-32	74
<b>Jumlah</b>	<b>2170</b>	<b>Jumlah</b>	<b>2158</b>
<b>Max</b>	<b>78,00</b>	<b>Max</b>	<b>78,00</b>
<b>Min</b>	<b>50,00</b>	<b>Min</b>	<b>50,00</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>67,81</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>67,44</b>

## Lampiran 20

### 1. UJI NORMALITAS POPULASI

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		UH 1 (Kelas Eksperimen)	UH 1 (Kelas Kontrol)
N		32	32
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	67.8125	67.4375
	Std. Deviation	8.19692	8.35092
Most Extreme Differences	Absolute	.195	.208
	Positive	.111	.118
	Negative	-.195	-.208
Kolmogorov-Smirnov Z		1.105	1.174
Asymp. Sig. (2-tailed)		.174	.127
a. Test distribution is Normal.			

Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 16 terlihat bahwa data nilai UH1 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan *Asymp. Sig ( 2-tailed)* 0,174 dan 0,127 yang artinya lebih besar dari 0,05. Jadi  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak yang berarti data tersebut berdistribusi normal.

### 2. UJI HOMOGENITAS POPULASI

Test of Homogeneity of Variances			
UH 1			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.186	7	19	.083

Perhitungan uji homogenitas populasi menggunakan uji *Levene's Test of Homogeneity of Variance* dengan bantuan SPSS versi 16. Hasil uji *levене test* menunjukkan bahwa nilai F test = 2,186 dengan nilai signifikan = 0,083. Karena signifikan  $0,083 > 0,05$  dapat dinyatakan bahwa populasi data bersifat homogen (varian sama).

## Lampiran 21

## UJI NORMALITAS DATA PRETEST

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Nilai Pretest Kelas Eksperimen	Nilai Pretest Kelas Kontrol
N		32	32
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	57.9688	58.4375
	Std. Deviation	8.41076	7.12079
Most Extreme Differences	Absolute	.169	.181
	Positive	.169	.163
	Negative	-.081	-.181
Kolmogorov-Smirnov Z		.957	1.022
Asymp. Sig. (2-tailed)		.319	.248
a. Test distribution is Normal.			

Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 16 terlihat bahwa data nilai pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan *Asymp. Sig ( 2-tailed)* 0,319 dan 0,248 yang artinya lebih besar dari 0,05. Jadi  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak yang berarti data tersebut berdistribusi normal.

## Lampiran 22

## UJI KESAMAAN DUA VARIANS DATA PRETEST

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai Pretest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.276	5	25	.922

Perhitungan uji homogenitas populasi menggunakan uji *Levene's Test of Homogeneity of Variance* dengan bantuan SPSS versi 16. Hasil uji *levене test* menunjukkan bahwa nilai F test = 0,276 dengan nilai signifikan = 0,922. Karena signifikan  $0,922 > 0,05$  dapat dinyatakan bahwa populasi data bersifat homogen (varian sama).

## Lampiran 23

## UJI NORMALITAS DATA POSTTEST

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Nilai Posttest Kelas Eksperimen	Nilai Posttest Kelas Kontrol
N		32	32
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	78.1250	71.0938
	Std. Deviation	9.39715	9.39581
Most Extreme Differences	Absolute	.204	.192
	Positive	.107	.117
	Negative	-.204	-.192
Kolmogorov-Smirnov Z		1.154	1.089
Asymp. Sig. (2-tailed)		.139	.187
a. Test distribution is Normal.			

Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 16 terlihat bahwa data nilai posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan *Asymp. Sig ( 2-tailed)* 0,139 dan 0,187 yang artinya lebih besar dari 0,05. Jadi  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak yang berarti data tersebut berdistribusi normal.



**Lampiran 24****UJI KESAMAAN DUA VARIANS DATA POSTTEST**

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai Posttest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.319	5	24	.075

Perhitungan uji homogenitas populasi menggunakan uji *Levene's Test of Homogeneity of Variance* dengan bantuan SPSS versi 16. Hasil uji *levене test* menunjukkan bahwa nilai F test = 2,319 dengan nilai signifikan = 0,075. Karena signifikan  $0,75 > 0,05$  dapat dinyatakan bahwa populasi data bersifat homogen (varian sama).

## Lampiran 25

## UJI BEDA RATA-RATA HASIL BELAJAR

Group Statistics					
	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Posttest	Eksperimen	32	78.1250	9.39715	1.66120
	Kontrol	32	71.0938	9.39581	1.66096

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Posttest	Equal variances assumed	.176	.677	2.993	62	.004	7.03125	2.34912	2.33543	11.72707
	Equal variances not assumed			2.993	62	.004	7.03125	2.34912	2.33543	11.72707

Dilihat dari *levene's test* dapat dinyatakan kedua kelas memiliki varians yang sama. Sehingga analisis uji beda *t-test* menggunakan *equal variance assumed*. Dari *output* SPSS versi 16 terlihat bahwa nilai *t* pada *equal variance assumed* adalah 0,176 dengan signifikan sebesar 0,004. Signifikan  $0,004 < 0,05$  menunjukkan  $H_0$  ditolak sedangkan  $H_a$  diterima yaitu terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen adalah 78,13 sedangkan kelas kontrol adalah 71,09. Berdasarkan analisis *t-test* tersebut dapat dilihat adanya perbedaan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## Lampiran 26

**UJU GAIN TERNORMALISASI  
KELAS EKSPERIMEN**

Kode Kode	Nilai			Nilai Max	Kategori
	Pretest	Posttest	Gain		
E-1	60	85	0,63	100	Sedang
E-2	50	80	0,60	100	Sedang
E-3	50	80	0,60	100	Sedang
E-4	70	80	0,33	100	Sedang
E-5	50	80	0,60	100	Sedang
E-6	65	75	0,29	100	Rendah
E-7	70	80	0,33	100	Sedang
E-8	60	70	0,25	100	Rendah
E-9	60	90	0,75	100	Tinggi
E-10	60	85	0,63	100	Sedang
E-11	65	80	0,43	100	Sedang
E-12	50	80	0,60	100	Sedang
E-13	60	55	-0,13	100	Rendah
E-14	50	85	0,70	100	Tinggi
E-15	55	85	0,67	100	Sedang
E-16	55	75	0,44	100	Sedang
E-17	70	90	0,67	100	Sedang
E-18	65	85	0,57	100	Sedang
E-19	75	90	0,60	100	Sedang
E-20	55	85	0,67	100	Sedang
E-21	60	85	0,63	100	Sedang
E-22	55	70	0,33	100	Sedang
E-23	65	75	0,29	100	Rendah
E-24	55	65	0,22	100	Rendah
E-25	50	75	0,50	100	Sedang
E-26	55	65	0,22	100	Rendah
E-27	45	80	0,64	100	Sedang
E-28	55	85	0,67	100	Sedang
E-29	45	65	0,36	100	Sedang
E-30	75	90	0,60	100	Sedang
E-31	55	55	0,00	100	Rendah
E-32	45	75	0,55	100	Sedang
<b>Rata2</b>	<b>57,97</b>	<b>78,13</b>	<b>0,48</b>	<b>100,00</b>	<b>Sedang</b>
<b>Peningkatan</b>					<b>20,16</b>

## Lampiran 27

**UJI GAIN TERNORMALISASI  
KELAS KONTROL**

Kode	Nilai			Nilai Max	Kategori
	Pretest	Posttest	Gain		
K-1	70	60	-0,33	100	Rendah
K-2	50	80	0,60	100	Sedang
K-3	50	65	0,30	100	Sedang
K-4	50	80	0,60	100	Sedang
K-5	60	50	-0,25	100	Rendah
K-6	50	75	0,50	100	Sedang
K-7	60	85	0,63	100	Sedang
K-8	50	75	0,50	100	Sedang
K-9	60	70	0,25	100	Rendah
K-10	75	80	0,20	100	Rendah
K-11	55	75	0,44	100	Sedang
K-12	55	60	0,11	100	Rendah
K-13	55	75	0,44	100	Sedang
K-14	70	70	0,00	100	Rendah
K-15	60	75	0,38	100	Sedang
K-16	65	60	-0,14	100	Rendah
K-17	45	85	0,73	100	Tinggi
K-18	65	70	0,14	100	Rendah
K-19	60	85	0,63	100	Sedang
K-20	60	60	0,00	100	Rendah
K-21	45	75	0,55	100	Sedang
K-22	65	65	0,00	100	Rendah
K-23	65	85	0,57	100	Sedang
K-24	60	75	0,38	100	Sedang
K-25	65	60	-0,14	100	Rendah
K-26	60	65	0,13	100	Rendah
K-27	60	75	0,38	100	Sedang
K-28	60	65	0,13	100	Rendah
K-29	60	75	0,38	100	Sedang
K-30	55	80	0,56	100	Sedang
K-31	55	65	0,22	100	Rendah
K-32	55	55	0,00	100	Rendah
<b>Rata2</b>	<b>58,44</b>	<b>71,09</b>	<b>0,28</b>	<b>100,00</b>	<b>Rendah</b>
<b>Peningkatan</b>					<b>12,66</b>

**Lampiran 28****JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN**

<b>Pertemuan</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Kegiatan</b>
I	Sabtu, 7 Maret 2015	Pretest
II	Sabtu, 14 Maret 2015	Treatment 1
III	Sabtu, 21 Maret 2015	Treatment 2
IV	Sabtu, 28 Maret 2015	Posttest

Lampiran 29

**DOKUMENTASI PENELITIAN**





**Pelaksanaan Treatment 2 dan Posttest di Kelas Eksperimen**

