PENGARUH *SOFT SKILLS* DAN EKSTRAKURIKULER KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI

(Studi Kasus pada Siswa Kelas X Jurusan TOKR di SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Brebes Tahun Ajaran 2015/2016)

Skripsi

diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Progam Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Oleh

FIKA PUTRI KADARNINGTYAS NIM. 5302411184

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendaptkan gelar akademik sarjana, 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 dikemudian 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 yang sesuai dengan norma yang berlaku diperguruan tinggi ini.

Semarang, Desember 2015
Yang membuat pernyataan,

Fika Putri Kadarningtyas
NIM 5302411184

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengaruh *Soft Skills* dan Ekstrakurikuler Komputer terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (Studi Kasus pada Siswa Kelas X Jurusan TOKR di SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Brebes Tahun Ajaran 2015/2016) ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik Unnes pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 04 November 2015

Panitia:

Ketua Panitia,

Drs. Suryono, M.T
NIP. 195503161985003100l

Sekretaris,

Feddy Setio Pribadi, S.Pd, M.T
NIP. 197808222003121002

Penguji I

Dr. H Eko Supraptono, M.Pd
NIP. 196109021987021001

Penguji II

Drs. Sri Sukamta, M.Si
NIP. 196505081991031003

Penguji III/Pembimbing

Dr. I Made Sudana, M.Pd
NIP. 195605081984031004

Mengetahui:

Dekan Fakultas Teknik UNNES

Dr. Nur Qudus, M.T
NIP. 196911301994031001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1) Education is the most powerful weapon which you can use to change the world. (Nelson Mandela)
2) Guru membuka pintu, tapi Anda harus masuk sendiri. (Pepatah Cina)
3) Ability is what you’re capable of doing, motivation determines what you do, attitude determines how well you do it. (Lou Holtz)

PERSEMBAHAN

1) Untuk Papah dan Mamah (Papah Kadar dan Mamah Yusmiati, Bapak Sarito dan Mamah Nunung) tercinta yang senantiasa selalu memberikan doa, dukungan, serta kasih sayang tulus kepadaku.
2) Untuk kakak-kakakku tersayang, adik-adikku terkasih , ponakanku tercinta dan seluruh keluarga yang selalu memberikan motivasi dan doa.
3) Tunanganku (Teguh Supriyanto) yang selalu memberikan dukungan dan doa.
4) Sahabat-sahabatku (Ratih, Yani, Lina, Novita, Febti, Puji, Widya, Tika, Ziya)
5) Teman-teman PTIK Angkatan 2011
6) Almamaterku Unnes

ABSTRAK

Kadarningtyas, Fika Putri. 2015. "Pengaruh *Soft Skills* dan Ekstrakurikuler Komputer terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (Studi Kasus pada Siswa Kelas X Jurusan TOKR di SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Brebes Tahun Ajaran 2015/2016)". Skripsi Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Dr. I Made Sudana, M.Pd

Kata Kunci: *Soft Skills*, Keaktifan, Ekstrakurikuler Komputer, Hasil Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui pengaruh *soft skills* terhadap hasil belajar siswa, 2) mengetahui pengaruh ekstrakurikuler komputer terhadap hasil belajar siswa, 3) mengetahui secara bersama-sama pengaruh *soft skills* dan ekstrakurikuler komputer dalam hasil belajar siswa, pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) siswa kelas X Jurusan TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Jurusan TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Brebes. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Pengujian validasi instrumen menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Analisis data yang digunakan adalah analisis korelasi sederhana untuk hipotesis pertama dan kedua. Sedangkan untuk hipotesis ketiga menggunakan analisis regresi ganda dua prediktor.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) *Soft Skills* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi yaitu 72.2% yang diperoleh dari kuadrat r_{hitung} dan nilai $p_{value} < \alpha$ (5%), 2) Ekstrakurikuler komputer memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh nilai nilai koefisien determinasi yaitu 37.7% yang diperoleh dari kuadrat r_{hitung} dan nilai $p_{value} < \alpha$ (5%), dan 3) Secara bersama-sama *Soft Skills* dan Ekstrakurikuler Komputer berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar yang ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi yaitu 72.2% diperoleh dari kuadrat r_{hitung} dan nilai $p_{value} < \alpha$ (5%), pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) siswa kelas X Jurusan TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari. *Soft skills* diharapkan dapat ditingkatkan atau dipertahankan dalam pembelajaran di sekolah, kegiatan ekstrakurikuler perlu ditingkatkan intensitas pelaksanaan dan materi yang disampaikan.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT dan mengharapkan ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengaruh *Soft Skills* dan Ekstrakurikuler Komputer terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (Studi Kasus pada Siswa Kelas X Jurusan TOKR di SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Brebes Tahun Ajaran 2015/2016). Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Progam Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Shalawat dan salam disampaikan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, mudah-mudahan kita semua mendapatkan safaat-Nya di yaumil akhir nanti. Aamiin.

Penyelesaian karya tulis ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Nur Qudus, M.T, Dekan Fakultas Teknik, Drs. Suryono, M.T, Ketua Jurusan Teknik Elektro dan Feddy Setio Pribadi, S.Pd, M.T, Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah memberi bimbingan dengan menerima kehadiran penulis setiap saat disertai kesabaran,

ketelitian, masukan-masukan yang berharga untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.

3. Dr. I Made Sudana, M.Pd, Pembimbing yang penuh perhatian dan atas perkenaan memberi bimbingan dan dapat dihubungi sewaktu-waktu disertai kemudahan dalam memberikan bahan dan menunjukkan sumber-sumber yang relevan sangat membantu penulisan skripsi.
4. Dr. H. Eko Supraptono, M.Pd dan Drs. Sri Sukamta, M.Si, Penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat membangun untuk perbaikan skripsi dan menambah pengalaman dalam penulisan skripsi.
5. Semua dosen Teknik Elektro FT. Unnes yang telah memberi bekal pengetahuan yang berharga.
6. Kepala Sekolah dan guru mata pelajaran KKPI SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Brebes yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk memperoleh data penelitian.
7. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan untuk skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran KKPI di SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Brebes.

Semarang, Desember 2015

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ii

LEMBAR PENGESAHAN iii

MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv

ABSTRAK v

KATA PENGANTAR vi

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 14

1.3 Tujuan Penelitian 15

1.4 Manfaat Penelitian 15

1.5 Batasan Istilah 17

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka tentang *Soft Skills* 19

2.2 Tinjauan Pustaka tentang Ekstrakurikuler komputer..... 24

2.3 Tinjauan Pustaka tentang Hasil Belajar..... 28

2.4 Penelitian yang Relevan 34

2.5 Kerangka Berpikir 36

2.6 Hipotesis Penelitian..... 37

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian 39

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian 39

3.3 Populasi Penelitian 40

3.4 Sampel Penelitian 40

3.5 Variabel Penelitian 41

3.6 Teknik Pengumpulan Data 42

3.7 Instrumen Penelitian 44

3.8 Analisis Data 48

BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Hasil Penelitian 56

1.1.1 Deskripsi Responden Penelitian 56

1.1.2 Deskripsi Hasil Penyebaran Angket *Soft Skills* 57

1.1.3 Hasil Penyebaran Angket Keaktifan Ekskul Komputer..... 62

1.1.4 Deskripsi Hasil Belajar 64

1.1.5 Uji Prasyarat Analis 65

1.1.6 Uji Hipotesis 68

1.2 Pembahasan `..... 73

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan 91

5.2 Saran 93

DAFTAR PUSTAKA 94

LAMPIRAN 97

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1.1 Nilai Sikap pada Hasil Belajar Mata Pelajaran KKPI 3

1.2 Nilai Rata-rata Hasil Belajar Praktik Mata Pelajaran KKPI 7

2.1 Daftar 19 Kemampuan yang Diperlukan di Pasar Kerja 20

3.1 Validitas Angket *Soft Skills* 45

3.2 Hasil Perhitungan Validitas Angket *Soft Skills* 46

3.3 Validitas Angket Keaktifan Ekskul Komputer 47

3.4 Hasil Perhitungan Validitas Angket Keaktifan Ekskul Komputer 47

3.5 Kategori Variabel *Soft Skills* 50

3.6 Kategori Variabel Keaktifan Ekskul Komputer 50

3.7 Kategori Hasil Belajar 50

4.1 Persentase *Soft Skills* Keseluruhan 57

4.2 Persentase Kemampuan Komunikasi 57

4.3 Persentase Kejujuran 58

4.4 Persentase Kemampuan Kerjasama 58

4.5 Persentase Motivasi 59

4.6 Persentase Kemampuan Beradaptasi 59

4.7 Persentase Kemampuan Analitikal 59

4.8 Persentase Kemampuan Organisasi dan Kepemimpinan 60

4.9 Persentase Kemampuan Interpersonal 60

4.10 Persentase Percaya Diri 60

4.11 Persentase Sopan Santun/Etika 61

4.12 Persentase Kebijaksanaan 61

4.13 Persentase Kreativitas 61

4.14 Persentase Kedisiplininan 62

4.15 Persentase Keaktifan Ekskul Komputer Keseluruhan 62

4.16 Persentase Keaktifan Siswa 63

4.17 Persentase Keaktifan Siswa dalam Ekstrakurikuler 63

4.18 Persentase Keaktifan Siswa dalam Ekskul Komputer 64

4.19 Persentase Hasil Belajar Mata Pelajaran KKPI 65

4.20 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Mapel KKPI 65

4.21 Hasil Uji Linieritas Variabel *Soft Skills* 66

4.22 Hasil Uji Linieritas Variabel Keaktifan Ekskul Komputer 67

4.23 Hasil Uji Multikolinieritas 67

4.24 Hasil Uji Korelasi Sederhana Variabel *Soft Skills* 68

4.25 Hasil Uji Korelasi Sederhana Variabel Keaktifan Ekskul Komputer 69

4.26 Hasil Uji Korelasi Ganda 70

4.27 Koefisien Determinasi 70

4.28 Hasil Uji Regresi Ganda Dua Prediktor 72

4.29 Koefisien Determinasi Variabel *Soft Skills* 73

4.30 Koefisien Determinasi Variabel Keaktifan Ekskul Komputer 84

4.31 Koefisien Determinasi Dua Variabel Independen 89

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 Bagan Cara Menumbuhkan *Soft Skills* 21

2.2 Kerangka Konseptual 37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Kisi-kisi Angket 98
2. Angket Uji Coba 100
3. Hasil Rekap Angket Uji Coba, Uji Validitas dan Uji Reliabilitas 111
4. Angket Penelitian 125
5. Hasil Rekap Angket Penelitian 135
6. Nilai Mata Pelajaran KKPI 141
7. Nilai Sikap Siswa 142
8. Nilai Ujian Ekstrakurikuler Komputer 143
9. Uji Prasyarat Analis 144
10. Uji Hipotesis 150
11. Dokumentasi Penelitian 155
12. Surat Usulan Dosen Pembimbing 158
13. Surat Keputusan Dosen Pembimbing 159
14. Surat Izin Penelitian 160
15. Surat Keterangan Selesai Penelitian 161
16. Lembar Persetujuan Pembimbing 162

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang hanya mengedepankan kecerdasan intelektual ternyata lambat laun akan menjadi bumerang bagi keberadaan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) itu sendiri, terbukti berbagai persoalan moral, budi pekerti, watak atau karakter, masih menjadi persoalan signifikan yang menghambat pembangunan dan cita-cita luhur bangsa kita. Selain itu, dalam persaingan dunia kerja saat ini, Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul dianggap tidak hanya memiliki kemampuan *hard skills* saja melainkan juga perlu memiliki kemampuan *soft skills*. Beberapa aspek *soft skills* tersebut antara lain : ketaatan beribadah, disiplin dan tepat waktu, komunikasi, kerjasama, inisiatif, mampu beradaptasi, percaya diri, sopan, kreatifitas, etika, kepemimpinan dan sopan santun, tekun, tanggungjawab, dan visioner agar dalam menyelesaikan masalah tidak menimbulkan masalah yang lebih sulit.

Untuk mendapatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas tentu harus dibentuk sejak manusia mengenal pendidikan, utamanya pendidikan di sekolah. Menurut Djaali (2013: 54), "permulaan pendidikan formal bukan hanya menambah kesempatan untuk meningkatkan perkembangan sosialnya, tetapi juga akan menimbulkan kemampuan untuk menyesuaikan diri, sehingga dapat mendorong untuk bertingkah laku sesuai dengan yang diinginkan oleh

masyarakat, salah satu jalan pemecahannya terletak kepada bimbingan guru yang terampil dan yang simpatik." Pendidikan sebagai penyedia utama SDM seharusnya dapat mengarahkan SDM mengikuti perkembangan yang terjadi. Saat ini, kualitas SDM yang dibutuhkan di dunia kerja adalah yang memiliki kemampuan teknis atau *hard skills* baik dan tentu saja memiliki sikap yang baik (*soft skills*). Sementara kebutuhan tenaga kerja tingkat menengah biasanya diambil langsung dari lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dengan adanya kondisi tersebut maka perlu adanya strategi atau metode yang mendukung agar lulusan SMK dapat mengembangkan aspek *soft skills* yang dimilikinya, sehingga kesempatan kerja untuk lulusan sekolah menengahpun semakin terbuka lebar.

Pembangunan dalam aspek pendidikan perlu diadakannya kajian dan penelitian. Penelitian diperlukan untuk lebih mengetahui faktor apa yang menghambat kemajuan pendidikan serta pembelajaran seperti apa yang perlu diterapkan agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan maksimal. Dalam penelitian pendidikan salah satu permasalahan yang memiliki daya tarik untuk diteliti yaitu mengenai proses pembelajaran. Sebagian besar pendidikan di Indonesia memiliki kelemahan dalam proses pembelajaran dimana pembelajaran yang dilakukan di Indonesia cenderung lebih mengedepankan aspek *hard skills* saja tanpa mengembangkan aspek *soft skills*, padahal menurut survei yang dilakukan oleh National Association of College and Employee USA (2002), hasilnya berturut-turut adalah kemampuan komunikasi, kejujuran/integritas,

kemampuan kerjasama, kemampuan interpersonal, beretika tinggi, inisiatif, kemampuan beradaptasi, daya analitik, kemampuan komputer, kemampuan berorganisasi, berorientasi pada detil, kepemimpinan, kepercayaan diri, ramah, sopan, bijaksana, indeks prestasi tinggi, kreatif, humoris, dan kemampuan berwirausaha. Dalam penelitian tersebut mengindikasikan bahwa prestasi akademis seseorang hanya sebagian kecil menunjang kesuksesannya, selebihnya didukung oleh *soft skills* secara dominan. Dengan demikian jelas bahwa *soft skills* menempati posisi strategis dalam membangun dan meningkatkan daya saing sumber daya manusia (SDM) di masa sekarang.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan di SMK As–Syamsuriyyah Wanasari Brebes diperoleh data hasil belajar sebagai berikut :

Tabel 1.1 Nilai Sikap pada Hasil Belajar Mata Pelajaran KKPI

Kelas	Nilai Sikap
X (sepuluh) / TOKR 01	3,24
X (sepuluh) / TOKR 02	3,15
X (sepuluh) / TOKR 03	3,20
X (sepuluh) / TOKR 04	3,20
Nilai Rata-rata	3,19

Sumber : data sudah diolah, 2015

Keterangan :
Skala perhitungan nilai : 0-1,5=K(Kurang) ; 1,6-2,5=C(Cukup) ;
2,6-3,5=B(Baik) ; 3,6-4,0=SB(Sangat Baik)

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa nilai sikap rata-rata pada mata pelajaran KKPI berada pada kategori baik. Hal ini diduga karena pengintegrasian *soft skills* dalam pembelajaran sudah cukup baik dan intens

dilaksanakan. Penilaian pada aspek nilai sikap ini, masih terbatas pada 13 poin *soft skills* saja, yaitu disiplin, sopan santun, kerjasama, percaya diri, taat beribadah, interpersonal, kejujuran, komunikasi, analitikal, kreatif, bijaksana, motivasi, mampu berdaptasi, serta organisasi dan kepemimpinan. Penilaian ini dilaksanakan setelah guru mengintegrasikan dalam berbagai kegiatan di sekolah.

Pengintegrasian *soft skills* pada aspek kemampuan disiplin siswa dalam proses pembelajaran dilaksanakan saat siswa mengikuti kegiatan upacara bendera hari senin, selain itu guru juga melaksanakan pengintegrasian kemampuan disiplin siswa melalui pengamatan perilaku siswa ketika berangkat sekolah, masuk kelas setelah jam istirahat berakhir dan pengumpulan tugas. Siswa yang terlambat memasuki sekolah ketika upacara bendera akan dihukum, siswa yang tidak memakai atribut seragam sekolah secara rapi, bersih, dan lengkpa akan beridiri di barisan tersendiri yaitu barisan para siswa yang tidak disiplin, hal ini diharapakn dapat memberikan efek jera dan malu serta mampu meningkatkan kedisiplinan siswa ke depannya. Siswa yang terlambat masuk kelas setekah jam istirahat akan dihukum di depan kelas sesuai dengan lamanya waktu terlambat, sedangkan dari segi pengumpulan tugas, guru memberikan batas waktu dalam pengumpulan tugas, apabila siswa mengumpulkan tugas lebih dari bats waktu maka akan dikurangi nilainya.

Pengintegrasian *soft skills* pada aspek sopan santun dilihat dari cara berbicara siswa kepada guru baik selama proses belajar berlangsung, maupun ketika di luar jam belajar, misalnya pada saat berpapasan dengan guru di lorong

kelas, guru menilai dari tindak tanduk siswa dan bahasa yang digunakan untuk berbicara dengan guru. Guru memberikan contoh agar menggunanakn kata/ bahasa yang lebih sopan kepada lawan bicara. Misalnya penggunaan kata maaf, terima kasih dan tolong. Siswa yang dalam berkata maupun bertindak kurang sopan akan ditegur oleh guru dan apabila kata atau tindakan yang dilakukan siswa sudah melewati batas maka akan diberikan hukuman sesuai dengan poin kesalahn yang ada pada sekolah.

Pengintegrasian *soft skills* pada aspek kerjasama, percaya diri, analitikal, bijaksana, mampu beradaptasi dan komunikasi pengintegrasian yang guru laksankan mengacu pada saat proses belajar di kelas yaitu melalui kegiatan diskusi. Aspek kerjasama, guru mendorong semua siswa untuk berperan aktif dalam menyampaikan pendapat untuk pemecahan masalah, tidak hanya siswa yang pintar saja. Setelah siswa bekerjasama memecahkan masalah yang diberikan guru melalui diskusi kelompok, selain itu guru juga meminta siswa untuk pemecahan soal menggunakan berbagai sumber pengetahuan, selain dari buku siswa juga bisa mengutipnya dari internet, kemudian diolah untuk diambil jawaban yang paling tepat, hal ini merupakan pengintegrasian kemampuan analitikal. Selanjutnya, guru akan memberikan kesempatan kepada siswa apakah ada kelompok yang bersedia memberikan pendapatnya di depan kelas secara sukarela, apabila tidak ada, maka guru akan menunjuk secara acak kelompok yang harus maju dan memberikan pendapatnya, hal ini mengacu pada pengintegrasian *soft skills* pada aspek percaya diri. Semakin baik isi yang

disampaikan pada saat presentasi dan pemilihan kata yang tepat dalam menyampaikan hasil diskusi merupakan penilaian yang digunakan pada aspek komunikasi, siswa yang kurang baik hasilnya, akan diberikan arahan dan bimbingan agar hasilnya nanti lebih baik lagi. Dalam diskusi guru juga dapat mengintegrasikan *soft skills* pada aspek bijaksana pada diri siswa yaitu siswa diminta tidak memaksakan pendapatnya saja, tetapi mencoba menarik kesimpulan dari berbagai pendapat yanga ada di kelompok diskusi. Kemampuan beradaptasi siswa juga dapat diintegrasikan dalam kegiatan diskusi, diskusi yang anggota kelompoknya dipilih oleh guru yang sejatinya sudah mengetahui karakteristik siswa dapat memudahkan guru dalam melihat seberapa tinggi kemampuan beradaptasi ssiwa apabila harus berdikusi dengan teman yang tidak begitu dekat denganya.

Untuk pengintegrasian *soft skills* pada aspek taat beribadah ini dilaksanakan melalui kegiatan rutin yaitu shalat berjamaah bersama yang dilaksanakan setiap hari ketika waktu shalat dzuhur, terdapat jadwal sendiri dan daftar presensi siswa yang dirancang sekolah untuk mendorong siswa lebih taat dalam beribadah, selain itu setiap hari jumat juga dilaksanakan infak di semua kelas sebagai wujud sadaqah yang dapat dilaksanakan siswa.

Pengintegrasian *soft skills* pada aspek kejujuran dan kreativitas, pengintegrasian dilaksanakan melalui pemberian tugas rumah dan ulangan yang diberikan oleh guru dalam proses belajar. Semakin orisinil hasil tugas rumah dan ulangan siswa maka nilai sikapnya semakin baik. Selain kejujuran, kreativitas

siswa juga dapat diintegrasikan. Misalnya penggunaan rumus lain yang dapat digunakan sebagai alternatif penyelesaian tugas siswa, selain rumus yang diberikan oleh guru.

Pada pengintegrasian *soft skills* aspek motivasi, guru memberikan tugas yang cukup sulit bagi siswa, siswa yang memiliki motivasi tinggi untuk mencapai cita-cita akan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh walaupun hasilnya kurang maksimal, tetapi siswa yang tidak memiliki motivasi akan menyontek pada temannya yang lebih pintar dan lebih mudah menyerah, serta lebih memilih jalan pintas. Sedangkan pada aspek organisasi dan kepemimpinan guru mendorong siswa agar lebih aktif mengikuti kegiatan organisasi dan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah menjadi bekal siswa dalam bersosialisasi.

Setelah *soft skills* diintegrasikan dalam proses belajar di sekolah, guru kemudian menilai seberapa besar kemampuan *soft skills* yang dimiliki siswa melalui 13 aspek *soft skills* yang telah dijelaskan di atas. Penilaian ini kemudian diolah menjadi penilaian sikap yang ikut menyumbang pada nilai raport siswa di akhir semester. Sehingga jelaslah *soft skills* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 1.2 Nilai Rata-rata Hasil Belajar Keterampilan/Praktik Mapel KKPI

Daftar Siswa	Nilai Rata-rata Keterampilan / Praktik
Siswa yang Mengikuti Ekskul Komputer	3, 20
Siswa yang tidak Mengikuti Ekskul Komputer	3, 07

Sumber : data sudah diolah, 2015

Keterangan :
Skala perhitungan nilai : 0-1,5=K(Kurang) ; 1,6-2,5=C(Cukup) ;
2,6-3,5=B(Baik) ; 3,6-4,0=SB(Sangat Baik)

Berdasarkan tabel 1.2 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata keterampilan / praktik siswa yang tidak mengikuti ekstrakurikuler komputer lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata siswa yang mengikuti ekstrakurikuler komputer. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler komputer sebenarnya dapat menunjang dan meningkatkan hasil belajar mata pelajaran KKPI bagi siswa.

Menurut Kusuma (2012) dalam Implementasi Pendidikan Karakter Pada Kegiatan Ekstrakurikuler di SMAN 02 Kota Batu, "Nilai – nilai karakter yang ada di setiap kegiatan ekstrakurikuler sebenarnya sudah ada sebelum digalakkanya pendidikan karakter. Hanya saja dengan digalakannya pendidikan karakter maka nilai – nilai yang ada di dalam kegiatan ekstrakurikuler itu lebih nampak. Kegiatan ekstrakurikuler ini sebenarnya merupakan sarana yang tepat untuk mengembangkan nilai – nilai yang diamanatkan oleh pendidikan karakter. Hal ini disebabkan karena di dalam proses kegiatan ekstrakurikuler siswa diajak praktik langsung untuk melakukan atau membuat sesuatu secara alamiah sesuai dengan kemampuan dan kemauan yang dimilikinya".

Sehingga sebenarnya pengaktifan kegiatan ekstrakurikuler komputer sendiri akan sangat menunjang dalam peningkatan hasil belajar KKPI, karena materi yang disampaikan dalam ekskul berkaitan dengan materi yang disampaikan pada saat pembelajaran KKPI, selain itu dalam kurikulum 2013 seperti sekarang ini dimana pendidikan karakter sangat ditekankan dalam setiap mata pelajaran, ekstrakurikuler yang dalam kegiatannya selalu menekankan pendidikan karakter akan sangat membantu siswa dalam upaya penyesuaian diri dalam penggunaan kurikulum 2013 sehingga nantinya diharapkan hasil belajar siswa pada mapel KKPI akan meningkat.

Guru sebagai mediator dan fasilitator sebaiknya memberikan bimbingan kepada siswa, bukan hanya dalam pengetahuan tetapi juga dalam kecakapan hidup (*soft skills*). Di era globalisasi seperti sekarang ini, dimana persaingan di dunia pendidikan dan persaingan lapangan kerja semakin ketat, *soft skills* sangat dibutuhkan agar nantinya siswa sebagai individu yang sukses.

Menurut Nurudin (2004), dalam "Menggugat Pendidikan *Hard Skill*" mengungkapkan bahwa dunia pendidikan Indonesia dikejutkan oleh hasil penelitian dari Harvard University, Amerika Serikat. Penelitian itu mengungkapkan bahwa kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan keterampilan teknis (*hard skill*), tetapi oleh keterampilan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Penelitian ini mengungkapkan, kesuksesan hanya ditentukan sekitar 20% oleh *hard skill* dan sisanya 80% oleh *soft skill*.

Sebagai contoh, jika siswa sudah memiliki *soft skills* yang baik dan mumpuni, maka hasil belajar siswapun akan meningkat, salah satu contoh adalah apabila siswa yang memiliki kecerdasan secara intelektual tetapi dalam hal kepercayaan diri kurang, maka nilai yang akan didapatkan kurang maksimal karena penilaian guru di kelas tidak lagi hanya pada seberapa banyak soal yang dapat dikerjakan siswa tetapi juga keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, apabila dilakukan tes lisan secara mendadak diharapkan dapat menumbuhkan insiatif, kreatif dan kepercayaan diri siswa.

Berdasarkan data kegiatan ekstrakurikuler komputer yang telah didapat selama observasi juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata praktik siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata praktik siswa yang tidak mengikuti kegiatan ekstarkurikuler komputer. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara ekskul komputer

dengan pembelajaran pada waktu di laboratorium komputer. Dimana materi yang diajarkan pada waktu ekskul komputer sendiri sebenarnya adalah pendalaman dari materi yang diajarkan di kelas. Dimana jumlah jam masuk kelas untuk mapel KKPI sendiri hanya 3 jam dalam seminggu, hal ini tentu sangat kurang untuk menyampaikan materi KKPI yang cukup banyak.

Padahal mata pelajaran KKPI sendiri sangat dibutuhkan siswa dalam menghadapi persaingan di dunia kerja, kemajuan teknologi seperti sekarang ini dimana semua pekerjaan sudah dilakukan dengan teknologi canggih berbasis komputer. Sehingga apabila siswa tidak mendapatkan materi mapel KKPI secara maksimal tentu akan menghambat karier siswa itu sendiri. Untuk menanggulangi kekurangan jam pelajaran, guru berinisiatif membuat ekstrakurikuler komputer untuk membantu siswa agar tidak gagap teknologi, materi yang disampaikanpun tidak jauh berbeda dan saling berkaitan dengan materi yang telah disampaikan di kelas, sehingga apa yang belum sempat disampaikan guru di kelas dapat disampaikan pada waktu kegiatan ekskul komputer tersebut.

Solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui guru yaitu dengan mempertahankan pengintegrasian *soft skills* tetapi lebih baik lagi agar lebih dimaksimalkan dalam kegiatan pembelajaran dan peningkatan intensitas waktu dan materi yang disampaikan dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer. Karena kegiatan ekskul komputerpun bukan merupakan ekskul yang wajib diikuti siswa, sehingga banyak siswa yang tidak mengikuti ekskul. *Soft-skills* sendiri adalah suatu istilah sosiologis yang menunjuk pada sekelompok sifat kepribadian,

keselarasan sosial, kemampuan berbahasa, kebiasaan personal, keramahtamahan, dan optimisme seseorang yang menempatkan orang pada berbagai tingkatan. *Soft-skills* melengkapi *hard-skills*, yang diperlukan secara teknis dalam kehidupan. *Soft-skills* adalah sifat personal yang penting untuk meningkatkan interaksi individual, prestasi kerja, dan prospek karir.

Oleh karena itu, diharapkan dengan mempertahankan pengintegrasian *soft skills* tetapi lebih baik lagi agar lebih dimaksimalkan dalam kegiatan pembelajaran dan peningkatan intensitas waktu dan materi yang disampaikan dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer sebagai kemampuan *hard skills*nya siswa akan mendapatkan keuntungan jangka pendek dan jangka panjang. Keuntungan jangka pendek adalah peningkatan hasil belajar siswa, dengan adanya peningkatan kepercayaan diri, kreatifitas, inisiatif kemampuan beradaptasi serta kemampuan berkomunikasi siswa, sedangkan dampak jangka panjang yang diperoleh adalah nantinya dalam dunia kerja, yang saat ini tidak hanya dibutuhkan kemampuan *hard skills*nya saja tetapi lebih ditekankan kepada kemampuan *soft skills*, sesuai dengan tujuan dan prioritas Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang didirikan untuk mendidik siswa siap menghadapi persaingan di dunia kerja.

Menurut Sumaryanta (2008) dalam *"*Pengembangan *Soft skills* Dalam Pembelajaran Matematika", *Soft-skills* adalah kemampuan personal dan interpersonal seseorang yang meliputi : optimisme, responsibilitas, *sense of humor*, integritas, manajemen waktu, motivasi, berempati, kepemimpinan,

berkomunikasi, kelakuan baik, keramahan, dan kemampuan untuk mengajar. Kemampuan-kemampuan ini melengkapi kemampuan akademik yang akan menentukan kesuksesan seseorang dalam kehidupannya. Di dalam dunia pendidikan, "*soft skills*" merupakan salah satu aspek keterampilan yang perlu diberi perhatian lebih dan sering dikaji dalam berbagai seminar pendidikan.

Soft skills dianggap sebagai aspek ketrampilan yang menentukan sukses tidaknya proses pendidikan. Sedangkan menurut Elfindri, dkk., (2011: 67), *soft skills* didefinisikan sebagai berikut: "*Soft skills* merupakan keterampilan dan kecakapan hidup, baik untuk sendiri, berkelompok, atau bermasyarakat, serta dengan Sang Pencipta. Dengan mempunyai *soft skills* membuat keberadaan seseorang akan semakin terasa di tengah masyarakat. Keterampilan akan berkomunikasi, keterampilan emosional, keterampilan berbahasa, keterampilan berkelompok, memiliki etika dan moral, santun dan keterampilan spiritual".

Pengertian ekstrakurikuler menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 291) yaitu: "suatu kegiatan yang berada di luar program yang tertulis di dalam kurikulum seperti latihan kepemimpinan dan pembinaan siswa". Menurut Mediawan, dkk., (2012: 123), ekskul komputer merupakan modal ketrampilan teknis bagi kehidupan masa kini maupun masa depan. Oleh karena itu, ekskul komputer amat penting kiranya untuk diselenggarakan di setiap sekolah. Siswa pun bisa memfungsikan kemampuannya dalam berteknologi komputer, demi memudahkan tugas-tugas sekolah ataupun menambah wawasan.

Menurut Mediawan, dkk., (2012: 15), dalam kegiatan ekstrakurikuler, diciptakan berbagai jenis metode permainan (game), seperti bermain serius, prososial, (kelompok), persaingan kreativitas, dan lain sebagainya. Pada hakikatnya, bermain merupakan kebutuhan segenap para siswa. Para pakar pendidikan maupun ahli di bidang psikologi mengatakan bahwa bermain merupakan alat untuk menyatakan perasaan merdeka akan pribadinya guna mengembangkan kreativitas. Selain itu, bermain merupakan proses menghayati kemerdekaan eksistensial dalam konteks sosial. Oleh karena itu, jelaslah betapa penting program ekstrakurikuler dalam mengembangkan potensi dan kemampuan. Sehingga terlihat sebenarnya kegiatan ekstrakurikuler juga dapat mengasah *soft skills* yang ada pada diri siswa terutama kreativitasnya.

Ekskul komputer merupakan modal ketrampilan teknis bagi kehidupan masa kini maupun masa depan. Oleh karena itu, ekskul komputer amat penting kiranya untuk diselenggarakan di setiap sekolah. Siswa pun bisa memfungsikan kemampuannya dalam berteknologi komputer, demi memudahkan tugas-tugas sekolah ataupun menambah wawasan. (Mediawan, dkk., 2012: 123)

Pada dasarnya *soft skills* merupakan kemampuan yang sudah melekat pada diri seseorang, tetapi dapat dikembangkan dengan maksimal dan dibutuhkan dalam dunia pekerjaan sebagai pelengkap dari kemampuan *hard skills*. Keberadaan antara *hard skills* dan *soft skills* sebaiknya seimbang, seiring, dan sejalan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, untuk mengetahui penerapan *soft skills* dan ekstrakurikuler komputer pada hasil belajar mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) maka penulis mengajukan penelitian dengan judul : "PENGARUH *SOFT SKILLS* DAN EKSTRAKURIKULER KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI (Studi kasus pada siswa kelas X jurusan TOKR di SMK As–Syamsuriyyah Wanasari Brebes Tahun Ajaran 2015/2016)."

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *soft skills* dalam proses pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) pada Siswa Kelas X Jurusan TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Tahun Ajaran 2015/2016?
2. Bagaimana pengaruh ekstrakurikuler komputer terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) pada Siswa Kelas X Jurusan TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Tahun Ajaran 2015/2016?
3. Bagaimana keterkaitan *soft skills* dan ekstrakurikuler komputer dalam hasil belajar mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) pada Siswa Kelas X Jurusan TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Tahun Ajaran 2015/2016?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengaruh *soft skills* dalam proses pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) pada Siswa Kelas X Jurusan TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Mengetahui pengaruh ekstrakurikuler komputer terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) pada Siswa Kelas X Jurusan TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Tahun Ajaran 2015/2016.
3. Mengetahui keterkaitan pengaruh penerapan *soft skills* dan ekstrakurikuler komputer dalam hasil belajar maa pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) pada Siswa Kelas X Jurusan TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Tahun Ajaran 2015/2016.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik yang bersifat teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis, hasil dan penelitian ini dapat dipergunakan untuk menambah khasanah pustaka dan dapat digunakan sebagai pedoman kepada rekan-rekan guru yang mengembangkan penelitian dengan topik ini lebih lanjut.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :
   a. Bagi penulis

      Diharapkan menambah wawasan dan pemahaman baru mengenai pengaruh *soft skills* dan ekstrakurikuler komputer dalam proses

pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI), serta mengetahui keterkaitan keduanya dalam upaya peningkatan hasil belajar.

b. Bagi siswa

Menambah ilmu pengetahuan dan memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) serta mampu menyiapkan siswa dalam persaingan dunia kerja.

c. Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru-guru khususnya guru mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) sebagai pertimbangan untuk menyisipkan *soft skills* dan mengaktifkan kegiatan ekstrakurikuler komputer demi tercapainya tujuan pembelajaran yaitu meningkatnya hasil belajar siswa.

d. Bagi sekolah

Dapat bermanfaat dalam mendapatkan masukan yang membangun untuk kemajuan proses belajar mengajar gunya memberikan pelayanan pendidikan kepada anak didik untuk berpartisipasi secara optimal.

e. Kalangan akademis (Perguruan Tinggi)

Bagi kalangan mahasiswa penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Batasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman atau salah tafsir dalam mengartikan maksud dalam pembahasan skripsi, peneliti perlu menegaskan beberapa istilah yang dimaksud dalam penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. *Soft Skills*

   Soft skills merupakan keterampilan dan kecakapan hidup, baik untuk sendiri, berkelompok, atau bermasyarakat, serta dengan Sang Pencipta. Dengan mempunyai *soft skills* membuat keberadaan seseorang akan semakin terasa di tengah masyarakat. Keterampilan akan berkomunikasi, keterampilan emosional, keterampilan berbahasa, keterampilan berkelompok, memiliki etika dan moral, santun dan keterampilan spiritual. Elfindri dkk (2011: 67)

2. Keaktifan Ekstrakurikuler Komputer

   Menurut Andro Mediawan dkk (2012 : 15), dalam kegiatan ekstrakurikuler, diciptakan berbagai jenis metode permainan (game), seperti bermain serius, prososial, (kelompok), persaingan kreativitas, dan lain sebagainya. Pada hakikatnya, bermain merupakan kebutuhan segenap para siswa. Para pakar pendidikan maupun ahli di bidang psikologi mengatakan bahwa bermain merupakan alat untuk menyatakan perasaan merdeka akan pribadinya guna mengembangkan kreativitas. Selain itu, bermain merupakan proses menghayati kemerdekaan eksistensial dalam konteks sosial. Oleh karena itu, jelaslah betapa penting program ekstrakurikuler dalam mengembangkan potensi dan kemampuan. Sehingga terlihat sebenarnya

kegiatan ekstrakuliuler juga dapat mengasah *soft skills* yang ada pada diri siswa terutama kreativitasnya.

Ekskul komputer merupakan modal keterampilan teknis bagi kehidupan masa kini maupun masa depan. Oleh karena itu, ekskul komputer amat penting kiranya untuk diselenggarakan di setiap sekolah. Siswa pun bisa memfungsikan kemampuannya dalam berteknologi komputer, demi memudahkan tugas-tugas sekolah ataupun menambah wawasan. Andro Mediawan dkk (2012 : 123)

Keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer akan membantu siswa dalam pemecahan masalah yang dihadapi siswa ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, terutama pada mata pelajaran yang berhubungan dengan ekstrakurikuler komputer. Sehingga diharapakn hasil belajar siswa akan meningkat. Selain itu, keaktifan siswa dalam mengikuti ekstrakuirkuler komputer dapat menambah wawasan siswa dalam berteknologi komputer, dan hal ini akan sangat baik dalam menjadi bekal siswa memasuki persaingan dunia kerja.

3. Hasil Belajar

Menurut Achmad Rifa'i, dkk (2011:85) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu, apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka tentang *Soft Skills*

Menurut Elfindri, dkk., (2011: 67), *soft skills* didefinisikan sebagai berikut:

> *"Soft skills* merupakan keterampilan dan kecakapan hidup, baik untuk sendiri, berkelompok, atau bermasyarakat, serta dengan Sang Pencipta. Dengan mempunyai *soft skills* membuat keberadaan seseorang akan semakin terasa di tengah masyarakat. Keterampilan akan berkomunikasi, keterampilan emosional, keterampilan berbahasa, keterampilan berkelompok, memiliki etika dan moral, santun dan keterampilan spiritual."

Menurut Sucipta (2009: 1) "*soft skills* dimiliki oleh setiap orang dengan jumlah dan kadar yang berbeda-beda yang dipengaruhi oleh kebiasaan berpikir, berkata, bertindak dan bersikap. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh negara Inggris, Amerika dan Kanada terdapat 23 atribut *soft skills* yang mendominasi lapangan kerja. Dan ke 23 atribut tersebut diurut berdasarkan prioritas kepentingan di dunia kerja, yaitu inisiatif, etika/integritas, berpikir kritis, kemauan belajar, komitmen, motivasi, bersemangat, dapat diandalkan, komunikasi lisan, kreatif, kemampuan analitis, dapat mengatasi stress, manajemen diri, menyelesaikan persoalan, dapat meringkas, berkoperasi, fleksibel, kerja dalam tim, mandiri, mendengarkan, tangguh, berargumentasi logis dan manajemen waktu."

2.1.1 *Soft Skills* dalam Dunia Pendidikan

Pembelajaran *soft skills* sangatlah penting untuk diberikan kepada siswa sebagai bekal mereka terjun ke dunia kerja dan industri, khususnya bagi sekolah kejuruan yang mencetak lulusannya siap pakai di dunia kerja karena tuntutan dunia kerja lebih menekankan pada kemampuan *soft skills*. Berdasarkan *Survey National Association of Collegesand Employe* (NACE, 2002) dalam Elfindri, dkk., (2011: 156), terdapat 19 kemampuan yang

diperlukan di pasar kerja, kemampuan yang diperlukan itu dapat dilihat dalam tabel 2.1 berikut ini :

Tabel 2.1 Daftar 19 Kemampuan yang Diperlukan di Pasar Kerja

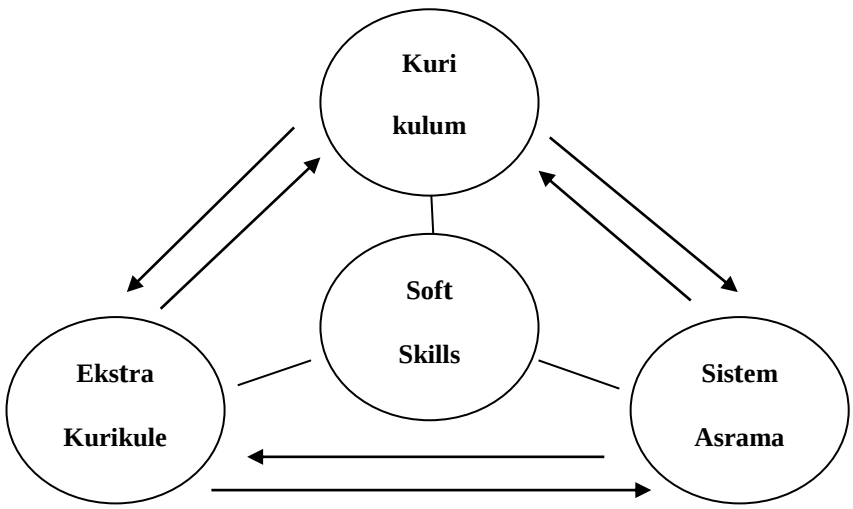
Kemampuan	**Nilai Skor**	**Klasifikasi Skills**	**Ranking Urgensi**
Komunikasi	4,69	Soft Skill	1
Kejujuran/integrias	4,59	Soft Skill	2
Bekerjasama	4,54	Soft Skill	3
Interpersonal	4,5	Soft Skill	4
Etos kerja yang baik	4,46	Soft Skill	5
Motivasi/inisiatif	4,42	Soft Skill	6
Mampu beradaptasi	4,41	Soft Skill	7
Analitikal	4,36	Kognitif Hard Skill	8
Komputer	4,21	Psikomotorik Hard Skill	9
Organisasi	4,05	Soft Skill	10
Orientasi detail	4	Soft Skill	11
Kepemimpinan	3,97	Soft Skill	12
Percaya diri	3,95	Soft Skill	13
Sopan/beretika	3,82	Soft Skill	14
Bijaksana	3,75	Hard Skill	15
Indeks prestasi >3,00	3,68	Kognitif Hard Skill	16
Kreatif	3,59	Soft Skill	17
Humoris	3,25	Soft Skill	18
Kemampuan	3,23	Soft Skill	19
Enterpreundership			

Sumber : Elfindri, dkk., (2011: 156), *Soft Skills untuk Pendidik*

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa 16 dari 19 kemampuan yang diperlukan di pasar kerja adalah aspek *soft skills* dan ranking 7 teratas ditempati oleh aspek *soft skills* pula. Berdasarkan kenyataan inilah mengapa *soft skills* sangat penting diberikan dalam proses pendidikan.

Mulai dari kemampuan komunikasi sampai dengan kemampuan entrepreneurship diharapkan dapat diajarkan kepada siswa sehingga siswa akan menjadi lulusan yang siap pakai di dunia kerja dan tidak hanya memiliki kemampuan *hard skills* saja tetapi juga kemampuan *soft skills.*

Menurut Elfindri, dkk., (2011: 36), ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan *soft skills* di dunia pendidikan, cara-cara tersebut dapat dilihat pada gambar 2.1 di bawah ini :



Gambar 2.1 Bagan Cara Menumbuhkan Soft Skills

Sumber : Elfindri, dkk., (2011: 136), *Soft Skills untuk Pendidik*

Dalam upaya mengaplikasikan *soft skills* dalam kurikulum di sekolah tentu bukanlah hal yang mudah. Dalam pengaplikasiannya, guru tidak hanya memberikan teori tentang apa itu *soft skills* tetapi guru langsung bertindak mempraktikkan dan memberi contoh kepada siswa.

Menurut Elfindri, dkk., (2011: 137-138), menyebutkan "sudah saatnya proses pendidikan dari nilai-nilai *universal* di sekolah melalui integrasi aspek *soft skills* ke dalam sebagian besar mata ajar yang diberikan".

Adapun langkah-langkah persiapan yang mesti dilalui oleh pengasuh mata ajar adalah sebagai berikut:

1. Susun tujuan instruksional umum, dan tujuan instruksional khusus.
2. Masukan pada masing-masing sesi pelajaran *soft skills* apa yang akan dihasilkan.
3. Rencanakan bagaimana metoda operasional melaksanakannya, baik pada masing-masing sesi ajar, maupun pada beberapa pertemuan.
4. Lakukan uji coba pada suatu kelas atau sekelompok anak.
5. *Review* hasil uji coba untuk perbaikan.
6. Finalisasi metoda pembelajaran. Setelah dilakukan cara berulang, maka kemudian dapat dituliskan dalam bentuk *teaching manual* sebuah pelajaran. Berisikan secara lengkap isi bahan ajar, metode mengajarkan, aspek *soft skills* dan metode mengajarkannya.

Dari langkah-langkah persiapan yang harus dipersiapkan dalam upaya mengaplikasikan *soft skills* pada pembelajaran di atas, dapat disimpulkan langkah-langkah yang dilakukan dimulai dari menyusun tujuan instruksional umum, masukan pada masing-masing sesi pelajaran, rencanakan apa metode yang digunakan, lakukan uji coba terlebih dahulu pada suatu kelas, *review* hasil uji coba, dan finalisasi metoda pembelajaran.

2.1.2 Pembelajaran *Hard Skills* Berbasis *Soft Skills*

Menurut Elfindri, dkk., (2011: 177), "mengajarkan *soft skills* dapat dilakukan dengan pembelajaran *hard skills* berbasis *soft skills*. Langkah-langkah yang perlu ditempuh dalam menerapkannya antara lain sebagai berikut: (a) Keyakinan yang tinggi, (b) Menyusun perencanaan pembelajaran, (c) Gunakan strategi pembelajaran yang tepat, dan (d) Berikan bimbingan."

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *soft skills* adalah keterampilan yang dimiliki semua orang dengan jumlah kadar yang berbeda-beda, hal ini disebabkan oleh kebiasaannya sendiri. Keterampilan *soft skills* diantarnya adalah keterampilan berkomunikasi, emosional, berkelompok, etika, dan spiritual. *Soft skills* sangat diperlukan di era globalisasi seperti sekarang ini, dimana persaingan dunia kerja yang semakin meningkat. Seperti survei yang dilakukan oleh National Association of Colleges and Employee (NACE, 2002) yang menyebutkan bahwa 16 dari 19 kemampuan yang dubutuhkan di dunia kerja adalah *soft skills*, sedangkan *hard skills* menjadi pelengkap. *Soft skills* sangat membantu siswa dalam upaya peningkatan hasil belajarnya. *Soft skills* sebenarnya melekat pada jiwa individu, akan tetapi tidak semua individu dapat mengasah *soft skills* yang dimilikinya dengan baik.

Diharapkan guru sebagai mediator dan fasilitator mampu mengembangkan kemampuan *soft skills* siswa, karena pada dasarnya dengan *soft skills* yang baik maka akan diperoleh hasil belajar yang lebih baik, dimana kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah sekarang ini, tidak hanya mengambil nilai dari penilaian pengetahuan dan praktik saja, tetapi juga dari penilaian sikap yang mana sebagian besar poin penilaian sikap merupakan kemampuan *soft skills*. Selain itu, siswa SMK yang orientasinya cenderung setelah lulus langsung bekerja, *soft skills* ini akan sangat membantu siswa dalam persaingan dunia kerja, seperti data survey yang telah disebutkan diatas, bahwa sebagian besar kemampuan kemampuan yang dibutuhkan dalam dunia kerja adalah kemampuan *soft skills*, sedangkan kemampuan *hard skills* saat ini hanya menjadi pelengkap.

2.2 Tinjauan Pustaka tentang Ekstrakurikuler komputer

2.2.1 Keaktifan Siswa

Aktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 19) berarti "giat (bekerja, berusaha)." Sedangkan keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Salah satu penilaian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Menurut Sudjana (2012: 61) keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal :

a) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
b) Terlibat dalam pemecahan masalah
c) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi
d) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah
e) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
f) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya
g) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis
h) Kesempatan menggunakan/ menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/ persoalan yang dihadapinya

2.2.2 Kegiatan Ekstrakurikuler

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003: 16), "kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan untuk memenuhi tuntutan penguasaan bahan kajian dan palajaran dengan alokasi waktu yang diatur secara tersendiri berdasarkan pada kebutuhan". Kegiatan ekstrakurikuler dapat berupa kegiatan pengayaan dan kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan program kurikuler atau kunjungan studi ke tempat-tempat tertentu yang berkaitan dengan esensi materi pelajaran tertentu.

Kegiatan-kegiatan lain yang dapat diselenggarakan di sekolah untuk lebih memantapkan pembentukan kepribadian yaitu kepramukaan, koperasi, usaha kesehatan sekolah, olahraga, dan palang merah. Penyelenggaraan kegiatan-kegiatan tersebut dimaksudkan juga untuk mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dalam kegiatan kurikuler secara kontekstual dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan.

Pengertian ekstrakurikuler menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 291) yaitu: ”suatu kegiatan yang berada di luar program yang tertulis di dalam kurikulum seperti latihan kepemimpinan dan pembinaan siswa”. Kegiatan ekstrakurikuler sendiri dilaksanakan di luar jam pelajaran wajib. Kegiatan ini memberi keleluasaan waktu dan memberikan kebebasan pada siswa, terutama dalam menentukan jenis kegiatan yang sesuai dengan bakat serta minat mereka.

Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah berperan besar dalam peningkatan hasil belajar siswa. Dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler banyak hal positif yang didapat siswa, diantaranya menambah wawasan mengenai mata pelajaran yang erat kaitannya dengan pelajaran di ruang kelas. Melalui kegiatan ekstrakurikuler juga siswa dapat menyalurkan bakat, minat dan potensi yang dimiliki. Biasanya siswa yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler memiliki keunggulan dibandingkan dengan siswa yang kurang/tidak aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler, keunggulan tersebut antara lain terampil dalam berorganisasi, mengelola, memecahkan masalah sesuai karakteristik ekstrakurikuler yang diikuti.

Tujuan kegiatan dalam ekstrakurikuler dijelaskan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1995: 2) sebagai berikut.

Kegiatan ekstrakurikuler bertujuan agar:

1. Siswa dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan keterampilan mengenai hubungan antara berbagai mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya yang:
   a. beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
   b. berbudi pekerti luhur
   c. memiliki pengetahuan dan keterampilan
   d. sehat rohani dan jasmani
   e. berkepribadian yang mantap dan mandiri
   f. memilki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan
2. Siswa mampu memanfaatkan pendidikan kepribadian serta mengaitkan pengetahuan yang diperolehnya dalam program kurikulum dengan kebutuhan dan keadaan lingkungan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat peneliti kemukakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang diperuntukkan bagi siswa, bertujuan agar menambah wawasan, sikap dan keterampilan siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.2.3 Kegiatan Ekstrakurikuler Komputer

Menurut Mediawan, dkk., (2012: 15), “dalam kegiatan ekstrakurikuler, diciptakan berbagai jenis metode permainan (game), seperti bermain serius, prososial, (kelompok), persaingan kreativitas, dan lain sebagainya. Pada hakikatnya, bermain merupakan kebutuhan segenap para siswa. Para pakar pendidikan maupun ahli di bidang psikologi mengatakan bahwa bermain merupakan alat untuk menyatakan perasaan merdeka akan pribadinya guna mengembangkan kreativitas. Selain itu, bermain merupakan proses menghayati kemerdekaan eksistensial dalam konteks sosial. Oleh karena itu, jelaslah betapa penting program ekstrakurikuler dalam mengembangkan potensi dan kemampuan. Sehingga terlihat sebenarnya kegiatan ekstrakurikuler juga dapat mengasah *soft skills* yang ada pada diri siswa terutama kreativitasnya.”

“Ekskul (ektrakurikuler) komputer merupakan modal keterampilan teknis bagi kehidupan masa kini maupun masa depan. Oleh karena itu, ekskul komputer amat penting kiranya untuk diselenggarakan di setiap

> sekolah. Siswa pun bisa memfungsikan kemampuannya dalam berteknologi komputer, demi memudahkan tugas-tugas sekolah ataupun menambah wawasan." (Mediawan, dkk., 2012: 123)

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilaksanakan di luar jam sekolah, bertujuan untuk menambah wawasan, sikap dan keterampilan siswa pada mata pelajaran tertentu yang berkaitan dengan mata pelajaran yang dilaksanakan di kelas. Dalam ekstrakurikuler juga siswa dapat menyalurkan bakat, minat dan potensi yang dimilikinya. Hal ini sesuai dengan tujuan diadakannya ekstrakurikuler komputer yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) sehingga diharapkan kedepannya hasil belajar mata pelajaran KKPIpun akan meningkat.

Berdasarkan penjelasan diatas juga dapat ditarik kesimpulan bahwa keaktifan siswa dapat dilihat dalam beberapa hal, salah satunya adalah berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, informasi ini dapat diambil dari berbagai sumber, salah satunya adalah aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan mata pelajaran yang sedang dipelajari, seperti mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi. Namun terkadang tidak semua siswa berinisiatif untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer, sehingga ada perbedaan yang cukup besar dari hasil belajar siswa yang aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer dan yang tidak aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler

komputer. Berdasarkan observasi awal diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi, yang aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer ini jauh lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer. Dalam hal keaktifan kegiataannya sendiri, ekstrakurikuler komputer sudah baik dan cukup banyak diikuti, walaupun tidak semua siswa mengikuti, karena ekstrakurikuler komputer ini sendiri bukan merupakan ekstrakurikuler wajib. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan ekstrakurikuler komputer adalah dengan memaksimalkan intensitas waktu pelaksanaannya tidak hanya sekali dalam sehinggu, selain itu diharapkan materi yang disampaikan juga lebih luas. Karena pada dasarnya materi yang diajarkan pada saat ekstrakurikuler komputer dengan materi yang diajarkan pada saat praktikum mata pelajaran KKPI tidak jauh berbeda dan saling berkaitan.

2.3 Tinjauan Pustaka tentang Hasil Belajar

Yamin (2010: 96), “belajar merupakan proses orang memperoleh kecakapan, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai dari masa kecil sampai akhir hayat seseorang.”

Sardiman (2014: 20) “belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik, kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik.”

Slameto (2010: 2) “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara

keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya."

Makmun (2014: 3-4) "belajar adalah suatu usaha dan kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan keterampilan dan sebagainya."

Berdasarkan berbagai penjelasan mengenai belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha untuk melakukan perubahan dalam dirinya, karena diakibatkan pengalamannya melalui pengamatan, pendengaran, membaca, dan meniru dengan lingkungan sekitarnya.

2.3.1 Pendekatan dalam Belajar

Gage and Briggs (1979) mengelompokkan belajar ke dalam lima macam belajar, yaitu :

1. Belajar Responden
   adalah terjadinya perubahan perilaku diakibatkan dari perpasangan suatu stimulus tak terkondisi dengan suatu stimulus terkondisi. Sebagai suatu fungsi pengalaman, stimulus terkondisi itu pada suatu waktu memperoleh kemampuan untuk mengeluarkan respon terkondisi.
2. Belajar Operant
   adalah belajar sebagai akibat dari reinforsemen, merupakan bentuk belajar yang banyak diterapkan dalam memodifikasi perilaku yang merupakan perujudan dari makna belajar yang sesungguhnya.
3. Belajar Observasional
   Konsep belajar observasional memperlihatkan, bahwa orang dapat belajar dengan mengamati orang lain memperlakukan apa yang dipelajarinya.
4. Belajar Kontinguitas
   Para tokoh pembelajaran berpendapat, bahwa pemasangan kejadian-kejadian sederhana, dalam bentuk apa saja, dapat menghasilkan belajar.
5. Belajar Kognitif
   Belajar kognitif merupakan belajar melalui pendekatan proses, dengan mempergunakan "reasoning", "insigth", atau berfikir.

2.3.2 Prinsip-prinsip Belajar

Slameto (2010: 27-28), menyatakan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut :

a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
   1. Dalam belajar siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
   2. Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
   3. Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.

b. Sesuai Hakikat belajar
   1. Belajar itu proses kontinu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
   2. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan *discovery*.
   3. Belajar adalah proses kontinuitas (berhubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan respons yang diharapkan.

c. Sesuai materi / bahan yang harus dipelajari
   1. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa menangkap pengertiannya.
   2. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.

d. Syarat keberhasilan belajar
   1. Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
   2. Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian / sikap itu mendalam pada siswa.

Berdasarkan keempat prinsip belajar diatas, dapat dilihat bahwa belajar harus mampu memotivasi dan menarik perhatian anak sehingga anak akan tertarik, belajar harus dilakukan secara kontinu dengan materi yang lengkap dan terstruktur, serta didukung sarana dan prasarana yang

memadai. Setelah diadakan pembelajaran, perlu diadakan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran.

2.3.3 Hasil Belajar

Menurut Rifa'i & Anni, (2011: 85) "hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep."

Suprijono (2012: 5-7) "hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan."

Gagne and Briggs (1979) hasil belajar berupa :

1. Informasi verbal (pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis).
2. Keterampilan intelektual (terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan).
3. Strategi kognitif (meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah).
4. Keterampilan motorik (kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi).
5. Sikap (kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut).

2.3.4 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Slameto (2010: 54-72), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi 2 yaitu :

A. Faktor *Intern*
   1. Faktor Jasmaniah
      Dalam faktor jasmani ini dapat dibagi menjadi dua faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh:
      - Faktor Kesehatan
      - Cacat Tubuh

2. Faktor Psikologis
   Faktor Psikologis dapat berupa:
   - Intelegensi atau Tingkat Kecerdasan
   - Perhatian
   - Minat
   - Bakat
   - Motif
   - Kematangan
   - Kesiapan
3. Faktor Kelelahan

B. Faktor *Ekstern*
1. Faktor Keluarga
   Faktor keluarga sangat berperan aktif bagi siswa dan dapat mempengaruhi prestasi belajar antara lain:
   - Cara Orang Tua Mendidik
   - Relasi antara Anggota Keluarga
   - Suasana Rumah
   - Keadaan Ekonomi Keluarga
   - Pengertian Orang Tua
   - Latar Belakang Kebudayaan
2. Faktor Sekolah
   - Metode Mengajar
   - Kurikulum
   - Relasi Guru dengan Siswa
   - Relasi Siswa dengan Siswa
   - Disiplin Sekolah
   - Alat Pelajaran
   - Waktu Sekolah
   - Standar Pelajaran Diatas Ukuran
   - Keadaan Gedung
   - Metode Belajar
   - Tugas Rumah
3. Faktor Masyarakat

Sedangkan menurut Dalyono (2007: 55-60) “berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri orang yang belajar dan ada pula dari luar dirinya.”

Di bawah ini dikemukakan faktor-faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar.

A. Faktor Internal (yang Berasal dari Dalam Diri)
   1. Kesehatan
   2. Intelegensi dan Bakat
   3. Minat dan Motivasi
   4. Cara Belajar
B. Faktor Eksternal (yang Berasal dari Luar Diri)
   1. Keluarga
   2. Sekolah
   3. Masyarakat
   4. Lingkungan Sekitar

Berdasarakan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu usaha untuk melakukan perubahan dalam dirinya, karena diakibatkan pengalamannya melalui pengamatan, pendengaran, membaca dan meniru dengan lingkungan sekitarnya. Hasil belajar siswa juga dapat dipengaruhi dari dua faktor yaitu faktor intern (dari dalam diri) dan ekstern (dari luar diri). Faktor intern dan ekstern tersebut berkaitan juga dengan *soft skills* dan ekstrakurikuler komputer.

Soft skills erat kaitannya dengan faktor intern siswa, dimana minat dan motivasinya dalam belajar yang masih kurang akan berakibat pada hasil belajar yang kurang maksimal, selain itu penerapan *soft skills* juga erat kaitannya dengan faktor *ekstern* siswa yaitu sekolah (kurikulum). Diharapkan sekolah melalui kurikulum dapat menerapkan *soft skills* dengan cara "pembelajaran *hard skills* berbasis *soft skills*" di sela-sela pembelajaran dalam sekolah, sehingga nantinya guru akan lebih mudah dalam upaya meningkatkan kemampuan *soft skills* siswa pada saat pembelajaran. Sedangkan, ekstrakurikuler komputer juga sangat erat

kaitannya dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan penjelasan diatas, ekstrakurikuler sangat erat kaitannya dengan *soft skills*, dengan aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler maka kemampuan *soft skills* siswa akan meningkat tanpa disadarinya. Karena dalam kegiatan ekstrakurikuler diciptakan berbagai jenis metode permainan, dan menurut pakar pendidikan bermain merupakan alat untuk menyatakan perasaan pribadinya guna mengembangkan kreativitas.

Dalam ekstrakurikuler diciptakan rasa kebersamaan (bekerja sama), sopan santun, disiplin, keterampilan berorganisasi, pintar memecahkan masalah dan lain sebagainya dan beberapa poin diatas merupakan kemampuan *soft skills*, sehingga terlihat sebenarnya kegiatan ekstrakurikuler juga dapat mengasah *soft skills* yang ada pada diri siswa atau dengan kata lain *soft skills* dan ekstrakurikuler komputer merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa.

2.4 Penelitian yang Relevan

Banyak penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui fungsi atau pengaruh *Soft Skills* Dan Ekstrakurikuler komputer Terhadap Hasil Belajar. Tetapi penelitian-penelitian tersebut bermacam-macam variabelnya. Tidak hanya ekstrakurikuler komputer, tetapi semua jenis ekstrakurikuler. Dan hasil penelitian tersebut juga bervariasi.

Penelitian **Anindita Dianingtyas (2010)** yang berjudul **Pengaruh Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler di Sekolah dan Motivasi Belajar**

terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Kelas XI IPS SMA N 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2009/2010, menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler di Sekolah terhadap Prestasi Belajar Akuntansi, hal tersebut ditunjukan dari harga t sebesar 2,203 lebih besar dari t 0,05.

Penelitian **Nisa Rizki Amalia (2012)** yang berjudul **Strategi Integrasi *Soft Skills* dalam Pembelajaran Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Yogyakarta**, hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi *soft skills* dalam pembelajaran kompetensi keahlian administrasi perkantoran di SMK Negeri 1 Yogyakarta dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) secara umum *soft skills* telah integrasikan dalam proses belajar mengajar dimulai dengan perencanyaan dalam RPP, 2) strategi pembelajaran yang banyak digunakan dalam mengintegrasikan *soft skills* pada pembelajaran yaitu strategi kooperatif *learning* dengan metode diskusi; 3) terdapat beberapa hambatan dalam pelaksanaannya yaitu usia siswa SMK masih labil yang dengan mudah mendapatkan pengaruh lingkungan yang besar dan siswa yang masih acuh terhadap nilai-nilai *soft skills*; 4) upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan yang ada adalah dengan cara melakukan pendampingan dengan siswa dan terus memberikan pemahaman tentang apa itu *soft skills* dan apa manfaatnya.

Penelitian **Khusnalia Dian Maharani (2012)** yang berjudul **Pengaruh Disiplin Belajar dan Ekstrakurikuler komputer terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sentolo Tahun Ajaran 2011/2012,** hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa 1) Disiplin Belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar TIK yang ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi yaitu 14,7% yang diperoleh dari kuadrat r dan nilai pvalue <a 5%, 2) Ekstrakurikuler komputer memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar TIK yang ditunjukkan oleh nilai nilai koefisien determinasi yaitu 35,4% yang diperoleh dari kuadrat r vi hitung dan nilai pvalue <a 5%, dan 3) Secara bersama-sama Disiplin Belajar dan Ekstrakurikuler komputer berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar TIK yang ditunjukkan oleh harga F hitung > F tabel hitung , yaitu 17,513 > 1,960.

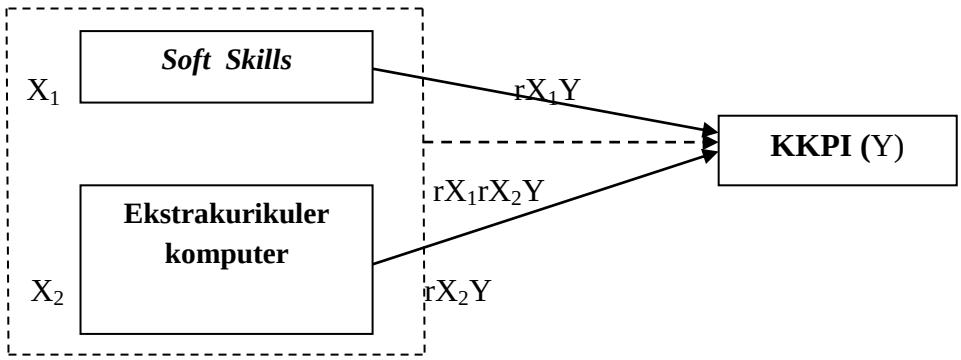
Berdasarkan penelitian-peneltitian terdahulu di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *soft skills* perlu diterapkan dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa, selain itu kegiatan ekstrakurikuler dapat membantu siswa dalam upaya peningkatan hasil belajar mata pelajaran tertentu, contohnya ketika siswa aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer maka hasil mata pelajaran yang berkaitan dengan komputerpun akan meningkat seperti mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

2.5 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan arahan penalaran untuk dapat sampai pada pemberian jawaban sementara atas masalah yang telah dirumuskan. Variabel yang satu mempunyai kaitan yang erat terhadap variabel lainnya.

1. Pengaruh variabel *soft skills* terhadap hasil belajar mata pelajaran KKPI.

2. Pengaruh variabel ekstrakurikuler komputer terhadap hasil belajar mata pelajaran KKPI.
3. Pengaruh *soft skills* dan ekstrakurikuler komputer terhadap hasil belajar mata pelajaran KKPI.
4. Model kerangka konseptual.



Gambar 2.2 Kerangka konseptual

Keterangan:

——————→ : masing-masing variabel *soft skills* (X_1) dan ekstrakurikuler komputer (X_2) berpengaruh terhadap hasil belajar mapel KKPI (Y) : (rX_1Y ; rX_2Y)

- - - - - - - - - - - - - - - - - - : secara bersama-sama variabel *soft skills* (X_1) dan ekstrakurikuler komputer (X_2) berpengaruh terhadap hasil belajar mapel KKPI (Y) : (rX_1rX_2Y)

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data-data yang

terkumpul. Dari permasalahan dan kajian teoritis di atas, maka hipotesis penelitian dapat disusun seperti bawah ini :

1. Ha_1 : $\rho \neq 0$ (terdapat pengaruh yang signifikan antara *soft skills* terhadap hasil belajar mata pelajaran KKPI, tidak sama dengan nol, mungkin lebih besar dari nol atau lebih kecil dari nol).
2. Ha_2 : $\rho \neq 0$ (terdapat pengaruh yang signifikan antara ekstrakurikuler komputer terhadap hasil belajar mata pelajaran KKPI, tidak sama dengan nol, mungkin lebih besar dari nol atau lebih kecil dari nol).
3. Ha_3 : $\rho \neq 0$ (Secara bersama-sama terdapat pengaruh yang signifikan antara *soft skills* dan ekstrakurikuler komputer terhadap hasil belajar pada mata pelajaran KKPI, tidak sama dengan nol, mungkin lebih besar dari nol atau lebih kecil dari nol).

   Dimana (ρ = simbol yang menunjukkan kuatnya hubungan)

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara atau jalan yang ditempuh dalam melaksanakan penelitian. Untuk mendapatkan hasil yang optimal maka penelitian berdasarkan pada metode yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya meliputi :

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif tipe korelasional. Penelitian korelasional adalah penelitian yang akan melihat hubungan antara variabel atau beberapa variabel dengan variabel lain. Variabel yang digunakan untuk memprediksi disebut variabel prediktor atau variabel bebas, sedangkan variabel yang diprediksi disebut variabel kriteria atau variabel terikat. Penelitian korelasional merupakan salah satu bagian penelitian expostfacto karena biasanya peneliti tidak memanipulasi keadaan variabel yang ada dan langsung mencari keberadaan hubungan dan tingkat hubungan variabel yang direfleksikan dalam koefisien korelasi. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah *soft skills* dan ekstrakurikuler komputer, sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini di SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Brebes, yang terletak di Jalan Ponpes As-Syamsuriyyah Wanasari, Desa Jagalempeni, Kecamatan Wanasari, Kabupaten Brebes.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian di SMK As-Syamsuriyyah pada kelas X jurusan TOKR semester satu tahun ajaran 2015/2016 dilaksanakan pada 03 Agustus 2015- 21 Agustus 2015.

3.3 Populasi Penelitian

Menurut Arikunto (2013: 173) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Berdasarkan definisi tersebut maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X jurusan TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Kabupaten Brebes tahun ajaran 2015/2016. Siswa kelas X jurusan TOKR terdiri atas empat kelas yaitu kelas X TOKR 1 sampai dengan X TOKR 4 jumlah siswa masing-masing kelas adalah sebagai berikut : kelas X TOKR 1 35 siswa, kelas X TOKR 2 berjumlah 32 siswa, kelas X TOKR 3 berjumlah 30 siswa, dan kelas X TOKR 4 berjumlah 29 siswa.

Meskipun terdiri atas beberapa kelas yang berbeda, seluruh kelas populasi tersebut adalah satu kesatuan, karena keseluruhannya mempunyai kesamaan, yaitu siswa-siswa tersebut berada dalam tingkat sama, yaitu kelas X TOKR dan berada dalam semester yang sama yaitu semester 2. Di samping itu, siswa-siswa tersebut juga mendapatkan pengajaran yang sama sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di SMK As-Syamsuriyyah Wanasari.

3.4 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2013: 174). Meskipun sampel hanya merupakan bagian dari populasi, kenyataan-kenyataan yang diperoleh dari sampel itu harus dapat menggambarkan dalam

populasi. Sampel dalam penelitian ini menggunakan sebagian siswa kelas X jurusan TOKR, tetapi hanya sebagian siswa saja digunakan harus rerpresentative (mewakili populasi), sehingga harus dilakukan pengambilan sampel yang benar. Diketahui bahwa kelas X jurusan TOKR merupakan kelas yang homogen karena populasi berada pada tingkat kelas dan jurusan yang sama serta mendapatkan pembelajaran yang sama, maka dapat diambil sampel penelitian ini menggunakan teknik probability sampling jenis *simple random sampling*. Dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen. Pengambilan sample acak sederhana dapat dilakukan dengan cara undian, memilih bilangan dari daftar bilangan secara acak, dsb (Sugiyono, 2013: 64). Oleh karena itu, dalam penelitian ini kelas X jurusan TOKR 3 dan kelas X jurusan TOKR 4 menjadi sampel penelitian dengan cara mengundi secara acak.

3.5 Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 2). Variabel dapat diartikan sebagai suatu konsep yang memiliki nilai ganda atau dengan perkataan lain suatu faktor yang jika diukur akan menghasilkan skor yang bervariasi. Variabel penelitian merupakan gejala yang menjadikan obyek penelitian.

3.5.1 Variabel Bebas (Variabel Independen)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2013: 4). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *soft skills* dan ekstrakurikuler komputer.

3.5.2 Variabel Terikat (Variabel Dependen)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2013: 4). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi kelas X TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Tahun Ajaran 2015/2016 yang diperoleh setelah proses pembelajaran.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjaring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan (Sanjaya, 2006: 205). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.6.1 Observasi

Dari peneliti berpengalaman diperoleh suatu petunjuk bahwa mencatat data observasi bukanlah sekedar mencatat, tetapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian ke dalam suatu skala bertingkat (Arikunto, 2013: 272). Dalam penelitian ini, metode observasi digunakan untuk mengetahui data-data awal yang berkenaan dengan

penelitian. Seperti jumlah populasi dan nama-nama sampel yang akan digunakan dalam penelitian.

3.6.2 Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan. Seperti jumlah populasi, hasil belajar mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (variabel Y) yang berupa ulangan harian, keterampilan dan sikap, serta nilai kegiatan ekstrakurikuler komputer pada siswa kelas X TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari.

3.6.3 Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangakat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu yang bisa diharapkan dari responden (Sugiyono, 2010: 199). Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengambil dan mengumpulkan data mengenai pengaruh *soft skills* (variabel X_1) dan data mengenai pengaruh ekstrakurikuler komputer (variabel X_2) terhadap hasil belajar mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (variabel Y). Hasil dari angket ini akan diujikan dalam uji korelasi sederhana (korelasi *product moment*) untuk hipotesis pertama dan kedua, serta uji korelasi ganda dan uji regresi

ganda dua prediktor untuk hipotesis yang ketiga. Berikut skema angket untuk pengambilan data :

Variabel X_1 ⟶ teknik pengumpulan data menggunakan angket

Variabel X_2 ⟶ teknik pengumpulan data menggunakan angket

3.7 Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran. Maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2010: 148). Dalam penelitian ini, uji coba instrumen penelitian dilakukan setelah perangkat tes tersusun. Hal ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Setelah perangkat tes diuji cobakan, langkah selanjutnya dilakukan analisis. Analisis dilakukan dengan tujuan supaya instrumen yang dipakai untuk memperoleh data benar-benar valid atau dapat dipercaya. Analisis perangkat uji coba meliputi :

3.7.1 Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2013: 79). Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2013: 85). Dalam

penelitian ini , peneliti melakukan pengujian validitas instrumen dengan pengujian validitas isi (content validity).

Untuk instrumen yang mengukur efektivitas pelaksanaan program, maka pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrument dengan isi atau ramcangan yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013: 353). Setelah instrument dikonsultasikan dengan ahli, langkah selanjutnya adalah diujicobakan kemudian dianalisis, analisis butir-butir (item) pertanyaan atau pernyataan dapat dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen dengan skor total. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji korelasi *product moment*, dengan rumus :

$$r_{XY} = \frac{n\sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{(n\sum X_i^2 - (X_i)^2)(n\sum Y_i^2 - (Y_i)^2)}}$$

Keterangan :
r_{XY} : koefisien korelasi antara X dan Y
X_i : skor butir instrumen
Y_i : skor total
n : jumlah responden (Arikunto, 2013: 87)

Hasil perhitungan validitas angket *soft skills* dan ekstrakurikuler komputer adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Validitas Angket *Soft Skills*

Kriteria	No. Angket	Jumlah
Valid	2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 25, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 44, 45, 46, 47, 49, 50, 51, 52, 55, 56, 57, 59, 60, 62, 64, 65, 66, 67, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 78, 79, 80	61
Tidak Valid	1, 4, 10, 11, 21, 24, 26, 30, 35, 43, 48, 53, 54, 58, 61, 63, 68, 77, 78	19

Di bawah ini merupakan rincian item angket yang valid dan tidak valid, serta angket yang dipakai, direvisi dan dibuang, berikut dengan r_{XY}nya. Setelah dilakukan perhitungan, dari 80 item, terdapat 61 item yang valid dan dipakai, 7 item yang tidak valid, direvisi kemudian dipakai, serta ada 12 item yang tidak valid dan dibuang. Perhitungan item yang harus direvisi dan harus dibuang berdasarkan nilai r_{xy}nya, apabila nilai rxynya negatif, maka item tersebut akan langsung dibuang.

Tabel 3. 2 Hasil Perhitungan Validitas Angket *Soft Skills*

no item	rxy	rtabel	kriteria	kategori	no item	rxy	rtabel	kriteria	kategori
1	-0,308	0,291	tidak valid	buang	41	0,347	0,291	valid	pakai
2	0,304	0,291	valid	pakai	42	0,310	0,291	valid	pakai
3	0,361	0,291	valid	pakai	43	-0,128	0,291	tidak valid	buang
4	-0,140	0,291	tidak valid	buang	44	0,325	0,291	valid	pakai
5	0,428	0,291	valid	pakai	45	0,299	0,291	valid	pakai
6	0,315	0,291	valid	pakai	46	0,325	0,291	valid	pakai
7	0,425	0,291	valid	pakai	47	0,316	0,291	valid	pakai
8	0,331	0,291	valid	pakai	48	-0,218	0,291	tidak valid	buang
9	0,518	0,291	valid	pakai	49	0,321	0,291	valid	pakai
10	0,001	0,291	tidak valid	revisi	50	0,406	0,291	valid	pakai
11	-0,175	0,291	tidak valid	buang	51	0,386	0,291	valid	pakai
12	0,364	0,291	valid	pakai	52	0,415	0,291	valid	pakai
13	0,406	0,291	valid	pakai	53	0,100	0,291	tidak valid	revisi
14	0,346	0,291	valid	pakai	54	0,005	0,291	tidak valid	revisi
15	0,305	0,291	valid	pakai	55	0,321	0,291	valid	pakai
16	0,319	0,291	valid	pakai	56	0,541	0,291	valid	pakai
17	0,359	0,291	valid	pakai	57	0,358	0,291	valid	pakai
18	0,307	0,291	valid	pakai	58	-0,234	0,291	tidak valid	buang
19	0,325	0,291	valid	pakai	59	0,551	0,291	valid	pakai
20	0,513	0,291	valid	pakai	60	0,313	0,291	valid	pakai
21	0,018	0,291	tidak valid	revisi	61	-0,125	0,291	tidak valid	buang
22	0,382	0,291	valid	pakai	62	0,368	0,291	valid	pakai
23	0,350	0,291	valid	pakai	63	-0,106	0,291	tidak valid	buang
24	0,024	0,291	tidak valid	revisi	64	0,297	0,291	valid	pakai
25	0,332	0,291	valid	pakai	65	0,532	0,291	valid	pakai
26	0,048	0,291	tidak valid	revisi	66	0,339	0,291	valid	pakai
27	0,356	0,291	valid	pakai	67	0,320	0,291	valid	pakai
28	0,460	0,291	valid	pakai	68	-0,092	0,291	tidak valid	buang
29	0,323	0,291	valid	pakai	69	0,341	0,291	valid	pakai
30	0,000	0,291	tidak valid	buang	70	0,352	0,291	valid	pakai
31	0,332	0,291	valid	pakai	71	0,340	0,291	valid	pakai
32	0,445	0,291	valid	pakai	72	0,375	0,291	valid	pakai
33	0,479	0,291	valid	pakai	73	0,458	0,291	valid	pakai
34	0,339	0,291	valid	pakai	74	0,334	0,291	valid	pakai
35	0,115	0,291	tidak valid	revisi	75	0,367	0,291	valid	pakai
36	0,376	0,291	valid	pakai	76	-0,031	0,291	tidak valid	buang
37	0,374	0,291	valid	pakai	77	-0,232	0,291	tidak valid	buang
38	0,304	0,291	valid	pakai	78	0,356	0,291	valid	pakai
39	0,431	0,291	valid	pakai	79	0,347	0,291	valid	pakai
40	0,301	0,291	valid	pakai	80	0,410	0,291	valid	pakai

Tabel 3.3 Validitas Keaktifan Kegiatan

Esktrakurikuler Komputer

Kriteria	No. Angket	Jumlah
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 18, 19, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40	32
Tidak Valid	10, 15, 17, 20, 21, 22, 33, 37,	8

Di bawah ini merupakan rincian item angket yang valid dan tidak valid, serta angket yang dipakai, direvisi dan dibuang, berikut dengan r_{XY}nya. Setelah dilakukan perhitungan, dari 40 item, terdapat 32 item yang valid dan dipakai, 6 item yang tidak valid, direvisi kemudian dipakai, serta ada 2 item yang tidak valid dan dibuang. Perhitungan item yang harus direvisi dan harus dibuang berdasarkan nilai r_{xy}nya, apabila nilai r_{xy}nya negatif, maka item tersebut akan langsung dibuang.

Tabel 3. 4 Hasil Perhitungan Validitas Angket Keaktifan

Ekskul Komputer

no item	rxy	rtabel	kriteria	kategori
1	0,471	0,291	valid	pakai
2	0,415	0,291	valid	pakai
3	0,345	0,291	valid	pakai
4	0,411	0,291	valid	pakai
5	0,337	0,291	valid	pakai
6	0,345	0,291	valid	pakai
7	0,377	0,291	valid	pakai
8	0,392	0,291	valid	pakai
9	0,505	0,291	valid	pakai
10	0,045	0,291	tidak valid	revisi
11	0,364	0,291	valid	pakai
12	0,358	0,291	valid	pakai
13	0,295	0,291	valid	pakai
14	0,311	0,291	valid	pakai
15	0,002	0,291	tidak valid	revisi
16	0,337	0,291	valid	pakai
17	0,197	0,291	tidak valid	revisi
18	0,317	0,291	valid	pakai
19	0,360	0,291	valid	pakai
20	0,083	0,291	tidak valid	revisi

no item	rxy	rtabel	kriteria	kategori
21	-0,043	0,291	tidak valid	buang
22	0,074	0,291	tidak valid	revisi
23	0,304	0,291	valid	pakai
24	0,346	0,291	valid	pakai
25	0,591	0,291	valid	pakai
26	0,425	0,291	valid	pakai
27	0,306	0,291	valid	pakai
28	0,302	0,291	valid	pakai
29	0,305	0,291	valid	pakai
30	0,305	0,291	valid	pakai
31	0,362	0,291	valid	pakai
32	0,188	0,291	tidak valid	revisi
33	0,387	0,291	valid	pakai
34	0,373	0,291	valid	pakai
35	0,300	0,291	valid	pakai
36	0,387	0,291	valid	pakai
37	-0,094	0,291	tidak valid	buang
38	0,380	0,291	valid	pakai
39	0,370	0,291	valid	pakai
40	0,327	0,291	valid	pakai

3.7.2 Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut dapat memberikan hasil yang tetap (Arikunto, 2013: 100). Untuk menghitung reliabilitas, dapat digunakan rumus Alfa Cronbach, karena data yang dihitung merupakan data interval seperti berikut ini :

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum {s_i}^2}{{s_t}^2}\right)$$

Keterangan :

r_i= reliabilitas tes secara keseluruhan

k = mean kuadrat antara subyek

$\sum {s_i}^2$ = mean kuadrat kesalahan

${s_t}^2$ = varians total

Berdasarkan perhitungan reliabilitas diperoleh hasil bahwa harga r_i pada angket *soft skills* sebesar 0,823 dan harga r_i pada angket ekstrakurikuler komputer sebesar 0,724, dimana hal ini berarti instrumen penelitian yang digunakan reliable. Perhitungan reliabilitas dapat dilihat di lampiran 3.

3.8 Analisis Data

Dalam penelitian yang dilaksanakan, analisis data dibagi menjadi tiga tahap yaitu analisis deskriptif data, uji prasyarat analisis dan uji hipotesis.

3.8.1 Analisis Deskriptif Data

Analisis ini digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari tiap-tiap indikator setiap variabel agar lebih mudah memahaminya. Pengukuran pada variabel yang diungkap dilakukan dengan memberikan skor pada jawaban angket yang telah diisi oleh responden.

Hasil penjumlahan masing-masing butir pernyataan kemudian dikonsultasikan dengan tabel kategori tiap variabel. Kategori variabel *soft skills* dan ekstrakurikuler komputer yaitu sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penggunaan teknik analisis ini adalah:

- Menentukan rentang, yatu data terbesar dikurangi data terkecil.
- Menentukan banyak kelas yang diperlukan yaitu 4, jadi k=4.
- Menentukan lebar setiap kelas interval (p).

$p = \frac{rentang}{banyak\ kelas}$ (Sudjana, 2005:47)

3.8.1.1 Menentukan Tabel Kategori Variabel *Soft Skills*

- Menentukan rentang, yaitu data terbesar dikurangi data terkecil. Data terbesar : 208 , data terkecil : 172, rentang : 208-172 = 36
- Menentukan banyak kelas yaitu 4, jadi k=4
- Menentukan lebar kelas (p)

$$p = \frac{36}{4} = 9$$

Tabel 3.5 Kategori Variabel *Soft Skills*

No	Interval Skor	Kategori
1	199-208	Sangat Baik
2	190-199	Baik
3	181-190	Cukup Baik
4	172-181	Tidak Baik

3.8.1.2 Menentukan Tabel Kategori Variabel Keaktifan Kegiatan

Ekstrakurikuler Komputer

- Menentukan rentang, yaitu data terbesar dikurangi data terkecil. Data terbesar : 115, data terkecil : 83, rentang : 115-83= 32
- Menentukan banyak kelas yaitu 4, jadi k=4
- Menentukan lebar kelas (p)

$$p = \frac{32}{4} = 8$$

Tabel 3.6 Kategori Variabel Keaktifan Ekskul Komputer

No	Interval Skor	Kategori
1	107-115	Sangat Baik
2	99-107	Baik
3	91-99	Cukup Baik
4	83-91	Tidak Baik

Tabel 3.7 Kategori Hasil Belajar

Nilai	Kategori
≥77	Tuntas
<77	Tidak Tuntas

Sumber : Kriteria penilaian hasil belajar SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Brebes

3.8.2 Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk membuktikan terlebih dahulu, apakah data yang akan dianalisis itu berdistribusi normal atau tidak (Sugiyono, 2013: 75). Untuk melakukan uji normalitas digunakan chi-kuadrat dengan rumus :

$$X^2 = \sum_{i=1}^{K} \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

X^2= harga chi-kuadrat

f_o= frekuensi yang diobservasi

f_h= frekuensi yang diharapkan (Sugiyono, 2013: 107)

Jika X^2 hitung < X^2 tabel dengan derajat kebebasan dk = k-3 maka data berdistribusi normal (Arikunto, 2013: 363).

b. Uji Linieritas

Uji linear ini digunakan untuk mengetahui apakah garis regresi antara X dan Y membentuk garis linear atau tidak. Kalau tidak linear maka regresi tidak dapat dilanjutkan.

H_0 : β = 0 (persamaan garis regresi membentuk linear)

H_0 : $\beta \neq 0$ (persamaan garis regresi tidak membentuk linear)

$$F_{hitung} = \frac{s^2TC}{s^2G}$$

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan dk pembilang = (k-2) dan dk penyebut = (n-k) dengan taraf signifikansi $\propto$ = 5%, maka H_0 ditolak. Jadi regresi non linear. Sedangkan Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan dk pembilang = (k-2) dan dk penyebut = (n-k) dengan taraf signifikansi $\propto$ = 5%, maka H_0 diterima. Jadi persamaan regresi linear (Sugiyono, 2010: 274).

c. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinearitas ini digunakan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi di antara variabel bebas.

Deteksi adanya multikolinieritas dapat dipergunakan nilai VIF (varian inflactioan factor), menurut Ghozali (2009: 96) bila nilai VIF dibawah 10 dan nilai toleransi diatas 0,1 maka dapat dikatakan data bebas multikolinieritas.

3.8.3 Uji Hipotesis

a. Uji Korelasi Sederhana (Korelasi *Product Moment*)

Teknik korelasi ini digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel berbentuk interval atau ratio, dan sumber data dari dua variabel atau lebih tersebut adalah sama (Sugiyono, 2013: 228). Analisis korelasi sederhana ini digunakan untuk mengetahui pengaruh *soft skills* (X_1) terhadap hasil belajar mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan

Informasi (KKPI) pada siswa kelas X TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari (Y) dan untuk mengetahui pengaruh ekstrakurikuler komputer (X_2) terhadap hasil belajar mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) pada siswa kelas X TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari (Y). Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung korelasi sederhana :

$$r_{XY} = \frac{\sum XY}{\sqrt{\sum X^2 Y^2}}$$

Keterangan :

r_{XY} = korelasi antara variabel X dengan Y

$X = (X_i - \bar{X})$

$Y = (Y_i - \bar{Y})$

$$r_{XY} = \frac{n\sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{(n\sum X_i^2 - (X_i)^2)(n\sum Y_i^2 - (Y_i)^2)}}$$

b. Uji Korelasi Ganda

Korelasi ganda (*multiple correlation*) merupakan angka yang menunjukkan arah dan kuatnya hubungan antara dua variabel independen secara bersama-sama atau lebih dengan satu variabel dependen (Sugiyono, 2013: 232). Dalam penelitian ini, uji korelasi ganda digunakan untuk mengetahui pengaruh *soft skills* (X_1) dengan ekstrakurikuler komputer (X_2) secara bersama-sama terhadap hasil belajar (Y) mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan

Informasi (KKPI) pada siswa kelas X TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari. Berikut ini adalah rumus korelasi ganda dua variabel :

$$R_{Y.X_1X_2} = \sqrt{\frac{{r_{YX_1}}^2 + {r_{YX_2}}^2 - 2r_{YX_1}r_{YX_2}r_{X_1X_2}}{1 - {r_{X_1X_2}}^2}}$$

Keterangan :

$R_{Y.X_1X_2}$ = korelasi antara variabel X_1 dengan X_2 secara bersama-sama dengan variabel Y

r_{YX_1} = korelasi product moment antara X_1 dengan Y

r_{YX_2} = korelasi product moment antara X_2 dengan Y

$r_{X_1X_2}$ = korelasi product moment antara X_1 dengan X_2

Jadi untuk dapat menghitung korelasi ganda, maka harus dihitung terlebih dahulu korelasi sederhananya dulu melalui korelasi *Product Moment* dari Pearson.

c. Uji Regresi Ganda Dua Prediktor

Analisis regresi ganda akan dilakukan bila jumlah variabel independennya minimal 2. Dalam penelitian ini, uji regresi ganda dua prediktor digunakan untuk mengetahui pengaruh *soft skills* (X_1) dengan ekstrakurikuler komputer (X_2) secara bersama-sama terhadap hasil belajar (Y) mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) pada siswa kelas X TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari. Berikut merupakan persamaan regresi :

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Untuk menghitung harga-harga a, b_1, b_2 dapat menggunakan persamaan berikut : (untuk regresi dua prediktor)

$$\Sigma Y = an + b_1\Sigma X_1 + b_2\Sigma X_2$$

$$\Sigma X_1Y = a\Sigma X_1 + b_1\Sigma X_1{}^2 + b_2\Sigma X_1X_2$$

$$\Sigma X_2Y = a\Sigma X_2 + b_1\Sigma X_1X_2 + b_2\Sigma X_2{}^2$$

Keterangan :

$\hat{Y}$ = subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan

a = harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan)

b_1 = angka arah koefisien regresi untuk variabel X_1

b_2 = angka arah koefisien regresi untuk variabel X_2

X_1 = subyek pada variabel independen 1 yang mempunyai nilai

X_2 = subyek pada variabel independen 2 yang mempunyai nilai

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Responden Penelitian

Penelitian ini dilakukan terhadap 37 responden yang merupakan siswa kelas X TOKR 3 dan X TOKR 4 SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Brebes. Data diperoleh dengan penyebaran angket (kuesioner), angket terdiri dari dua jenis, angket pertama untuk mengumpulkan data variabel *soft skills* yang terdiri dari 68 item dan angket kedua untuk mengumpulkan data variabel ekstrakurikuler komputer yang terdiri dari 38 item. Kedua angket tersebut telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian hasil pengumpulan data peneltitian dianalisis.

Untuk pernyataan masing-masing jawaban diberi bobot nilai sebagai berikut :

- Untuk jawaban SS (Sangat Setuju) = 4
- Untuk jawaban S (Setuju) = 3
- Untuk jawaban TS (Tidak Setuju) = 2
- Untuk jawaban STS (Sangat Tidak Setuju) = 1

Setelah dilakukan tahap penelitian yaitu penyebaran angket dan dokumentasi, maka langkah selanjutnya adalah pendeskripsian data yang penulis peroleh dari hasil penelitian.

Dari hasil angket yang dibagikan kepada responden, maka diperoleh hasil sebagaimana yang penulis jabarkan dalam bentuk-bentuk tabel frekuensi dan persentase. Untuk lebih jelasnya jawaban-jawaban dari responden dapat dilihat dari tabel-tabel berikut ini :

4.1.2 Deskripsi Hasil Penyebaran Angket *Soft Skills* (Variabel X_1)

Data *soft skills* diperoleh melalui penyebaran angket, berdasarakan hasil analisis deskriptif dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut :

Tabel 4.1 Persentase *Soft Skill* Secara Menyeluruh

Interval Skor	Kategori	F	%
199-208	Sangat Baik	10	27%
190-199	Baik	13	35%
181-190	Cukup Baik	8	22%
172-181	Tidak Baik	6	16%
Jumlah		37	100%

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dapat diketahui bahwa *soft skills* yang dimiliki siswa kelas X jurusan TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Brebes secara umum berada pada kategori baik.

Berikut merupakan deskripsi hasil angket *soft skills* dari ketiga belas aspek :

Tabel 4.2 : Persentase Kemampuan Komunikasi

Interval Skor	Kategori	F	%
15,5-17	Sangat Baik	3	8%
14-15,5	Baik	17	46%
12,5-14	Cukup Baik	10	27%
11-12,5	Tidak Baik	7	19%
Jumlah		37	100%

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam berkomunikasi tergolong dalam empat kategori, yaitu sangat baik persentasenya sebesar 8%, tergolong baik persentasenya sebesar 46%. Akan tetapi siswa yang memiliki kemampuan komunikasi cukup baik juga memiliki persentase yang besar yaitu 27% dan siswa yang memiliki kemampuan berkomunikasi tidak baik mempunyai persentase sebesar 19%. Hal ini menunjukkan banyak dari siswa yang mempunyai kemampuan komunikasi sudah baik, tetapi dalam kategori cukup baik juga memiliki persentase besar, sehingga hal ini dapat menjadi perhatian kepada sekolah agar dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.

Tabel 4.3 : Persentase Kejujuran

Interval Skor	Kategori	F	%
11-13	Sangat Baik	13	35%
9-11	Baik	20	54%
7-9	Cukup Baik	3	8%
5-7	Tidak Baik	1	3%
Jumlah		37	100%

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa kejujuran siswa sebagian besar berada pada kategori baik dan perlu dipertahankan.

Tabel 4.4 : Persentase Kemampuan Kerjasama

Interval Skor	Kategori	F	%
20,75-23	Sangat Baik	7	22%
18,5-20,75	Baik	15	39%
16,25-18,5	Cukup Baik	10	26%
14-16,25	Tidak Baik	5	13%
Jumlah		37	100%

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam bekerjasama sebagian besar berada pada kategori baik.

Tabel 4.5 : Persentase Motivasi

Interval Skor	Kategori	F	%
19-22	Sangat Baik	12	32%
16-19	Baik	22	59%
13-16	Cukup Baik	2	6%
10-13	Tidak Baik	1	3%
Jumlah		37	100%

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi siswa dalam pembelajaran sebagian besar berada pada kategori baik yaitu sebesar 59%.

Tabel 4.6 : Persentase Kemampuan Beradaptasi

Interval Skor	Kategori	F	%
13-15	Sangat Baik	9	25%
11-13	Baik	12	32%
9-11	Cukup Baik	14	38%
7-9	Tidak Baik	2	5%
Jumlah		37	100%

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam beradaptasi sebagian besar berada pada kategori cukup baik dan perlu ditingkatkan.

Tabel 4.7 : Persentase Kemampuan Analitikal

Interval Skor	Kategori	F	%
14,5-16	Sangat Baik	10	27%
13-14,5	Baik	11	30%
11,5-13	Cukup Baik	12	32%
10-11,5	Tidak Baik	4	11%
Jumlah		37	100%

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menganalisis sebagian besar pada kategori cukup baik, namun beberapa yang lain berada pada kategori baik.

Tabel 4.8 : Persentase Kemampuan Organisasi dan Kepemimpinan

Interval Skor	Kategori	F	%
18,5-20	Sangat Baik	12	35%
17-18,5	Baik	10	26%
15,5-17	Cukup Baik	10	26%
14-15,5	Tidak Baik	5	13%
Jumlah		37	100%

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Dari tabel 4.8 di atas dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam organisasi dan kepemimpinan sebagian besar berada pada kategori sangat baik yaitu sebesar 35%.

Tabel 4.9 : Persentase Kemampuan Interpersonal

Interval Skor	Kategori	F	%
16,25-18	Sangat Baik	7	19%
14,5-16,25	Baik	12	32%
12,75-14,5	Cukup Baik	11	30%
11-12,75	Tidak Baik	7	19%
Jumlah		37	100%

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan interpersonal siswa berada pada kategori baik dan perlu ditingkatkan.

Tabel 4.10 : Persentase Kemampuan Percaya Diri

Interval Skor	Kategori	F	%
17,5-20	Sangat Baik	4	10%
15-17,5	Baik	12	30%
12,5-15	Cukup Baik	19	55%
10-12,5	Tidak Baik	2	5%
Jumlah		37	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa kepercayaan diri siswa berada pada kategori cukup baik dengan persentase sebesar 55%, hal ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa perlu ditingkatkan lagi.

Tabel 4.11 : Persentase Sopan Santun/Etika

Interval Skor	Kategori	F	%
17,75-20	Sangat Baik	8	22%
15,5-17,75	Baik	14	38%
13,25-15,5	Cukup Baik	12	32%
11-13,25	Tidak Baik	3	8%
Jumlah		37	100%

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa sopan santun/etika siswa berada pada kategori baik.

Tabel 4.12 : Persentase Kebijaksanaan

Interval Skor	Kategori	F	%
14-16	Sangat Baik	2	5%
12-14	Baik	13	40%
10-12	Cukup Baik	20	50%
8-10	Tidak Baik	2	5%
Jumlah		37	100%

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam kebijaksanaan berada pada kategori cukup baik yaitu sebesar 50%.

Tabel 4.13 : Persentase Kreativitas

Interval Skor	Kategori	F	%
14,25-16	Sangat Baik	4	11%
12,5-14,25	Baik	8	22%
10,75-12,5	Cukup Baik	18	48%
9-10,75	Tidak Baik	7	19%
Jumlah		37	100%

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa 18 dari 37 siswa memiliki kemampuan yang cukup baik dalam kreativitas dimana persentasenya sebesar 48%.

Tabel 4.14 : Persentase Kedisiplinan

Interval Skor	Kategori	F	%
21,5-24	Sangat Baik	6	16%
19-21,5	Baik	12	33%
16,5-19	Cukup Baik	9	24%
14-16,5	Tidak Baik	10	27%
Jumlah		37	100%

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa 33% populasi siswa memiliki kedisiplinan yang baik.

4.1.3 Deskripsi Hasil Penyebaran Angket Keaktifan Kegiatan Ekstrakurikuler Komputer (Variabel X_2)

Data ekstrakurikuler komputer diperoleh melalui penyebaran angket, berdasarakan hasil analisis deskriptif dapat dilihat pada tabel 4.15 berikut :

Tabel 4.15 Persentase Ekstrakurikuler Komputer Keseluruhan

Interval Skor	Kategori	F	%
107-115	Sangat Baik	13	34%
99-107	Baik	12	32%
91-99	Cukup Baik	6	16%
83-91	Tidak Baik	6	16%
Jumlah		37	100%

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Berdasarkan tabel 4.15 di atas, dapat diketahui bahwa ekstrakurikuler komputer yang dimiliki siswa kelas X jurusan TOKR SMK As-

Syamsuriyyah Wanasari Brebes secara umum berada pada kategori sangat baik.

Dalam angket ekstrakurikuler komputer terdapat tiga aspek yaitu keaktifan siswa dalam pembelajaran secara umum, keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler, dan keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer.

Tabel 4.16 : Persentase Keaktifan Siswa

Interval Skor	Kategori	F	%
39-42	Sangat Baik	10	26%
36-39	Baik	15	41%
33-36	Cukup Baik	8	22%
30-33	Tidak Baik	4	11%
Jumlah		37	100%

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran secara umum terbagi menjadi empat kategori. Kategori tersebut terdiri dari sangat baik, baik, cukup baik dan tidak baik. Sebagian besar siswa berada pada kategori baik dan harus terus dipertahankan dan ditingkatkan.

Tabel 4.17 : Persentase Keaktifan Siswa
dalam Kegiatan Ekstrakurikuler

Interval Skor	Kategori	F	%
33,5-37	Sangat Baik	3	8%
30-33,5	Baik	7	19%
26,5-30	Cukup Baik	18	43%
23-26,5	Tidak Baik	9	30%
Jumlah		37	100%

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Pada aspek keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler juga dibagi menjadi empat kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, dan tidak baik. Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa cukup baik dalam keaktifan kegiatan ekstrakurikuler.

Tabel 4.18 : Persentase Keaktifan Siswa
dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Komputer

Interval Skor	Kategori	F	%
44,25-50	Sangat Baik	7	19%
38,5-44,25	Baik	15	40%
32,75-38,5	Cukup Baik	9	24%
27-32,75	Tidak Baik	6	17%
Jumlah		37	100%

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Sama halnya dengan aspek sebelumnya, pada aspek keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer juga dibagi menjadi empat kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, dan tidak baik. Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer sebagian besar dalam kategori baik.

4.1.4 Deskripsi Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa kelas X TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari didapat melalui rata-rata antara nilai ulangan harian dan nilai tugas semester gasal 2015/2016. Penentuan kriteria nilai hasil belajar siswa berdasarkan nilai KKM (kriteria ketuntasan minimum) yang ditentukan sekolah yaitu 77. Analisis deskriptif variabel hasil belajar dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.19 : Persentase Hasil Belajar Mapel KKPI

Interval	Kategori	F	%	Rata-rata
≥77	Tuntas	29	78.4%	
<77	Tidak Tuntas	8	21.6%	
Jumlah		37	100%	Tuntas

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Berdasarkan tabel 4.19 diperoleh keterangan tentang hasil belajar siswa kelas X TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari tahun ajaran 2015/2016 secara umum berada dalam kategori tuntas.

4.1.5 Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Tabel 4.20 : Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig
Hasil_belajar_kkpi	0.972	0.37	0.467

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Normalitas dipenuhi jika hasil uji tidak signifikan untuk suatu taraf signifikasi α tertentu (biasanya α = 0.05 atau 0.01). Sebaliknya, jika hasil uji signifikan maka normalitas tidak terpenuhi. Cara mengetahui signifikan atau tidak signifikan hasil uji normalitas adalah dengan memperhatikan bilangan pada kolom signifikansi (Sig.). Untuk menetapkan kenormalan, kriteria yang berlaku adalah sebagai berikut :

- Tetapkan tarap signifikansi uji misalnya α = 0.05
- Bandingkan p dengan taraf signifikansi yang diperoleh

- Jika signifikansi yang diperoleh > α, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal
- Jika signifikansi yang diperoleh < α, maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Pada hasil uji normalitas menggunakan SPSS di atas, penulis memilih taraf signifikansi pada uji Shapiro-Wilk karena sampel yang digunakan untuk penelitian < 50 responden. Data memiliki distribusi normal jika p/sig > α (0.05). Sedangkan, taraf signifikansi yang diperoleh sebesar 0.469. Dengan demikian, data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, karena keduanya lebih besar dari 0.05.

b. Uji Linieritas

Interpretasi hasil analisis uji linieritas dilakukan dengan:
- susun hipotesis:
H_0: Model regresi linier
H_1: Model regresi tidak linier
- menetapkan taraf signifikansi (misalnya α =0.05)
- membandingkan signifikansi yang ditetapkan dengan signifikansi yang diperoleh dari analsisis (Sig.)
Bila α < Sig., maka H_0 diterima, berarti regresi linier
Bila $\alpha \geq$ Sig., maka H_1 diterima, berarti regresi tidak linier

Tabel 4.21 : Hasil Uji Linieritas Variabel *Soft Skills*

		F	Sig.
Hasil_belajar_kkpi Soft_skills	Linearity	5.678	.000
		93.498	.000
	Deviation from Linearity	1.056	.461

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Hasil analisis pada variabel independen *soft skills* menunjukkan bahwa harga F sebesar 1.056 dengan signifikansi 0.461. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa α (0.05) < sig.(0.461) berarti model regresi linier.

Tabel 4.22 : Hasil Uji Linieritas Variabel Keaktifan Kegiatan Ekstrakurikuler Komputer

		F	Sig.
Hasil_belajar_kkpi Keaktifan_ekskul_ komputer		2.287	.000
	Linearity	22.767	.000
	Deviation from Linearity	1.149	.389

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Hasil analisis pada variabel independen ekstrakurikuler komputer menunjukkan bahwa harga F sebesar 1.149 dengan signifikansi 0.389. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa α (0.05) < sig.(0.389) berarti model regresi linier.

c. Uji Multikolinieritas

Tabel 4.23 : Hasil Uji Multikolinieritas

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
Soft_skills	0.503	1.986
Keaktifan_ekskul_komputer	0.503	1.986

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Menurut Santoso (2001), pada umumnya jika VIF lebih besar dari 5, maka variabel tersebut mempunyai persoalan multikolinieritas dengan variabel bebas lainnya. Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa nilai VIF sebesar 1.986 berarti lebih kecil dari 5, sehingga tidak terjadi persoalan multikolinieritas.

4.1.6 Uji Hipotesis

a. Uji Korelasi Sederhana

Menurut Sugiyono (2013: 231) pedoman untuk memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi adalah sebagai berikut:

0,00 - 0,199 = sangat rendah
0,20 - 0,399 = rendah
0,40 - 0,599 = sedang
0,60 - 0,799 = kuat
0,80 - 1,000 = sangat kuat

- Variabel *soft skills* (X_1) terhadap hasil belajar KKPI (Y)

Tabel 4.24 : Hasil Uji Korelasi Sederhana Variabel *Soft Skills*

		Hasil_belajar_kkpi	Soft_skills
Hasil_belajar_kkpi	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 37	.850 .000 37
Soft_skills	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.850 .000 37	1 37

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Dari hasil analisis korelasi sederhana (r) didapat korelasi antara *soft skills* dengan hasil belajar (r) adalah 0.850. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang kuat antara *soft skills* dengan hasil belajar. Sedangkan arah hubungan adalah positif karena nilai r positif, berarti semakin tinggi kemampuan *soft skills* maka semakin meningkatkan hasil belajar.

Selain itu, karena nilai Signifikansi (0.000 < 0.005) maka H_0 ditolak, artinya bahwa ada hubungan secara signifikan antara *soft skills* terhadap prestasi belajar mata pelajaran KKPI.

- Variabel ekstrakurikuler komputer (X_2) terhadap hasil belajar KKPI (Y)

Tabel 4.25 : Hasil Uji Korelasi Sederhana Variabel Ekstrakurikuler komputer

		Hasil_belajar_kkpi	Keaktifan_ekskul_komputer
Hasil_belajar_kkpi	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 37	.614 .000 37
Keaktifan_ekskul_komputer	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.614 .000 37	1 37

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Dari hasil analisis korelasi sederhana (r) didapat korelasi antara ekstrakurikuler komputer dengan hasil belajar (r) adalah 0.614. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang kuat antara ekstrakurikuler komputer dengan hasil belajar. Sedangkan arah hubungan adalah positif karena nilai r positif, berarti semakin tinggi kemampuan ekstrakurikuler komputer maka semakin meningkatkan hasil belajar.

Selain itu, karena nilai Signifikansi (0.000 < 0.005) maka H_0 ditolak, artinya bahwa ada hubungan secara signifikan antara

ekstrakurikuler komputer terhadap prestasi belajar mata pelajaran KKPI.

b. Uji Korelasi Ganda

Tabel 4.26 : Hasil Uji Korelasi Ganda

		Hasil_belajar_kkpi	Keaktifan_ekskul_komputer	Soft_skills
Hasil_belajar_kkpi	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 37	.614 .000 37	.850 .000 37
Keaktifan_ekskul_komputer	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.614 .000 37	1 37	.705 .000 37
Soft_skills	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.850 .000 37	.705 .000 37	1 37

Sumber : Data penelitian diolah, 2015

Dari out put Korelasi Bivariat dapat dilihat pada tabel Correlation:

1. Hubungan X_1 dengan Y: 0.850, Ha diterima karena nilai pada sig. 0.000 < 0.05
2. Hubungan X_2 dengan Y: 0.614, Ha diterima karena nilai pada sig. 0.000 < 0.05
3. Hubungan X_1 dengan X_2: 0.705

Tabel 4.27 : Koefisien Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square
.850	.722	.706

a. Predictors, soft_skills, keaktifan_ekskul_komputer

Jadi terdapat hubungan yang signifikan antara X_1, X_2 dengan Y. Uji secara keseluruhan, dapat dilihat hasil R sebesar 0.850, sehingga kontribusi X_1 dan X_2 terhadap Y sebesar R^2 x 100% = 0.706 x 100% = 70.6%.

Uji Signifikansi

- Jika Nilai probabilitas 0.05 lebih kecil dari pada nilai probabilitas sig. F (0.05< sig.F Change), maka H_0 diterima dan Ha ditolak.
- Jika Nilai probabilitas 0.05 lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas sig. F (0.05≥ sig.F Change), maka H_0 ditolak dan Ha diterima.

Oleh karena itu 0.05 > 0.00, maka H_0 ditolak dan Ha diterima, artinya secara bersama-sama ada hubungan yang signifikan antara *soft skills* dan ekstrakurikuler komputer terhadap hasil belajar mata pelajaran KKPI.

c. Uji Regresi Ganda Dua Prediktor

Metode analisis data ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel *soft skills* (X_1) dan ekstrakurikuler komputer (X_2) terhadap hasil belajar KKPI (Y) serta seberapa jauh pengaruh tersebut. Hasil analisis regresi ganda dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.28 : Hasil Uji Regresi
Ganda Dua Prediktor

	B
(Constant)	17.438
Soft_skills	.447
Keaktifan_ekskul_komputer	.023

a. Dependent_variable : hasil_belajar_kkpi

Hasil analisis menunjukkan harga konstanta besarnya 17.438, harga koefisien X_1 besarnya 0.447 dan harga koefisien X_2 besarnya 0.023. Jadi persamaan garis regresinya adalah $Y=0.447X_1+0.023X_2+17.438$.

Persamaan regresi linier ganda dua prediktor tersebut memiliki nilai positif pada konstanta yaitu 17.438, yang menyatakan bahwa apabila *soft skills* dan ekstrakurikuler komputer bernilai nol maka hasil belajar akan bernilai positif. Model tersebut mengandung arti bahwa setiap terjadi kenaikan 1 unit skor penerapan pada variabel *soft skills* atau sebesar 0.447, maka akan diikuti meningkatnya hasil belajar siswa sebesar 17.438 dengan asumsi bahwa variabel ekstrakurikuler komputer dalam kondisi tetap. Setiap terjadi kenaikan 1 unit skor untuk variabel ekstrakurikuler komputer atau sebesar 0.023 akan diikuti dengan meningkatnya motivasi belajar siswa sebesar 17.438 dengan asumsi bahwa variabel *soft skills* dalam kondisi tetap.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pengaruh *Soft Skills* terhadap Hasil Belajar Siswa

Tabel 4.29 Koefisien Determinsi Variabel *Soft Skills*

R	R Square	Adjusted R Square
.850	.722	.706

a. Predictors : (constant), soft_skills

Berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi diperoleh hasil bahwa *soft skills* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI). Sehingga hipotesis 1 (Ha_1) diterima. Pengaruh *soft skills* terhadap hasil belajar adalah sebesar 0.722 x 100% = 72.2%. Penguasaan kemampuan *soft skills* yang mumpuni dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kemampuan *soft skills* yang diantaranya terdiri dari kemampuan komunikasi, kejujuran, kerjasama, motivasi, mampu beradaptasi, analitikal, organisasi dan kepemimpinan, interpersonal, percaya diri, sopan santun/etika, bijaksana, kreativitas serta disiplin sangat dibutuhkan siswa dalam upaya pengembangan diri. Semakin berkembang individu, semakin banyak kemampuan yang dimilikinya. Menurut Elfrindi, dkk., (2011: 173), "*Soft skills* adalah semua sifat yang menyebabkan berfungsinya *hard skills* yang dimiliki. *Soft skills* dapat menentukan arah pemanfaatan *hard skills.* Jika seseorang memilikinya dengan baik, maka ilmu dan keterampilan yang dikuasainya dapat mendatangkan kesejahteraan dan kenyamanan bagi pemiliknya dan lingkungannya". Ke-13 aspek diatas akan dibahas satu persatu di bawah ini.

- Komunikasi

Kemampuan komunikasi siswa yang baik seperti tidak mendominasi dalam pembicaraan, dapat menerima kritik dengan baik, mau menerima masukan dari siapa saja termasuk dari orang-orang yang pengelamannya lebih sedikit dari dirinya dan jika mengalami kesulitan dalam pelajaran tertentu, siswa tidak sungkan-sungkan untuk bertanya kepada guru yang bersangkutan. Apabila siswa tidak mengalami kesulitan dalam pelajaran tertentu dan tidak mau bertanya, hanya diam saja, tentu dia tidak akan pernah menemukan solusi atas pemecahan masalahnya.

Oleh karena itu, kemampuan komunikasi sangat diperlukan agar siswa dapat menata dirinya lebih terbuka dan tidak malu untuk bertanya atau memberikan pendapat yang nantinya dapat menambah wawasan dirinya dan lawan bicaranya, sehingga dengan bertambahnya wawasan tentu hasil belajar siswapun akan meningkat. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di atas bahwa komunikasi mendapatkan persentase yang besar 46% dalam kategori baik, artinya lebih dari setengah populasi siswa memiliki kemampuan komunikasi yang baik. Dan sebanding lurus dengan hasil belajar siswa yang memperoleh persentase sebesar 78,4% pada kategori tuntas. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

- Kejujuran

Kejujuran merupakan salah satu aspek *soft skills* yang penting, kejujuran harus ditanamkan kepada siswa sebagai generasi penerus bangsa sejak dini. Siswa harus bangga ketika berusaha untuk mengerjakan tugas dan ulangan dengan hasil jerih payahnya sendiri, selain itu siswa juga harus mau mengakui kesalahannya jika memang dia berbuat kesalahan. Ketika kejujuran telah ditanamkan kepada siswa, dia akan termotivasi untuk belajar lebih giat, karena dia tidak akan lagi bergantung kepada temannya ketika mengerjakan tugas dan ulangan, berusaha sekeras mungkin dengan usahanya sendiri namun agar tetap mencapai hasil belajar maksimal, dengan belajar lebih giat, hasil belajar siswapun akan meningkat.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di atas bahwa komunikasi mendapatkan persentase yang besar 54% dalam kategori baik, artinya hampir setengah populasi siswa memiliki kejujuran yang tinggi. Sejalan dengan hasil belajar siswa yang memperoleh persentase sebesar 78,4% pada kategori tuntas. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa kejujuran mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

- Kerjasama

Gotong royong/kerjasama merupakan salah satu sikap yang mencerminkan bangsa Indonesia, dengan kerjasama, masalah yang sulit dipecahkan sendiri akan lebih mudah dipecahkan jika bersama-

sama. Seperti, ketika tugas kelompok, siswa membaginya ke dalam porsi tugas yang sama, selalu mendiskusikan materi yang sulit dengan temannya, dan menyukai olahraga beregu dibandingkan idnividu. Dengan kerjasama, permasalahan yang sulit dalam pembelajaran akan mudah untuk dipecahkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di atas bahwa kerjasama mendapatkan persentase yang besar 39% dalam kategori baik, artinya hampir setengah dari populasi siswa memiliki kemampuan kerjasama yang baik. Sebanding positif dengan hasil belajar siswa yang memperoleh persentase sebesar 78,4% pada kategori tuntas. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa kerjasama mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

- Motivasi

  Motivasi dalam belajar seperti semangat pergi ke sekolah dan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, memiliki cita-cita yang tinggi dan berusaha mewujudkannya, dan tidak mudah menyerah dalam penyelesaian tugas-tugas yang sulit. Siswa yang tidak memiliki motivasi, akan mudah menyerah dalam mengerjakan tugas yang sulit, akibatnya nilai yang diperolehpun tidak maksimal, sehingga hasil belajarnya juga tidak maksimal. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di atas bahwa motivasi siswa dalam belajar mendapatkan persentase sebesar 59% dalam kategori baik, artinya hampir setengah dari populasi siswa memiliki motivasi yang baik dalam belajar.

Berbanding lurus dengan hasil belajar siswa yang memperoleh persentase sebesar 78,4% pada kategori tuntas. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

- Mampu beradaptasi

  Kemampuan beradaptasi seperti cepat menyesuaikan diri dengan lingkungan baru, giat mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan alam, senang memiliki teman dari latar belakang yang berbeda, serta dalam diskusi kelompok siswa selalu menghargai pendapat temannya. Apabila siswa tidak cepat beradaptasi dengan lingkungan baru, mak akan diperoleh susasana belajar yang tidak nyaman, hal ini akan berpengaruh dalam kualitas pembelajaran, dan dampaknya hasil belajar siswa tidak akan maksimal. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di atas bahwa kemampuan adaptasi mendapatkan persentase yang besar 38% dalam kategori cukup baik, artinya lebih dari setengah populasi siswa memiliki kemampuan adaptasi yang baik. Sebanding positif dengan hasil belajar siswa yang memperoleh persentase sebesar 78,4% pada kategori tuntas. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan adaptasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

- Analitikal

  Kemampuan analitikal siswa seperti mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru serta menggunajan lebih dari satu sumber

buku dalam mengerjakan tugas. buku-buku pegangan yang memadai juga diperlukan agar siswa memiliki banyak referensi dalam belajar sehingga akan mempermudah dalam proses belajar siswa. Dengan demikian hasil belajar siswapun akan meningkat. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di atas bahwa kemampuan anlitikal mendapatkan persentase yang besar 32% dalam kategori cukup baik, artinya lebih dari setengah populasi siswa memiliki kemampuan analitikal yang baik. Sejalan dengan hasil belajar siswa yang memperoleh persentase sebesar 78,4% pada kategori tuntas. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan analitikal mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

- Organisasi dan kepemimpinan

  Kemampuan dalam berorganisasi dan kepemimpinan siswa juga diperlukan. Dalam hasil yang diperoleh pada penelitian, kemampuan organisasi dan kepemimpinan memang berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa. Keaktifan siswa dalam organisasi dan kepemimpinan memiliki dampak positif, siswa yang aktif akan dapat dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru, kemampuan berkomunikasinya lebih mumpuni dari yang pasif, kerjasama yang diterapkan dalam organisasi juga siswa terapkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, siswa juga sebenarnya mampu meningkatkan hasil belajarnya apabila dapat membagi waktunya untuk kegiatan organisasi dan kepemimpinan serta untuk pembelajaran. Hal ini sesuai dengan

hasil penelitian di atas bahwa kerjasama mendapatkan persentase sebesar 35% dalam kategori sangat baik dan persentase sebesar 40,15% dalam kategori baik. Persentase kekduanya memiliki selisih yang sedikit.

- Interpersonal

  Kemampuan interpersonal adalah keterampilan untuk bersosialisasi dengan orang lain, atau campuran dari karisma, gen dan keberuntungan atau kecerdasan sosial seseorang. Kemampuan interpersonal siswa dapat memengaruhi hasil belajarnya, semakin banyak teman, semakin banyak pengalaman dan pengetahuam yang didapat. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di atas bahwa kemampuan interpersonal mendapatkan persentase yang besar 32% dalam kategori baik, artinya lebih dari setengah populasi siswa memiliki kemampuan interpersonal yang baik. Sebanding positif dengan hasil belajar siswa yang memperoleh persentase sebesar 78,4% pada kategori tuntas. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan interpersonal mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

- Percaya diri

  Kepercayaan diri sangat dibutuhkan siswa dalam pembelajaran, siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi akan semakin aktif dalam pembelajaran, siswa yang semakin aktif dalam pembelajaran seperti bertanya dan memberikan pendapat, pengetahuannya akan meningkat,

dengan pengetahuan yang semakin meningkat maka hasil belajar siswapun akan meningkat. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di atas bahwa kepercayaan diri mendapatkan persentase yang besar 55% dalam kategori cukup baik, artinya hampir setengah dari populasi siswa memiliki kepercayaan yang tinggi. Sebanding lurus dengan hasil belajar siswa yang memperoleh persentase sebesar 78,4% pada kategori tuntas. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa kepercayaan diri mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

- Sopan santun/etika

  Sopan santun seperti selalu mengucapkan terima kasih apabila ada orang lain yang membantu, menyapa seluruh komponen sekolah seperti guru dan karyawan apabila berpapasan, ketika berhalangan mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas, saya selalu berusaha untuk meminta izin dan membuat surat resmi. Sopan santun yang baik dan dimiliki siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya, terutama pada penilaian sikap yang sekarang sudah diterapkan di semua sekolah. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di atas bahwa sopan santun/etika mendapatkan persentase yang besar 38% dalam kategori baik, artinya lebih dari setengah populasi siswa memiliki sopan santun/etika yang baik. Sejalan dengan hasil belajar siswa yang memperoleh persentase sebesar 78,4% pada kategori tuntas. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa sopan santun/etika mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

- Bijaksana

Selalu menghargai pendapat orang lain, melakukan musyawarah mufakat dalam pengambilan keputusan serta selalu berusaha ikut menyelesaikan permasalahan teman tanpa memihak salah satu dari mereka adalah beberapa aspek yang digunakan dalam pengambilan angket *soft skills*, pengambilan keputusan secara bijaksana merupakan salah satu hal yang dapat menunjukkan bahwa kemampuannya dalam berpikir dan mengambil keputusan secara tepat sudah baik. Kemampuan berpikir dan pengambilan keputusan secara tepat dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran ketika siswa dituntut untuk memberikan jawaban secara cepat dan mendadak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kebijaksanaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di atas bahwa kebijaksanaan mendapatkan persentase yang besar 50% dalam kategori cukup baik, artinya lebih dari setengah populasi siswa memiliki kebijaksanaan yang baik. Sebanding positif dengan hasil belajar siswa yang memperoleh persentase sebesar 78,4% pada kategori tuntas. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa kebijaksanaan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

- Kreativitas

Kemampuan kreativitas siswa seperti menggunakan referensi lain selain buku catatan dan buku modul dalam mengerjakan tugas, menemukan alternatif rumus lain yang juga dapat digunakan untuk

mengerjakan tugas, selain yang diajarkan di sekolah merupakan beberapa contoh yang dapat digunakan dalam pengambilan angket *soft skills*. Semakin kreatif siswa, semakin banyak penemuan-penemuan baru yang dapat digunakan untuk referensi belajarnya tentu akan meningkatkan kulaitas pembelajaran dan dapat meningkatkan pula hasil belajarnya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di atas bahwa kreativitas mendapatkan persentase yang besar 48% dalam kategori cukup baik, artinya lebih dari setengah populasi siswa memiliki kreativitas yang tinggi. Berbanding positif dengan hasil belajar siswa yang memperoleh persentase sebesar 78,4% pada kategori tuntas. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

- Disiplin

  Kedisiplinan siswa seperti selalu menaati tata tertib sekolah, mengumpulkan tugas tepat waktu, dan membuat jadwal belajar dan jadwal kegiatan lain secara teratur dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki kedisiplinan tinggi, dalam mengerjakan tugas maupun kegiatan sekolah akan selalu tepat waktu dan teratur, hal ini akan menjadi penilaian positif guru, semakin tinggi nilai yang diperoleh dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di atas bahwa disiplin mendapatkan persentase yang besar 33% dalam kategori baik, artinya lebih dari setengah populasi siswa memiliki kedisiplinan yang tinggi. Sejalan dengan

hasil belajar siswa yang memperoleh persentase sebesar 78,4% pada kategori tuntas. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa disiplin mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Sucipta (2009: 55) "Luaran proses belajar (hasil belajar) adalah luaran dalam proses pembelajaran yang didata dari aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran/pelatihan berlangsung sebagai salah satu indikator kulitas pembelajaran. Indikator tersebut adalah : interaksi, motivasi, partisipasi, keberanian, kepercayaan diri, dan efektivitas waktu belajar". Indikator-indikator tersebut merupakan beberapa aspek penilaian *soft skills* terhadap hasil belajar. Penilaian yang diperoleh pada penjelasan sebelumnya memiliki persentase yang baik dan sebanding positif dengan hasil belajar siswa, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa *soft skills* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian-penelitian sebelumnya, diantaranya yang dilakukan oleh Nurudin (2004), dalam "Menggugat Pendidikan *Hard Skill*" mengungkapkan bahwa dunia pendidikan Indonesia dikejutkan oleh hasil penelitian dari Harvard University, Amerika Serikat. Penelitian itu mengungkapkan bahwa kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan keterampilan teknis (*hard skill*), tetapi oleh keterampilan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Penelitian ini mengungkapkan, kesuksesan

hanya ditentukan sekitar 20% oleh *hard skill* dan sisanya 80% oleh *soft skill*.

4.2.2 Pengaruh Ekstrakurikuler komputer terhadap Hasil Belajar Siswa

Tabel 4.30 Koefisien Determinsi Variabel Keaktifan Kegiatan Ekstrakurikuler Komputer

R	R Square	Adjusted R Square
.614	.377	.359

a. Predictors : (constant), keaktifan_ekskul_komputer

Berdasarkan tabel di atas, pengaruh ekstrakurikuler komputer terhadap hasil belajar mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) sebesar 0.377 x 100% = 37.7%. Oleh karena ekstrakurikuler komputer mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran KKPI, maka hipotesis 2 (Ha_2) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu faktor penting yang harus diperhatikan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI), karena materi yang diajarkan dalam kegiatan ekstrakurikuler (ekskul) komputer berkaitan dengan materi mata pelajaran KKPI yang diajarkan di kelas. Dengan adanya ekskul komputer ini, kurangnya waktu pembelajaran siswa di kelas pada mata pelajaran KKPI dapat ditanggulangi ketika siswa aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di atas bahwa keaktifan

siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

Menurut Sudjana (2012: 61) keaktifan siswa dapat dilihat dari beberapa faktor berikut : "(1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, (2) terlibat dalam pemecahan masalah, (3) bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, (4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, (5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, (6) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, (7) melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis, (8) kesempatan menggunakan/ menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/ persoalan yang dihadapinya".

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 19), "salah satu penilaian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar". Oleh karena itu, dapat dilihat bahwa siswa yang semakin aktif dalam pembelajaran, hasil belajar juga akan semakin meningkat. Semakin siswa aktif mencari solusi atas pemecahan masalahnya, semakin banyak pengetahuan yang diperolehnya, dan semakin banyak dan cepat masalah yang dapat diselesaikan, sehingga nilai yang didapatpun akan lebih tinggi daripada siswa yang pasif dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil

penelitian di atas bahwa keaktifan siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedelapan faktor penilaian keaktifan siswa dalam pembelajaran di atas sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, di mana diperoleh persentase sebesar 41% dalam kategori baik. Siswa jurusan TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari memiliki keaktifan yang baik dalam pembelajaran. Siswa harus aktif dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajarnya, karena salah satu penilaian proses belajar adalah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas, tetapi juga melalui kegiatan ekstrakurikuler (ekskul), keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan eksul dapat dilihat dari presensi keberangkatan siswa dalam ekskul, ketepatan waktu ketika berangkat ekskul, banyaknya ekskul yang diikuti siswa, dan seberapa besar andil siswa dalam kegiatan ekskul.

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1995: 2) “tujuan diadakannya kegiatan ekstrakurikuler adalah (1) siswa dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan keterampilan mengenai hubungan antara berbagai mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya, (2) siswa mampu memanfaatkan pendidikan kepribadian serta mengaitkan pengetahuan yang diperolehnya dalam program kurikulum dengan kebutuhan dan

keadaan lingkungan". Sehingga dapat dikatakan bahwa dengan aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, pengetahuan siswa akan bertambah, serta pendidikan kepribadian yang diperolehnya dalam kegiatan ekstrakurikuler dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Pendidikan kepribadian ini seperti halnya *soft skills* yaitu menyangkut kemampuan komunikasi, kepercayaan diri, kerjasama, beradaptasi, disiplin dan lain-lain.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di atas, dimana siswa yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler, memperoleh hasil belajar yang maksimal, hal ini ditunjukkan dengan besarnya persentase yang didapat pada kategori cukup baik yaitu sebesar 43%.

Penelitian ini menekankan pada hasil belajar mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI). Untuk medapatkan nilai yang maksimal pada mata pelajaran KKPI, ekstrakurikuler yang dapat diikuti khususnya adalah ekstrakurikuler komputer. Dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer, wawasan dan kemampuan siswa dalam berteknologi komputer akan semakin meningkat. Dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer, materi yang diajarkan saat ekskul berkaitan dengan mtaeri yang diajarkan di kelas terutama pada mata pelajaran yang berhubungan erat dengan teknologi komputer seperti mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI). Penyelesaian tugas siswapun akan lebih mudah apabila siswa telah menguasai teknologi komputer.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di atas, dimana keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer diperoleh persentase sebesar 40% pada kategori baik, searah positif dengan hasil belajar yang memperoleh persentase 78,4% pada kategori tuntas. Sejalan dengan hal ini, Mediawan, dkk., (2012: 123) menyatakan, "Ekskul (ektrakurikuler) komputer merupakan modal keterampilan teknis bagi kehidupan masa kini maupun masa depan. Oleh karena itu, ekskul komputer amat penting kiranya untuk diselenggarakan di setiap sekolah. Siswa pun bisa memfungsikan kemampuannya dalam berteknologi komputer, demi memudahkan tugas-tugas sekolah ataupun menambah wawasan".

Hasil dari penelitian ini diperkuat oleh penelitian-penelitian sebelumnya, diantaranya Penelitian **Khusnalia Dian Maharani (2012)** yang berjudul **Pengaruh Disiplin Belajar Dan Ekstrakurikuler komputer Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sentolo Tahun Ajaran 2011/2012,** hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Ekstrakurikuler komputer memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar TIK yang ditunjukkan oleh nilai nilai koefisien determinasi yaitu 37,7% yang diperoleh dari kuadrat r vi hitung dan nilai pvalue < a 5%.

4.2.3 Pengaruh *Soft Skills* dan Ekstrakurikuler komputer terhadap Hasil Belajar Siswa

Tabel 4.31 Koefisien Determinsi Dua Variabel Independen

R	R Square	Adjusted R Square
.850	.722	.706

a. Predictors : (constant), soft_skills, keaktifan_ekskul_komputer

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh *soft skills* dan ekstrakurikuler komputer terhadap hasil belajar mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) kelas X TOKR di SMK As-Syamsuriyyah Wanasari tahun ajaran 2015/2016 diperoleh keterangan secara simultan kedua variabel independen tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga Hipotesis 3 (Ha_3) diterima. Besarnya pengaruh kedua variabel independen tersebut terhadap hasil belajar dapt dilihat pada koefisien determinasi sebesar 0.722 x 100% = 72.2%. Jadi, dengan melihat besarnya pengaruh kedua variabel independen tersebut terhadap hasil belajar siswa sudah seharusnya kedua variabel tersebut menjadi perhatian bagi pihak sekolah dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada dasarnya *soft skills* dan kegiatan ekstrakurikuler komputer saling berkaitan, dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer kemampuan *soft skills* siswa akan bertambah tanpa disadarinya. Dalam kegiatan ekstrakurikuler diciptakan berbagai jenis metode permainan, menurut beberapa pakar, bermain merupakan alat untuk menyatakan perasaan pribadinya guna mengembangkan kreativitas.

Dalam kegiatan ekstrakurikuler diciptakan rasa kebersamaan (bekerja sama), komunikasi dengan antar teman, kerjasama dalam pemecahan masalah, beradaptasi dengan lingkungan baru, analitikal, organisasi dan kepemimpinan, percaya diri, kreativitas dan disiplin. Dan beberapa poin di atas adalah aspek-aspek *soft skills*, sehingga dengan aktifnya siswa pada kegiatan ekstrakurikuler komputer, diharapkan kemampuan *soft skills* siswa juga akan meningkat. Atau dengan kata lain *soft skills* dan ekstrakurikuler komputer merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan dalam peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Mediawan, dkk., (2012: 15), "…kegiatan ekstrakurikuler juga dapat mengasah *soft skills* yang ada pada diri siswa terutama kreativitasnya."

Hasil belajar mata pelajaran KKPI siswa dapat dikatakan baik jika nilai ulangan sudah di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 77. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan *soft skills* yang baik dan keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer yang tinggi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *Soft Skills* (X_1) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran KKPI (Y), yang ditunjukkan dengan perhitungan korelasi sederhana. Pengaruh variabel X_1 terhadap Y dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi. Nilai koefisien determinasi (r^2) adalah 72.2% yang berarti *soft skills* mempengaruhi hasil belajar sebesar 72.2% dan sisanya 27.8% dijelaskan oleh faktor atau variabel lain yang tidak diterangkan dalam penelitian ini. Untuk menguji signifikansinya dapat dilihat dari nilai p-value yang lebih kecil dari pada α 5%. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara *soft skills* terhadap hasil belajar mata pelajaran KKPI. Nilai r_{hitung} menunjukkan bahwa tingkat korelasi variabel *soft skills* terhadap hasil belajar adalah tinggi. Selaras dengan nilai koefisien determinasi yang termasuk besar yaitu 72.2%. Pengaruh variabel X_1 terhadap Y yang dilihat dari nilai koefisien determinasi menunjukkan bahwa ada faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar selain *soft skills*.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Ekstrakurikuler Komputer (X_2) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran KKPI (Y), yang ditunjukkan dengan perhitungan korelasi sederhana. Pengaruh

variabel X_2 terhadap Y dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi. Nilai koefisien determinasi 37.7% dan sisanya 62.3% dijelaskan oleh faktor atau variabel lain yang tidak diterangkan dalam penelitian ini. Untuk menguji signifikansinya dapat dilihat dari nilai p-value yang lebih kecil dari pada α 5%. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara ekstrakurikuler komputer terhadap hasil belajar mata pelajaran KKPI. Nilai r_{hitung} menunjukkan bahwa tingkat korelasi variabel ekstrakurikuler komputer terhadap hasil belajar adalah sedang. Selaras dengan nilai koefisien determinasi yang termasuk sedang yaitu 37.7%. Pengaruh variabel X_2 terhadap Y yang dilihat dari nilai koefisien determinasi menunjukkan bahwa ada faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar selain ekstrakurikuler komputer.

3. Terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama-sama antara variabel *Soft Skills* (X_1) dan Ekstrakurikuler Komputer (X_2) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) (Y). Hal ini ditunjukkan dengan perhitungan korelasi dan regresi sederhana. Koefisien determinasi (r^2) atau besarnya pengaruh *soft skills* dan ekstrakurikuler komputer terhadap hasil belajar mata pelajaran KKPI adalah 0.722 atau 72.2% dan diperoleh persamaan $Y=0.447X_1+0.023X_2+17.438$. Nilai r_{hitung} menunjukkan bahwa secara bersama-sama kedua variabel tersebut secara bersama-sama mempunyai pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa *soft skills* dan keaktifan kegiatan ekstrakurikuler secara bersama-sama berpengaruh kuat terhadap hasil belajar

mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) siswa kelas X SMK As-Syamsuriyyah Wanasari.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. *Soft Skills* merupakan keterampilan dan kecakapan hidup yang dimiliki setiap individu. Kadar *soft skills* yang dimiliki setiap individu berbeda-beda. Sekolah sebagai tempat pengembangan diri siswa sudah seharusnya meningkatkan atau mempertahankan penerapan *soft skills* dengan baik di sela-sela pembelajaran. Selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa, *soft skills* juga dapat menjadi bekal siswa dalam memasuki dunia kerja.
2. Kegiatan ekstrakurikuler komputer di sekolah sebaiknya ditingkatkan intensitasnya, baik dalam waktu maupun materi yang disampaikan. Selain itu, beberapa ekstrakurikuler yang berhubungan dengan pelajaran siswa di sekolah agar diwajibkan pelaksanaannya agar dapat membantu siswa dalam kegiatan belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, N. R. 2012. Strategi Integrasi *Soft Skills* dalam Pembelajaran Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Yogyakarta.

Anneahira. 2012. *Pengaruh Disiplin Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. http://www.anneahira.com. Diakses pada Selasa, 24 Maret 2015 Pukul, 14.22 WIB

Anonim. 2012. *Keterkaitan Kegiatan Ekstrakulikuler Dan Prestasi Belajar di Sekolah*. https://pinarac.wordpress.com. Diakses pada Selasa, 24 Maret 2015, Pukul 13.30 WIB

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

Dalyono, M. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.

Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Pedoman Pembuatan Laporan Hasil Belajar SMP*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.

Dianingtyas, A. 2010. Pengaruh Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler di Sekolah dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Kelas XI IPS SMA N 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2009/2010. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Yogyakarta.

Djaali. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

Elfindri dkk. 2011. *Soft Skills untuk Pendidik.* Baduose Media.

Ghozali, Imam. 2009. *Aplikasi Multivariat dengan Program SPSS*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Khairani, Makmun. 2014. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.

Kusuma, Eri Hendro. 2012. Implementasi Pendidikan Karakter pada Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA N 02 Kota Batu. *Jurnal Pendiidikan Kewarganegaraan* 1(1) : 25-38.

Maharani, K. D. 2012. Pengaruh Disiplin Belajar dan Keaktifan Kegiatan Ekstrakurikuler Komputer terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sentolo Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Yogyakarta.

Mediawan, Andro dkk. 2012. *Ragam Ekskul Bikin Kamu Jadi Bintang*. Jogjakarta : Buku Biru.

Rifa'i, Achmad dan Anni, Catharina Tri. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : Universitas Negeri Semarang Press.

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.

Santoso, S. 1999. *SPSS Mengolah Data Statistik Secara Profesional*. Jakarta : Gramedia.

Sardiman, A.M. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

Suipta, I Nyoman. 2009. *Holistik Soft Skills.* Denpasar : Udayana University Press.

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito.

Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Remaja Rosyida Karya.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

_____. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Sumaryanta. 2008. *Pengembangan Soft Skill dalam Pembelajaran Matematika*. http://www.p4tkmatematika.org. Diakses pada Selasa, 24 Maret 2015, Pukul:14.45 WIB

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

Yamin, Martinis. 2010. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Gaung Persada Press.

Yaviz Syam, Akhmad. 2008. *Urgensi Soft Skills pada Pendidikan di PT*. http://www.academia.edu. Diakses pada Selasa, 24 Maret 2015, Pukul 13.13WIB

Yunita, R. 2013. Pengaruh Persepsi Siswa Mengenai Kompetensi Profesional Guru Akuntansi dan Fasilitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Bergas Kab. Semarang Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang (Unnes). Semarang.

LAMPIRAN

Lampiran 1 (Kisi-Kisi Angket)

KISI-KISI ANGKET *SOFT SKILLS*

No.	Variabel	Indikator	No Item		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1.	*Soft Skills*	Komunikasi	1, 2, 3, 4, 6	5, 7	7
		Kejujuran / integritas	8, 9, 10	11, 12	5
		Bekerjasama	13, 14, 16, 17	15, 18, 19	7
		Motivasi	20, 22, 23, 24, 25	21	6
		Mampu beradaptasi	26, 27, 28, 29	30	5
		Analitikal	31, 32, 33	34, 35	5
		Organisasi dan Kepemimpinan	36, 37, 38, 39	40, 41, 42	7
		Interpersonal	43, 44, 45, 46, 47, 49	48	7
		Percaya diri	50, 51, 52, 54	53, 55	6
		Sopan santun	56, 57, 59, 60, 61, 62	58, 63	8
		Bijaksana	64, 65, 66	67, 68	5
		Kreativitas	69, 70,71, 72		4
		Disiplin	73, 74, 75, 76, 78, 79, 80	77	8
Total Item					80

KISI-KISI ANGKET EKSTRAKURIKULER KOMPUTER

No.	Variabel	Indikator	No Item		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1.	Ekstrakurikuler komputer	Keaktifan Siswa :			
		a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.	1, 2	5	3
		b. Terlibat dalam pemecahan masalah.	3, 4	13	3
		c. Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi.	6		1
		d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.	7		1
		e. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.			
		f. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.	8		1
		g. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.			
		h. Kesempatan menggunakan/ menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/ persoalan yang dihadapinya.	9	10	2
			11		1
			12		1
		Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler	15, 16, 17, 19, 23, 24, 25	14, 18, 20, 21, 22,	12
		Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Komputer	26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 38, 39	32, 36, 37, 40	15
Total Item					40

Lampiran 2 (Angket Uji Coba)

ANGKET *SOFT SKILLS*

Nama Siswa :

Kelas / Sekolah :

Jenis Kelamin : Laki-laki / Perempuan

Kata Pengantar :

Dalam rangka penulisan skripsi di Universitas Negeri Semarang (UNNES) sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), maka saya selaku peneliti memberikan angket kepada siswa kelas X TOKR 4 SMK As-Syamsuriyyah Wanasari. Dalam hal ini anda terpilih untuk mewakili responden dalam penelitian ini guna memberikan segala keterangan yang diperlukan dalam penelitian. Oleh karena itu angket ini sebagai alat pengumpulan data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian.

Petunjuk Pengisian Angket :

a. Tulis identititas Anda di tempat yang tersedia.
b. Bacalah dengan cermat terlebih dahulu setiap pernyataan yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.
c. Setiap pernyataan pilihlah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda.
d. Kesungguhan dan kejujuran Anda dalam memberikan jawaban sangat membantu penelitian untuk memperoleh data karenanya peneliti mengucapkan terima kasih.
e. Selamat mengerjakan.

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju (1)

TS : Tidak Setuju (2)

S : Setuju (3)

SS : Sangat Setuju (4)

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
	Komunikasi				
1	Saya selalu memperhatikan lawan bicara saya ketika berbicara.				

2	Saya dapat menerima kritik dengan baik.				
3	Jika saya mengalami kesulitan dalam pelajaran tertentu, saya tidak sungkan-sungkan untuk bertanya kepada guru yang bersangkutan.				
4	Saya tidak pernah memotong pembicaraan orang lain.				
5	Saya sering mendominasi pembicaraan.				
6	Saya senang menerima masukan dari siapa saja termasuk orang-orang yang pengalamannya lebih sedikit dari saya.				
7	Saya tidak dapat menerima kritik dengan baik.				
Kejujuran					
8	Saya bangga ketika berusaha untuk mengerjakan tugas rumah saya sendiri dan tidak menyontek teman saya.				
9	Jika salah, saya tidak malu untuk mengakuinya.				
10	Saya selalu menepati janji dengan orang lain.				
11	Saya pernah merusak alat praktik dan tidak memberitahukannya kepada guru.				
12	Saat ujian saya menyontek agar mendapatkan nilai yang tinggi.				
Kerjasama					
13	Ketika mengerjakan tugas kelompok, saya dan teman-teman membaginya ke dalam porsi tugas yang sama.				
14	Saya suka berdiskusi dengan teman tentang materi pelajaran yang sulit.				
15	Saya sering memaksakan pendapat saya ketika diskusi kelompok.				
16	Saya lebih menyukai olahraga berkelompok seperti sepakbola, voli, atau basket daripada olahraga tunggal				

	seperti jogging atau berenang.				
17	Dalam mengerjakan tugas, saya selalu bekerjasama dengan teman.				
18	Saya tidak suka menerima bantuan dari orang lain.				
19	Saya lebih suka untuk menghabiskan waktu luang sendirian.				
Motivasi					
20	Saya semangat belajar dan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler untuk menunjang karier saya di masa depan.				
21	Saya gampang menyerah dalam penyelesaian tugas-tugas yang sulit.				
22	Saya memiliki cita-cita yang tinggi dan secara terencana berusaha mewujudkannya.				
23	Saya selalu ingin memberikan hasil yang terbaik dalam apapun yang saya kerjakan.				
24	Teman mengatakan saya memiliki semangat yang tinggi.				
25	Hidup saya memiliki tujuan yang jelas.				
Mampu Beradaptasi					
26	Saya mudah menyesuaikan diri dengan perubahan dan orang-orang baru di sekitar saya.				
27	Dalam diskusi kelompok, saya selalu menghargai pendapat orang lain yang berbeda.				
28	Saya senang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan alam seperti pramuka dan pecinta alam.				
29	Saya senang memiliki teman dari latar belakang yang				

	berbeda-beda.				
30	Saya tidak suka dengan tempat dan suasana yang baru.				
Analitikal					
31	Dalam menyampaikan pendapat, saya selalu menggunakan sumber terpercaya dan valid.				
32	Saya mengolah informasi yang saya dapat dengan baik sebelum mengambil keputusan.				
33	Saya selalu mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru dan membacanya kembali ketika belajar.				
34	Saya hanya menggunakan satu sumber buku untuk menyelesaikan tugas saya.				
35	Saya tidak suka permainan yang membutuhkan olah pikir untuk pemecahan masalahnya.				
Organisasi dan Kepemimpinan					
36	Saya menjadi anggota OSIS dan selalu ikut berperan aktif menjadi panitia inti dalam kegiatannya.				
37	Saya berusaha mendorong semangat dan motivasi teman-teman saya untuk bekerjasama.				
38	Saya sering menjadi tutor bagi teman saya di kelas dalam pelaksanaan tutor sebaya.				
39	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler lebih dari dua.				
40	Saya tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karena tidak ada yang sesuai dengan minat dan bakat saya.				
41	Saya menjadi anggota OSIS agar dipandang rajin oleh guru dan teman.				
42	Saya tidak pernah menjadi panitia dalam acara apapun.				

Interpersonal					
43	Saya suka terlibat dalam kegiatan sosial.				
44	Saya memiliki sekurang-kurangnya 6 sahabat yang benar-benar dekat.				
45	Saya lebih menyukai permainan bersama untuk mengisi waktu seperti monopoli atau kartu dari pada permainan yang dilakukan sendirian seperti puzzle atau permainan komputer.				
46	Saya terbiasa mengobrol ringan dengan orang yang baru dikenal di tempat umum.				
47	Saya merasa senang bila dapat berbagi makanan, pengalaman atau ilmu dengan orang lain.				
48	Dalam mengahadapi masalah saya cenderung meminta pertolongan orang lain daripada menghadapinya sendiri.				
49	Saya memiliki sekurang-kurangnya 5 teman lama yang masih rutin berkomunikasi.				
Percaya Diri					
50	Selalu berperan aktif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru ketika pelajaran dilaksanakan.				
51	Saya menawarkan diri bila ada kesempatan presentasi.				
52	Saya senang bila berada di tengah orang banyak.				
53	Saya tidak suka mengikuti kegiatan yang berkaitan dengan organisasi.				
54	Saya senang bila menjadi pusat perhatian.				
55	Saya dikenal sebagai siswa yang pasif di kelas.				
Sopan Santun / Etika					
56	Saat melakukan debat pendapat dengan teman pada				

	diskusi, saya selalu menggunakan kata-kata santun.				
57	Ketika saya tidak dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas, saya selalu berusaha untuk meminta izin dan membuat surat resmi.				
58	Saya sering berbicara dengan teman ketika guru sedang menerangkan pelajaran.				
59	Saya selalu menyapa dengan ramah dan sopan kepada guru, karyawan dan TU sekolah apabila berpapasan.				
60	Saya selalu mengucapkan terima kasih apabila ada orang lain yang membantu saya.				
61	Saya tidak pernah menceritakan rahasia teman saya kepada orang lain.				
62	Saya selalu menyampaikan salam ketika memasuki kelas.				
63	Saya tidak meminta izin pada guru apabila hendak meninggalkan kelas.				
Bijaksana					
64	Ketika ada teman-teman saya yang berselisih paham, saya berusaha untuk ikut menyelesaikan permasalahan mereka tanpa memihak salah satu dari mereka.				
65	Dalam kegiatan diskusi kelompok, saya menghargai adanya perbedaan pendapat, dan mencoba untuk menarik kesimpulan dari beberapa pendapat tersebut.				
66	Musyawarah mufakat merupakan cara pengambilan keputusan yang paling benar.				
67	Saya tidak suka terlibat dalam permasalahan orang lain.				
68	Saya lebih sering memandang masalah secara subjektif daripada objektif.				

Kreativitas					
69	Saya menggunakan referensi lain selain buku catatan dan buku modul untuk mengerjakan tugas.				
70	Saya dapat menemukan alternatif rumus lain yang digunakan untuk mengerjakan tugas, selain yang diajarkan di sekolah.				
71	Saya suka berimajinasi untuk menemukan hal-hal baru.				
72	Saya senang bereksperimen dengan hal-hal baru.				
Disiplin					
73	Ketika mengikuti upacara bendera hari senin, saya selalu memakai atribut wajib sesuai aturan sekolah seperti topi dan identitas kelas.				
74	Saya merasa nyaman bila sudah ada di kelas sebelum pelajaran dimulai.				
75	Saya menyerahkan tugas tepat waktu.				
76	Sebelum tidur malam, saya terlebih dahulu menyiapkan bahan pelajaran esok hari.				
77	Saya sering terlambat masuk sekolah.				
78	Sebelum memulai pelajaran praktik, saya selalu memeriksa alat-alat yang diperlukan.				
79	Saya membuat jadwal belajar dan jadwal kegiatan lain, agar kegiatan belajar di rumah teratur.				
80	Saya melaksanakan aktivitas belajar tanpa disuruh.				

ANGKET EKSTRAKURIKULER KOMPUTER

Nama Siswa :

Kelas / Sekolah :

Jenis Kelamin : Laki-laki / Perempuan

Kata Pengantar :

Dalam rangka penulisan skripsi di Universitas Negeri Semarang (UNNES) sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), maka saya selaku peneliti memberikan angket kepada siswa kelas X TOKR 4 SMK As-Syamsuriyyah Wanasari. Dalam hal ini anda terpilih untuk mewakili responden dalam penelitian ini guna memberikan segala keterangan yang diperlukan dalam penelitian. Oleh karena itu angket ini sebagai alat pengumpulan data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian.

Petunjuk Pengisian Angket :

a. Tulis identititas Anda di tempat yang tersedia.
b. Bacalah dengan cermat terlebih dahulu setiap pernyataan yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.
c. Setiap pernyataan pilihlah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda.
d. Kesungguhan dan kejujuran Anda dalam memberikan jawaban sangat membantu penelitian untuk memperoleh data karenanya peneliti mengucapkan terima kasih.
e. Selamat mengerjakan.

Keterangan :

STS Sangat Tidak Setuju (1) TS: Tidak Setuju (2) S :Setuju (3) SS:Sangat Setuju (4)

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
	Keaktifan Siswa				
1	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh.				
2	Saya selalu mengmpulkan tugas tepat waktu.				
3	Saya mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.				
4	Saya dan teman-teman saya bekerjasama dalam penyelesain tugas yang sulit.				

5	Saya tidak suka mencatat materi pelajaran yang diberikan oleh guru.				
6	Ketika saya mengalami kesulitan dalam pelajaran tertentu, saya tidak sungkan-sungkan untuk bertanya kepada guru atau teman.				
7	Saya menggunakan referensi lain selain buku catatan dan buku modul untuk menambah wawasan dan mengerjakan tugas.				
8	Dalam melaksanakan diskusi kelompok, saya dan teman-teman membaginya dalam porsi kerja yang sama.				
9	Saya selalu mengerjakan tugas dan ujian saya dengan baik.				
10	Saya malas dan mudah menyerah dalam mengerjakan tugas yang sulit.				
11	Setelah pulang sekolah, saya gunakan waktu belajar saya untuk mengulang mata pelajaran yang telah diajarkan guru di kelas.				
12	Ketika ada jam pelajaran yang kosong, saya mengisinya dengan belajar dan mengerjakan tugas.				
13	Saya tidak suka memberikan pendapat saya ketika sesi tanya jawab berlangsung.				
Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler					
14	Saya hanya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang diwajibkan sekolah.				
15	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler lain, walaupun kegiatan itu tidak diwajibkan di sekolah.				
16	Banyaknya kegiatan ekstrakurikuler yang saya ikuti mampu meningkatkan nilai ekstrakurikuler saya.				
17	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sesuai jadwal				

	yang ditentukan.				
18	Membolos dari kegiatan ekstrakurikuler adalah hal yang biasa.				
19	Ketika dalam kegiatan ekstrakurikuler, saya adalah bagian penting dari tim (kelompok). Teman-teman saya bergantung pada saya.				
20	Berangkat kegiatan ekstrakurikuler hanya karena mengikuti aturan dari sekolah.				
21	Saya tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang tidak diwajibkan karena tidak ada yang sesuai dengan hobi saya.				
22	Saya dikenal pasif dalam kegiatan ekstrakurikuler.				
23	Waktu kegiatan ekstrakurikuler yang hanya sekali seminggu, saya rasa belum cukup.				
24	Saya mengikuti lebih dari satu kegiatan ekstrakurikuler agar teman saya bertambah banyak.				
25	Kreativitas saya bertambah dalam mengerjakan tugas-tugas dan ujian setelah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.				
Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Komputer					
26	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer untuk mencari berbagai informasi tambahan yang diperlukan dalam menunjang nilai saya pada mata pelajaran yang berkaitan dengan komputer.				
27	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer karena minat saya pada dunia teknologi.				
28	Ketika saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer, saya merasa memiliki bakat dalam bidang teknologi.				
29	Pengalaman dan kemampuan saya bertambah tentang				

	komputer seiring mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer.				
30	Mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer menjadikan keterampilan komputer saya berkembang.				
31	Kegiatan ekstrakurikuler komputer membuat saya lebih rajin belajar di kelas.				
32	Mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer hanya untuk mendapatkan sertifikat.				
33	Setelah saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer saya merasa lebih percaya diri ketika mengikuti mata pelajaran yang berkaitan dengan komputer di kelas.				
34	Setelah saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer, saya merasa lebih mudah dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah.				
35	Saya dapat memfungsikan kemampuan saya dalam berteknologi ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer.				
36	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer karena teman saya mengikutinya.				
37	Daripada bosan di rumah, saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer.				
38	Kegiatan ekstrakurikuler komputer yang saya ikuti menunjang karir saya setelah lulus nanti.				
39	Saya berperan aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer seperti menyampaikan kritik dan pendapat.				
40	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer agar dipandang rajin oleh guru dan teman-teman.				

Lampiran 3 (Rekap Angket Uji Coba, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas Angket)

HASIL REKAP UJI COBA (ANGKET SOFT SKILLS)

No	Kode Responden	Nomor Angket																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	UC1	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	1	3	3	2	3	4	1	4	3
2	UC2	3	3	3	3	2	2	2	4	3	3	2	2	4	3	2	4	3	2	3	4
3	UC3	2	3	4	4	2	2	2	3	3	3	1	1	3	4	2	2	2	2	1	4
4	UC4	2	3	4	4	4	3	2	4	4	2	1	3	4	2	4	2	3	2	3	3
5	UC5	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	2	4	4	3	3	1	3	2	4	3
6	UC6	3	4	3	2	2	4	2	2	3	4	1	2	3	4	2	1	3	1	2	4
7	UC7	3	4	3	2	3	4	3	4	4	2	2	3	4	4	2	4	4	1	3	4
8	UC8	3	3	4	3	3	1	2	4	3	3	2	2	4	4	2	4	3	1	2	4
9	UC9	3	2	4	2	3	3	3	4	3	2	2	1	3	2	2	4	1	2	4	4
10	UC10	3	3	3	2	2	2	2	4	3	3	1	2	2	4	2	4	2	2	1	2
11	UC11	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	4	3	1	2	3
12	UC12	4	3	3	2	2	4	1	3	3	3	2	1	2	4	1	4	2	1	4	3
13	UC13	4	3	4	3	3	4	2	2	3	4	1	2	3	4	2	4	4	3	4	3
14	UC14	3	4	3	2	3	3	1	4	3	3	1	2	3	2	2	4	4	2	1	3
15	UC15	3	4	3	3	3	2	1	4	3	4	2	1	3	4	2	4	3	2	4	4
16	UC16	3	3	4	4	2	3	2	3	2	4	2	2	2	4	1	4	3	1	2	4
17	UC17	3	4	4	3	1	1	2	4	3	4	1	2	2	3	2	3	1	2	1	4
18	UC18	2	3	4	3	3	3	2	3	3	2	2	4	2	4	3	3	2	3	2	3
19	UC19	3	3	4	2	2	2	1	4	3	4	2	4	4	4	3	3	4	1	4	4
20	UC20	3	4	3	2	2	3	1	4	3	3	1	1	3	3	1	1	1	1	2	3
21	UC21	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	2	4	3	2	3	3	1	1	4
22	UC22	3	2	2	4	2	3	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2
23	UC23	2	3	3	3	3	4	4	4	3	2	2	3	4	3	4	3	4	3	4	4
24	UC24	4	3	4	4	3	3	4	4	4	1	1	1	4	2	4	4	3	2	3	3
25	UC25	2	3	3	3	4	2	2	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	2	4	4
26	UC26	3	2	4	3	3	3	2	3	3	4	1	1	3	3	2	3	4	2	4	4
27	UC27	3	2	3	4	1	1	1	3	3	4	1	1	1	2	2	1	4	2	4	1
28	UC28	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3
29	UC29	2	3	4	3	3	4	4	4	2	3	2	4	3	3	2	3	4	2	2	3
30	UC30	3	3	3	2	4	3	4	4	3	2	1	2	3	3	3	1	2	2	4	3
31	UC31	3	2	3	3	3	3	2	4	3	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	3
32	UC32	2	1	3	2	3	1	2	3	1	4	2	1	2	3	3	2	1	2	4	3
33	UC33	4	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3
34	UC34	3	2	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3	1	1	2
35	UC35	4	1	4	4	4	1	1	4	1	4	2	3	3	3	1	3	3	1	4	2
36	UC36	3	3	4	3	2	4	3	4	4	3	2	1	3	4	1	3	4	2	3	4
37	UC37	4	4	4	1	2	4	2	3	4	4	1	1	3	4	2	4	3	4	2	4
38	UC38	3	4	4	2	3	2	3	4	3	2	1	2	4	4	2	2	3	3	2	3
39	UC39	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	1	3	1	3	3
40	UC40	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	2	1	2	4	2	3	4	2	2	4
41	UC41	3	3	3	4	3	4	2	3	4	4	1	1	4	3	1	3	2	2	4	3
42	UC42	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	4	4	3	4	2	3	2	3
43	UC43	4	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	1	3	3	2	4	3	2	2	3
44	UC44	3	3	3	3	2	2	2	1	3	3	2	1	3	3	2	3	2	3	2	3
45	UC45	3	3	4	2	4	4	4	4	4	3	1	1	4	2	3	3	2	1	3	4
46	UC46	2	3	4	3	4	3	4	4	4	3	1	3	4	4	1	4	3	3	3	4
	ΣX	137	139	158	131	125	126	104	154	139	140	76	87	141	148	100	136	129	87	123	151
	ΣX^2	423	445	556	399	367	384	270	542	443	452	140	209	459	502	248	452	403	189	383	519
	ΣXY	30674	31413	35663	29376	28342	28538	23650	34805	31516	31476	17016	19819	31925	33462	22663	30817	29249	19722	27909	34213
	rxy	-0,308	0,304	0,361	-0,140	0,428	0,315	0,425	0,331	0,518	0,001	-0,175	0,364	0,406	0,346	0,305	0,319	0,359	0,307	0,325	0,513
	rtabel	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291
	kevalidan	tidak valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid
	$\sigma^2 i$	0,326	0,543	0,289	0,564	0,594	0,845	0,758	0,575	0,500	0,563	0,314	0,966	0,583	0,561	0,665	1,085	0,897	0,532	1,176	0,507

No	Kode Responden	Nomor Angket																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	UC1	2	3	3	4	4	2	4	3	3	2	2	3	4	2	1	3	3	3	3	2
2	UC2	2	4	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3	4	2	2	3	3	2	4	2
3	UC3	1	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	4	1	3	3	3	2	3	1
4	UC4	1	4	4	3	4	3	4	2	3	1	3	4	3	2	1	2	3	3	2	3
5	UC5	2	4	4	3	4	4	3	3	4	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2
6	UC6	2	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	3	3	2	2	3	4	3	4	1
7	UC7	2	4	3	3	4	2	3	3	3	2	3	2	3	4	1	4	4	4	2	1
8	UC8	1	4	3	3	3	3	2	3	4	2	4	3	3	2	2	2	3	2	3	2
9	UC9	1	4	4	4	3	3	3	2	3	2	4	4	3	2	1	2	3	2	3	2
10	UC10	2	3	4	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	1	2	2	3	3	2	3
11	UC11	2	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	1
12	UC12	4	4	3	3	4	4	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2
13	UC13	3	4	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3
14	UC14	2	4	3	4	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	1	3	4	1	2	3
15	UC15	1	3	4	3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	4
16	UC16	1	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	4	3	1
17	UC17	2	4	3	3	4	3	4	3	2	2	3	4	3	2	1	3	4	3	3	1
18	UC18	2	3	4	2	3	3	4	4	3	3	2	3	4	4	3	1	1	4	2	2
19	UC19	1	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	3	2	2	1	3	4	3	2	3
20	UC20	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2
21	UC21	2	4	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	2	2	1	2	1	2	2	2
22	UC22	2	3	4	3	4	2	3	2	1	3	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1
23	UC23	2	4	4	3	4	3	2	4	3	2	2	4	3	3	2	3	4	3	4	2
24	UC24	2	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	4	2	2	1
25	UC25	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	1	4	2
26	UC26	1	4	4	4	3	3	4	3	2	2	2	4	4	2	1	4	4	4	4	3
27	UC27	1	4	4	4	3	4	4	1	4	3	4	3	3	1	1	1	3	3	3	1
28	UC28	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2
29	UC29	2	4	4	3	4	2	3	4	2	2	2	3	3	2	3	4	3	3	4	3
30	UC30	3	4	4	3	4	4	3	3	3	1	3	3	4	2	1	1	3	3	3	2
31	UC31	1	4	4	3	3	3	2	2	3	2	3	4	3	2	2	2	4	2	1	1
32	UC32	3	1	3	3	3	3	2	1	2	1	1	1	1	2	3	1	2	3	2	2
33	UC33	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	2	3	2
34	UC34	2	4	4	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	2	1	3	2
35	UC35	3	3	4	1	3	4	4	1	4	3	1	2	3	2	2	3	3	1	2	2
36	UC36	2	4	3	3	4	3	4	4	2	2	3	4	4	3	2	3	4	3	3	2
37	UC37	2	4	4	3	4	2	4	4	3	3	3	2	3	4	2	2	3	4	2	4
38	UC38	3	3	3	2	3	3	4	2	4	2	3	4	4	2	2	2	4	3	2	2
39	UC39	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2
40	UC40	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	2	2	3	3	3	3	2
41	UC41	2	4	4	3	4	3	3	3	3	2	4	4	3	2	2	2	4	3	3	2
42	UC42	2	3	3	4	3	4	4	2	3	3	4	3	2	3	3	4	4	3	3	4
43	UC43	2	3	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3
44	UC44	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2
45	UC45	1	4	4	1	4	4	4	3	4	2	4	3	2	2	1	4	4	3	4	1
46	UC46	2	4	4	3	4	1	4	1	4	1	3	4	4	2	3	1	3	3	1	3
	ΣX	90	164	164	139	162	135	153	125	132	103	132	141	142	106	92	114	147	122	123	96
	ΣX^2	200	602	596	439	582	419	529	375	406	253	406	453	462	268	214	318	495	354	359	232
	ΣXY	20244	37041	36997	31262	36542	30376	34569	28395	29857	23157	29862	31917	32174	24008	20751	25869	33250	27608	27906	21764
	rxy	0,018	0,382	0,350	0,024	0,332	0,048	0,356	0,460	0,323	0,000	0,332	0,445	0,479	0,339	0,115	0,376	0,374	0,304	0,431	0,301
	rtabel	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291
	kevalidan	tidak valid	valid	valid	tidak valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	valid
	$\sigma^2 i$	0,520	0,376	0,246	0,413	0,250	0,496	0,437	0,768	0,592	0,486	0,592	0,452	0,514	0,516	0,652	0,771	0,549	0,662	0,655	0,688

No	Kode Responden	Nomor Angket																			
		41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
1	UC1	1	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	2	2	2	4	4	1	3	4
2	UC2	2	2	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	2	4	3	2	4	4
3	UC3	1	2	3	4	3	3	3	2	3	1	2	3	1	2	2	3	4	1	4	3
4	UC4	3	4	2	4	1	2	3	3	2	3	3	2	1	3	3	4	3	2	4	3
5	UC5	1	3	4	4	3	3	3	3	4	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	4
6	UC6	1	1	3	3	1	3	4	3	3	3	3	1	1	1	1	4	4	1	3	4
7	UC7	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4
8	UC8	2	1	3	2	2	3	4	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	4	4
9	UC9	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	1	3	3
10	UC10	2	2	1	2	4	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	4	3	3	4
11	UC11	2	1	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3
12	UC12	1	2	3	3	2	3	4	1	2	2	2	3	1	4	3	2	3	1	2	4
13	UC13	1	4	2	1	4	3	3	3	3	2	1	3	3	2	2	3	4	3	4	4
14	UC14	2	3	2	3	2	2	3	3	4	2	3	1	2	4	2	4	4	1	3	4
15	UC15	2	2	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	4	1	4	3
16	UC16	2	3	3	4	3	2	4	2	4	3	2	2	2	2	4	3	4	2	4	4
17	UC17	2	2	2	1	2	3	4	2	2	4	3	1	2	3	2	3	3	1	4	4
18	UC18	1	4	2	4	4	3	4	3	3	4	3	1	3	4	3	3	4	2	4	4
19	UC19	2	1	3	2	4	3	4	2	4	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4
20	UC20	2	2	3	3	1	3	4	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3	1	4	4
21	UC21	1	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	1	2	3	3
22	UC22	1	3	3	3	1	1	3	3	1	1	1	2	2	2	2	3	3	2	3	3
23	UC23	3	2	3	3	4	2	4	4	2	3	4	3	2	3	3	4	3	2	4	4
24	UC24	1	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	3	4
25	UC25	2	2	1	4	4	3	4	1	3	4	4	4	2	4	4	4	4	1	4	4
26	UC26	1	4	4	2	3	3	3	4	3	3	2	2	1	1	1	4	4	1	4	4
27	UC27	1	2	3	4	4	1	3	3	1	3	2	3	3	2	3	4	3	3	1	3
28	UC28	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3
29	UC29	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	3	2	3	3
30	UC30	2	3	2	3	3	4	2	2	4	3	3	2	2	3	3	3	4	3	4	2
31	UC31	1	4	2	2	3	3	4	3	2	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4
32	UC32	1	1	3	3	4	4	4	3	4	2	2	1	2	4	2	2	3	2	1	3
33	UC33	1	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	1	1	2	3	3	2	3	4
34	UC34	2	3	3	2	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	4	1	3	3
35	UC35	4	1	4	1	1	4	2	3	1	3	2	1	4	2	4	1	1	4	2	2
36	UC36	1	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	4	4	2	3	2	1	4	3
37	UC37	2	3	4	4	4	4	4	2	4	3	3	2	3	1	3	4	4	1	3	3
38	UC38	2	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	4	4
39	UC39	2	2	3	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	3	3	3	3	2	3	3
40	UC40	1	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	2	3	4	4	2	3	3
41	UC41	1	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	4	4	1	4	4
42	UC42	4	3	1	1	1	4	4	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	2	4	4
43	UC43	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	4
44	UC44	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3
45	UC45	4	4	4	4	1	4	3	2	3	4	3	4	1	2	2	4	4	2	4	4
46	UC46	4	4	1	4	3	4	4	1	4	1	1	3	4	1	4	4	4	1	4	4
	ΣX	85	113	122	127	129	134	154	124	129	125	114	117	103	114	118	146	147	85	152	163
	ΣX^2	193	317	352	389	407	418	532	358	397	367	304	333	259	316	332	486	499	185	528	593
	ΣXY	19332	25613	27356	28768	29217	30309	34760	27765	29206	28330	25821	26568	23214	25633	26715	33099	33256	18978	34472	36778
	rxy	0,347	0,310	-0,128	0,325	0,299	0,325	0,316	-0,218	0,321	0,406	0,386	0,415	0,100	0,005	0,321	0,541	0,358	-0,234	0,551	0,313
	rtabel	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291
	kevalidan	valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	tidak valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid
	$\sigma^2 i$	0,781	0,857	0,618	0,834	0,983	0,601	0,357	0,516	0,766	0,594	0,467	0,770	0,617	0,728	0,637	0,491	0,636	0,607	0,560	0,335

No	Kode Responden	Nomor Angket																				Y	Y²
		61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80		
1	UC1	3	4	1	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	1	3	4	4	236	55696
2	UC2	3	4	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	1	3	4	3	240	57600
3	UC3	4	4	1	4	3	4	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	1	4	3	4	217	47089
4	UC4	1	3	1	4	3	3	4	1	4	3	3	3	3	3	3	3	1	4	3	3	225	50625
5	UC5	3	3	1	3	3	3	2	2	3	3	4	4	3	3	2	2	2	3	3	3	229	52441
6	UC6	4	3	1	3	4	3	3	2	3	2	3	3	4	2	2	4	1	3	4	2	219	47961
7	UC7	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	4	4	3	3	1	3	3	2	231	53361
8	UC8	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	2	4	3	4	3	3	2	3	3	3	222	49284
9	UC9	3	3	2	3	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	2	2	4	3	4	3	223	49729
10	UC10	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	213	45369
11	UC11	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	211	44521
12	UC12	3	4	3	3	3	4	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	212	44944
13	UC13	4	3	1	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	227	51529
14	UC14	2	4	1	1	3	2	1	4	2	4	3	2	3	2	3	4	1	4	3	4	212	44944
15	UC15	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	235	55225
16	UC16	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	1	3	4	3	232	53824
17	UC17	3	4	1	2	3	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	211	44521
18	UC18	3	2	2	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	1	1	4	4	4	240	57600
19	UC19	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	1	3	3	3	234	54756
20	UC20	3	3	1	3	3	4	2	2	3	3	3	2	4	4	3	4	1	4	3	3	212	44944
21	UC21	3	3	2	2	3	3	4	2	3	2	3	2	3	2	3	4	2	3	3	2	209	43681
22	UC22	3	3	2	2	3	4	1	2	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	2	186	34596
23	UC23	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	1	3	4	3	3	249	62001
24	UC24	4	4	1	3	3	4	3	2	2	2	3	2	4	2	4	4	1	3	3	3	221	48841
25	UC25	2	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	272	73984
26	UC26	4	4	1	4	3	4	1	3	1	3	4	3	4	4	3	4	2	3	3	3	234	54756
27	UC27	4	4	1	4	3	3	3	1	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	213	45369
28	UC28	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	214	45796
29	UC29	2	4	3	2	4	4	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	242	58564
30	UC30	4	4	1	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	1	3	3	4	233	54289
31	UC31	3	3	3	3	4	3	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	1	3	3	3	216	46656
32	UC32	4	1	2	3	2	3	3	4	3	2	3	4	3	3	2	3	4	4	3	4	196	38416
33	UC33	3	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	210	44100
34	UC34	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	215	46225
35	UC35	2	2	4	3	3	4	2	3	1	2	3	3	1	3	4	4	3	2	3	4	207	42849
36	UC36	3	4	1	3	3	4	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	4	4	232	53824
37	UC37	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	4	4	1	4	3	4	243	59049
38	UC38	2	3	1	4	3	4	2	3	4	3	3	2	4	4	3	4	1	3	3	3	231	53361
39	UC39	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	205	42025
40	UC40	3	3	1	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	231	53361
41	UC41	4	4	1	4	4	4	1	1	4	3	4	3	4	3	3	3	1	4	3	4	232	53824
42	UC42	4	4	1	1	4	4	3	1	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	239	57121
43	UC43	4	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	218	47524
44	UC44	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	213	45369
45	UC45	3	4	1	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	251	63001
46	UC46	3	4	3	4	4	4	4	1	4	3	4	4	4	4	3	4	1	4	4	4	249	62001
	Σ																					10342	2336546
	ΣX	142	148	82	136	147	158	131	115	133	132	146	144	158	149	143	140	86	148	143	147		
	ΣX²	460	500	182	428	479	560	409	319	415	400	486	474	564	501	459	454	200	488	457	487		
	ΣXY	31863	33466	18368	30738	33222	35673	29657	25800	30103	29850	32997	32568	35748	33652	32299	31458	19180	33405	32281	33231		
	rxy	-0,125	0,368	-0,106	0,297	0,532	0,339	0,320	-0,092	0,341	0,352	0,340	0,375	0,458	0,334	0,367	-0,031	-0,232	0,356	0,347	0,410		
	rtabel	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291		
	kevalidan	tidak valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	tidak valid	valid	valid	valid		
	σ²i	0,471	0,518	0,779	0,563	0,201	0,376	0,781	0,685	0,662	0,461	0,491	0,505	0,463	0,399	0,314	0,607	0,853	0,257	0,271	0,375		
	Σσ²i	46,264																					
	σ²t	247,709																					
	r11	0,834																					

VALIDITAS (PERNYAATAAN NOMOR 2)

X	Y	X^2	Y^2	XY
4	236	16	55696	944
3	240	9	57600	720
3	217	9	47089	651
3	225	9	50625	675
3	229	9	52441	687
4	219	16	47961	876
4	231	16	53361	924
3	222	9	49284	666
2	223	4	49729	446
3	213	9	45369	639
4	211	16	44521	844
3	212	9	44944	636
3	227	9	51529	681
4	212	16	44944	848
4	235	16	55225	940
3	232	9	53824	696
4	211	16	44521	844
3	240	9	57600	720
3	234	9	54756	702
4	212	16	44944	848
3	209	9	43681	627
2	186	4	34596	372
3	249	9	62001	747
3	221	9	48841	663
3	272	9	73984	816
2	234	4	54756	468
2	213	4	45369	426
3	214	9	45796	642
3	242	9	58564	726
3	233	9	54289	699
2	216	4	46656	432
1	196	1	38416	196
3	210	9	44100	630
2	215	4	46225	430
1	207	1	42849	207
3	232	9	53824	696
4	243	16	59049	972
4	231	16	53361	924
3	205	9	42025	615
3	231	9	53361	693
3	232	9	53824	696
4	239	16	57121	956
3	218	9	47524	654
3	213	9	45369	639
3	251	9	63001	753
3	249	9	62001	747
139	10342	445	2336546	31413

$$r_{XY} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$r_{XY} = \frac{46 \times 31413 - 139 \times 10342}{\sqrt{[46 \times 445 - (139)^2][46 \times 2336546 - (10342)}}$$

$$r_{XY} = \frac{1444998 - 1437538}{\sqrt{[20470 - 19321][107481116 - 106956964]}}$$

$$r_{XY} = \frac{7460}{\sqrt{[1149][524152]}}$$

$$r_{XY} = \frac{7460}{\sqrt{602250648}} = \frac{7460}{24540.79} = 0.3039 = 0.304\ (valid)$$

- Keterangan:
  r_{11} = koefisien korelasi antara X dan Y
  x = skor tiap butir soal
  y = skor total yang benar dari tiap subjek
  n = jumlah peserta test

- Apabila $r_{XY} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% maka butir soal dikatakan **valid**

Berdasarkan kategori dari validitas instrumen yang mengacu pada pengklasifikasian validitas yang dikemukakan oleh Guilford (1956, h.145) adalah sebagai berikut:

0,80 < rxy 1,00 validitas sangat tinggi (sangat baik)

0,60 < rxy 0,80 validitas tinggi (baik)

0,40 < rxy 0,60 validitas sedang (cukup)

0,20 < rxy 0,40 validitas rendah (kurang)

0,00 < rxy 0,20 validitas sangat rendah (jelek)

rxy 0,00 tidak valid

maka, rxy yang berada dibawah angka 0,00 akan dibuang, dan yang di antara 0,00 < 0,20 (tidak valid) akan di revisi.

no item	rxy	rtabel	kriteria	kategori
1	-0,308	0,291	tidak valid	buang
2	0,304	0,291	valid	pakai
3	0,361	0,291	valid	pakai
4	-0,140	0,291	tidak valid	buang
5	0,428	0,291	valid	pakai
6	0,315	0,291	valid	pakai
7	0,425	0,291	valid	pakai
8	0,331	0,291	valid	pakai
9	0,518	0,291	valid	pakai
10	0,001	0,291	tidak valid	revisi
11	-0,175	0,291	tidak valid	buang
12	0,364	0,291	valid	pakai
13	0,406	0,291	valid	pakai
14	0,346	0,291	valid	pakai
15	0,305	0,291	valid	pakai
16	0,319	0,291	valid	pakai
17	0,359	0,291	valid	pakai
18	0,307	0,291	valid	pakai
19	0,325	0,291	valid	pakai
20	0,513	0,291	valid	pakai
21	0,018	0,291	tidak valid	revisi
22	0,382	0,291	valid	pakai
23	0,350	0,291	valid	pakai
24	0,024	0,291	tidak valid	revisi
25	0,332	0,291	valid	pakai
26	0,048	0,291	tidak valid	revisi
27	0,356	0,291	valid	pakai
28	0,460	0,291	valid	pakai
29	0,323	0,291	valid	pakai
30	0,000	0,291	tidak valid	buang
31	0,332	0,291	valid	pakai
32	0,445	0,291	valid	pakai
33	0,479	0,291	valid	pakai
34	0,339	0,291	valid	pakai
35	0,115	0,291	tidak valid	revisi
36	0,376	0,291	valid	pakai
37	0,374	0,291	valid	pakai
38	0,304	0,291	valid	pakai
39	0,431	0,291	valid	pakai
40	0,301	0,291	valid	pakai

no item	rxy	rtabel	kriteria	kategori
41	0,347	0,291	valid	pakai
42	0,310	0,291	valid	pakai
43	-0,128	0,291	tidak valid	buang
44	0,325	0,291	valid	pakai
45	0,299	0,291	valid	pakai
46	0,325	0,291	valid	pakai
47	0,316	0,291	valid	pakai
48	-0,218	0,291	tidak valid	buang
49	0,321	0,291	valid	pakai
50	0,406	0,291	valid	pakai
51	0,386	0,291	valid	pakai
52	0,415	0,291	valid	pakai
53	0,100	0,291	tidak valid	revisi
54	0,005	0,291	tidak valid	revisi
55	0,321	0,291	valid	pakai
56	0,541	0,291	valid	pakai
57	0,358	0,291	valid	pakai
58	-0,234	0,291	tidak valid	buang
59	0,551	0,291	valid	pakai
60	0,313	0,291	valid	pakai
61	-0,125	0,291	tidak valid	buang
62	0,368	0,291	valid	pakai
63	-0,106	0,291	tidak valid	buang
64	0,297	0,291	valid	pakai
65	0,532	0,291	valid	pakai
66	0,339	0,291	valid	pakai
67	0,320	0,291	valid	pakai
68	-0,092	0,291	tidak valid	buang
69	0,341	0,291	valid	pakai
70	0,352	0,291	valid	pakai
71	0,340	0,291	valid	pakai
72	0,375	0,291	valid	pakai
73	0,458	0,291	valid	pakai
74	0,334	0,291	valid	pakai
75	0,367	0,291	valid	pakai
76	-0,031	0,291	tidak valid	buang
77	-0,232	0,291	tidak valid	buang
78	0,356	0,291	valid	pakai
79	0,347	0,291	valid	pakai
80	0,410	0,291	valid	pakai

RELIABILITAS (ANGKET *SOFT SKILLS*)

- CONTOH PERNYATAAN NOMOR 1

$$\sigma^2 = \frac{\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma^2 = \frac{423 - \frac{(137)^2}{46}}{46}$$

$$\sigma^2 = \frac{423 - \frac{18769}{46}}{46}$$

$$\sigma^2 = \frac{423 - 408}{46} = \frac{15}{46} = 0.326$$

(Nomor selanjutnya dihitung seperti contoh diatas)

$$\Sigma\sigma^2 = 46.264$$

$$\sigma^2 t = \frac{\Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma Y)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma^2 t = \frac{2336546 - \frac{(10342)^2}{46}}{46}$$

$$\sigma^2 t = \frac{2336546 - \frac{106956964}{46}}{46}$$

$$\sigma^2 t = \frac{2336546 - 2325151.39}{46}$$

$$\sigma^2 t = \frac{11394.61}{46} = 247{,}709$$

$$r_{11} = [\frac{n}{(n-1)}][1\text{-}\frac{\Sigma\sigma^2}{\sigma^2 t}]$$

$$r_{11} = [\frac{80}{(40-1)}][1\text{-}\frac{46.264}{247.709}]$$

$$r_{11} = [\frac{80}{79}][1\text{-}0.188]$$

$r_{11} = 1.013\ x\ 0.812 = 0.823$ *(reliable)*

- Apabila $r_{11} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% maka butir soal dikatakan **reliabel**

HASIL REKAP UJI COBA (ANGKET KEAKTIFAN KEGIATAN EKSTRAKURIKULER KOMPUTER)

No	Kode Responden	Nomor Angket																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	UC1	3	3	3	4	2	3	4	4	3	1	4	3	2	4	2	3	3	2	3	2
2	UC2	4	3	3	4	1	4	4	3	3	1	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2
3	UC3	4	3	3	3	1	4	3	3	4	1	4	3	4	3	4	4	3	1	2	2
4	UC4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	1	3	3	2	4	2	3	3	4	2	3
5	UC5	3	2	3	3	2	4	4	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	1	2	2
6	UC6	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	2	2	2	2	4	3	3	1	2	2
7	UC7	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	2	4
8	UC8	3	3	2	4	2	4	1	4	3	2	2	2	2	4	3	4	4	2	4	3
9	UC9	4	3	2	3	1	4	4	4	4	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	4
10	UC10	3	3	2	4	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3
11	UC11	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2
12	UC12	2	3	2	3	1	3	2	4	2	3	2	2	1	3	3	3	2	3	2	2
13	UC13	2	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3
14	UC14	4	4	3	3	1	4	2	3	3	1	3	1	2	2	2	3	3	1	1	4
15	UC15	4	4	2	3	1	4	4	3	4	1	4	4	3	3	2	3	4	3	2	2
16	UC16	3	3	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2
17	UC17	4	3	4	3	1	4	2	4	3	1	3	3	2	3	2	3	3	1	2	2
18	UC18	4	3	3	4	1	3	3	3	4	2	4	3	3	4	1	3	3	1	2	4
19	UC19	3	3	2	3	2	4	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3
20	UC20	4	3	2	3	1	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	1	2	2
21	UC21	3	3	2	3	3	4	3	3	2	1	3	2	3	4	3	3	3	1	2	3
22	UC22	3	3	1	3	2	4	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3
23	UC23	4	3	3	4	2	4	4	3	4	2	3	3	1	3	3	3	2	2	2	4
24	UC24	3	3	3	3	1	4	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	1	2	3
25	UC25	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	1	1	3	3	3	1	3	1
26	UC26	4	4	4	2	3	4	3	4	4	2	3	3	4	4	1	1	2	2	3	3
27	UC27	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	1	1	3	1	2	3
28	UC28	3	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2
29	UC29	3	4	3	4	2	4	4	4	3	4	3	2	4	2	1	3	2	4	3	2
30	UC30	3	3	3	3	1	3	3	3	4	2	3	3	2	2	3	3	3	1	2	2
31	UC31	4	3	3	4	1	3	2	4	4	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2
32	UC32	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	2	2	1	1	2	2	3	4	3
33	UC33	4	3	3	3	1	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	3	2
34	UC34	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	3	2	2	3	2	3	3
35	UC35	3	3	2	4	2	4	4	4	3	2	1	3	2	4	1	2	4	2	2	3
36	UC36	3	4	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	2
37	UC37	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	3	2	3	4	3
38	UC38	4	3	3	4	1	3	3	3	4	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	1
39	UC39	3	3	1	2	2	3	1	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3
40	UC40	4	3	3	3	1	3	2	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	1	2	3
41	UC41	3	2	2	3	1	4	1	3	4	1	2	2	2	3	3	3	3	1	2	3
42	UC42	3	3	3	4	2	4	2	3	3	1	2	2	1	2	4	1	1	4	4	4
43	UC43	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3
44	UC44	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3
45	UC45	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	1	4	4	4	2	4	2
46	UC46	4	2	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4
	ΣX	152	144	127	150	86	162	135	153	150	91	127	119	110	125	114	121	132	92	115	123
	ΣX^2	520	462	375	504	194	584	429	519	506	211	379	327	296	373	318	345	396	226	313	357
	ΣXY	16798	15885	14038	16555	9553	17853	14943	16864	16584	10001	14052	13152	12172	13824	12511	13382	14534	10218	12728	13524
	rxy	0,471	0,415	0,345	0,411	0,337	0,345	0,377	0,392	0,505	0,045	0,364	0,358	0,295	0,311	0,002	0,337	0,197	0,317	0,360	0,083
	rtabel	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291
	kevalidan	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	tidak valid	valid	valid	tidak valid
	$\sigma^2 i$	0,386	0,244	0,530	0,323	0,722	0,293	0,713	0,220	0,367	0,673	0,617	0,416	0,716	0,724	0,771	0,581	0,374	0,913	0,554	0,611

No	Kode Responden	Nomor Angket																				Y	Y²
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		
1	UC1	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	2	3	115	13225
2	UC2	2	2	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	4	2	4	4	2	2	117	13689
3	UC3	1	2	3	3	3	4	3	2	3	3	4	1	3	3	3	2	3	4	3	1	113	12769
4	UC4	3	3	4	4	4	3	2	3	1	3	3	2	4	4	2	3	1	4	3	1	117	13689
5	UC5	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	1	104	10816
6	UC6	2	2	4	1	3	3	2	2	3	3	2	1	2	3	3	2	2	3	2	1	98	9604
7	UC7	4	3	3	4	2	3	3	1	2	3	3	3	1	4	2	3	3	3	3	4	112	12544
8	UC8	2	1	2	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	3	4	4	3	2	123	15129
9	UC9	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	2	117	13689
10	UC10	3	2	2	2	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	3	2	2	2	1	2	102	10404
11	UC11	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	115	13225
12	UC12	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	2	1	3	2	3	1	2	3	2	1	97	9409
13	UC13	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	105	11025
14	UC14	1	3	2	3	3	2	3	1	4	3	4	3	3	4	2	2	3	3	3	2	104	10816
15	UC15	2	3	3	2	4	2	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	121	14641
16	UC16	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	107	11449
17	UC17	1	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	1	2	3	3	2	3	4	3	1	109	11881
18	UC18	3	3	3	1	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	1	4	4	3	1	119	14161
19	UC19	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	4	2	3	105	11025
20	UC20	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	100	10000
21	UC21	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	102	10404
22	UC22	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	98	9604
23	UC23	2	3	2	3	4	3	4	3	3	3	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	123	15129
24	UC24	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	2	4	3	3	2	3	4	3	2	112	12544
25	UC25	1	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	4	1	111	12321
26	UC26	2	2	3	3	3	4	2	2	3	3	4	2	4	3	4	4	3	4	3	4	122	14884
27	UC27	3	1	3	1	1	3	3	3	3	1	1	1	1	3	3	1	3	3	1	3	94	8836
28	UC28	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	109	11881
29	UC29	3	2	4	3	2	4	3	2	4	4	3	2	3	2	4	3	2	3	3	4	121	14641
30	UC30	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	1	104	10816
31	UC31	4	1	1	1	2	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	102	10404
32	UC32	2	3	2	3	2	3	2	3	1	4	3	3	2	2	3	3	3	2	2	1	101	10201
33	UC33	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	2	3	3	2	2	106	11236
34	UC34	3	1	2	2	2	3	3	3	3	3	1	2	3	2	3	2	3	2	2	2	97	9409
35	UC35	4	2	3	1	3	4	2	3	4	3	4	2	2	3	4	3	2	4	1	2	111	12321
36	UC36	1	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	112	12544
37	UC37	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	1	3	3	4	4	4	1	4	3	1	133	17689
38	UC38	4	3	2	2	2	4	4	3	3	4	4	2	4	3	3	2	3	3	3	2	110	12100
39	UC39	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	4	2	2	3	2	3	3	3	3	106	11236
40	UC40	1	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	2	108	11664
41	UC41	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	1	98	9604
42	UC42	4	1	1	4	4	1	4	3	4	1	2	3	1	1	2	2	4	4	3	3	105	11025
43	UC43	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	106	11236
44	UC44	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	113	12769
45	UC45	1	1	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	3	1	1	3	2	4	126	15876
46	UC46	4	1	1	1	3	4	4	4	4	2	4	1	2	1	2	3	1	1	2	4	118	13924
	Σ																					5048	557488
	ΣX	115	104	115	121	136	141	139	132	137	138	137	97	133	137	139	108	126	144	119	102		
	ΣX²	327	258	317	355	422	457	439	406	439	434	439	231	413	433	433	280	374	478	329	270		
	ΣXY	12604	11434	12718	13403	15081	15599	15333	14579	15135	15225	15154	10702	14718	15145	15318	11970	13797	15920	13160	11322		
	rxy	-0,043	0,074	0,304	0,346	0,591	0,425	0,306	0,302	0,305	0,305	0,362	0,188	0,387	0,373	0,300	0,387	-0,094	0,380	0,370	0,327		
	rtabel	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291	0,291		
	kevalidan	tidak valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid		
	σ^2_i	0,859	0,497	0,641	0,798	0,433	0,539	0,413	0,592	0,673	0,435	0,673	0,575	0,619	0,543	0,282	0,575	0,628	0,592	0,460	0,953		
	$\Sigma\sigma^2_i$	22,528																					
	σ^2_t	76,628																					
	r11	0,724																					

VALIDITAS (PERNYATAAN NOMOR 1)

X	Y	X^2	Y^2	XY
3	115	9	13225	345
4	117	16	13689	468
4	113	16	12769	452
4	117	16	13689	468
3	104	9	10816	312
3	98	9	9604	294
2	112	4	12544	224
3	123	9	15129	369
4	117	16	13689	468
3	102	9	10404	306
3	115	9	13225	345
2	97	4	9409	194
2	105	4	11025	210
4	104	16	10816	416
4	121	16	14641	484
3	107	9	11449	321
4	109	16	11881	436
4	119	16	14161	476
3	105	9	11025	315
4	100	16	10000	400
3	102	9	10404	306
3	98	9	9604	294
4	123	16	15129	492
3	112	9	12544	336
3	111	9	12321	333
4	122	16	14884	488
3	94	9	8836	282
3	109	9	11881	327
3	121	9	14641	363
3	104	9	10816	312
4	102	16	10404	408
3	101	9	10201	303
4	106	16	11236	424
2	97	4	9409	194
3	111	9	12321	333
3	112	9	12544	336
4	133	16	17689	532
4	110	16	12100	440
3	106	9	11236	318
4	108	16	11664	432
3	98	9	9604	294
3	105	9	11025	315
3	106	9	11236	318
3	113	9	12769	339
4	126	16	15876	504
4	118	16	13924	472
152	5048	520	557488	16798

$$r_{XY} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$r_{XY} = \frac{46 \times 16798 - 152 \times 5048}{\sqrt{[46 \times 520 - (152)^2][46 \times 557488 - (5048)}}$$

$$r_{XY} = \frac{772708 - 767296}{\sqrt{[23920 - 23104][25644448 - 25482304]}}$$

$$r_{XY} = \frac{5412}{\sqrt{[816][162144]}}$$

$$r_{XY} = \frac{5412}{\sqrt{132309504}} = \frac{5412}{11502{,}58} = 0.4705 = 0.471$$

- Keterangan:

  r_{11} = koefisien korelasi antara X dan Y

  x = skor tiap butir soal

  y = skor total yang benar dari tiap subjek

  n = jumlah peserta test

- Apabila $r_{XY} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% maka butir soal dikatakan **valid**

Berdasarkan kategori dari validitas instrumen yang mengacu pada pengklasifikasian validitas yang dikemukakan oleh Guilford (1956, h.145) adalah sebagai berikut:

0,80 < rxy 1,00 validitas sangat tinggi (sangat baik)

0,60 < rxy 0,80 validitas tinggi (baik)

0,40 < rxy 0,60 validitas sedang (cukup)

0,20 < rxy 0,40 validitas rendah (kurang)

0,00 < rxy 0,20 validitas sangat rendah (jelek)

rxy 0,00 tidak valid

maka, rxy yang berada dibawah angka 0,00 akan dibuang, dan yang di antara 0,00 < 0,20 (tidak valid) akan di revisi.

no item	rxy	rtabel	kriteria	kategori
1	0,471	0,291	valid	pakai
2	0,415	0,291	valid	pakai
3	0,345	0,291	valid	pakai
4	0,411	0,291	valid	pakai
5	0,337	0,291	valid	pakai
6	0,345	0,291	valid	pakai
7	0,377	0,291	valid	pakai
8	0,392	0,291	valid	pakai
9	0,505	0,291	valid	pakai
10	0,045	0,291	tidak valid	revisi
11	0,364	0,291	valid	pakai
12	0,358	0,291	valid	pakai
13	0,295	0,291	valid	pakai
14	0,311	0,291	valid	pakai
15	0,002	0,291	tidak valid	revisi
16	0,337	0,291	valid	pakai
17	0,197	0,291	tidak valid	revisi
18	0,317	0,291	valid	pakai
19	0,360	0,291	valid	pakai
20	0,083	0,291	tidak valid	revisi
21	-0,043	0,291	tidak valid	buang
22	0,074	0,291	tidak valid	revisi
23	0,304	0,291	valid	pakai
24	0,346	0,291	valid	pakai
25	0,591	0,291	valid	pakai
26	0,425	0,291	valid	pakai
27	0,306	0,291	valid	pakai
28	0,302	0,291	valid	pakai
29	0,305	0,291	valid	pakai
30	0,305	0,291	valid	pakai
31	0,362	0,291	valid	pakai
32	0,188	0,291	tidak valid	revisi
33	0,387	0,291	valid	pakai
34	0,373	0,291	valid	pakai
35	0,300	0,291	valid	pakai
36	0,387	0,291	valid	pakai
37	-0,094	0,291	tidak valid	buang
38	0,380	0,291	valid	pakai
39	0,370	0,291	valid	pakai
40	0,327	0,291	valid	pakai

RELIABILITAS (ANGKET EKSTRAKURIKULER KOMPUTER)

- CONTOH PERNYATAAN NOMOR 1

$$\sigma^2 = \frac{\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma^2 = \frac{520 - \frac{(152)^2}{46}}{46}$$

$$\sigma^2 = \frac{520 - \frac{23104}{46}}{46}$$

$$\sigma^2 = \frac{520 - 502}{46} = \frac{18}{46} = 0.39$$

(Nomor selanjutnya dihitung seperti contoh diatas)

$$\Sigma\sigma^2 = 22.528$$

$$\sigma^2 t = \frac{\Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma Y)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma^2 t = \frac{557488 - \frac{(5048)^2}{46}}{46}$$

$$\sigma^2 t = \frac{557488 - \frac{25482304}{46}}{46}$$

$$\sigma^2 t = \frac{557488 - 553963.13}{46}$$

$$\sigma^2 t = \frac{3524.87}{46} = 76.628$$

$$r_{11} = [\frac{n}{(n-1)}][1-\frac{\Sigma\sigma^2}{\sigma^2 t}]$$

$$r_{11} = [\frac{40}{(40-1)}][1-\frac{22.528}{76.628}]$$

$r_{11} = [\frac{40}{39}][1-0.294] = 1.025\ x\ 0.706 = 0.72365 = 0.724$ *(reliabel)*

- Apabila $r_{11} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% maka butir soal dikatakan **reliabel**

Lampiran 4 (Angket Penelitian)

ANGKET *SOFT SKILLS*

Nama Siswa :

Kelas / Sekolah :

Jenis Kelamin : Laki-laki / Perempuan

Kata Pengantar :

Dalam rangka penulisan skripsi di Universitas Negeri Semarang (UNNES) sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), maka saya selaku peneliti memberikan angket kepada siswa kelas X TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari. Dalam hal ini anda terpilih untuk mewakili responden dalam penelitian ini guna memberikan segala keterangan yang diperlukan dalam penelitian. Oleh karena itu angket ini sebagai alat pengumpulan data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian.

Petunjuk Pengisian Angket :

a. Tulis identititas Anda di tempat yang tersedia.
b. Bacalah dengan cermat terlebih dahulu setiap pernyataan yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.
c. Setiap pernyataan pilihlah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda.
d. Kesungguhan dan kejujuran Anda dalam memberikan jawaban sangat membantu penelitian untuk memperoleh data karenanya peneliti mengucapkan terima kasih.
e. Selamat mengerjakan.

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju (1) TS : Tidak Setuju (2) S : Setuju (3)

SS : Sangat Setuju (4)

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
	Komunikasi				
1	Saya dapat menerima kritik dengan baik.				
2	Jika saya mengalami kesulitan dalam pelajaran tertentu, saya tidak sungkan-sungkan untuk bertanya kepada guru yang bersangkutan.				
3	Saya sering mendominasi pembicaraan.				

4	Saya senang menerima masukan dari siapa saja termasuk orang-orang yang pengalamannya lebih sedikit dari saya.				
5	Saya tidak dapat menerima kritik dengan baik.				
Kejujuran					
6	Saya bangga ketika berusaha untuk mengerjakan tugas rumah saya sendiri dan tidak menyontek teman saya.				
7	Jika salah, saya tidak malu untuk mengakuinya.				
8	Saya selalu menepati janji dengan orang lain.				
9	Saat ujian saya menyontek agar mendapatkan nilai yang tinggi.				
Kerjasama					
10	Ketika mengerjakan tugas kelompok, saya dan teman-teman membaginya ke dalam porsi tugas yang sama.				
11	Saya suka berdiskusi dengan teman tentang materi pelajaran yang sulit.				
12	Saya sering memaksakan pendapat saya ketika diskusi kelompok.				
13	Saya lebih menyukai olahraga berkelompok seperti sepakbola, voli, atau basket daripada olahraga tunggal seperti jogging atau berenang.				
14	Dalam mengerjakan tugas, saya selalu bekerjasama dengan teman.				
15	Saya tidak suka menerima bantuan dari orang lain.				
16	Saya lebih suka untuk menghabiskan waktu luang sendirian.				
Motivasi					
17	Saya semangat belajar dan mengikuti kegiatan				

	ekstrakurikuler untuk menunjang karier saya di masa depan.				
18	Saya mudah menyerah dalam penyelesaian tugas-tugas yang sulit.				
19	Saya memiliki cita-cita yang tinggi dan secara terencana berusaha mewujudkannya.				
20	Saya selalu ingin memberikan hasil yang terbaik dalam apapun yang saya kerjakan.				
21	Teman mengatakan saya memiliki semangat yang tinggi.				
22	Hidup saya memiliki tujuan yang jelas.				
Mampu Beradaptasi					
23	Saya mudah menyesuaikan diri dengan perubahan dan orang-orang baru di sekitar saya.				
24	Dalam diskusi kelompok, saya selalu menghargai pendapat orang lain yang berbeda.				
25	Saya senang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan alam seperti pramuka dan pecinta alam.				
26	Saya senang memiliki teman dari latar belakang yang berbeda-beda.				
Analitikal					
27	Dalam menyampaikan pendapat, saya selalu menggunakan sumber terpercaya dan valid.				
28	Saya mengolah informasi yang saya dapat dengan baik sebelum mengambil keputusan.				
29	Saya selalu mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru dan membacanya kembali ketika belajar.				

30	Saya hanya menggunakan satu sumber buku untuk menyelesaikan tugas saya.				
31	Saya tidak suka permainan yang membutuhkan olah pikir untuk pemecahan masalahnya, seperti rubik.				
Organisasi dan Kepemimpinan					
32	Saya menjadi anggota OSIS dan selalu ikut berperan aktif menjadi panitia inti dalam kegiatannya.				
33	Saya berusaha mendorong semangat dan motivasi teman-teman saya untuk bekerjasama.				
34	Saya sering menjadi tutor bagi teman saya di kelas dalam pelaksanaan tutor sebaya.				
35	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler lebih dari dua.				
36	Saya tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler karena tidak ada yang sesuai dengan minat dan bakat saya.				
37	Saya menjadi anggota OSIS agar dipandang rajin oleh guru dan teman.				
38	Saya tidak pernah menjadi panitia dalam acara apapun.				
Interpersonal					
39	Saya memiliki sekurang-kurangnya 6 sahabat yang benar-benar dekat.				
40	Saya lebih menyukai permainan bersama untuk mengisi waktu seperti monopoli atau kartu dari pada permainan yang dilakukan sendirian seperti puzzle atau permainan komputer.				
41	Saya terbiasa mengobrol ringan dengan orang yang baru dikenal di tempat umum.				
42	Saya merasa senang bila dapat berbagi makanan, pengalaman atau ilmu dengan orang lain.				

43	Saya memiliki sekurang-kurangnya 5 teman lama yang masih rutin berkomunikasi.				
Percaya Diri					
44	Selalu berperan aktif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru ketika pelajaran dilaksanakan.				
45	Saya menawarkan diri bila ada kesempatan presentasi.				
46	Saya senang bila berada di tengah orang banyak.				
47	Saya tidak suka mengikuti kegiatan yang berkaitan dengan organisasi, seperti kemah.				
48	Saya senang bila menjadi pusat perhatian.				
49	Saya dikenal sebagai siswa yang pasif di kelas.				
Sopan Santun / Etika					
50	Saat melakukan debat pendapat dengan teman pada diskusi, saya selalu menggunakan kata-kata santun.				
51	Ketika saya tidak dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas, saya selalu berusaha untuk meminta izin dan membuat surat resmi.				
52	Saya selalu menyapa dengan ramah dan sopan kepada guru, karyawan dan TU sekolah apabila berpapasan.				
53	Saya selalu mengucapkan terima kasih apabila ada orang lain yang membantu saya.				
54	Saya selalu menyampaikan salam ketika memasuki kelas.				
Bijaksana					
55	Ketika ada teman-teman saya yang berselisih paham, saya berusaha untuk ikut menyelesaikan permasalahan mereka tanpa memihak salah satu dari mereka.				
56	Dalam kegiatan diskusi kelompok, saya menghargai				

	adanya perbedaan pendapat, dan mencoba untuk menarik kesimpulan dari beberapa pendapat tersebut.				
57	Musyawarah mufakat merupakan cara pengambilan keputusan yang paling benar.				
58	Saya tidak suka terlibat dalam permasalahan orang lain.				
Kreativitas					
59	Saya menggunakan referensi lain selain buku catatan dan buku modul untuk mengerjakan tugas.				
60	Saya dapat menemukan alternatif rumus lain yang digunakan untuk mengerjakan tugas, selain yang diajarkan di sekolah.				
61	Saya suka berimajinasi untuk menemukan hal-hal baru.				
62	Saya senang bereksperimen dengan hal-hal baru.				
Disiplin					
63	Ketika mengikuti upacara bendera hari senin, saya selalu memakai atribut wajib sesuai aturan sekolah seperti topi dan identitas kelas.				
64	Saya merasa nyaman bila sudah ada di kelas sebelum pelajaran dimulai.				
65	Saya menyerahkan tugas tepat waktu.				
66	Sebelum memulai pelajaran praktik, saya selalu memeriksa alat-alat yang diperlukan.				
67	Saya membuat jadwal belajar dan jadwal kegiatan lain, agar kegiatan belajar di rumah teratur.				
68	Saya melaksanakan aktivitas belajar tanpa disuruh.				

ANGKET EKSTRAKURIKULER KOMPUTER

Nama Siswa :

Kelas / Sekolah :

Jenis Kelamin : Laki-laki / Perempuan

Kata Pengantar :

Dalam rangka penulisan skripsi di Universitas Negeri Semarang (UNNES) sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), maka saya selaku peneliti memberikan angket kepada siswa kelas X TOKR SMK As-Syamsuriyyah Wanasari. Dalam hal ini anda terpilih untuk mewakili responden dalam penelitian ini guna memberikan segala keterangan yang diperlukan dalam penelitian. Oleh karena itu angket ini sebagai alat pengumpulan data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian.

Petunjuk Pengisian Angket :

a. Tulis identititas Anda di tempat yang tersedia.
b. Bacalah dengan cermat terlebih dahulu setiap pernyataan yang ada dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.
c. Setiap pernyataan pilihlah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda.
d. Kesungguhan dan kejujuran Anda dalam memberikan jawaban sangat membantu penelitian untuk memperoleh data karenanya peneliti mengucapkan terima kasih.
e. Selamat mengerjakan.

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju (1)

TS : Tidak Setuju (2)

S : Setuju (3)

SS : Sangat Setuju (4)

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
Keaktifan Siswa					
1	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh.				
2	Saya selalu mengmpulkan tugas tepat waktu.				

3	Saya mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.				
4	Saya dan teman-teman saya bekerjasama dalam penyelesain tugas yang sulit.				
5	Saya tidak suka mencatat materi pelajaran yang diberikan oleh guru.				
6	Ketika saya mengalami kesulitan dalam pelajaran tertentu, saya tidak sungkan-sungkan untuk bertanya kepada guru atau teman.				
7	Saya menggunakan referensi lain selain buku catatan dan buku modul untuk menambah wawasan dan mengerjakan tugas.				
8	Dalam melaksanakan diskusi kelompok, saya dan teman-teman membaginya dalam porsi kerja yang sama.				
9	Saya selalu mengerjakan tugas dan ujian saya dengan baik.				
10	Saya cepat merasa malas dan mudah menyerah dalam mengerjakan tugas yang sulit.				
11	Setelah pulang sekolah, saya gunakan waktu belajar saya untuk mengulang mata pelajaran yang telah diajarkan guru di kelas.				
12	Ketika ada jam pelajaran yang kosong, saya mengisinya dengan belajar dan mengerjakan tugas.				
13	Saya tidak suka memberikan pendapat saya ketika sesi tanya jawab berlangsung.				
Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler					
14	Saya hanya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang diwajibkan sekolah.				
15	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler lain, walaupun				

	kegiatan itu tidak diwajibkan di sekolah.				
16	Banyaknya kegiatan ekstrakurikuler yang saya ikuti mampu meningkatkan nilai ekstrakurkuler saya.				
17	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sesuai jadwal yang ditentukan.				
18	Membolos dari kegiatan ekstrakurikuler adalah hal yang biasa.				
19	Ketika dalam kegiatan ekstrakurikuler, saya adalah bagian penting dari tim (kelompok). Teman-teman saya bergantung pada saya.				
20	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler hanya karena mengikuti aturan dari sekolah.				
21	Saya dikenal pasif dalam kegiatan ekstrakurikuler.				
22	Waktu kegiatan ekstrakurikuler yang hanya sekali seminggu, saya rasa belum cukup.				
23	Saya mengikuti lebih dari satu kegiatan ekstrakurikuler agar teman saya bertambah banyak.				
24	Kreativitas saya bertambah dalam mengerjakan tugas-tugas dan ujian setelah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.				
Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Komputer					
25	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer untuk mencari berbagai informasi tambahan yang diperlukan dalam menunjang nilai saya pada mata pelajaran yang berkaitan dengan komputer.				
26	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer karena minat saya pada dunia teknologi.				
27	Ketika saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer, saya merasa memiliki bakat dalam bidang teknologi.				

28	Pengalaman dan kemampuan saya bertambah tentang komputer seiring mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer.				
29	Mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer menjadikan keterampilan komputer saya berkembang.				
30	Kegiatan ekstrakurikuler komputer membuat saya lebih rajin belajar di kelas.				
31	Mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer hanya untuk mendapatkan sertifikat.				
32	Setelah saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer saya merasa lebih percaya diri ketika mengikuti mata pelajaran yang berkaitan dengan komputer di kelas.				
33	Setelah saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer, saya merasa lebih mudah dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah.				
34	Saya dapat memfungsikan kemampuan saya dalam berteknologi ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer.				
35	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer karena teman saya mengikutinya.				
36	Kegiatan ekstrakurikuler komputer yang saya ikuti menunjang karir saya setelah lulus nanti.				
37	Saya berperan aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer seperti menyampaikan kritik dan pendapat.				
38	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer agar dipandang rajin oleh guru dan teman-teman.				

Lampiran 5 (Rekap Angket Penelitian)

Rekap Hasil Angket Soft Skills

No.	Nama Responden	No. Angket																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	Agus Setiawan	3	4	1	1	2	4	4	3	1	3	4	2	4	3	2	2	4
2	Alfin Asyifa	4	3	2	3	3	3	2	4	2	3	4	2	1	2	1	3	4
3	Audi Noval	3	3	3	2	1	3	4	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3
4	Deni Muhammad R	3	4	2	3	2	4	4	2	1	3	3	2	4	3	2	2	4
5	Doni Hermawan	3	3	2	3	2	4	3	2	1	3	3	3	4	2	2	2	3
6	Fahmi Fahrezi	3	3	2	3	2	3	2	4	1	3	4	2	3	3	2	2	4
7	Fahmi Sidiq	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	1	3	2	3	3	4
8	Hidayatul Ghufron	3	3	2	4	2	3	3	3	3	4	3	2	4	3	1	2	3
9	Khaerul Aman	4	3	3	2	2	4	4	4	1	2	2	2	3	3	2	2	4
10	Khaerul Umam	4	4	2	3	1	3	3	4	1	3	4	2	3	4	1	2	3
11	Lujeng Mulyono	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	4	2	4	4	1	1	3
12	M Fadhli Rozak	3	3	3	4	1	3	4	3	1	3	3	2	4	2	3	2	2
13	M Abdulloh M	3	4	2	3	2	4	3	4	1	3	3	2	3	3	2	2	3
14	M Rafi Fujiantoro	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3
15	M Syarif H	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3
16	Nur Ikhsan	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2
17	Rafli Apriliadi	3	3	4	4	2	4	4	3	1	4	4	2	4	2	2	1	4
18	Sabar Priyanto	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	2	2	4
19	Solikhin	4	3	3	2	2	4	2	4	1	3	2	3	4	3	2	2	4
20	Wandriyanto	4	3	2	3	3	4	3	4	2	3	4	2	4	3	1	2	3
21	Agung Izulhaq	4	4	4	3	2	4	4	4	1	1	4	2	4	3	2	2	4
22	Ahmad Imron R	3	4	2	3	1	3	3	3	2	4	4	3	3	3	2	4	4
23	Akhmad Nurhilal	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3
24	Amir Khusnul Lutfi	3	3	2	4	2	4	3	3	1	3	3	2	2	3	2	3	3
25	Andi Bahar	3	3	3	3	2	4	3	3	1	3	4	2	4	3	2	1	4
26	Eri Aprilia Kurniawan	3	4	2	2	2	4	3	3	1	2	2	2	3	3	2	2	3
27	Firdaos	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3
28	Ilham Mukhafi	3	3	2	3	2	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3
29	Kholit Ikhsan	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	3	3	2	1	1	1
30	Moh Agus Safi'i	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	2	2	3
31	Moh Iza Rokhanan	3	3	1	3	2	4	4	4	1	3	3	3	4	2	2	2	3
32	Mughni Labib Zain	3	3	3	3	2	4	3	4	1	3	3	2	2	3	2	2	3
33	Nuril Ahyar	3	3	2	2	2	4	4	4	1	2	3	1	2	3	1	3	3
34	Rafi Quraisy Sihab	3	3	2	3	2	3	1	3	2	3	3	3	3	2	2	1	4
35	Riki Nur Faizi	3	4	3	3	2	3	3	3	1	3	4	3	4	3	2	3	3
36	Samsu Ridho	3	3	2	4	2	4	4	4	1	3	4	1	3	3	2	2	4
37	Yasa Ali Aladim	3	3	3	2	2	3	3	3	1	3	3	2	3	3	1	2	4

No.	Nama Responden	No. Angket																
		18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
1	Agus Setiawan	2	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3
2	Alfin Asyifa	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	1	2	4	4
3	Audi Noval	2	4	4	3	3	2	4	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3
4	Deni Muhammad R	1	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	1	1	2	3	3
5	Doni Hermawan	3	3	4	2	2	3	3	3	3	2	4	2	2	2	2	3	2
6	Fahmi Fahrezi	2	4	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	4
7	Fahmi Sidiq	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	1	2	3	2
8	Hidayatul Ghufron	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	2
9	Khaerul Aman	2	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	4	2	3	3	4	3
10	Khaerul Umam	1	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	1	2	3	3	3
11	Lujeng Mulyono	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3
12	M Fadhli Rozak	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	1	2	2	3	2	3
13	M Abdulloh M	2	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	2	2
14	M Rafi Fujiantoro	2	3	4	2	3	3	3	2	3	3	4	3	2	2	2	3	2
15	M Syarif H	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2
16	Nur Ikhsan	2	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2
17	Rafli Apriliadi	1	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	3	4	2	2	3	4
18	Sabar Priyanto	2	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3
19	Solikhin	2	4	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	2
20	Wandriyanto	1	4	4	4	4	3	3	3	3	2	4	4	3	3	2	4	2
21	Agung Izulhaq	1	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	2	1	4	4	4
22	Ahmad Imron R	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	2	3	3
23	Akhmad Nurhilal	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3
24	Amir Khusnul Lutfi	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2
25	Andi Bahar	1	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	2	3	2
26	Eri Aprilia Kurniawan	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3
27	Firdaos	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3
28	Ilham Mukhafi	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2
29	Kholit Ikhsan	2	2	2	1	2	2	1	2	2	4	2	1	2	2	2	4	4
30	Moh Agus Safi'i	1	3	3	3	4	3	2	4	2	2	3	3	3	2	3	3	2
31	Moh Iza Rokhanan	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	2	3	4	3
32	Mughni Labib Zain	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4
33	Nuril Ahyar	2	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3
34	Rafi Quraisy Sihab	2	4	4	4	4	3	4	4	3	1	3	3	3	1	1	4	1
35	Riki Nur Faizi	2	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	1	3	3	3
36	Samsu Ridho	1	4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3
37	Yasa Ali Aladim	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3

No.	Nama Responden	No. Angket																
		35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
1	Agus Setiawan	3	2	2	2	2	3	4	4	2	2	3	3	2	2	3	4	4
2	Alfin Asyifa	4	1	1	1	3	2	3	4	3	3	2	2	1	1	2	3	4
3	Audi Noval	3	2	3	4	3	1	3	2	3	3	2	2	1	3	2	2	3
4	Deni Muhammad R	3	4	2	4	4	2	4	4	4	2	2	3	2	2	3	2	3
5	Doni Hermawan	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	4	3
6	Fahmi Fahrezi	3	1	2	2	3	3	3	4	4	3	3	2	2	2	2	3	3
7	Fahmi Sidiq	2	2	2	1	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3
8	Hidayatul Ghufron	2	3	1	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3
9	Khaerul Aman	3	2	1	2	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4
10	Khaerul Umam	3	2	2	3	4	2	3	4	4	3	3	3	2	3	2	4	3
11	Lujeng Mulyono	2	4	1	3	3	4	4	4	3	3	1	2	4	2	2	3	3
12	M Fadhli Rozak	2	3	2	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	4
13	M Abdulloh M	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3
14	M Rafi Fujiantoro	2	2	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	1	2	2	3	4
15	M Syarif H	2	3	2	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	4
16	Nur Ikhsan	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3
17	Rafli Apriliadi	3	1	2	1	2	1	2	4	2	4	3	2	1	4	1	4	4
18	Sabar Priyanto	3	2	2	2	3	2	1	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3
19	Solikhin	2	3	2	3	4	4	2	4	3	3	2	4	2	3	3	4	4
20	Wandriyanto	3	2	1	2	2	3	3	4	4	4	3	3	2	2	1	4	4
21	Agung Izulhaq	4	1	1	1	3	4	4	4	3	4	4	4	1	4	4	4	4
22	Ahmad Imron R	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3
23	Akhmad Nurhilal	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2
24	Amir Khusnul Lutfi	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	3
25	Andi Bahar	2	2	1	3	2	2	2	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3
26	Eri Aprilia Kurniawan	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3
27	Firdaos	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3
28	Ilham Mukhafi	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	2	2	2	3
29	Kholit Ikhsan	3	1	2	2	3	2	4	1	1	2	1	3	2	2	4	3	3
30	Moh Agus Safi'i	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	1	2	1	3	2
31	Moh Iza Rokhanan	4	1	3	2	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3
32	Mughni Labib Zain	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3
33	Nuril Ahyar	2	2	1	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3
34	Rafi Quraisy Sihab	2	3	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3
35	Riki Nur Faizi	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3
36	Samsu Ridho	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3
37	Yasa Ali Aladim	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3

No.	Nama Responden	No. Angket																	Total Skor	Nilai Sikap	Total Skor	Rata-rata
		52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68				
1	Agus Setiawan	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	207	82,5	289,5	144,75
2	Alfin Asyifa	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	4	2	3	4	197	84,5	281,5	140,75
3	Audi Noval	3	2	1	1	2	3	2	3	4	1	2	2	3	2	2	3	2	172	82,5	254,5	127,25
4	Deni Muhammad R	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	204	86,5	290,5	145,25
5	Doni Hermawan	3	4	3	3	3	2	3	2	3	4	4	2	3	3	2	2	2	181	84,5	265,5	132,75
6	Fahmi Fahrezi	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	190	86,5	276,5	138,25
7	Fahmi Sidiq	2	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	173	84,5	257,5	128,75
8	Hidayatul Ghufron	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	192	86,5	278,5	139,25
9	Khaerul Aman	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	202	79,5	281,5	140,75
10	Khaerul Umam	4	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	205	79,5	284,5	142,25
11	Lujeng Mulyono	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	193	79,5	272,5	136,25
12	M Fadhli Rozak	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	187	77,5	264,5	132,25
13	M Abdulloh M	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	198	79,5	277,5	138,75
14	M Rafi Fujiantoro	3	4	4	3	3	4	2	2	3	2	2	4	4	2	3	3	4	180	82,5	262,5	131,25
15	M Syarif H	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	184	74,5	258,5	129,25
16	Nur Ikhsan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	175	84,5	259,5	129,75
17	Rafli Apriliadi	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	212	79,5	291,5	145,75
18	Sabar Priyanto	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	2	2	194	82,5	276,5	138,25
19	Solikhin	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	3	201	79,5	280,5	140,25
20	Wandriyanto	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	211	81,5	292,5	146,25
21	Agung Izulhaq	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	231	84,5	315,5	157,75
22	Ahmad Imron R	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	197	82,5	279,5	139,75
23	Akhmad Nurhilal	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	187	74,5	261,5	130,75
24	Amir Khusnul Lutfi	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	187	83,5	270,5	135,25
25	Andi Bahar	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	2	3	3	4	2	189	79,5	268,5	134,25
26	Eri Aprilia Kurniawan	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	195	84,5	279,5	139,75
27	Firdaos	2	3	2	4	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	176	84,5	260,5	130,25
28	Ilham Mukhafi	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	198	79,5	277,5	138,75
29	Kholit Ikhsan	2	2	4	2	1	2	3	3	2	2	3	4	3	4	3	2	4	149	79,5	228,5	114,25
30	Moh Agus Safi'i	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	4	4	4	3	3	4	1	190	76,5	266,5	133,25
31	Moh Iza Rokhanan	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	208	79,5	287,5	143,75
32	Mughni Labib Zain	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	211	82,5	293,5	146,75
33	Nuril Ahyar	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	4	196	74,5	270,5	135,25
34	Rafi Quraisy Sihab	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	186	84,5	270,5	135,25
35	Riki Nur Faizi	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	204	79,5	283,5	141,75
36	Samsu Ridho	3	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	199	74,5	273,5	136,75
37	Yasa Ali Aladim	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	191	82,5	273,5	136,75

Rekap Hasil Penelitian Angket Keaktifan Kegiatan Ekstrakurikuler Komputer

No	Nama Responden	No Angket																		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	Agus Setiawan	4	3	3	4	1	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	1	2
2	Alfin Asyifa	3	2	2	3	1	4	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	1	3
3	Audi Noval	4	3	3	3	1	3	2	4	4	1	4	4	2	3	1	2	3	1	3
4	Deni Muhammad R	4	4	3	3	2	3	4	4	4	1	2	4	3	4	2	3	3	2	2
5	Doni Hermawan	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3
6	Fahmi Fahrezi	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	2	2	3	2	4	3	3	1	3
7	Fahmi Sidiq	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2
8	Hidayatul Ghufron	2	2	2	3	2	3	2	3	3	4	3	2	3	3	2	2	3	3	2
9	Khaerul Aman	4	4	3	3	1	3	3	2	4	1	4	4	2	3	2	3	4	1	3
10	Khaerul Umam	4	4	3	4	1	3	3	3	4	1	3	4	2	2	3	3	4	1	2
11	Lujeng Mulyono	3	3	1	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2
12	M Fadhli Rozak	3	3	3	3	1	4	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	4	1	2
13	M Abdulloh M	3	2	2	4	1	3	4	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	1	2
14	M Rafi Fujiantoro	3	2	2	3	1	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	4	1	2
15	M Syarif H	3	2	2	4	1	3	4	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	1	2
16	Nur Ikhsan	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3
17	Rafli Apriliadi	4	4	3	4	1	4	4	4	4	1	4	4	1	2	4	4	4	1	2
18	Sabar Priyanto	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	1	2
19	Solikhin	4	3	4	3	2	4	3	4	3	2	4	3	2	3	2	3	2	2	4
20	Wandriyanto	4	4	4	4	1	3	3	3	4	1	4	3	3	3	3	3	3	1	2
21	Agung Izulhaq	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	1	2	4	4	4	1	4
22	Ahmad Imron R	4	3	3	1	1	4	3	3	4	3	3	3	2	3	1	2	3	1	1
23	Akhmad Nurhilal	3	3	4	4	1	3	3	4	3	1	3	4	3	2	3	3	3	2	3
24	Amir Khusnul Lutfi	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	3	2	4	2	3	3	1	3
25	Andi Bahar	4	3	3	4	1	3	3	3	4	1	3	3	3	3	2	3	2	1	2
26	Eri Aprilia Kurniawan	4	3	3	4	1	3	3	4	4	2	3	4	2	3	2	3	4	1	2
27	Firdaos	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2
28	Ilham Mukhafi	4	4	3	3	1	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	1	2
29	Kholit Ikhsan	1	2	4	3	2	2	3	4	1	1	2	2	3	4	1	2	3	1	3
30	Moh Agus Safi'i	3	3	3	3	3	3	2	2	4	1	2	2	2	3	3	4	3	2	2
31	Moh Iza Rokhanan	4	3	3	3	3	3	2	4	4	3	2	3	3	2	1	4	3	1	3
32	Mughni Labib Zain	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	4	4	1	2
33	Nuril Ahyar	4	3	2	4	1	3	4	2	3	1	2	3	1	2	3	3	3	2	2
34	Rafi Quraisy Sihab	3	4	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	1	1	1	2	2
35	Riki Nur Faizi	4	3	4	4	1	3	4	3	3	2	4	3	2	2	4	3	3	1	3
36	Samsu Ridho	3	3	2	4	2	3	3	4	4	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2
37	Yasa Ali Aladim	4	4	4	4	2	3	3	3	3	1	4	3	2	3	2	4	3	1	2

No	Nama Responden	No Angket																			Total Skor	Nilai Ujian Ekstra	Total Skor	Rata-rata
		20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38				
1	Agus Setiawan	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	2	115	80	195	97,5
2	Alfin Asyifa	2	2	1	2	2	3	2	2	3	3	3	1	2	2	3	2	2	1	1	89	75	164	82
3	Audi Noval	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	2	4	3	2	1	104	70	174	87
4	Deni Muhammad R	3	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	114	78	192	96
5	Doni Hermawan	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	98	80	178	89
6	Fahmi Fahrezi	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	104	75	179	89,5
7	Fahmi Sidiq	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	93	77	170	85
8	Hidayatul Ghufron	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	98	80	178	89
9	Khaerul Aman	2	1	2	1	3	3	4	4	3	3	3	2	2	3	4	2	3	3	2	104	78	182	91
10	Khaerul Umam	1	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	2	4	3	2	109	70	179	89,5
11	Lujeng Mulyono	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	1	98	79	177	88,5
12	M Fadhli Rozak	3	2	2	2	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	1	114	75	189	94,5
13	M Abdulloh M	3	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	90	80	170	85
14	M Rafi Fujiantoro	1	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	93	80	173	86,5
15	M Syarif H	3	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	90	75	165	82,5
16	Nur Ikhsan	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	88	75	163	81,5
17	Rafli Apriliadi	1	1	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	4	4	3	2	4	4	2	116	72	188	94
18	Sabar Priyanto	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	104	78	182	91
19	Solikhin	3	3	1	2	4	3	2	3	3	3	4	2	2	4	3	2	4	4	2	111	80	191	95,5
20	Wandriyanto	3	1	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	1	118	78	196	98
21	Agung Izulhaq	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	1	130	82	212	106
22	Ahmad Imron R	1	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	1	3	3	3	1	4	3	1	100	80	180	90
23	Akhmad Nurhilal	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	107	82	189	94,5
24	Amir Khusnul Lutfi	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	93	80	173	86,5
25	Andi Bahar	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	1	4	3	2	102	82	184	92
26	Eri Aprilia Kurniawan	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	109	80	189	94,5
27	Firdaos	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	86	79	165	82,5
28	Ilham Mukhafi	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	1	2	104	80	184	92
29	Kholit Ikhsan	2	2	4	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	1	3	2	2	1	1	83	82	165	82,5
30	Moh Agus Safi'i	2	2	4	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	1	4	4	2	107	80	187	93,5
31	Moh Iza Rokhanan	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	1	2	4	3	1	4	2	2	110	72	182	91
32	Mughni Labib Zain	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	109	78	187	93,5
33	Nuril Ahyar	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	2	3	3	1	102	80	182	91
34	Rafi Quraisy Sihab	3	2	3	2	3	4	1	1	3	3	2	3	4	3	2	4	3	3	4	99	80	179	89,5
35	Riki Nur Faizi	2	3	3	2	4	4	3	3	3	4	4	2	3	4	3	2	4	3	2	114	75	189	94,5
36	Samsu Ridho	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	1	105	75	180	90
37	Yasa Ali Aladim	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	109	80	189	94,5

Lampiran 6 (Hasil Belajar Mata Pelajaran KKPI)

No	Nama Responden	Nilai		Ketuntasan
1	Agus Setiawan	356	89	tuntas
2	Alfin Asyifa	336	84	tuntas
3	Audi Noval	296	74	tidak tuntas
4	Deni Muhammad R	352	88	tuntas
5	Doni Hermawan	316	79	tuntas
6	Fahmi Fahrezi	328	82	tuntas
7	Fahmi Sidiq	296	74	tidak tuntas
8	Hidayatul Ghufron	328	82	tuntas
9	Khaerul Aman	336	84	tuntas
10	Khaerul Umam	328	82	tuntas
11	Lujeng Mulyono	316	79	tuntas
12	M Fadhli Rozak	312	78	tuntas
13	M Abdulloh M	328	82	tuntas
14	M Rafi Fujiantoro	316	79	tuntas
15	M Syarif H	304	76	tidak tuntas
16	Nur Ikhsan	312	78	tuntas
17	Rafli Apriliadi	336	84	tuntas
18	Sabar Priyanto	320	80	tuntas
19	Solikhin	328	82	tuntas
20	Wandriyanto	340	85	tuntas
21	Agung Izulhaq	344	86	tuntas
22	Ahmad Imron R	328	82	tuntas
23	Akhmad Nurhilal	320	80	tuntas
24	Amir Khusnul Lutfi	320	80	tuntas
25	Andi Bahar	320	80	tuntas
26	Eri Aprilia Kurniawan	328	82	tuntas
27	Firdaos	304	76	tidak tuntas
28	Ilham Mukhafi	320	80	tuntas
29	Kholit Ikhsan	288	72	tidak tuntas
30	Moh Agus Safi'i	320	80	tuntas
31	Moh Iza Rokhanan	336	84	tuntas
32	Mughni Labib Zain	344	86	tuntas
33	Nuril Ahyar	304	76	tidak tuntas
34	Rafi Quraisy Sihab	320	80	tuntas
35	Riki Nur Faizi	328	82	tuntas
36	Samsu Ridho	296	74	tidak tuntas
37	Yasa Ali Aladim	328	82	tuntas

Lampiran 7 (Nilai Sikap)

No	Nama Responden	Nilai	
1	Agus Setiawan	330	82,5
2	Alfin Asyifa	338	84,5
3	Audi Noval	330	82,5
4	Deni Muhammad R	346	86,5
5	Doni Hermawan	338	84,5
6	Fahmi Fahrezi	346	86,5
7	Fahmi Sidiq	338	84,5
8	Hidayatul Ghufron	346	86,5
9	Khaerul Aman	318	79,5
10	Khaerul Umam	318	79,5
11	Lujeng Mulyono	318	79,5
12	M Fadhli Rozak	310	77,5
13	M Abdulloh M	318	79,5
14	M Rafi Fujiantoro	330	82,5
15	M Syarif H	298	74,5
16	Nur Ikhsan	338	84,5
17	Rafli Apriliadi	318	79,5
18	Sabar Priyanto	330	82,5
19	Solikhin	318	79,5
20	Wandriyanto	326	81,5
21	Agung Izulhaq	338	84,5
22	Ahmad Imron R	330	82,5
23	Akhmad Nurhilal	298	74,5
24	Amir Khusnul Lutfi	334	83,5
25	Andi Bahar	318	79,5
26	Eri Aprilia Kurniawan	338	84,5
27	Firdaos	338	84,5
28	Ilham Mukhafi	318	79,5
29	Kholit Ikhsan	318	79,5
30	Moh Agus Safi’i	306	76,5
31	Moh Iza Rokhanan	318	79,5
32	Mughni Labib Zain	330	82,5
33	Nuril Ahyar	298	74,5
34	Rafi Quraisy Sihab	338	84,5
35	Riki Nur Faizi	318	79,5
36	Samsu Ridho	298	74,5
37	Yasa Ali Aladim	330	82,5

Lampiran 8 (Nilai Ujian Ekstrakurikuler Komputer)

No	Nama Responden	Nilai Ujian Ekstra
1	Agus Setiawan	80
2	Alfin Asyifa	75
3	Audi Noval	70
4	Deni Muhammad R	78
5	Doni Hermawan	80
6	Fahmi Fahrezi	75
7	Fahmi Sidiq	77
8	Hidayatul Ghufron	80
9	Khaerul Aman	78
10	Khaerul Umam	70
11	Lujeng Mulyono	79
12	M Fadhli Rozak	75
13	M Abdulloh M	80
14	M Rafi Fujiantoro	80
15	M Syarif H	75
16	Nur Ikhsan	75
17	Rafli Apriliadi	72
18	Sabar Priyanto	78
19	Solikhin	80
20	Wandriyanto	78
21	Agung Izulhaq	82
22	Ahmad Imron R	80
23	Akhmad Nurhilal	82
24	Amir Khusnul Lutfi	80
25	Andi Bahar	82
26	Eri Aprilia Kurniawan	80
27	Firdaos	79
28	Ilham Mukhafi	80
29	Kholit Ikhsan	82
30	Moh Agus Safi’i	80
31	Moh Iza Rokhanan	72
32	Mughni Labib Zain	78
33	Nuril Ahyar	80
34	Rafi Quraisy Sihab	80
35	Riki Nur Faizi	75
36	Samsu Ridho	75
37	Yasa Ali Aladim	80

Lampiran 9 (Uji Prasyarat Analis)

Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
hasil_belajar_kkpi	37	100.0%	0	.0%	37	100.0%

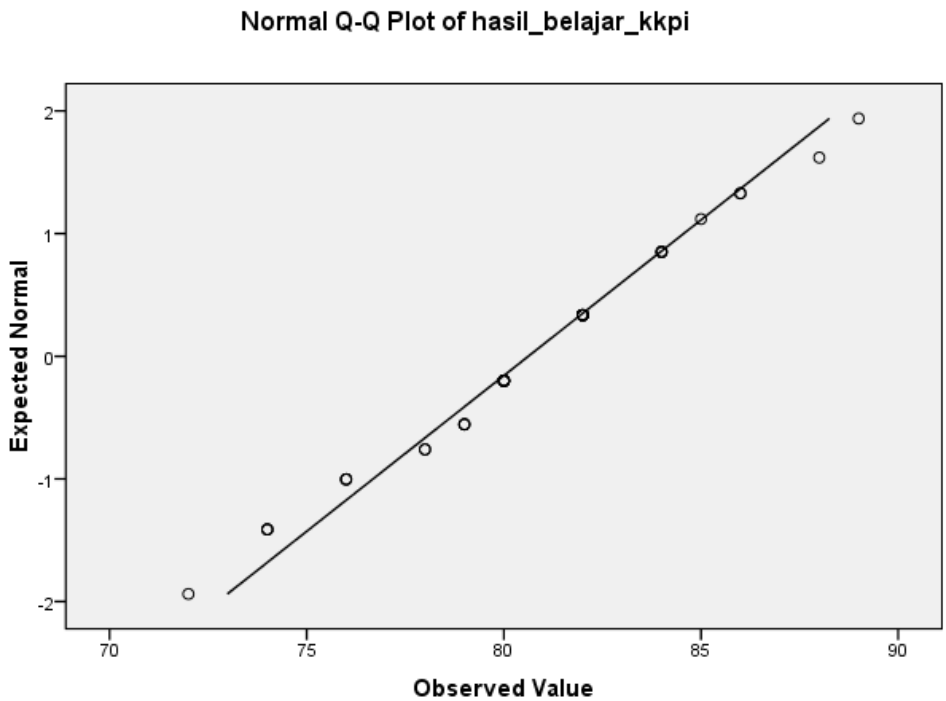
Descriptives

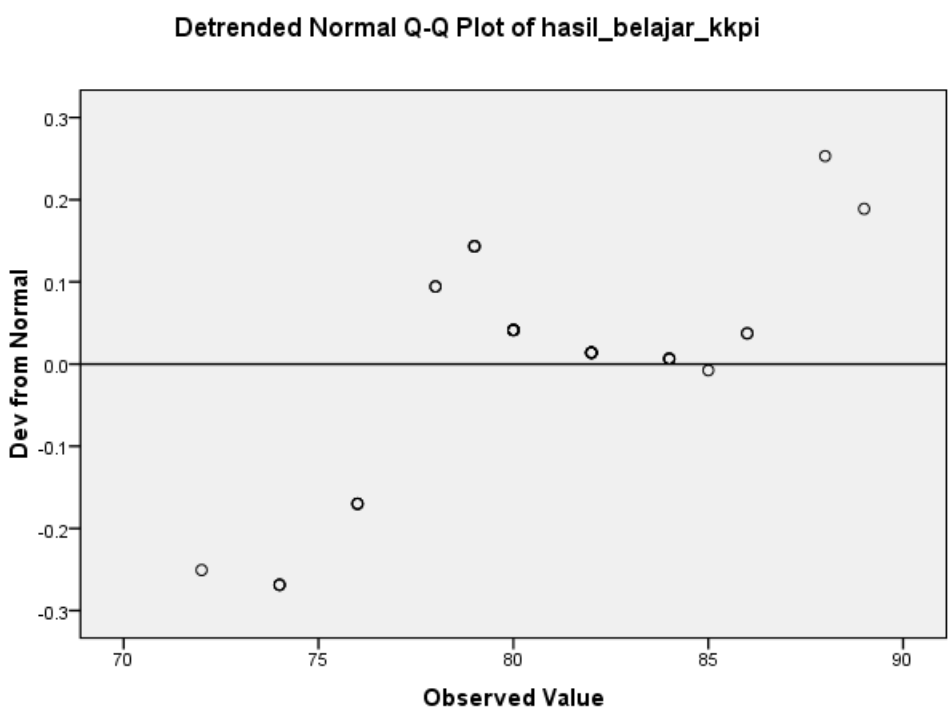
			Statistic	Std. Error
hasil_belajar_kkpi	Mean		80.62	.648
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	79.31	
		Upper Bound	81.94	
	5% Trimmed Mean		80.61	
	Median		80.00	
	Variance		15.520	
	Std. Deviation		3.939	
	Minimum		72	
	Maximum		89	
	Range		17	
	Interquartile Range		4	
	Skewness		-.142	.388
	Kurtosis		-.097	.759

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil_belajar_kkpi	.123	37	.169	.972	37	.469

a. Lilliefors Significance Correction


Normal Q-Q Plot of hasil_belajar_kkpi
Expected Normal
Observed Value
2
1
0
-1
-2
70
75
80
85
90


Detrended Normal Q-Q Plot of hasil_belajar_kkpi
Dev from Normal
Observed Value
0.3
0.2
0.1
0.0
-0.1
-0.2
-0.3
70
75
80
85
90

Uji Linieritas Variabel Soft Skills

Report

hasil_belajar_kkpi

sof...	Mean	N	Std. Deviation
114	72.00	1	.
127	74.00	1	.
128	74.00	1	.
129	77.00	2	1.414
130	78.00	2	2.828
131	79.00	1	.
132	78.50	2	.707
133	80.00	1	.
134	80.00	1	.
135	78.67	3	2.309
136	78.33	3	4.041
138	81.00	4	1.155
139	82.00	3	.000
140	83.33	3	1.155
141	82.00	1	.
142	82.00	1	.
143	84.00	1	.
144	89.00	1	.
145	86.00	2	2.828
146	85.50	2	.707
157	86.00	1	.
Total	80.62	37	3.939

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
hasil_belajar_kkpi * soft_skills	Between Groups	(Combined)	489.703	20	24.485	5.678	.000
		Linearity	403.212	1	403.212	93.498	.000
		Deviation from Linearity	86.491	19	4.552	1.056	.461
	Within Groups		69.000	16	4.312		
	Total		558.703	36			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
hasil_belajar_kkpi * soft_skills	.850	.722	.936	.876

Hasil analisis pada variabel independen *soft skills* menunjukkan bahwa harga F sebesar 1.056 dengan signifikansi 0.461. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa α (0.05) < sig.(0.461) berarti model regresi linier.

Uji Linieritas Variabel Ekstrakurikuler komputer

Report

hasil_belajar_kkpi

ke...	Mean	N	Std. Deviation
81.5	78.00	1	.
82	84.00	1	.
82.5	74.67	3	2.309
85	78.00	2	5.657
86.5	79.50	2	.707
87	74.00	1	.
88.5	79.00	1	.
89	80.50	2	2.121
89.5	81.33	3	1.155
90	78.00	2	5.657
91	81.00	4	3.830
92	80.00	2	.000
93.5	83.00	2	4.243
94	84.00	1	.
94.5	80.80	5	1.789
95.5	82.00	1	.
96	88.00	1	.
97.5	89.00	1	.
98	85.00	1	.
106	86.00	1	.
Total	80.62	37	3.939

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
hasil_belajar_kkpi * keaktifan_ekskul_komputer	Between Groups	(Combined)	401.569	19	21.135	2.287	.046
		Linearity	210.442	1	210.442	22.767	.000
		Deviation from Linearity	191.127	18	10.618	1.149	.389
	Within Groups		157.133	17	9.243		
	Total		558.703	36			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
hasil_belajar_kkpi * keaktifan_ekskul_komputer	.614	.377	.848	.719

Hasil analisis pada variabel independen ekstrakurikuler komputer menunjukkan bahwa harga F sebesar 1.149 dengan signifikansi 0.389. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa α (0.05) < sig.(0.389) berarti model regresi linier.

Uji Multikolinieritas

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.850[a]	.722	.706	2.137

a. Predictors: (Constant), keaktifan_ekskul_komputer, soft_skills

ANOVA[b]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	403.465	2	201.732	44.183	.000[a]
	Residual	155.238	34	4.566		
	Total	558.703	36			

a. Predictors: (Constant), keaktifan_ekskul_komputer, soft_skills

b. Dependent Variable: hasil_belajar_kkpi

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	17.438	7.001		2.491	.018		
	soft_skills	.447	.069	.828	6.502	.000	.503	1.986
	keaktifan_ekskul_komputer	.023	.096	.030	.236	.815	.503	1.986

a. Dependent Variable: hasil_belajar_kkpi

Collinearity Diagnostics[a]

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	soft_skills	keaktifan_ekskul_komputer
1	1	2.997	1.000	.00	.00	.00
	2	.002	41.762	.95	.07	.25
	3	.001	58.741	.05	.93	.75

a. Dependent Variable: hasil_belajar_kkpi

Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa nilai VIF sebesar 1.986 berarti lebih kecil dari 5, sehingga tidak terjadi persoalan multikolinieritas.

Lampiran 10 (Uji Hipotesis)

Uji Korelasi Sederhana

- *Variabel soft skills (X_1) terhadap hasil belajar KKPI (Y)*

Correlations

		hasil_ belajar_kkpi	soft_skills
hasil_belajar_kkpi	Pearson Correlation	1	.850**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	37	37
soft_skills	Pearson Correlation	.850**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	37	37

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

- *Variabel ekstrakurikuler komputer (X_2) terhadap hasil belajar KKPI (Y)*

Correlations

		hasil_ belajar_kkpi	keaktifan_ ekskul_ komputer
hasil_belajar_kkpi	Pearson Correlation	1	.614**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	37	37
keaktifan_ekskul_ komputer	Pearson Correlation	.614**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	37	37

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Uji Korelasi Ganda

Correlations

		hasil_ belajar_kkpi	keaktifan_ ekskul_ komputer	soft_skills
hasil_belajar_kkpi	Pearson Correlation	1	.614**	.850**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000
	N	37	37	37
keaktifan_ekskul_ komputer	Pearson Correlation	.614**	1	.705**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000
	N	37	37	37
soft_skills	Pearson Correlation	.850**	.705**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	N	37	37	37

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari out put Korelasi Bivariat dapat dilihat pada tabel Correlation:

1. Hubungan X_1 dengan Y: 0.850, Ha diterima karena nilai pada sig. 0.000 < 0.05
2. Hubungan X_2 dengan Y: 0.614, Ha diterima karena nilai pada sig. 0.000 < 0.05
3. Hubungan X_1 dengan X_2: 0.705

Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.850[a]	.722	.714	2.108

a. Predictors: (Constant), soft_skills

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.614[a]	.377	.359	3.154

a. Predictors: (Constant), keaktifan_ekskul_komputer

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.850[a]	.722	.706	2.137

a. Predictors: (Constant), soft_skills, keaktifan_ekskul_komputer

Uji Regresi Ganda Dua Prediktor

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
hasil_belajar_kkpi	80.62	3.939	37
soft_skills	136.76	7.301	37
keaktifan_ekskul_komputer	90.55	5.213	37

Correlations

		hasil_belajar_kkpi	soft_skills	keaktifan_ekskul_komputer
Pearson Correlation	hasil_belajar_kkpi	1.000	.850	.614
	soft_skills	.850	1.000	.705
	keaktifan_ekskul_komputer	.614	.705	1.000
Sig. (1-tailed)	hasil_belajar_kkpi	.	.000	.000
	soft_skills	.000	.	.000
	keaktifan_ekskul_komputer	.000	.000	.
N	hasil_belajar_kkpi	37	37	37
	soft_skills	37	37	37
	keaktifan_ekskul_komputer	37	37	37

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations		
		B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part
1	(Constant)	17.438	7.001		2.491	.018			
	soft_skills	.447	.069	.828	6.502	.000	.850	.744	.588
	keaktifan_ekskul_komputer	.023	.096	.030	.236	.815	.614	.040	.021

a. Dependent Variable: hasil_belajar_kkpi

Casewise Diagnostics[a]

Case Nu...	Std. Residual	hasil_ belajar_kkpi	Predicted Value	Residual
1	2.332	89	84.02	4.983
2	.993	84	81.88	2.123
3	-1.020	74	76.18	-2.180
4	1.671	88	84.43	3.570
5	.253	79	78.46	.540
6	.396	82	81.15	.847
7	-1.208	74	76.58	-2.581
8	.192	82	81.59	.411
9	.898	84	82.08	1.919
10	-.441	82	82.94	-.941
11	-.579	79	80.24	-1.237
12	-.274	78	78.58	-.585
13	.444	82	81.05	.949
14	.488	79	77.96	1.044
15	-.455	76	76.97	-.972
16	.492	78	76.95	1.051
17	-.180	84	84.38	-.384
18	-.556	80	81.19	-1.187
19	-.086	82	82.18	-.184
20	.036	85	84.92	.078
21	-1.882	86	90.02	-4.021
22	.182	82	81.61	.388
23	1.081	80	77.69	2.309
24	.120	80	79.74	.256
25	.270	80	79.42	.578
26	.134	82	81.71	.286
27	-.664	76	77.42	-1.419
28	-.566	80	81.21	-1.210
29	.811	72	70.27	1.733
30	.464	80	79.01	.991
31	.270	84	83.42	.578
32	.552	86	84.82	1.180
33	-1.800	76	79.85	-3.846
34	.088	80	79.81	.188
35	-.284	82	82.61	-.608
36	-2.935	74	80.27	-6.271
37	.761	82	80.37	1.627

a. Dependent Variable: hasil_belajar_kkpi

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	17.438	7.001		2.491	.018
	soft_skills	.447	.069	.828	6.502	.000
	keaktifan_ekskul_komputer	.023	.096	.030	.236	.815

a. Dependent Variable: hasil_belajar_kkpi

Hasil analisis menunjukkan harga konstanta besarnya 17.438, harga koefisien X_1 besarnya 0.447 dan harga koefisien X_2 besarnya 0.023. Jadi persamaan garis regresinya adalah $Y=0.447X_1+0.023X_2+17.438$.

Lampiran 11 (Dokumentasi Penelitian)

Uji Coba Penelitian

Pembagian Angket Soft Skills dan Ekstrakurikuler komputer untuk Pengambilan Data Penelitian (Kelas X TOKR 4)

Pembagian Angket Soft Skills dan Ekstrakurikuler komputer untuk Pengambilan Data Penelitian (Kelas X TOKR 3)

Lampiran 12 (Surat Usulan Pembimbing)

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

Nomor : 377 /TE/VI/2015
Lamp. :
Hal : Usulan Pembimbing

Yth. Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Semarang

Merujuk Keputusan Rektor Unnes Nomor 164/O/2004 tentang Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program S1 pasal 7 mengenai penentuan pembimbing, dengan ini saya usulkan

Nama : Dr. I Made Sudana, M.Pd.
NIP : 195605081984031004
Pangkat/Golongan : IV/B
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Dosen Pembimbing

Dalam penyusunan Skripsi/Tugas Akhir untuk mahasiswa

Nama : FIKA PUTRI KADARNINGTYAS
NIM : 5302411184
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, S1
Topik : Pengaruh Soft Skills dan Keaktifan Kegiatan Ekstrakurikuler Komputer terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Tahun Ajaran2015/2016 (Studi Kasus pada Siswa Kelas X Jurusan TOKR di SMK Asy-Syamsuriyyah Wanasari Brebes)

Untuk itu, mohon diterbitkan surat penetapannya.

Semarang, 29 Mei 2015
Ketua Jurusan

Drs. Suryono, M.T.
NIP. 195503161985031001

Lampiran 13 (Surat Keputusan Dosen Pembimbing)

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 563/FT-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 78)
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 29 Mei 2015

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama	: Dr. I Made Sudana, M.Pd.
NIP	: 195605081984031004
Pangkat/Golongan	: IV/B
Jabatan Akademik	: Lektor Kepala

Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama	: FIKA PUTRI KADARNINGTYAS
NIM	: 5302411184
Jurusan/Prodi	: Teknik Elektro/Pend. Teknik Informatika dan Komputer
Topik	: Pengaruh Soft Skills dan Keaktifan Kegiatan Ekstrakurikuler Komputer terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Tahun Ajaran2015/2016 (Studi Kasus pada Siswa Kelas X Jurusan TOKR di SMK Asy-Syamsuriyyah Wanasari Brebes)

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 10 Juni 2015
DEKAN

Dr. Muhammad Harlanu, M.Pd.
NIP 196602151991021001

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

5302411184
:: FM-03-AKD-24/Rev. 00 ::

Lampiran 14 (Surat Izin Penelitian)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS TEKNIK
Gedung E1Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229
Telepon/Fax (024) 8508101 – 8508009
Laman : http://www.ft.unnes.ac.id, email: ft_unnes@yahoo.com

Nomor : 6170 /UN37.1.5/DT/2015
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth : Kepala SMK As-Asyamsuriyyah Wanasari
Jl. Ponpes As-Ayamsuriyyah Ds. Jagalempeni Wanasari, Brebes

Dengan hormat,
Dengan ini kami mohonkan ijin penelitian di SMK As-Asyamsuriyyah Wanasari, dalam rangka Penyusunan Skripsi mahasiswa kami :

N a m a	:	Fika Putri.K
N I M	:	5302411184
Program Studi	:	SI PTIK
Jurusan	:	Teknik Elektro
Judul Skripsi	:	Pengaruh Soft Skills dan Keaktifan Kegiatan Ekstrakurikuler Komputer Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolaan Informasi (KKPI) Tahun Ajaran 2015/ 2016 (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X Jurusan TOKR di SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Brebes.
Waktu Penelitian	:	Mulai tanggal 3 Agustus 2015 s/d selesai

Atas bantuannya kami ucapkan terima kasih

Semarang, 30 Juli 2015
A.n. Dekan
Pembantu Dekan Bidang Akademik

Drs. Djoko Adi Widodo, M.T
NIP. 195909271986011001

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

FM-05-AKD-24

Lampiran 15 (Surat Keterangan Selesai Penelitian)

YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AS SYAMSURIYYAH
SMK AS SYAMSURIYYAH WANASARI
Program Jurusan : Teknik Otomotif Kendaraan Ringan
Teknik Komputer Rekayasa Perangkat Lunak dan Teknik Komputer Multimedia
Alamat : Jl Ponpes As Syamsuriyyah Ds. Jagalempeni Kec. Wanasari Kab. Brebes ☎ (0283) 8744160
website : http://smkasy.com *email : smkasy@gmail.com*

SURAT KETERANGAN
No : 651/SMK-ASY/VIII/2015

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SMK As Syamsuriyyah Wanasari dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Negeri Semarang dengan identitas sebagai berikut :

Nama	: **Fika Putri Kadarningtyas**
NIM	: 5302411184
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Jurusan	: Teknik Elektro
Judul Skripsi	: Pengaruh Soft Skill dan Keaktifan Kegiatan Ekstrakurikuler Komputer Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Tahun Ajaran 2015/2016 (Studi Kasus pada Siswa Kelas X Jurusan TOKR di SMK As Syamsuriyyah Wanasari Brebes).

Telah melakukan penelitian di SMK As Syamsuriyyah Wanasari dari tanggal 03 - 21 Agustus 2015. Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wanasari, 21 Agustus 2015
Kepala Sekolah

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN SMK AS-SYAMSURIYYAH JAGALEMPENI WANASARI BREBES

Ahmad Attaf Tahzani, M.Pd
NIP. .....

Lampiran 16 (Lembar Persetujuan Pembimbing)

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Fika Putri Kadarningtyas

NIM : 5302411184

Progam Studi : S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Skripsi : Pengaruh *Soft Skills* dan Keaktifan Kegiatan Ekstrakurikuler Komputer terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Tahun Ajaran 2015/2016 (Studi Kasus pada Siswa Kelas X Jurusan TOKR di SMK As-Syamsuriyyah Wanasari Brebes)

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

Semarang, November 2015

Pembimbing,

Dr. I Made Sudana, M.Pd

NIP. 195605081984031004