



**KETERKAITAN KOMPETENSI GURU
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL
DI SMK PALEBON SEMARANG**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Teknologi Pendidikan

Oleh

Aufal Hadaya

1102411040

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Aufal Hadaya
NIM : 1102411040
jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
judul skripsi : Keterkaitan Kompetensi Guru Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau tulisan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Januari 2016

Penulis



Aufal Hadaya

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keterkaitan Kompetensi Guru Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada :

hari : *Senin*
tanggal : *15 Januari 2016*

Semarang, ¹⁵ Januari 2016

Dosen Pembimbing



Drs. Supto, M.Si

NIP. 19550801 1988403 1 005



Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP. 19561026 198601 1 001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi berjudul "Keterkaitan Kompetensi Guru Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang", ditulis oleh Aupal Hadaya, NIM 1102411040, telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Kamis
tanggal : 28 Januari 2016

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,




Dr. Sutgkowo Edy Mulyono, S.Pd., M.Si.
NIP. 19680704 200501 1 001

Sekretaris,




Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si.
NIP. 19790727 200604 1 002

Penguji I,




Prof. Dr. Haryono, M.Psi.
NIP. 19620222 198601 1 001

Penguji II,



Dra. Nurussaadah, M.Si.
NIP. 19561109 198503 2 003

Penguji III/Pembimbing,



Drs. Supto, M.Si.
NIP. 1955080119884031005

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- *Semua pasti akan **berlalu** dan **teratasi** dengan baik.*
- *Kerjakan apa yang kita cintai dan cintailah apa yang kita kerjakan.*
- *Bertahanlah sebentar lagi, berusahalah lebih keras lagi!*

PERSEMBAHAN

- *Abah (Abdul Wahid) dan Ibu (Mucharroroh) tercinta yang senantiasa memberikan kasih sayang, dukungan, kebutuhan, serta doa tiada henti*
- *Saudaraku Maufur Ni'am, Asmal Wafa dan Muhammad Muayyad*
- *Teman-teman mahasiswa Kurikulum dan Teknologi Pendidikan 2011*
- *Keluarga besar Koperasi Mahasiswa Universitas Negeri Semarang*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu wata'ala atas limpahan rahmat dan ridlo-Nya penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keterkaitan Kompetensi Guru Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang”. Terbatasnya pengetahuan dan kemampuan peneliti membuat skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan agar skripsi ini benar-benar dapat menjadi sumbangan pemikiran yang bermanfaat.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian sampai terselesaikannya skripsi ini;
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi;
4. Drs. Suropto, M.Si., Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini;
5. Prof. Dr. Haryono, M.Psi., Penguji I skripsi yang telah memberikan masukan dan penilaian terhadap peneliti;
6. Dra. Nurussaadah, M.Si., Penguji II skripsi yang telah memberikan masukan dan penilaian terhadap peneliti;
7. Seluruh dosen-dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan banyak ilmu, pengalaman serta motivasi;
8. Drs. Joko Raharjo, M.Pd., Kepala SMK Palebon Semarang yang bersedia memberikan izin penelitian di SMK Palebon Semarang;

9. Nawawi, S.Pd., M.Pd., Guru mata pelajaran Simulasi Digital SMK Palebon Semarang yang bersedia membantu dalam penelitian;
10. Soebandri, S.E., Dra. Agni Sulistyowati, Firta Fahrudin S.Kom, Soeroso,S.Pd., Khoirul Ana Atmawawi, S.Pd., yang bersedia memberikan informasi yang berguna bagi penelitian;
11. Borneo Trixie E., Siswanti, Wahyu Susanti dan Vita Rahma Melliana, siswi kelas X SMK Palebon Semarang yang bersedia memberikan informasi yang berguna bagi penelitian;
12. Teman-teman Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Unnes angkatan 2011, yang senantiasa memberikan dukungan dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
13. Pengurus Koperasi Mahasiswa Universitas Negeri Semarang Tahun 2013 dan 2014, terimakasih telah menjadi keluarga dan sahabat terbaik selama di Unnes;
14. The O'oners dan Warga Kos 8, yang senantiasa menemani dalam penyusunan skripsi;
15. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga bantuan dan bimbingan yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT dan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, Januari 2016

Penulis



Aufal Hadaya

ABSTRAK

Hadaya, Aupal. 2016. *Keterkaitan Kompetensi Guru Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang.* Skripsi, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Suropto, M.Si.

Kata kunci : kompetensi guru, hasil belajar, Simulasi Digital

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), merupakan salah satu jenjang pendidikan formal yang bertujuan untuk menciptakan lulusan yang memiliki keahlian dibidang tertentu. Oleh karena itu, guru SMK dituntut untuk mempunyai keterampilan lebih dibandingkan guru pada pendidikan formal lain. Simulasi Digital merupakan mata pelajaran dalam kurikulum 2013 yang berbasis kemultimediaan. Pelaksanaan pembelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang diampu oleh satu orang guru dengan latar belakang pendidikan sains dan belum bersertifikasi. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) bagaimana kompetensi guru mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang; 2) bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Keabsahan data dilakukan secara triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Guru Simulasi Digital memiliki kompetensi yang bagus dalam melaksanakan pembelajaran Simulasi Digital meski hal tersebut bukan *basic* studinya. Meskipun telah memiliki kompetensi yang bagus, diharapkan Guru Simulasi Digital terus meningkatkan keempat kompetensinya, khususnya pada peningkatan kompetensi kepribadian; 2) Hasil belajar peserta didik berdasarkan data rata-rata nilai harian dan tugas, ulangan tengah semester dan ulangan akhir semester menunjukkan hasil yang bagus. Peserta didik telah mampu memenuhi nilai KKM yang telah ditentukan. Guru Simulasi Digital telah mampu memainkan perannya sebagai demonstrator, fasilitator, mediator dan pengelola kelas dengan bagus. Keberhasilan guru dalam memainkan perannya tersebut mengantarkan peserta didik pada pencapaian hasil belajar Simulasi Digital yang baik. Dari hasil tersebut peneliti menyarankan 1) bagi sekolah: untuk meningkatkan fasilitas dan sarana prasarana meliputi penambahan jumlah komputer, pengadaan buku Simulasi Digital di perpustakaan sekolah, serta jaringan *hotspot wifi* untuk pembelajaran *online* Simulasi Digital; secara *continue* mendelegasikan Guru Simulasi Digital mengikuti kegiatan pelatihan, workshop, seminar maupun pertemuan MGMP terkait mata pelajaran Simulasi Digital 2) bagi guru: untuk lebih meningkatkan kompetensinya baik dengan belajar mandiri maupun dengan mengikuti berbagai pelatihan, *workshop* ataupun seminar khususnya yang terkait mata pelajaran Simulasi Digital; lebih meningkatkan kualitas kompetensi kepribadian.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Penegasan Istilah	7
1.6 Sistematika Penulisan Skripsi	8
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Guru	10
2.2 Kompetensi Guru	14
2.3 Jenis Kompetensi Guru	16
2.4 Simulasi Digital	26
2.5 Hasil Belajar & Faktor yang mempengaruhinya	28
2.6 Keterkaitan Penelitian dengan Kawasan Teknologi Pendidikan	40
2.7 Keterkaitan Kompetensi Guru terhadap Hasil belajar Mata Pelajaran Simulasi Digital	42
2.8 Kerangka Berpikir	48

BAB 3 METODE PENELITIAN	49
3.1 Jenis Penelitian	49
3.2 Lokasi Penelitian	50
3.3 Fokus Penelitian	50
3.4 Teknik <i>Sampling</i>	53
3.5 Sumber Data Penelitian	53
3.6 Teknik Pengumpulan Data	55
3.7 Teknik Analisis Data	57
3.8 Keabsahan Data	59
3.9 Prosedur Penelitian	61
BAB 4 SETTING PENELITIAN	64
4.1 Profil SMK Palebon Semarang	64
4.2 Visi dan Misi SMK Palebon Semarang	65
4.3 Fasilitas Pembelajaran	66
4.4 Data Peserta Didik SMK Palebon Semarang	67
BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	69
5.1 Hasil Penelitian	69
5.1.1 Kompetensi Guru Simulasi Digital.....	69
5.1.1.1 Kompetensi Pedagogik	69
5.1.1.2 Kompetensi Profesional.....	80
5.1.1.3 Kompetensi Kepribadian	83
5.1.1.4 Kompetensi Sosial	92
5.1.2 Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Simulasi Digital	98
5.2 Pembahasan	100
5.2.1 Kompetensi Guru Simulasi Digital.....	100
5.2.1.1 Kompetensi Pedagogik.....	100
5.2.1.2 Kompetensi Profesional.....	105
5.2.1.3 Kompetensi Kepribadian	108
5.2.1.4 Kompetensi Sosial	113
5.2.2 Keterkaitan Kompetensi Guru terhadap Hasil Belajar	

Mata Pelajaran Simulasi Digital	116
BAB 6 PENUTUP	123
6.1 Simpulan.....	123
6.2 Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN	129

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Data Ruang di SMK Palebon Semarang	67
4.2 Jumlah Peserta Didik SMK Palebon Semarang	68

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Kawasan Teknologi Pembelajaran 1994	40
2.2 Kerangka Berfikir	48
3.1 Komponen dalam analisis data / <i>interactive model</i>	59
3.2 Triangulasi Sumber	60
3.3 Triangulasi Teknik	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi instrumen penelitian	129
2. Instrumen observasi	132
3. Instrumen dokumentasi	137
4. Instrumen wawancara	138
5. Hasil penggalan data metode observasi	150
6. Hasil penggalan data metode dokumentasi	192
7. Biodata informan	194
8. Hasil penggalan data metode wawancara	201
9. Silabus	252
10. RPP	268
11. Ijazah Guru Simulasi Digital	277
12. Sertifikat pelatihan Guru Simulasi Digital.....	280
13. Lembar penilaian peserta didik	286
14. Daftar Tenaga Pendidik SMK Palebon Semarang	302
15. Surat Ijin Penelitian	306
16. Surat Keterangan Penelitian	307
17. Gambar tabel konversi dan skor predikat hasil belajar	308
18. Dokumentasi	309

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan satu bidang yang terus dikembangkan oleh setiap Negara. Sebuah Negara yang maju dapat dilihat dari kualitas pendidikannya. Seperti yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945 bahwa mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia. Oleh karena itu, berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dilakukan oleh pemerintah. Peningkatan kualitas pendidikan tentunya harus dilakukan dari berbagai aspek, baik dari sistem, materi, metode, sarana-prasarana dan yang terpenting adalah kualitas sumber daya pendidikannya, dalam hal ini adalah guru.

Kualitas suatu pendidikan dapat tercermin dari kualitas suatu pembelajaran, kualitas suatu pembelajaran akan tercermin dari kualitas gurunya. Sebagai seorang yang menjalankan tugas kependidikan, guru dituntut untuk mempunyai kompetensi mengajar yang bagus. Menurut Usman (2013:9), guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat yang optimal.

Menurut Baedowi, peranan guru memang sangat menentukan dalam usaha peningkatan mutu pendidikan. Guru sebagai agen pembelajaran dituntut untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya dalam rangka

pembangunan nasional. Guru menjadi ujung tombak dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan, karena guru memiliki peran strategis dalam bidang pendidikan, bahkan sumber daya pendidikan lain yang memadai sering kurang berarti apabila tidak disertai dengan kualitas guru yang memadai (Arif Firdausi & Barnawi, 2012 :16)

Guru merupakan suatu profesi, yang berarti suatu jabatan yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru dan tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang diluar bidang kependidikan (Usman, 2013 :6). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 39 Ayat (2) menyebutkan bahwa guru merupakan tenaga profesional. Profesional artinya pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dan menjadi sumber penghasilan kehidupan yang memerlukan keahlian, kemahiran, atau kecakapan yang memenuhi standar mutu atau norma tertentu serta memerlukan pendidikan profesi. Oleh karena itu, profesi guru ini tidak bisa dilakukan oleh orang yang tidak mempunyai keahlian untuk melakukan kegiatan sebagai guru.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), merupakan salah satu jenjang pendidikan formal yang bertujuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan, dan keahlian peserta didik. Sebagai suatu sekolah yang mengembangkan keterampilan dan keahlian peserta didik, tentulah menuntut pendidik untuk lebih memiliki kompetensi dan keterampilan yang memadai, baik dalam keilmuan maupun proses pengajaran. Seorang guru sekolah kejuruan dituntut untuk memiliki perbedaan kompetensi dibandingkan dengan guru sekolah pada umumnya. Inilah yang menyebabkan SMK lebih membutuhkan

guru-guru yang berkompeten. Oleh karena itu, kompetensi guru menjadi syarat yang mutlak diperlukan dalam rangka mengembangkan kemampuan peserta didik.

Merujuk pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 8 menegaskan bahwa guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Namun pada kenyataannya, persyaratan tersebut belum dipenuhi oleh guru secara optimal. Data NUPTK tahun 2011 menunjukkan sebanyak 157.211 (89%) guru pada pendidikan menengah mempunyai kualifikasi akademik \geq S1, sedangkan 18.445 (11%) masih mempunyai kualifikasi $<$ S1. Dari sebanyak 440.168 guru pada tahun 2007-2012, tercatat bahwa 234.764 (53%) telah melakukan sertifikasi, dan sisanya 205.404 (47%) guru belum sertifikasi. Dari jumlah guru yang belum melakukan sertifikasi tersebut, 62% (127.842) guru dinyatakan tidak layak, dan 77.562 (38%) dinyatakan layak dan selanjutnya menjadi sasaran sertifikasi hingga akhir tahun 2015 ini (data diambil dari Arah Kebijakan P2TK Dikmen 2015.pdf).

Data lain yang diambil dari profil pendidikan provinsi Jawa Tengah tahun 2010 menyebutkan dari 34.476 jumlah guru SMK di Jawa Tengah, hanya 24,63% (8.491) saja yang sudah sertifikasi, sedangkan 75,37% (25.985) belum sertifikasi. Sejalan dengan data tersebut, data profil pendidikan di Kota Semarang pada tahun 2011/2012 menunjukkan sebanyak 1939 guru SMK di Kota Semarang belum sertifikasi dan hanya 951 guru saja yang telah sertifikasi.

SMK Palebon Semarang merupakan salah satu SMK swasta di Kota Semarang yang mempunyai tujuan menyiapkan peserta didik untuk memasuki

lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional. Tujuan tersebut akan dapat tercapai apabila di dukung dengan berbagai faktor, salah satunya adalah kualitas tenaga pendidik. Tenaga pendidik yang profesional bisa dikatakan menjadi faktor penentu tercapainya tujuan sekolah. Data yang diperoleh oleh peneliti dalam observasi awal menyebutkan dari 46 jumlah guru di SMK Palebon, terdapat 18 guru saja yang sudah bersertifikasi sedangkan sisanya belum sertifikasi. Dari sederetan data yang ada baik di tingkat nasional, provinsi, kota maupun sekolah, dapat di simpulkan bahwa jumlah guru yang bersertifikasi masih lebih kecil dibandingkan dengan jumlah guru yang belum sertifikasi.

SMK Palebon Semarang termasuk salah satu SMK yang saat ini menerapkan kurikulum 2013. Diberlakukannya kurikulum 2013 membuat adanya perubahan dalam susunan mata pelajaran, yaitu munculnya mata pelajaran Simulasi Digital sebagai pengganti dari mata pelajaran KKPI (Keahlian Komputer dan Pengelolaan Informasi). Adanya Simulasi Digital pada struktur kurikulum SMK memang bukan bagian dari kelompok mata pelajaran wajib, namun menjadi bagian dari sub-kelompok dasar kompetensi kejuruan (C2). Meskipun bukan menjadi mata pelajaran wajib, bukan berarti mata pelajaran Simulasi Digital bisa dikesampingkan begitu saja. Hal ini tentunya membutuhkan guru yang juga kompeten dibidangnya, sehingga hasil belajar siswa berada tingkat yang optimal.

Pelaksanaan pembelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang diampu oleh satu orang guru dengan latar belakang pendidikan sains. Padahal mata pelajaran Simulasi Digital merupakan mata pelajaran berbasis kemultimediaan. Selain itu, data sekolah menunjukkan bahwa Guru Simulasi

Digital tercatat sebagai salah satu guru yang belum sertifikasi. Hal ini tentu menjadi pertanyaan apakah Guru Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang mempunyai kompetensi yang bagus untuk mengajar mata pelajaran Simulasi Digital?.

Hasil penelitian Sudjana (dikutip dari jurnal Eko Pujiastuti,dkk:2012) menunjukkan bahwa 76,6% hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kinerja guru, dengan rincian: kemampuan guru mengajar memberikan sumbangan 32,43%, penguasaan materi pelajaran memberikan sumbangan 32,38% dan sikap guru terhadap mata pelajaran memberikan sumbangan 8,60%. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa kompetensi guru memberikan pengaruh yang besar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Lalu bagaimana kompetensi Guru Simulasi Digital berlatar belakang pendidikan sains dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik? Dari penjelasan diatas maka peneliti memilih judul skripsi “Keterkaitan Kompetensi Guru Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Palebon Semarang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kompetensi guru mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Simulasi Digital?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kompetensi guru mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan
- b. Sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai kompetensi guru.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru
 - 1) Meningkatkan kompetensi yang dimiliki oleh guru mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang.
 - 2) Sebagai bahan evaluasi dan perbaikan proses belajar mengajar sehingga tingkat keberhasilan belajar siswa juga dapat meningkat.

b. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai masukan dalam usaha mewujudkan keberhasilan pembelajaran Simulasi Digital setelah penelitian ini selesai dilakukan.
- 2) Sebagai bahan evaluasi dan perbaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang.

c. Bagi Peneliti

- 1) Memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang tidak diperoleh di bangku kuliah
- 2) Memperoleh wawasan, pengetahuan dan pengalaman mengenai kompetensi guru.

1.5 Penegasan Istilah

a. Kompetensi Guru

Kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. Kompetensi guru sebagaimana dimaksud sesuai dengan UU No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

b. Hasil Belajar

Menurut Slameto dalam Kustiono (2013:32) hasil belajar siswa merupakan hasil dari proses belajar yang dialami oleh siswa. Siswa akan menghasilkan

perubahan-perubahan dibidang pengetahuan/ pemahaman, keterampilan juga dalam bentuk nilai dan sikap. Hasil belajar dalam penelitian ini merupakan nilai-nilai dari adanya sebuah proses belajar mata pelajaran Simulasi Digital. Nilai-nilai tersebut, dilihat dari nilai-nilai harian dan tugas, nilai ulangan tengah semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester Gasal Tahun Ajaran 2015-2016 di SMK Palebon Semarang.

c. Simulasi Digital

Simulasi Digital merupakan mata pelajaran baru dalam Kurikulum 2013. Mata pelajaran ini mengganti kedudukan dari mata pelajaran Keahlian Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI). Dalam penelitian ini, Simulasi Digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan skripsi ini mencakup tiga bagian yang terdiri atas beberapa bab dan sub bab, yaitu:

1.6.1 Bagian Awal

Pada bagian awal memuat: halaman sampul, halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar lampiran, dan daftar tabel/ gambar.

1.6.2 Bagian Pokok

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung dan mendasari dalam melaksanakan penelitian, dan kajian pustaka.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang desain penelitian, teknik pengumpulan data, teknik sampling, sumber data, teknik analisis data, dan keabsahan data.

BAB 4 *SETTING* PENELITIAN

Bab ini berisi tentang letak dan keadaan lokasi penelitian dalam skripsi ini.

BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini diuraikan mengenai gambaran umum penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

BAB 6 PENUTUP

Bab ini terdiri atas simpulan dan saran.

1.6.3 Bagian Akhir

Pada halaman ini dimuat daftar pustaka, dan lampiran-lampiran.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Guru

Pengertian guru dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Hamzah B. Uno (2009:15) menjelaskan guru adalah orang dewasa yang secara sadar bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik. Orang yang disebut guru adalah orang yang memiliki kemampuan merancang program pembelajaran serta mampu menata dan mengelola kelas agar peserta didik dapat belajar dan pada akhirnya dapat mencapai tingkat kedewasaan sebagai tujuan akhir dari proses pendidikan.

Pekerjaan guru adalah pekerjaan profesional oleh karena itu untuk menjadi guru harus memenuhi syarat-syarat yang dijelaskan dalam Hamalik (2003:118) sebagai berikut :

1. Harus memiliki bakat menjadi guru
2. Harus memiliki keahlian sebagai guru
3. Memiliki kepribadian yang baik dan terintegrasi
4. Memiliki mental yang sehat

5. Memiliki pengalaman dan pengetahuan yang luas
6. Guru adalah manusia berjiwa Pancasila
7. Guru adalah seorang warga Negara yang baik.

Dalam Alma (2010:132) disebutkan sedikitnya ada enam tugas dan tanggung jawab guru dalam mengembangkan profesinya, yakni :

1. Guru bertugas sebagai pengajar

Guru sebagai pengajar lebih menekankan kepada tugas dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran.

2. Guru bertugas sebagai pembimbing

Tugas dan tanggung jawab guru sebagai pembimbing memberi tekanan kepada tugas memberikan bantuan kepada siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapinya.

3. Guru bertugas sebagai administrator kelas

Tugas dan tanggungjawab sebagai administrator kelas pada hakikatnya merupakan jalinan antara ketatalaksanaan bidang pengajaran dan ketatalaksanaan pada umumnya.

4. Guru bertugas sebagai pengembang kurikulum

Tanggung jawab guru dalam hal ini adalah berusaha untuk mempertahankan apa yang sudah ada serta mengadakan penyempurnaan praktik pengajaran agar hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

5. Guru bertugas untuk mengembangkan profesi

Tanggungjawab mengembangkan profesi pada dasarnya ialah tututan dan panggilan untuk selalu mencintai, menghargai, menjaga, dan meningkatkan tugas dan tanggung jawab profesinya.

6. Guru bertugas membina hubungan dengan masyarakat

Tanggung jawab dalam membina hubungan dengan masyarakat berarti guru harus dapat berperan menempatkan sekolah sebagai bagian integral dari masyarakat serta sekolah sebagai pembaharu masyarakat. Untuk itu guru dituntut agar dapat menumbuhkan partisipasi masyarakat dalam meningkatkan pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Sedangkan menurut Uzer Usman (2013:7) terdapat tiga jenis tugas guru, yakni tugas dalam bidang profesi, tugas kemanusiaan, dan tugas dalam bidang kemasyarakatan. Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik dalam arti meneruskan dan mengembangkan nilai hidup. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan iptek, sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan peserta didik. Tugas guru bidang kemanusiaan meliputi bahwa guru di sekolah harus dapat menjadi orangtua kedua, dapat memahami peserta didik dengan tugas perkembangannya mulai dari sebagai makhluk bermain (*homoludens*), sebagai makhluk remaja/berkarya (*homopither*), dan sebagai makhluk berpikir/dewasa (*homosapiens*). Pada bidang kemasyarakatan, guru mempunyai tugas mendidik dan mengajar masyarakat untuk menjadi warga Negara Indonesia yang bermoral Pancasila.

Selain harus memenuhi syarat-syarat tertentu untuk menjadi seorang guru, dalam menjalani profesinya guru juga harus melaksanakan kode etik guru. Menurut Westby Gibson dalam Djamarah (2000:49) kode etik guru dikatakan sebagai suatu statemen formal yang merupakan norma (aturan tata susila) dalam mengatur tingkah laku guru. Kode etik guru merupakan aturan yang mengikat semua sikap dan perbuatan guru. Bila guru telah melakukan perbuatan asusila dan amoral berarti guru telah melanggar kode etik guru. Sebab, kode etik guru ini sebagai salah satu ciri yang harus ada pada profesi guru itu sendiri.

Adapun kode etik guru Indonesia sebagai hasil rumusan Kongres PGRI XIII tahun 1973 yang kemudian di sempurnakan dalam Kongres PGRI XVI tahun 1989 adalah sebagai berikut (Mulyasa, 2009:46) :

- a. Guru berbakti membimbing peserta didik untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya berjiwa Pancasila.
- b. Guru memiliki dan melaksanakan kejujuran profesional.
- c. Guru berusaha memperoleh informasi tentang peserta didik sebagai bahan melakukan bimbingan dan pembinaan.
- d. Guru menciptakan suasana sekolah sebaik-baiknya yang menunjang berhasilnya proses belajar-mengajar.
- e. Guru memelihara hubungan baik dengan orang tua murid dan masyarakat di sekitarnya untuk membina peran serta dan rasa tanggung jawab bersama terhadap pendidikan.
- f. Guru secara pribadi dan bersama-sama mengembangkan dan meningkatkan mutu dan martabat profesinya.

- g. Guru memelihara hubungan seprofesi, semangat kekeluargaan dan kesetiakawanan sosial.
- h. Guru secara bersama-sama memelihara dan meningkatkan mutu organisasi PGRI sebagai sarana perjuangan dan pengabdian.
- i. Guru melaksanakan segala kebijakan pemerintah dalam bidang pendidikan.

2.2 Kompetensi Guru

Kompetensi dalam bahasa Indonesia merupakan serapan dari bahasa Inggris, *competence* yang berarti kecakapan dan kemampuan. Kompetensi adalah kumpulan pengetahuan, perilaku, dan keterampilan yang harus dimiliki guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pendidikan. Kompetensi diperoleh melalui pendidikan, pelatihan, dan belajar mandiri dengan memanfaatkan sumber belajar (Musfah, 2012:27).

Kompetensi guru merupakan perpaduan antara kemampuan personal, keilmuan, teknologi, sosial, dan spiritual, yang secara kaffah membentuk kompetensi standar profesi guru, yang mencakup penguasaan materi, pemahaman terhadap peserta didik, pembelajaran yang mendidik, pengembangan pribadi, dan profesionalisme (Mulyasa, 2009:26)

Menurut Barlow dalam Supriyadi (2011: 42) kompetensi guru ialah *the ability of a teacher to responsibly perform his or her duties appropriately*. Artinya, kompetensi guru adalah kemampuan seorang guru dalam melaksanakan kewajiban-kewajibannya secara bertanggung jawab dan layak. Jadi, kompetensi

profesionalisme guru dapat diartikan sebagai kemampuan dan kewenangan guru dalam menjalankan tugas keguruannya. Seorang guru yang piawai melaksanakan profesinya bisa disebut sebagai guru yang kompeten dan profesional.

Pentingnya kompetensi guru menurut Hamalik (2008:34) dalam dunia pendidikan sebagai berikut :

1. Kompetensi Guru sebagai alat seleksi penerimaan guru

Perlu ditentukan secara umum jenis kompetensi apakah yang perlu dipenuhi sebagai syarat agar seseorang dapat diterima menjadi guru. Dengan adanya syarat sebagai kriteria penerimaan calon guru, maka akan terdapat pedoman bagi para administrator dalam memilih mana guru yang diperlukan untuk satu sekolah. Asumsi yang mendasari kriteria ini adalah bahwa setiap calon guru yang memenuhi syarat tersebut, diharapkan/diperkirakan bahwa guru tersebut akan berhasil mengemban tugasnya selaku pengajar di sekolah.

2. Kompetensi Guru penting dalam rangka pembinaan guru

Jika telah ditentukan jenis kompetensi guru yang diperlukan, maka atas dasar ukuran itu akan dapat di observasi dan ditentukan guru yang telah memiliki kompetensi penuh dan guru yang masih kurang memadai kompetensinya. Informasi tentang hal ini sangat diperlukan oleh para administrator dalam usaha pembinaan dan pengembangan terhadap para guru. Guru yang memiliki kompetensi dibawah standar, administrator menyusun perencanaan pembinaan yang relevan agar memiliki kompetensi yang seimbang dengan kompetensi guru yang lain. Sedangkan guru yang

telah memiliki kompetensi penuh, tentu masih perlu dibina agar kompetensinya tetap mantap.

3. Kompetensi guru penting dalam rangka penyusunan kurikulum

Berhasil atau tidaknya pendidikan terletak pada berbagai komponen dalam proses pendidikan guru itu. Secara lebih spesifik, apakah suatu LPTK berhasil mendidik para calon guru akan ditentukan oleh berbagai komponen dalam institusi tersebut. Salah satunya adalah komponen kurikulum. Oleh karena itu, kurikulum pendidikan guru harus disusun atas dasar kompetensi yang diperlukan setiap guru. Dengan demikian diharapkan guru tersebut mampu menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sebaik mungkin.

4. Kompetensi guru penting dalam hubungan dengan kegiatan dan hasil belajar siswa.

Proses belajar dan hasil belajar para siswa bukan saja ditentukan oleh sekolah, pola, struktur, dan isi kurikulumnya, akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru yang mengajar dan membimbing mereka. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyenangkan, dan akan lebih mampu mengelola kelasnya, sehingga belajar para siswa berada pada tingkat optimal.

2.3 Jenis Kompetensi Guru

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 pasal 8 Ayat 1 menyebutkan bahwa seorang Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki

kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Selanjutnya, pada pasal 10 disebutkan bahwa kompetensi yang dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

2.3.1 Kompetensi Pedagogik

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dalam Musfah (2012) menjelaskan yang dimaksud kompetensi pedagogik adalah kemampuan dalam pengelolaan peserta didik yang meliputi: a) pemahaman wawasan atau landasan kependidikan; b) pemahaman terhadap peserta didik; c) pengembangan kurikulum/silabus; d) perancangan pembelajaran; e) pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis; f) pemanfaatan teknologi pembelajaran; g) evaluasi hasil belajar; h) pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

Sedangkan dalam Peraturan Menteri Nomor 16 tahun 2007 dijelaskan bahwa kompetensi pedagogik guru meliputi kompetensi inti guru :

- a. ***Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.*** Dengan sub-kompetensi sebagai berikut :
 - 1) Memahami karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek fisik, intelektual, sosial-emosional, moral, spiritual, dan latar belakang sosial-budaya;
 - 2) Mengidentifikasi potensi peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu;
 - 3) Mengidentifikasi bekal-ajar awal peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu;
 - 4) Mengidentifikasi kesulitan belajar peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu.

b. ***Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.***

Dengan sub-kompetensi sebagai berikut : 1) Memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik terkait dengan mata pelajaran yang diampu; 2) Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam mata pelajaran yang diampu.

c. ***Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu.***

Dengan sub-kompetensi sebagai berikut: 1) memahami prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik terkait dengan mata pelajaran yang diampu; 2) menentukan tujuan pembelajaran yang diampu; 3) menentukan pengalaman belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran; 4) memilih materi pembelajaran yang diampu yang terkait dengan pengalaman belajar dan tujuan pembelajaran; 5) menata materi pembelajaran secara benar sesuai dengan pendekatan yang dipilih dan karakteristik peserta didik; 6) mengembangkan indikator dan instrumen penilaian.

d. ***Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik.***

Dengan sub-kompetensi sebagai berikut: 1) memahami prinsip-prinsip perancangan pembelajaran yang mendidik; 2) mengembangkan komponen-komponen rancangan pembelajaran; 3) menyusun rancangan pembelajaran yang lengkap, baik untuk kegiatan di dalam kelas, laboratorium, maupun lapangan; 4) melaksanakan pembelajaran yang mendidik di kelas, di laboratorium, dan di lapangan dengan memperhatikan standard keamanan yang dipersyaratkan; 5) menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan

karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh; 6) mengambil keputusan transaksional dalam pembelajaran yang diampu sesuai dengan situasi yang berkembang.

- e. ***Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.*** Dengan sub-kompetensi memanfaatkan TIK dalam pembelajaran yang diampu.
- f. ***Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.*** Dengan sub kompetensi meliputi: 1) menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mendorong peserta didik mencapai prestasi secara optimal; 2) menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mengaktualisasikan potensi peserta didik, termasuk kreatifitasnya.
- g. ***Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.*** Dengan sub-kompetensi sebagai berikut: 1) memahami berbagai strategi berkomunikasi yang efektif, empatik, dan santun, secara lisan, tulisan, dan atau bentuk lain; 2) Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik dengan bahasa yang khas dalam interaksi kegiatan/permainan yang mendidik yang terbangun secara siklikal dari (a) penyiapan kondisi psikologis peserta didik untuk ambil bagian dalam permainan melalui bujukan dan contoh, (b) ajakan kepada peserta didik untuk ambil bagian, (c) respons peserta didik terhadap ajakan guru, dan (d) reaksi guru terhadap respons peserta didik, dan seterusnya.

- h. ***Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.*** Sub-kompetensinya meliputi: 1) memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu; 2) menentukan aspek proses dan hasil belajar yang penting untuk di nilai dan dievaluasi sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu; 3) menentukan prosedur penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar; 4) mengembangkan instrumen penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar; 5) mengadministrasikan penilaian proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan menggunakan berbagai instrumen; 6) menganalisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk berbagai tujuan; 7) melakukan evaluasi proses dan hasil belajar.
- i. ***Memfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran.*** Sub-kompetensinya meliputi: 1) Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk menentukan ketuntasan belajar; 2) Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk merancang program remedial dan pengayaan; 3) Mengomunikasikan hasil penilaian dan evaluasi kepada pemangku kepentingan; 4) Memanfaatkan informasi hasil penilaian dan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- j. ***Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.*** Adapun sub-kompetensinya sebagai berikut: 1) Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan; 2) Memanfaatkan hasil refleksi untuk perbaikan dan pengembangan pembelajaran dalam mata pelajaran yang

diampu; 3) Melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mata pelajaran yang diampu.

Secara singkat dapat dijelaskan bahwa kompetensi pedagogik guru merupakan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara keseluruhan, baik dari perencanaan pembelajaran, implementasi / pelaksanaan pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran.

2.3.2 Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional yaitu kemahiran merancang, melaksanakann, dan menilai tugas sebagai guru yang meliputi penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan (Mulyasa, 2009:10). Menurut Surya dalam Rasto (2008) kompetensi profesional adalah berbagai kemampuan yang diperlukan agar dapat mewujudkan dirinya sebagai guru profesional. Kompetensi profesional meliputi kepakaran atau keahlian dalam bidangnya yaitu penguasaan bahan yang harus diajarkannya beserta metodenya, rasa tanggung jawab akan tugasnya dan rasa kebersamaan dengan sejawat guru lainnya (<https://rasto.wordpress.com/2008/01/31/-kompetensi-guru/>).

Kompetensi profesional terdiri dari dua ranah sub-kompetensi. Pertama, sub-kompetensi menguasai substansi keilmuan terkait dengan bidang studi, memiliki indikator antara lain memahami materi ajar yang ada dalam kurikulum sekolah; memahami struktur, konsep, dan metode keilmuan yang menaungi atau koheren dengan materi ajar; memahami hubungan konsep antar mata pelajaran terkait; menerapkan konsep-konsep keilmuan dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, sub-kompetensi menguasai struktur dan metode keilmuan, memiliki

indikator esensial menguasai langkah-langkah penelitian dan kajian kritis untuk memperdalam pengetahuan atau materi bidang studi (Supriyadi, 2011:20).

Guru profesional yaitu guru yang tahu mendalam tentang apa yang diajarkan, mampu mengajarkannya secara efektif, efisien, dan berkepribadian mantap. Menurut Syah dalam Alma (2010:127) kompetensi profesional guru di rinci ke dalam tiga aspek, yaitu : 1) kompetensi kognitif; 2) kompetensi afektif; 3) kompetensi psikomotorik.

Aspek pertama meliputi penguasaan terhadap pengetahuan kependidikan, pengetahuan materi bidang studi yang diajarkan, dan kemampuan mentransfer pengetahuan kepada para siswa agar dapat belajar secara efektif dan efisien. Kompetensi kedua yaitu sikap dan perasaan diri yang berkaitan dengan profesi keguruan, yang meliputi *self concept*, *self efficacy*, *attitude of self-acceptance* dan pandangan seorang guru terhadap kualitas dirinya. Sedangkan aspek yang ketiga meliputi kecapakan fisik umum dan khusus seperti ekspresi verbal dan nonverbal.

Johnson dalam Alma (2010:128) menyetengahkan tiga aspek performansi guru, yaitu :

- a. Kemampuan profesional yang mencakup: (1) penguasaan pelajaran yang terdiri atas penguasaan bahan yang harus diajarkan, dan konsep-konsep dasar keilmuan dari bahan yang diajarkan itu; (2) penguasaan dan penghayatan atas landasan dan wawasan kependidikan dan keguruan; (3) penguasaan proses-proses kependidikan, keguruan dan pembelajaran siswa.

- b. Kemampuan sosial mencakup kemampuan untuk menyesuaikan diri kepada tuntutan kerja dan lingkungan sekitar pada waktu membawakan tugasnya sebagai guru.
- c. Kemampuan personal guru mencakup: (1) penampilan sikap yang positif terhadap keseluruhan tugasnya sebagai guru, dan terhadap keseluruhan situasi pendidikan beserta unsur-unsurnya; (2) pemahaman, penghayatan, penampilan nilai-nilai yang seyogianya dianut oleh seorang guru; (3) penampilan upaya untuk menjadikan dirinya sebagai panutan dan teladan bagi para siswanya.

Guru merupakan suatu jabatan profesi. Guru disini adalah guru yang melaksanakan fungsinya di sekolah. Guru profesional yang bekerja melaksanakan fungsi dan tujuan sekolah harus memiliki kompetensi-kompetensi yang dituntut agar guru mampu melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya. Menurut Hamalik (2008:38) guru di nilai kompeten secara profesional, apabila :

1. Guru tersebut mampu mengembangkan tanggung jawab dengan sebaik-baiknya.
2. Guru tersebut mampu melaksanakan peranan-peranannya secara berhasil.
3. Guru tersebut mampu bekerja dalam usaha mencapai tujuan pendidikan (tujuan instruksional) sekolah.
4. Guru tersebut mampu melaksanakan peranannya dalam proses mengajar dan belajar di dalam kelas.

2.3.3 Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia.

Surya dalam Rasto (2008) menyebut kompetensi kepribadian ini sebagai kompetensi personal. Kompetensi personal adalah kemampuan pribadi seorang guru yang diperlukan agar dapat menjadi guru yang baik. Kompetensi personal ini mencakup kemampuan pribadi yang berkenaan dengan pemahaman diri, penerimaan diri, pengarahan diri, dan perwujudan diri. Gumelar dan Dahyat merujuk pada pendapat *Asian Institut for Teacher Education* mengemukakan kompetensi pribadi meliputi; 1) pengetahuan tentang adat istiadat baik sosial maupun agama; 2) pengetahuan tentang budaya dan tradisi; 3) pengetahuan tentang inti demokrasi; 4) pengetahuan tentang estetika; 5) memiliki apresiasi dan kesadaran sosial; 6) memiliki sikap yang benar terhadap pengetahuan dan pekerjaan; 7) setia terhadap harkat dan martabat manusia (<https://rasto.wordpress.com/2008/01/31/kompetensi-guru/>).

Sebagai seorang guru, dimana guru mempunyai arti “*digugu dan ditiru*” pribadi guru memiliki andil besar terhadap keberhasilan pendidikan, khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Pribadi guru juga sangat berperan dalam membentuk pribadi peserta didik. Oleh karena itu, kompetensi kepribadian tentu sangat dibutuhkan dalam upaya pertumbuhan dan perkembangan pribadi para peserta didik. Kompetensi kepribadian ini memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam membentuk kepribadian anak, guna menyiapkan dan

mengembangkan sumber daya manusia (SDM), serta mensejahterakan masyarakat, kemajuan Negara dan bangsa pada umumnya (Mulyasa, 2009:117).

2.3.4 Kompetensi Sosial

Badan Standar Nasional Pendidikan menjelaskan kompetensi sosial merupakan kemampuan pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk : a) berkomunikasi lisan dan tulisan; 2) menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional; 3) bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali murid; dan 5) bergaul secara santun dengan masyarakat sekitar (Musfah, 2012:53).

Guru adalah makhluk sosial, yang dalam kehidupannya tidak bisa terlepas dari kehidupan sosial masyarakat dan lingkungannya. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kompetensi sosial yang memadai, terutama kaitannya dengan pendidikan, yang tidak terbatas pada pembelajaran di sekolah tetapi juga pada pendidikan yang terjadi dan berlangsung di masyarakat.

Sukmadinata dalam Musfah (2012:53) memaparkan bahwa diantara kemampuan sosial dan personal yang paling mendasar yang harus dikuasai guru adalah idealisme, yaitu cita-cita luhur yang ingin dicapai dengan pendidikan. Hal ini dapat diwujudkan guru melalui: pertama, kesungguhannya mengajar dan mendidik para murid tidak peduli kondisi ekonomi, sosial, politik, dan medan yang dihadapi. Kedua, pembelajaran masyarakat melalui interaksi atau komunikasi langsung dengan mereka di beberapa tempat seperti masjid, majlis taklim, pesantren, balai desa, dan posyandu. Dalam hal ini guru bukan hanya guru bagi muridnya, tetapi juga guru bagi masyarakat di lingkungannya. Ketiga, guru

menuangkan dan mengekspresikan pemikiran dan idenya melalui tulisan, baik dalam bentuk artikel, cerpen, novel, sajak, maupun artikel ilmiah.

2.4 Simulasi Digital

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

Tujuan akhir setelah siswa mempelajari berbagai keteknikan dan cara bekerja yang terkait dengan mata pelajaran kejuruan, siswa mampu mengomunikasikan gagasan atau konsep yang siswa temukan sendiri atau merupakan modifikasi dari gagasan atau konsep yang sudah ada. Ruang lingkup Simulasi Digital meliputi :

1. Komunikasi daring

Pembelajaran diarahkan untuk melakukan komunikasi dalam jaringan secara online, baik lisan maupun tulisan. Praktik pelaksanaan komunikasi daring secara intensif dilakukan selama tatap muka dan di luar pembelajaran tatap muka serta dilakukan secara mandiri sesuai kebutuhan siswa masing-masing atau sesuai penugasan guru. Evaluasi pengetahuan siswa dilakukan pada akhir kurun waktu tatap muka, dan evaluasi keterampilan siswa dilakukan melalui praktik berkomunikasi antara guru dan siswa dalam bentuk

nyata komunikasi daring. Keterampilan siswa dapat dievaluasi berdasarkan hasil komunikasi siswa kepada pihak selain guru.

2. Kelas maya

Siswa ikut serta dalam kelas maya (*virtual class*) baik pembelajaran yang dilakukan oleh guru maupun orang lain dengan memanfaatkan jejaring sosial untuk pembelajaran *social network learning*. Pembelajaran kelas maya pada mata pelajaran Simulasi Digital ini, menggunakan aplikasi Edmodo. Oleh karena itu, guru harus mempelajari fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan guru menggunakan Edmodo sebagaimana terdapat pada buku sumber. Kelas maya dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran selanjutnya, baik bagi mata pelajaran Simulasi Digital maupun mata pelajaran lain. Evaluasi pengetahuan siswa dilakukan pada akhir kurun waktu tatap muka, dan evaluasi keterampilan siswa dilakukan melalui praktik pembelajaran kelas maya antara guru dan siswa dalam bentuk nyata. Keterampilan siswa dapat juga dievaluasi berdasarkan keikutsertaan siswa dalam kelas maya yang diselenggarakan pihak selain guru Simulasi Digital.

3. Presentasi video

Presentasi video dimanfaatkan untuk mengomunikasikan gagasan atau menjelaskan produk benda jadi, baik bagi mata pelajaran Simulasi Digital maupun mata pelajaran lain, terutama mata pelajaran produktif. Tujuan akhir presentasi video adalah *marketing* atas gagasan atau produk benda jadi. Evaluasi pengetahuan siswa dilakukan pada akhir kurun waktu tatap muka,

dan evaluasi keterampilan siswa dilakukan melalui praktik pembelajaran pembuatan presentasi video.

4. Simulasi visual

Presentasi video dalam bentuk simulasi visual dimanfaatkan untuk mengomunikasikan gagasan atau menjelaskan produk benda jadi yang benda produknya belum ada, bagi mata pelajaran produktif. Tujuan akhir presentasi video dalam bentuk simulasi visual adalah *marketing* atas gagasan atau produk benda jadi. Evaluasi pengetahuan siswa dilakukan pada akhir kurun waktu tatap muka, dan evaluasi keterampilan siswa dilakukan melalui praktik pembelajaran pembuatan presentasi video dengan simulasi visual.

5. Buku digital

Buku digital dimanfaatkan untuk memformat naskah menjadi *digital book*. Evaluasi pengetahuan siswa dilakukan pada akhir kurun waktu tatap muka, dan evaluasi keterampilan siswa dilakukan melalui praktik pembelajaran pembuatan presentasi buku digital.

2.5 Hasil Belajar & Faktor yang mempengaruhinya

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu

yang belajar. Maka hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (Purwanto, 2010:44).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktifitas belajar (Anni, 2006:5). Perubahan perilaku tersebut biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai, skor, maupun presentase dari hasil tes yang dilakukan oleh guru.

Benyamin S Bloom dalam Catarina Tri Anni (2006:7-12) mengklasifikasikan tiga ranah hasil belajar, yakni 1) ranah kognitif; 2) ranah afektif; 3) ranah psikomotorik (Kustiono, 2013:32).

1. Ranah kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif ini mencakup kategori berikut :

- a. Pengetahuan (*knowledge*)
- b. Pemahaman (*comprehension*)
- c. Penerapan (*application*)
- d. Analisis (*analysis*)
- e. Sintesis (*synthesis*)
- f. Evaluasi (*evaluation*).

2. Ranah afektif

Ranah efektif dikembangkan oleh Krathwohi, yang merupakan hasil belajar yang sulit diukur. Ranah afektif berhubungan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai. Kategori ranah afektif sebagai berikut :

- a. Penerimaan (*receiving*)
- b. Penanggapan (*responding*)
- c. Penilaian (*valuing*)
- d. Pengorganisasian (*organization*)
- e. Pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

3. Ranah psikomotorik

Dalam Kustiono (2013:33) tujuan pembelajaran ranah psikomotorik ini menunjukkan adanya kemampuan fisik, seperti keterampilan motorik dan saraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Jenis kategori perilaku ranah psikomotorik ini dikembangkan oleh Elizabeth Simson, sebagai berikut :

- a. Persepsi (*perception*)
- b. Kesiapan (*set*)
- c. Gerakan terbimbing (*guided response*)
- d. Gerakan terbiasa (*mechanism*)
- e. Gerakan kompleks (*complex overt response*)
- f. Penyesuaian (*adaptation*)
- g. Kreatifitas (*originality*)

Menurut Slameto (2010: 54-69), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

1. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern ini dapat dibagi lagi menjadi tiga faktor yaitu :

a) Faktor Jasmaniah

1) Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baaik segenap badan berserta bagian-bagiannya atauu bebas dari penyakit. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu. Oleh karena itu, agar seseorang dapat belajar dengan baik tentu harus menjaga kesehatan badannya.

2) Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya pun akan terganggu.

b) Faktor Psikologis

1) Intelegensi

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepatdan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

2) Perhatian

Perhatian menurut Gazali dalam Slameto (2010:56) adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin

prestasi belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan sehingga ia tidak suka lagi belajar.

3) Minat

Minat adalah kecenderungan untuk tetap memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya darik baginya.

4) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

5) Motif

Motif merupakan penyebab berbuat sebagai daya pendorong atau penggerakannya.

6) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

7) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Jika siswa telah memiliki kesiapan dalam belajar, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

c) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua. Kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (psikis). Kelelahan jasmani adalah kelelahan yang terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, sebagai berikut :

a) Faktor Keluarga

1) Cara orang tua mendidik

Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Orang tua yang kurang/tidak memperhatikan pendidikan anaknya, misalnya mereka acuh tak acuh terhadap belajar anaknya, tidak mengatur waktu belajarnya, tidak menyediakan/melengkapi alat belajarnya, tidak mau tahu bagaimanakah kemajuan belajar anaknya, dan lain-lain, dapat menyebabkan anak tidak/kurang berhasil dalam belajarnya.

2) Relasi antar anggota keluarga

Demi kelancaran belajar serta keberhasilan anak, perlu diusahakan relasi yang baik di dalam keluarga anak tersebut. Hubungan yang baik adalah hubungan yang penuh pengertian dan kasih sayang, disertai dengan bimbingan dan bila perlu hukuman-hukuman untuk mensukseskan belajar anak sendiri.

3) Suasana rumah

Agar anak dapat belajar dengan baik perlulah diciptakan suasana rumah yang tenang dan tenteram. Di dalam suasana rumah yang tenang dan tenteram selain anak kerasan/betah tinggal dirumah, anak juga dapat belajar dengan baik.

4) Keadaan ekonomi keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya, misal makan, pakaian, perlindungan kesehatan dan lain-lain, juga membutuhkan fasilitas belajar seperti ruang belajar, meja, kursi, penerangan, alat tulis-menulis, buku-buku dan lain sebagainya. Fasilitas belajar itu hanya dapat terpenuhi jika keluarga mempunyai cukup uang.

5) Pengertian orang tua

Anak belajar perlu dorongan dan pengertian orang tua. Bila anak sedang belajar jangan diganggu dengan tugas-tugas di rumah. Kadang-kadang anak mengalami lemah semangat, orang tua wajib memberi

pengertian dan mendorongnya, membantu sedapat mungkin kesulitan yang dialami anak di sekolah.

6) Latar belakang kebudayaan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar. Perlu kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar.

b) Faktor Sekolah

1) Metode mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik. Metode mengajar yang tidak baik dapat terjadi misalnya karena guru kurang persiapan, dan kurang menguasai bahan pelajaran dan tidak jelas dalam menyajikan materi sehingga siswa kurang senang terhadap guru ataupun pelajarannya dan pada akhirnya siswa menjadi malas untuk belajar.

2) Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kurikulum yang kurang baik berpengaruh tidak baik terhadap belajar.

3) Relasi guru dengan siswa

Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. Proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri. Guru yang kurang berinteraksi dengan siswa secara akrab

menyebabkan proses belajar mengajar kurang lancar. Siswa merasa jauh dari guru, maka segan berpartisipasi secara aktif dalam belajar.

4) Relasi siswa dengan siswa

Menciptakan relasi yang baik antar siswa adalah perlu, agar dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap belajar siswa.

5) Disiplin sekolah

Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar. Kedisiplinan sekolah mencakup kedisiplinan guru, pegawai/karyawan, kepala sekolah, badan pengawas, dan seluruh sumber daya sekolah. Agar siswa belajar lebih maju, siswa harus disiplin di dalam belajar baik di sekolah, di rumah dan di perpustakaan. Agar siswa disiplin, maka guru dan staf yang lain disiplin pula.

6) Alat pelajaran

Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa.

7) Waktu sekolah

Waktu sekolah ialah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah, waktu itu dapat pagi hari, siang, sore/malam hari. Waktu sekolah juga mempengaruhi belajar siswa. Jika terjadi siswa terpaksa masuk sekolah di sore hari, sebenarnya kurang dapat dipertanggungjawabkan. Dimana siswa harus beristirahat tetapi

terpaksa masuk sekolah, hingga mereka mendengarkan pelajaran sambil mengantuk dan sebagainya.

8) Standar pelajaran diatas ukuran

Guru dalam menuntut penguasaan materi harus sesuai dengan kemampuan siswa, tidak boleh memberi pelajaran di atas batas ukuran standar.

9) Keadaan gedung

Keadaan gedung yang tidak baik tentu akan mempengaruhi proses belajar. Bagaimana siswa dapat belajar dengan baik, jika kondisi gedung rusak, kelas tidak memadai.

10) Metode belajar

Banyak siswa melaksanakan cara belajar yang salah, oleh karena itu perlu pembinaan dari guru. Cara belajar yang tepat, hasil belajar siswa akan efektif. Siswa perlu belajar secara teratur setiap hari, dengan pembagian waktu yang baik, memilih cara belajar yang tepat dan cukup beristirahat, dengan begitu siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

11) Tugas rumah

Sebaiknya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan lain, dengan cara tidak memberikan banyak tugas yang harus dikerjakan dirumah.

c) Faktor Masyarakat

1) Kegiatan siswa dalam masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi jika siswa ambil bagian dalam kegiatan masyarakat yang terlalu banyak, belajarnya akan terganggu, lebih-lebih jika tidak bijaksana dalam mengatur waktunya.

2) Mass media

Mass media yang dimaksud adalah bioskop, radio, TV, surat kabar, majalah, komik, buku, dan lain-lain. Mass media yang baik memberi pengaruh yang baik terhadap siswa dan juga terhadap belajarnya. Sebaliknya mass media yang jelek juga berpengaruh jelek terhadap siswa.

3) Teman bergaul

Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada yang diduga. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka perlulah diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik-baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dan pendidik harus cukup bijaksana.

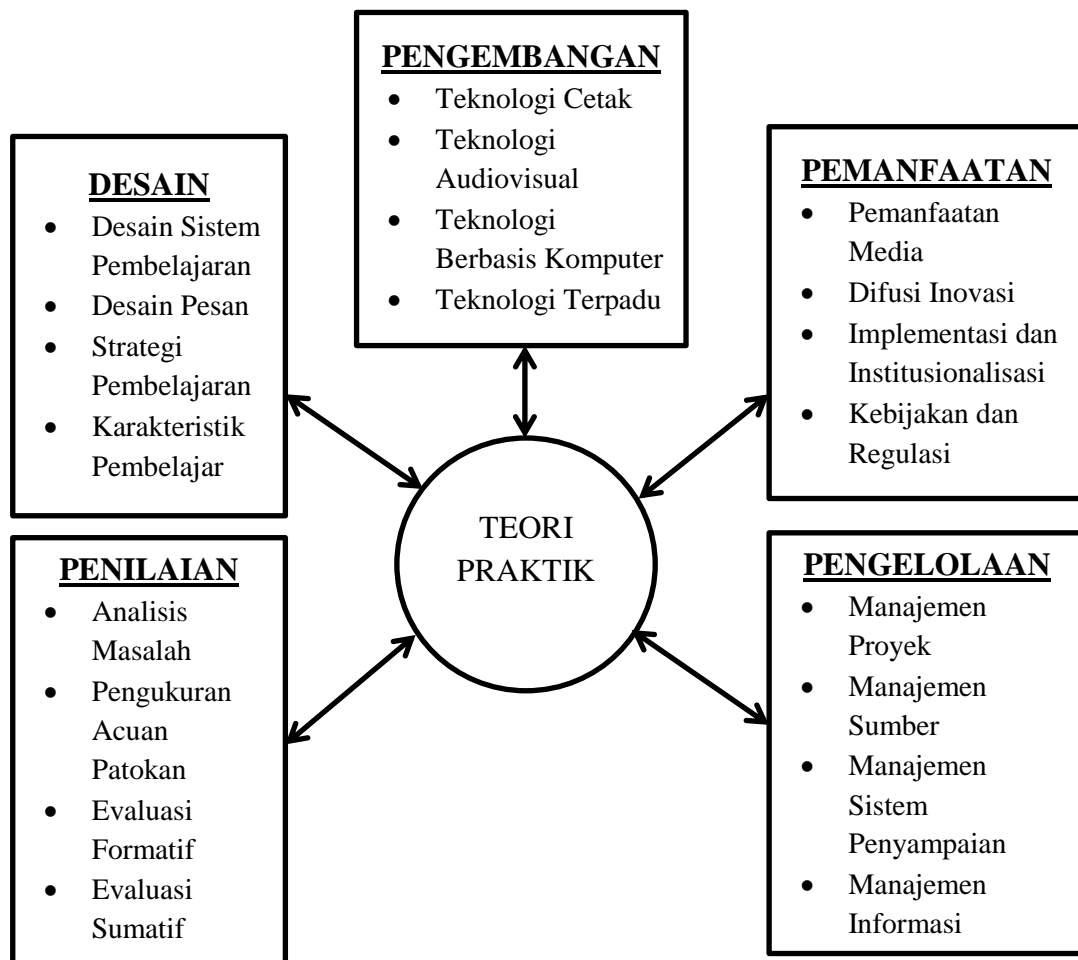
4) Bentuk kehidupan masyarakat

Kehidupan masyarakat di sekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Masyarakat yang terdiri dari orang-orang yang tidak

terpelajar, penjudi, suka mencuri dan mempunyai kebiasaan yang tidak baik, akan berpengaruh jelek kepada anak (siswa) yang berada di situ. Maka perlu mengusahakan lingkungan yang baik agar dapat memberi pengaruh positif terhadap anak/siswa sehingga belajar dengan dapat sebaik-baiknya.

2.6 Keterkaitan Penelitian dengan Kawasan Teknologi Pendidikan

Menurut Prawiladilaga (2012:47) kawasan menurut definisi 1994 dapat dianggap sebagai kerangka teori dan praktik yang dikembangkan dalam rumusan yang lebih sempit, teknis dan mendalam. Kawasan adalah “peta” kegiatan-kegiatan atau pekerjaan yang dapat diselesaikan oleh teknologi pembelajaran berdasarkan kekhususan tertentu, kawasan ini merujuk lebih rinci landasan teori serta langkah-langkah penerapan dan praktik dari teori tersebut.



Bagan 2.1 Kawasan Teknologi Pembelajaran 1994
(Prawiladilaga, 2012:48)

Kawasan desain meliputi penerapan berbagai teori, prinsip, dan prosedur, dalam melakukan perencanaan atau mendesain suatu program atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara sistematis dan sistematis. Kawasan desain terdiri atas desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, karakteristik peserta didik.

Kawasan pengembangan berorientasi pada produksi media pembelajaran yang kisi-kisi modelnya dihasilkan dari kawasan desain. Pengembangan mencakup

pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer dan multimedia.

Kawasan pemanfaatan merupakan kegiatan yang berkaitan dengan pemanfaatan strategi pembelajaran, bahan dan peralatan media untuk meningkatkan suasana pembelajaran. Kawasan pemanfaatan mencakup pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan pelebagaan, kebijakan dan regulasi.

Kawasan pengelolaan dimulai dari administrasi pusat media, program media, dan pelayanan pemanfaatan media. Kawasan pengelolaan meliputi pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem penyampaian, dan pengelolaan informasi.

Kawasan penilaian adalah kegiatan untuk mengkaji serta memperbaiki suatu produk atau program. Perbaikan dilakukan berdasarkan masukan atau informasi yang diterima. Penilaian yang diharapkan adalah merujuk pada tujuan pembelajaran. Kawasan penilaian beranjak dari analisis masalah, pengukuran acuan patokan, evaluasi formatif yang bermanfaat untuk pengembangan dan produk pembelajaran, serta evaluasi sumatif.

Penelitian ini termasuk dalam kawasan teknologi pendidikan bagian kawasan penilaian. Kawasan penilaian dalam penelitian ini beranjak dari masalah pembelajaran Simulasi Digital yang diampu oleh guru berlatar belakang pendidikan sains, maka peneliti melakukan penilaian terhadap kompetensi guru Simulasi Digital dalam melaksanakan tugas kependidikan.

2.7 Keterkaitan Kompetensi Guru terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi Digital

Indonesia merupakan Negara yang sangat luas, yang terdiri lima pulau besar dan ribuan pulau kecil. Salah satu tujuan nasional bangsa yang luas ini adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan tersebut tidak akan tercapai tanpa adanya suatu usaha bersama baik yang dilakukan pemerintah maupun masyarakat bangsa ini. Adapun salah satu komponen terpenting dalam mewujudkan tujuan nasional tersebut adalah keberadaan seorang guru. Guru mempunyai peran penting dalam proses pentransferan ilmu kepada peserta didik. Guru menjadi fasilitator, informator, motivator, dan evaluator dalam proses pembelajaran. Peran guru ini tidak hanya dilihat pada proses pembelajaran saja, di lingkungan masyarakat guru juga mempunyai tanggung jawab moral dimana seorang yang memiliki profesi sebagai guru banyak dianggap sebagai tokoh masyarakat dan layak untuk dijadikan panutan.

Mengingat pentingnya peran guru tersebut, maka pekerjaan guru tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang. Pemerintah juga telah mengupayakan peningkatan kualitas guru yang ada di Indonesia. Peningkatan kualitas guru tersebut yaitu dengan meningkatkan kompetensi atau kemampuan mengajar guru. Pelaksanaan program peningkatan guru dilaksanakan dalam bentuk program pelatihan-pelatihan dan program sertifikasi guru. Sertifikasi merupakan proses pemberian sertifikat pendidik untuk guru dan dosen. Sertifikat pendidik adalah bukti formal sebagai pengakuan yang diberikan kepada guru dan dosen sebagai tenaga profesional.

Guru merupakan suatu profesi yang terhormat. Dikatakan terhormat karena profesi guru ini dinilai sangat mulia, sehingga disebut pula pahlawan tanpa tanda jasa. Pekerjaan yang dikatakan sebagai profesi, adalah pekerjaan yang memerlukan keahlian. Profesi dokter misalnya, untuk menjadi seorang dokter maka harus menempuh pendidikan kedokteran. Sama halnya dengan guru, untuk menjadi seorang guru juga harus menempuh pendidikan keguruan. Hal tersebut telah dipertegas dalam UU tentang guru dan dosen, bahwa guru merupakan pendidik profesional yang berarti pekerjaan guru tersebut memerlukan keahlian, kemahiran, atau kecakapan yang memenuhi standar mutu atau norma tertentu serta memerlukan pendidikan profesi.

Pada tahun 2012 pemerintah melaksanakan dua program dalam sertifikasi, yaitu program portofolio dan program PLPG (Pendidikan dan Latihan Profesi Guru). PLPG adalah sertifikasi guru dengan cara pendidikan dan pelatihan profesi guru. Pada PLPG ini para guru digembleng dengan berbagai mata diklat yang benar-benar dibutuhkan guru di lapangan, seperti penyusunan silabus dan RPP secara benar, model pembelajaran yang benar, penelitian tindakan kelas yang belum banyak dikuasai guru, pengembangan metode dan media pembelajaran, dsb. Program PLPG sendiri diperuntukkan bagi guru yang tidak lolos pada program portofolio.

Sejak tahun 2015 pemerintah telah menghapuskan program PLPG, yang selanjutnya diganti dengan program Pendidikan Profesi Guru (PPG). Adanya PPG ini, untuk mempersiapkan lulusan S1 Kependidikan dan S1/DIV Non-kependidikan yang memiliki bakat dan minat menjadi guru agar menguasai

kompetensi guru secara utuh sesuai dengan standar nasional pendidikan sehingga dapat memperoleh sertifikat pendidik profesional pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Hal ini merupakan upaya pemerintah dalam melatih dan meningkatkan kompetensi guru. Sebuah jurnal Dr. Fakhra Aziz dan Dr. Mahar Muhammad Saeed Akhtar menyimpulkan bahwa *“that trained teachers are more competent than teachers having no training”* artinya bahwa guru yang terlatih/mengikuti pelatihan lebih kompeten dibandingkan dengan guru yang tidak mengikuti pelatihan.

Profesi guru merupakan suatu pekerjaan yang menuntut pelaku profesinya untuk terus berkembang, karena pendidikan merupakan kebutuhan yang juga terus berkembang pesat mengikuti arus kemajuan zaman. Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki wawasan yang luas dan berpikiran terbuka serta bisa mengikuti arus perkembangan zaman, khususnya dalam bidang pendidikan. Sebagai contoh misalnya, pembelajaran saat ini dituntut untuk menguasai komputer dengan menggunakan software atau aplikasi yang digunakan untuk menunjang pembelajaran tersebut, maka seorang guru juga harus sudah menguasai program yang akan digunakan tersebut. Bagaimana pembelajaran akan berhasil jika guru tidak mampu memahami bahkan menguasai apa yang akan diajarkan kepada peserta didiknya.

Menjadi guru profesional bukan saja tentang menguasai materi yang akan diajarkan, seorang guru profesional juga harus menguasai pembelajaran secara keseluruhan, baik dari perencanaan pembelajaran, implementasi / pelaksanaan pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran, guru profesional juga harus

memiliki kepribadian yang baik untuk dijadikan sebagai panutan, dan guru profesional harus memiliki kemampuan berinteraksi yang bagus, baik di lingkungan sekolah, maupun masyarakat luas.

Hal-hal yang harus dikuasai oleh guru diatas tidak lain karena guru mempunyai kedudukan sebagai tenaga profesional yang berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional dengan tujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Segala hal yang berkaitan dengan peserta didik di sekolah, bisa dikatakan menjadi tanggung jawab penuh oleh seorang guru, khususnya dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Disinilah guru memerankan perannya sebagai demonstrator, pengelola kelas, mediator, fasilitator, evaluator pembelajaran. Demonstrator berarti guru senantiasa menguasai bahan atau materi yang akan diajarkan, serta mengembangkan kemampuannya dalam hal ilmu yang dimilikinya. Dalam perannya sebagai pengelola kelas guru hendaknya mampu mengelola kelas sebagai lingkungan belajar, lingkungan ini diatur dan diawasi agar kegiatan-kegiatan belajar terarah kepada tujuan-tujuan pendidikan. Sebagai mediator guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan, untuk

mengefektifkan proses belajar mengajar. Sebagai fasilitator guru hendaknya mengusahakan sumber belajar yang berguna serta dapat mencapai tujuan dan proses belajar mengajar. Sedangkan guru sebagai evaluator guru hendaknya selalu mengadakan penilaian terhadap hasil yang telah dicapai selama kurun waktu tertentu dalam satu periode pendidikan. Peranan-peranan guru tersebut pada dasarnya hanya berujung pada satu tujuan yaitu tercapainya tujuan pembelajaran yang dapat diukur dari hasil belajar siswa.

Keberadaan guru yang kompeten akan memberikan dampak yang baik bagi peserta didik. Khususnya bagi mata pelajaran produktif di SMK, dimana guru tidak hanya dituntut memiliki pengetahuan yang luas, tapi juga dituntut untuk mempunyai keterampilan yang baik. Keterampilan ini dibutuhkan karena di SMK sendiri mempunyai visi menciptakan lulusan yang ahli dan terampil di bidang ilmu tertentu. Sebuah visi “menciptakan lulusan yang ahli dan terampil” ketika tidak diimbangi dengan misi “mempunyai guru yang ahli dan terampil” tentu hanyalah menjadi visi yang hanya terpampang di papan sebuah lembaga pendidikan semata.

Seperti yang telah dijelaskan oleh Usman (2013:9) bahwa guru yang profesional atau kompeten ini akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat yang optimal. Beberapa penelitian mengenai pengaruh kompetensi guru terhadap hasil belajar peserta didik turut mendukung apa yang diungkapkan oleh Usman tersebut.

Menurut Hendra Prijatna (2012) dalam hasil penelitiannya menyatakan terdapat hubungan positif yang signifikan antara Kompetensi Guru dengan Hasil Belajar Peserta Didik. Setiap peningkatan kompetensi guru akan meningkatkan hasil belajar siswa. Sebaliknya jika ada penurunan kompetensi guru akan berakibat menurunnya hasil belajar siswa. Adapun kontribusinya mencapai 43,1%, sisanya hasil belajar siswa ditentukan faktor lain sebesar 56,9%.

Penelitian tersebut selaras dengan hasil penelitian Ridaul Inayah dkk. (2012) bahwa kompetensi guru berpengaruh secara langsung positif terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi sebesar 40,9%, nilai tersebut lebih besar dibandingkan pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar yang hanya 39,3%, sedangkan fasilitas belajar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar sebesar 28,1%. Disebutkan juga dalam jurnal Luh Retiantari dkk (2014) bahwa kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional guru memiliki andil dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, dengan jumlah pengaruh 70,8%.

Dari beberapa penelitian diatas, tentulah bahwa keberadaan guru dan peserta didik memiliki keterkaitan yang kuat, dan tidak terpisahkan. Komunikasi ataupun interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik merupakan suatu hubungan timbal balik, yang memiliki sebab akibat. Ketika guru mengajarkan kebaikan dan guru tersebut juga melakukan serta memberi contoh kebaikan, maka peserta didik pun akan menjadi baik. Hal ini juga berlaku ketika guru mampu menyampaikan materi dengan bagus, peserta didik tentu akan lebih mudah memahami sehingga hasil belajar peserta didik juga turut menjadi bagus.

2.8 Kerangka Berpikir

Dari penjelasan diatas, dapat disajikan kerangka berpikir sebagai berikut :



Bagan 2.2 Kerangka Berpikir

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam meneliti “Keterkaitan Kompetensi Guru Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang” adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2008: 6).

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2014 :1).

Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Pendekatan studi kasus bertujuan meneliti masalah yang memiliki kekhasan tersendiri. Kekhasan tersebut mengenai kompetensi guru mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang yang berlatar pendidikan sains.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana seorang peneliti melakukan penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menentukan SMK Palebon Semarang sebagai lokasi penelitian, dengan pertimbangan SMK Palebon Semarang merupakan salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum 2013, sehingga SMK Palebon juga telah melaksanakan pembelajaran Simulasi Digital pada kelas X. Selain itu, di SMK Palebon Semarang masih terdapat beberapa guru yang mengajar tidak sesuai dengan bidang studinya dan belum bersertifikasi, salah satunya adalah Guru Mata Pelajaran Simulasi Digital.

3.3 Fokus Penelitian

Fokus merupakan masalah yang diteliti dalam penelitian. Pada dasarnya fokus merupakan pembatasan masalah yang menjadi objek penelitian. Fokus penelitian dengan judul “Keterkaitan Kompetensi Guru Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang” dirumuskan melalui pembentukan latar belakang masalah dan rumusan masalah. Sehingga, fokus penelitian yang diambil oleh peneliti meliputi :

3. Bagaimana kompetensi guru (yang meliputi kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial) mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang.
4. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang.

Adapun indikator yang digunakan untuk mengetahui kompetensi guru Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang yaitu sesuai dengan Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 mengenai standar kompetensi guru SMK antara lain sebagai berikut:

1) Kompetensi Pedagogik

- b. Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.
- c. Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik
- d. Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu
- e. Menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik
- f. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik
- g. Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki
- h. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik
- i. Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar
- j. Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran
- k. Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

2) Kompetensi Kepribadian

- a. Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia

- b. Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat
- c. Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa
- d. Menunjukkan etos kerja, tanggungjawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri
- e. Menjunjung tinggi kode etik profesi guru.

3) **Kompetensi Profesional**

- a. Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu
- b. Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu
- c. Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif
- d. Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif
- e. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.

4) **Kompetensi Sosial**

- a. Bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi
- b. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat

- c. Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya
- d. Berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.

3.4 Teknik *Sampling*

Berdasarkan pada tujuan penelitian, anggota sampel dipilih secara khusus atau dikenal dengan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek dan situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2014:53-54). Sedangkan untuk menentukan banyaknya informan, peneliti menggunakan teknik *snowball sampling* sampai informasi yang diperoleh dirasa cukup.

3.5 Sumber Data Penelitian

3.5.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung melalui wawancara mendalam (*indept-interview*) dan observasi. Kegiatan observasi dilakukan pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh Guru Simulasi Digital. Sedangkan wawancara mendalam dilakukan kepada beberapa informan yaitu Guru Simulasi Digital, kepala sekolah, wakil kepala kurikulum, peserta didik kelas X serta rekan kerja Guru Simulasi Digital.

1.5.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung, misalnya lewat orang lain atau dokumen (Sugiyono, 2014:62). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data-data dari pihak sekolah yang memiliki relevansi terhadap penelitian. Data tersebut antara lain data yang berasal dari guru yang bersangkutan yaitu, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, ijazah dan sertifikat pelatihan, dan lembar penilaian peserta didik. Kemudian data dari pihak sekolah, antara lain profil sekolah, data jumlah peserta didik serta daftar staf pengajar.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu (Moleong 2008:186). Percakapan dilakukan dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Penelitian ini menggunakan wawancara terbuka (*overt interview*). Wawancara terbuka adalah wawancara yang para subjeknya tahu bahwa mereka sedang diwawancarai dan mengetahui maksud dari wawancara tersebut.

Metode wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini bersifat mendalam, atau lebih dikenal dengan (*in-dept interview*). Milan dan

Schumacher dalam Satori dan Komariah (2011:130) menjelaskan bahwa wawancara yang mendalam adalah tanya jawab yang terbuka untuk memperoleh data tentang maksud hati partisipan, bagaimana menggambarkan dunia mereka dan bagaimana menjelaskan atau menyatakan perasaanya tentang kejadian-kejadian penting dalam hidupnya.

Pada penelitian ini, wawancara dilakukan kepada beberapa informan, yaitu Guru Simulasi Digital, Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, Rekan Kerja Guru Simulasi Digital serta Peserta Didik Kelas X di SMK Palebon Semarang. Pada pelaksanaannya, peneliti telah menyiapkan pedoman wawancara sebelum melakukan wawancara.

b. Observasi

Observasi menurut Bungin dalam Satori dan Komariah (2011:105) adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan. Observasi digunakan dalam teknik kualitatif karena suatu obyek hanya dapat diungkap datanya apabila peneliti menyaksikan langsung. Marshall dalam Sugiyono (2014:64) menyatakan bahwa *“through observation, the researcher learn about behaviour and the meaning attached to those behaviour”* melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Maka observasi ini penting dilakukan dalam penelitian kualitatif, karena tujuan dari penelitian kualitatif itu sendiri adalah untuk mencari makna. Observasi yang dilakukan oleh peneliti merupakan observasi terbuka dimana keberadaan pengamat diketahui oleh subjek. Metode observasi dalam penelitian ini

digunakan untuk mendapatkan data mengenai kompetensi guru berdasarkan pada cara mengajar guru di kelas. Observasi yang dilakukan peneliti yaitu dengan mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan dibantu pedoman observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya, sehingga pelaksanaan observasi dapat berjalan dengan lancar.

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2014:82). Menurut Guba dan Lincoln dalam Moleong (2008:217) mengenai alasan penggunaan dokumen sebagai berikut: (1) dokumen digunakan karena merupakan sumber yang stabil, kaya dan mendorong; (2) berguna sebagai bukti untuk suatu pengujian; (3) bersifat alamiah, sesuai dengan konteks, lahir dan berada dalam konteks; (4) mudah ditemukan dengan teknik kajian isi; (5) hasil pengkajian isi akan membuka kesempatan untuk lebih memperluas tubuh pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dokumen dari Guru Simulasi Digital berupa RPP, Silabus, sertifikat pelatihan, ijazah, lembar penilaian peserta didik. Dokumen-dokumen sekolah berupa profil sekolah, data jumlah peserta didik, daftar staf pengajar serta beberapa foto kegiatan pembelajaran di kelas.

3.7 Teknik Analisis Data

Bodgan dalam Sugiyono (2014:88) menjelaskan analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami. Adapun langkah analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi dapat memberikan gambaran lebih jelas, dan mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan (Sugiyono, 2014:92).

Miles dan Huberman (2009:16) reduksi data bukan hal yang terpisah dari analisis, ia merupakan bagian dari analisis. Pilihan-pilihan tentang bagian data mana yang dikode, mana yang dibuang, pola-pola mana yang meringkas sejumlah bagian yang tersebar, cerita-cerita apa yang sedang berkembang, semuanya merupakan pilihan-pilihan analisis. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data sedemikian rupa sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan akhir dan diverifikasikan.

Melalui proses reduksi, data-data yang telah peneliti dapatkan akan digolongkan, dianalisis, dibuang yang tidak perlu, serta dikerucutkan berdasarkan pada konsep penelitian ini sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan akhir.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

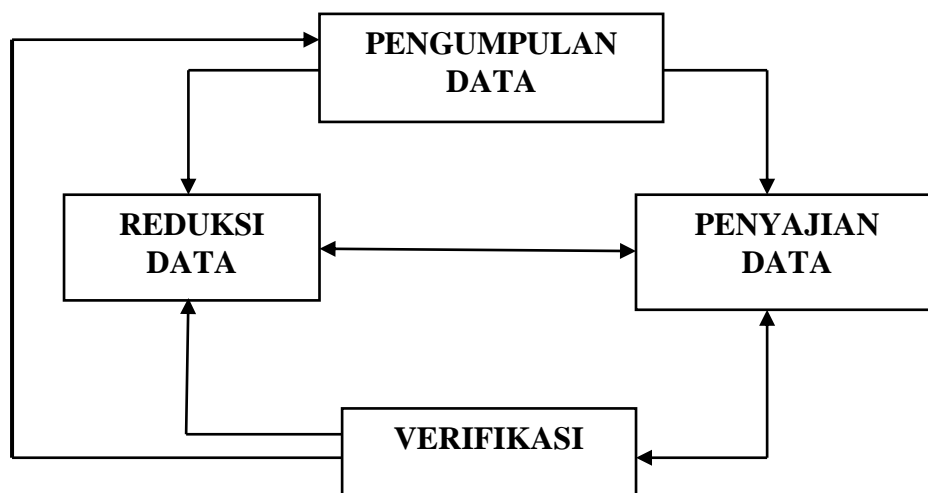
Penyajian data yaitu sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Miles and Huberman (2009:17) menyatakan “*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative tex*”. Penyajian data dalam penelitian kualitatif yang sering digunakan yaitu dengan teks yang bersifat naratif. Selanjutnya disarankan selain teks naratif, juga dapat berupa grafik, matrik, *network* (jejaring kerja), dan *chart*.

Proses penyajian data ini dilakukan setelah melakukan reduksi data. Dengan melakukan penyajian data, maka akan memudahkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi, apa yang harus dilakukan, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah di pahami dari penyajian tersebut.

3. Penarikan kesimpulan (*Verification*)

Miles dan Hoberman (2009 :19) menjelaskan bahwa penarikan kesimpulan ini merupakan bagian dari suatu kegiatan konfigurasi yang utuh. Kesimpulan adalah tinjauan ulang pada catatan dilapangan, kesimpulan dapat ditinjau sebagai makna-makna yang muncul dari data yang harus diuji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya yang merupakan validitasnya. Penarikan kesimpulan dapat dikatakan sebagai jawaban atas permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini.

Tahapan analisis data kualitatif dapat dilihat dalam bagan berikut :



Bagan 3.1 Komponen dalam analisis data / *interactive model* (Milles dan Huberman :2009)

3.8 Keabsahan Data

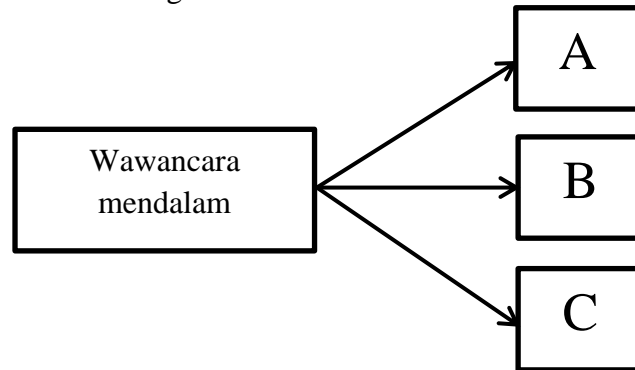
Pemeriksaan keabsahan data pada penelitian ini dengan menggunakan teknik triangulasi data. Menurut Sugiyono (2014:83) triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mendapatkan data melalui beberapa sumber dengan menggunakan teknik yang sama.. Triangulasi sumber yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melakukan wawancara mendalam terhadap tiga sumber. Adapun tiga sumber tersebut adalah guru

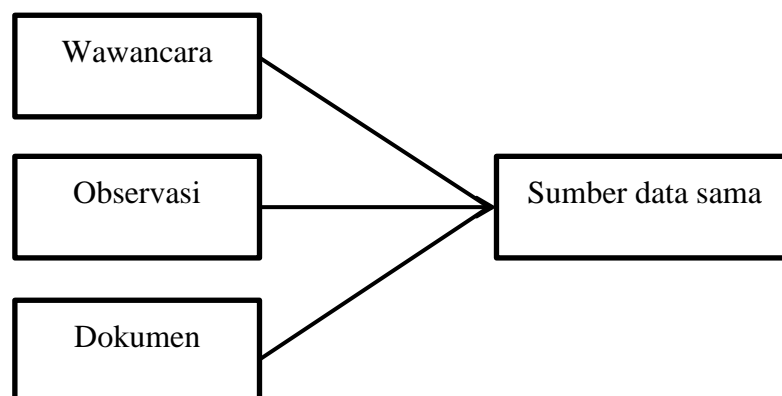
Simulasi Digital, Kepala SMK Palebon Semarang dan peserta didik kelas X SMK Palebon Semarang.



Bagan 3.2 Triangulasi “Sumber” pengumpulan data pada bermacam-macam sumber data A (guru), B (kepala sekolah), C (peserta didik). (Sugiyono, 2014:84)

2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan cara mengecek data dengan menggunakan teknik pengambilan data yang berbeda pada sumber yang sama. Triangulasi teknik yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi.



Bagan 3.3 Triangulasi “Teknik” pengumpulan data bermacam-macam cara pada sumber yang sama (Sugiyono, 2014:84).

3.9 Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian dalam skripsi ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan pengambilan kesimpulan.

1. Persiapan penelitian

Pada tahapan ini peneliti menyusun proposal penelitian, instrumen penelitian yang dibimbing oleh dosen pembimbing skripsi, peneliti juga mempersiapkan perizinan penelitian di sekolah terkait.

2. Pelaksanaan penelitian

Pada tahapan ini peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Proses pengumpulan data dilakukan mulai 5 Oktober hingga 5 November 2015. Metode observasi yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran Simulasi Digital yang dilakukan oleh guru. Peneliti juga melakukan wawancara kepada sebelas informan berbeda. Adapun sebelas informan tersebut yaitu :

1. Nawawi, S.Pd., M.Pd., selaku Guru Simulasi Digital SMK Palebon Semarang
2. Drs. Joko Raharjo, M.Pd. , selaku Kepala SMK Palebon Semarang
3. Soebandri, S.E., selaku Waka. Kurikulum SMK Palebon Semarang
4. Dra. Agni Sulistyowati, selaku guru Kompetensi Keahlian Pemasaran SMK Palebon Semarang
5. Firta Fahrudin, S.Kom., selaku MRIT (*Maintenance and Repair Information and Techlonolgy*) SMK Palebon Semarang
6. Soeroso, S.Pd., selaku Waka. Humas SMK Palebon Semarang

7. Khoirul Anna Atmawati, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris SMK Palebon Semarang
8. Borneo Trixie E., selaku siswa jurusan Pemasaran SMK Palebon Semarang
9. Siswanti, selaku siswa jurusan Pemasaran SMK Palebon Semarang
10. Vita Rahma Melliana, selaku siswa jurusan Administrasi Perkantoran SMK Palebon Semarang
11. Wahyu Susanti, selaku siswa jurusan Administrasi Perkantoran SMK Palebon Semarang.

Wawancara yang dilakukan peneliti kepada Nawawi, S.Pd., M.Pd. adalah untuk menggali data utama mengenai keempat kompetensi guru yang di miliki oleh Nawawi, S.Pd., M.Pd sebagai pelaksana pembelajaran Simulasi Digital. Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara dengan Drs. Joko Raharjo, M.Pd. selaku Kepala SMK Palebon dan Soebandri, S.E. selaku Waka. Kurikulum SMK Palebon untuk menggali data pendukung mengenai keempat kompetensi yang dimiliki oleh Guru Simulasi Digital. Pemilihan Drs. Joko Raharjo, M.Pd. dan Soebandri, S.E. sebagai informan karena Kepala sekolah serta wakil kepala mempunyai tugas dalam pengawasan maupun memberi penilaian kerja kepada pendidik dan tenaga kependidikan yang ada di sekolah, sehingga peneliti menganggap Kepala sekolah dan wakil kepala dapat memberikan banyak informasi terkait kompetensi yang dimiliki Guru Simulasi Digital.

Peneliti juga mewawancarai empat orang peserta didik, yaitu Borneo Trixie E., Siswanti, Vita Rahma Melliana, Wahyu Susanti untuk mengetahui keempat kompetensi yang dimiliki guru berdasarkan pada pandangan peserta didik sebagai penerima proses pembelajaran yang dilakukan oleh Guru Simulasi Digital. Peneliti juga mencari informasi lebih dalam mengenai kompetensi kepribadian dan sosial Guru Simulasi Digital dengan mewawancarai beberapa rekan kerja Guru Simulasi Digital, yaitu Firta Fahrudin S.Kom, Dra. Agni Sulistyowati, Soeroso S.Pd serta Khoirul Ana Atmawati S.Pd.

Teknik pengumpulan data yang ketiga yaitu dokumentasi, peneliti mengumpulkan dokumen-dokumen berupa RPP, silabus, ijazah, sertifikat pelatihan, struktur organisasi sekolah, lembar hasil belajar siswa, serta foto-foto yang mendukung kegiatan penelitian.

3. Pengambilan kesimpulan

Kegiatan pada tahap ini yaitu menyusun data yang telah dikumpulkan untuk kemudian dilakukan analisis secara deskriptif sebagai suatu pembahasan yang runtut sehingga menghasilkan kesimpulan penelitian.

BAB 4

SETTING PENELITIAN

4.1 Profil SMK Palebon Semarang

SMK Palebon Semarang merupakan salah satu sekolah kejuruan swasta di Kota Semarang yang sudah berdiri sejak 18 Februari 1967. Pada awalnya SMK Palebon Semarang dikenal dengan nama SMEA PGRI dan berada dibawah naungan Yayasan PGRI, namun saat ini SMK Palebon Semarang berdiri dibawah naungan Yayasan Pendidikan Wiyata Tama.

Sebagai suatu sekolah kejuruan, SMK Palebon Semarang menerapkan Pendidikan Sistem Ganda (PSG). PSG adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan keahlian profesional yang memadukan secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di sekolah dan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan bekerja langsung di dunia kerja, terarah untuk mencapai suatu tingkat keahlian profesional tertentu. Adapun jurusan yang ada di SMK Palebon Semarang yaitu multimedia, akuntansi, pemasaran dan administrasi perkantoran.

Sekolah dengan luas tanah 2594 M² terletak cukup strategis, yaitu di Jalan Palebon Raya Nomor 30 Kelurahan Palebon Kecamatan Pedurungan Kota Semarang. Bangunan SMK Palebon Semarang berada dalam satu area dengan SMP Empu Tantular, dimana SMP Empu Tantular juga berdiri dibawah yayasan yang sama dengan SMK Palebon. Saat ini Kepala SMK Palebon Semarang dijabat

oleh Drs. Joko Raharjo, M.Pd. SMK Palebon Semarang memiliki 50 tenaga pengajar, 2 laboran/ teknisi dan 3 guru BK.

Pada tahun 2013, SMK Palebon Semarang ditunjuk oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan sebagai piloting pelaksanaan Kurikulum 2013. Selanjutnya pada tahun pelajaran 2014/2015 hingga saat ini tetap konsisten menerapkan Kurikulum 2013.

4.2 Visi dan Misi SMK Palebon Semarang

Visi Sekolah :

Menyiapkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang Berkualitas dan Berbudi Luhur dalam menghadapi tantangan masa depan.

Misi Sekolah :

- a. Meningkatkan mutu organisasi sekolah
- b. Meningkatkan pembinaan dan pengawasan
- c. Mengefektifkan kegiatan belajar mengajar (Didik)
- d. Menawarkan pendidikan dan pelatihan dengan motivasi tinggi
- e. Menjalinkan kerjasama dengan Dunia Usaha, Dunia Industri dan Dunia Kerja dalam usaha pemasaran tamatan.

Tujuan Sekolah :

- a. Menyiapkan peserta Didik untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional
- b. Menyiapkan peserta didik yang mampu bersaing di pasar bebas dan mampu mengembangkan diri, serta memiliki jiwa kewirasusahaan

- c. Menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha/industri pada saat ini maupun masa yang akan datang
- d. Menyiapkan tamatan agar menjadi warga negara yang produktif, adaptif dan kreatif
- e. Meningkatkan kepercayaan dunia usaha dan dunia industri terhadap siswa magang dan alumni SMK Palebon Semarang dalam praktek maupun bekerja.

4.3 Fasilitas Pembelajaran

Fasilitas pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. SMK Palebon Semarang telah menyediakan fasilitas serta sarana dan prasarana dalam menjalankan pelaksanaan tugas kependidikan. SMK Palebon Semarang telah menyediakan listrik 22.000 KVA dan air yang bersumber dari sumur bong dan PDAM. Selain itu, bangunan SMK Palebon Semarang merupakan bangunan permanen yang berdiri diatas tanah milik sendiri. Bangunan tersebut terdiri dari beberapa ruang yang dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.1 Data Ruang di SMK Palebon Semarang

Kategori Ruang	Nama Ruang	Jumlah
1. Ruang Pembelajaran Umum (RPU)	Ruang Kelas/Teori	18 Ruang
2. Ruang Pembelajaran Khusus (RPK)	a. Laboratorium Multimedia	1 Ruang
	b. Laboratorium Bahasa	1 Ruang
	c. Laboratorium Akuntansi	1 Ruang
	d. Laboratorium Administrasi Perkantoran	1 Ruang
3. Ruang Penunjang (RP)	a. Perpustakaan	1 Ruang
	b. Ruang BK/ BKK	1 Ruang
	c. UKS	1 Ruang
	d. Ruang Keterampilan	1 Ruang
	e. Ruang Serbaguna/ Aula	1 Ruang
	f. Ruang OSIS	1 Ruang
	g. Kamar Mandi	8 Ruang
	h. Kantin	1 Ruang
	i. Ruang Kepala Sekolah	1 Ruang
	j. Ruang Wakil Kepala Sekolah	3 Ruang
	k. Ruang Guru	1 Ruang
	l. Ruang Tata Usaha	1 Ruang
	m. Ruang Penjaga	1 Ruang
	n. Parkir	1 Ruang

SMK Palebon Semarang juga telah menyediakan prasarana untuk menunjang pembelajaran yaitu komputer, kamera SLR, Kamera video *shooting*, tripod, mesin tik, mesin tik elektrik, *cash register*, *price labelling*, kalkulator, mesin fax, printer, media bahasa inggris, mesin jahit, mesin penghancur kertas,

mesin laminating, timbangan listrik, mesin *fotocopy*, mesin riso /penggandaan, alat *band*, laptop, LCD Proyektor.

4.4 Data Peserta Didik SMK Palebon Semarang

Adapun jumlah peserta didik SMK Palebon Semarang yaitu 807 peserta didik dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.2 Jumlah Peserta Didik SMK Palebon Semarang

Jurusan	Kelas	Rombel	L	P	Jumlah
Akuntansi	X	2	6	75	81
	XI	2	6	64	70
	XII	2	3	78	81
Administrasi Perkantoran	X	3	-	135	135
	XI	2	4	83	87
	XII	2	-	87	87
Multimedia	X	2	43	26	69
	XI	1	23	16	39
	XII	1	15	21	36
Pemasaran	X	1	9	37	46
	XI	1	9	28	37
	XII	1	5	34	39
Total		20	123	648	807

BAB 5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian

5.1.1 Kompetensi Guru Simulasi Digital

Mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang hanya di ampu oleh satu orang guru saja, yaitu Nawawi, S.Pd.,M.Pd. Beliau merupakan lulusan Universitas Negeri Semarang (UNNES) menempuh studi S1 pada jurusan Biologi dan S2 pada Pendidikan Sains di Universitas Sebelas Maret Surakarta. Sebelum mengajar di SMK Palebon, Nawawi, S.Pd, M.Pd. telah mempunyai bekal mengajar untuk mata pelajaran IPA untuk kesehatan keperawatan, fisika dan kimia di SMK Swasta Nurul Islami di Mijen. Pada awal mengajar di SMK Palebon, Nawawi S.Pd., M.Pd mengampu mata pelajaran IPA namun adanya penerapan kurikulum 2013 yang meniadakan mata pelajaran IPA menyebabkan peralihan tugas untuk mengampu mata pelajaran Simulasi Digital. Berikut ini merupakan penjelasan masing-masing kompetensi yang dimiliki oleh Guru Simulasi Digital.

5.1.1.1 Kompetensi Pedagogik

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, Guru Simulasi Digital tidak pernah membedakan suku, ras, agama, sosial, kultural, intelektual peserta didik. Guru Simulasi Digital terlihat mampu menghadapi berbagai karakter serta latar belakang peserta didik yang berbeda-beda. Ketika mengajar, Guru Simulasi

Digital memahami bahwa ketika seorang guru terlalu menekan peserta didik, maka peserta didik justru akan melawan. Oleh karena itu Guru Simulasi Digital menggunakan gaya mengajar yang lebih terlihat flexibel dan tidak kaku. Bahasa yang digunakan guru dalam mengajar pun disesuaikan dengan peserta didik, Guru Simulasi Digital tidak melulu menggunakan bahasa Indonesia namun juga menggunakan bahasa jawa. Guru Simulasi Digital mempunyai metode yang cukup unik untuk mengetahui karakter-karakter peserta didik, yaitu dengan membuat semacam catatan kecil di buku.

Guru Simulasi Digital terampil dalam memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Materi pembelajaran yang disampaikan oleh Guru Simulasi Digital disesuaikan dengan kompetensi keahlian peserta didik. Materi Simulasi Digital dikaitkan dengan berbagai kompetensi keahlian yang ada di SMK Palebon, contohnya guru mengarahkan peserta didik jurusan Pemasaran, bahwa Simulasi Digital digunakan sebagai alat/media untuk mempromosikan sebuah produk.

Hasil pengamatan peneliti menunjukkan Guru Simulasi Digital sudah dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi sudah diterapkan guru dalam pembelajaran. Pembelajaran Simulasi Digital tidak hanya di sampaikan dengan metode ceramah saja, namun juga disampaikan menggunakan metode *direct learning* (pembelajaran langsung), terkadang juga diselingi dengan *small grup discussion*. Guru Simulasi Digital juga memutarakan sebuah video pembelajaran untuk menarik minat belajar peserta didik. Sayangnya, pelaksanaan pembelajaran oleh Guru Simulasi Digital ini

belum di imbangi dengan penanaman karakter serta penyampaian pesan-pesan yang mendidik kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Hal serupa juga di ungkapkan oleh Kepala SMK Palebon, Kepala SMK Palebon Semarang menjelaskan berdasarkan hasil supervisi, bahwa Guru Simulasi Digital sudah dapat menyampaikan materi dengan bagus namun Guru Simulasi Digital kurang menggunakan waktu yang ada untuk memberikan pesan-pesan yang mendidik.

“Kalau pak Nawawi penyampaian bagus, melatih keterampilan bagus, yang kurang itu di sela-sela mengerjakan ini kadang pak Nawawi tidak menggunakan waktu yang ada. Waktu yang ada ini pada waktu saat mengerjakan, keliling lah siapa yang nggak mengerjakan siapa yang mengerjakan..sudah selesai..kalau sudah semua ya sedikit ngomong tentang perilaku yang baik seperti apa.” (wawancara dengan Drs. Joko Raharjo, M.Pd. / Senin, 12 Oktober 2015).

Borneo Trixie E. siswi kelas X Pemasaran menyatakan “Nggak pernah kok” ketika peneliti bertanya apakah Guru Simulasi Digital pernah menasehati ataupun memberikan motivasi kepada peserta didik ketika pembelajaran (wawancara Senin, 02 November 2015). Hal ini menunjukkan Guru Simulasi Digital masih kurang dalam penyampaian pesan-pesan mendidik serta penanaman karakter dalam pembelajaran.

Guru Simulasi Digital sudah mampu mengembangkan kurikulum pada mata pelajaran Simulasi Digital dengan baik. Guru Simulasi Digital dapat menentukan tujuan pembelajaran, pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memilih dan menata materi pembelajaran sesuai dengan pendekatan yang dipilih, serta mengembangkan indikator dan instrument penilaian.

“Nah untuk penilaian itu dikembalikan ke guru masing-masing. Untuk penilain.. untuk yang misalkan kalau saya itu ya keaktifan anak dan lain

sebagainya kan kadang hanya satu-dua. Terus tidak semua kelas kan aktif, kayak tadi kan kelasnya mungkin agak-agak rewel. Itu memang kita butuh pemikiran untuk anak-anak itu gimana saya sudah coba berbagai macam cara. Ya ini baru cara yang nyalain video. Karena kemarin ada juga yang terjadi kejenuhan, anak jenuh nah itu akhirnya saya ngubah metodenya. Kalau nggak seperti itu kita terkendala nanti, terkendala penyampaian materi dan sebagainya.” (wawancara dengan Nawawi, S.Pd.,M.Pd./ Senin, 05 Oktober 2015)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut Guru Simulasi Digital memahami bahwa penanganan untuk setiap peserta didik berbeda-beda. Untuk kelas-kelas tertentu yang kondisi siswanya sedikit rewel, Guru Simulasi Digital melaksanakan pembelajaran dengan memutar video pembelajaran agar peserta didik tidak mudah jenuh. Guru Simulasi Digital juga memahami apabila peserta didik mengalami kejenuhan, sedangkan metode pembelajaran tidak diubah tentu akan menghambat penyampaian materi yang juga secara tidak langsung dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan pada proses pembelajaran, Guru Simulasi Digital melakukan kegiatan praktik pembelajaran menggunakan media Kamera SLR /Video Shooting untuk memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu menyajikan presentasi video.

Guru Simulasi Digital memiliki kemampuan dalam mengembangkan potensi peserta didik yaitu dengan melakukan pembimbingan dalam pengembangan minat dan bakat/ karya kreatif peserta didik. Dalam hal ini, Guru Simulasi Digital memberikan materi dan motivasi bagi peserta didik yang mengikuti perlombaan/kompetisi, berikut ini pernyataan Guru Simulasi Digital :

“Kalau yang bersinggungan langsung dengan simulasi digital itu yang dari UNISBANK, yang dari UNISBANK itu tingkat jawa tengah kalau nggak salah.. lomba *do it competition* namanya.. makanya saya kasih materi

mereka.. ms.word, excel” (wawancara dengan Nawawi, S.Pd., M.Pd. / Senin, 05 Oktober 2015).

Pernyataan Guru Simulasi Digital diatas diperjelas oleh Kepala SMK

Palebon sebagai berikut :

“Kalau lomba dia juga ikut melatih.. seperti tahun kemarin siswa kami ada yang juara satu tingkat jawa tengah lomba desain grafis.. salah satu yang ikut kontribusi juga dia, karena itu kan yang mengajar dia..otomatis walaupun secara tidak langsung membimbing, memberi motivasi.” (wawancara Drs. Joko Raharjo, M.Pd./ Senin, 12 Oktober 2015).

Profesi guru merupakan suatu pekerjaan mulia. Seorang guru bekerja tidak hanya untuk mengajar dalam arti mentransfer ilmu pengetahuan ke peserta didik, melainkan juga mempunyai tanggung jawab dalam mendidik peserta didik. Mendidik bisa diartikan sebagai upaya pembinaan secara personal, sikap mental serta akhlak peserta didik. Penyelenggaraan pembelajaran yang mendidik akan dapat menghantarkan pada terciptanya tujuan pendidikan bangsa Indonesia, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Guru Simulasi Digital terlihat sangat jarang memberikan pesan moral, maupun nasehat yang mendidik kepada peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Bentuk upaya Guru Simulasi Digital dalam mengatasi peserta didik yang melakukan kesalahan juga masih minim. Guru Simulasi Digital hanya menegur peserta didik dengan cara menyindir dengan gaya *guyon* (bercanda). Wahyu Susanti peserta didik kelas X AP-2 menuturkan Guru Simulasi Digital

hanya menyindir dengan bercanda ketika ada siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran (wawancara Selasa, 03 November 2015). Pendapat berbeda disampaikan Borneo Trixie siswi kelas X Pemasaran, bahwa ketika ada siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran Guru Simulasi Digital akan mengurangi nilai peserta didik tersebut (wawancara Senin, 02 November 2015).

Sementara itu dalam wawancara mendalam yang dilakukan oleh peneliti terhadap Guru Simulasi Digital, Guru Simulasi Digital menyatakan bahwa :

“...Mendidik, seperti tadi dia nggak pakai jilbab, gimana caranya dia pakai jilbab? Ya BK, percuma kalau saya.. kalau BK pasti ujungnya orang tua, orang tua pasti nanti ujungnya anak lagi.. ya kan.. itu kembali lagi ke situasi keluarganya.. kalau situasi keluarganya mendukung anak untuk belajar pasti belajar.” (wawancara dengan Nawawi, S.Pd., M.Pd. /Senin, 05 Oktober 2015)

Dari pernyataan tersebut dapat diambil kesimpulan, selain Guru Simulasi Digital hanya menegur peserta didik yang masih lepas-pasang jilbab Guru Simulasi Digital lebih mengambil sikap melaporkan hal tersebut pada guru BK untuk menindak lanjuti. Belum terlihat adanya upaya yang dilakukan oleh guru, untuk menangani permasalahan-permasalahan kaitannya dengan moral/ perilaku peserta didik.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran membuat peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, Guru Simulasi Digital sudah mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Seperti pernyataan Vita Rahma Melliana peserta didik kelas X AP2 yang menuturkan bahwa Guru Simulasi Digital selalu menggunakan media LCD Proyektor dan HP android untuk kepentingan pembelajaran (wawancara Rabu, 04 November 2015). Sementara itu Siswanti

peserta didik kelas X Pemasaran juga menuturkan “Kalau di kelas, ada latihan-latihan soal gitu pakai LCD proyektor” (wawancara Senin, 02 November 2015). Wahyu Susanti juga menuturkan bahwa guru cukup sering menggunakan LCD proyektor dan laptop (wawancara Selasa, 03 November 2015). Penggunaan media dalam proses pembelajaran ini membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Simulasi Digital. Seperti yang diungkapkan oleh Siswati “Heem..ketimbang pakai ceramah..dibacain soalnya saja.. jadi bosan” (wawancara Senin, 02 November 2015). Guru Simulasi Digital juga menyiapkan materi dalam bentuk *slide power point* yang sudah dipersiapkan sebelum melaksanakan pembelajaran.

Guru Simulasi Digital telah merealisasikan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mendorong peserta didik mencapai prestasi yang optimal. Seperti pada kegiatan pembelajaran dengan materi “Presentasi Video” Guru Simulasi Digital melakukan praktik pembelajaran dengan membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, peserta didik diminta untuk membuat sebuah video animasi stop motion. Selanjutnya, Guru Simulasi Digital meminta peserta didik menentukan ide, konsep, jalan cerita video berdasarkan kreatifitas yang dimiliki peserta didik.

Proses pembelajaran terjadi karena adanya komunikasi yang terjadi antara guru dan peserta didik, oleh karena itu komunikasi yang baik akan mampu memperlancar jalannya proses pembelajaran Simulasi Digital. Guru Simulasi Digital sudah mampu menciptakan komunikasi yang baik dengan peserta didik, Meskipun komunikasi sudah mampu dilaksanakan, namun saat pembelajaran

Guru Simulasi Digital cukup sering berkata yang kurang santun dengan peserta didik. Sifat guru yang humoris, membuat Guru Simulasi Digital menjadi lebih sering berbicara secara *ceplas-ceplos*.

“...bicaranya seorang guru masih kaya bicaranya antar teman.. guru punya kode etik, ini guru ini siswa.. harus ada hijabnya *to*.. harus ada pembatasnya *to*, tidak seperti *karo koncone dewe*. Lha ini kurang, kode etiknya kurang.. satu itu..yang kedua kadang dalam berbicara kadang kurang bisa diteladani sama anak-anak.. ngomongnya guru harusnya kan santun, sopan, baik-baik, kadang ngomongnya masih kasar, kadang emosinya masih di dahulukan.” (wawancara dengan Soebandri, S.E. Waka. Kurikulum /Senin, 12 Oktober 2015)

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan, komunikasi yang terjalin antara Guru Simulasi Digital dengan peserta didik sangatlah akrab selayaknya seperti teman sendiri. Namun, pada dasarnya sebagai suatu profesi, guru dituntut untuk melaksanakan kode etiknya. Komunikasi antara guru dengan peserta didik sebaiknya harus tetap terjalin dengan baik namun harus tetap pada batasan-batasan kode etik profesi. Berdasarkan pengamatan dalam proses pembelajaran di kelas, Guru Simulasi Digital juga masih terlihat memberikan komentar-komentar ataupun *guyonan* yang tidak perlu/ kurang pantas di ucapkan oleh seorang pendidik.

Penyelenggaraan penilaian dan evaluasi yang dilaksanakan oleh guru disesuaikan dengan format penilaian dari pihak sekolah. Pada kurikulum 2013, terdapat tiga aspek yang dinilai, yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Ketiga aspek tersebut tidak bisa dinilai secara instan, oleh karena itu setiap kali mengajar Guru Simulasi Digital membuat catatan-catatan mana peserta didik yang bersikap + (plus) maupun yang bersikap – (minus). Indikator yang digunakan

dalam penilaian disesuaikan pada indikator-indikator yang terdapat dalam silabus mata pelajaran Simulasi Digital.

“...untuk instrument penilaiannya kita hanya ngikut waka kurikulum, nah kita hanya membuat indikatornya saja. Nilai sekarang kan A,B,C,D. nilai A, A+ dan A-, A+ jika anak dapat ini ini ini... nilai itu lalu di konversi. Nah itu dari bapak waka kurikulum. Kita hanya buat indikatornya saja.” (wawancara dengan Nawawi, S.Pd.,M.Pd./ Senin, 5 Oktober 2015)

Penyelenggaraan penilaian ini dilakukan oleh Guru Simulasi Digital dalam bentuk pemberian tugas, hasil diskusi, maupun ulangan. Siswanti mengatakan “Ya, habis pembelajaran pasti dikasih tugas, kalau ulangan setiap akhir bab baru ulangan” (wawancara Senin, 02 November 2015). Sedangkan Wahyu Susanti menyatakan “Kalau ulangan sih jarang, tapi kalau tugas sering..” (Selasa, 03 November 2015). Sementara itu, Vita Rahma Melliana menuturkan “Selalu..kalau ulangan biasanya tiap bab selesai baru ulangan...” (wawancara Rabu, 04 November 2015).

Pelaksanaan penilaian kurikulum 2013 yang rumit, dapat menjadi momok bagi guru yang tidak benar-benar menguasai IT. Hal ini tentulah sangat berat, namun Guru Simulasi Digital sudah bagus dalam penguasaan IT, sehingga dapat melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan baik.

“Evaluasi tidak harus dikerjakan di dalam kelas ya, nggak mungkin. Kurikulum 2013 evaluasi di dalam kelas *ra sido mulang tapi mbijeni tok*. Bisa dikerjakan di luar jam ngajar atau pas istirahat, boleh. Karena selalu 3 ranah yang dinilai, pengetahuan keterampilan dan sikap, selalu itu. *Lha nek wong 40 mbak misale, wong 40 kudu* dinilai itu tiga-tiganya itu guru harus menilai pada saat itu *lha mulange kapan?* Harus disiasati, kalau *di pekso ning jero kelas mulang yo ora iso kecuali gurune loro, siji mbiji siji mulang*. Kurikulum 2013 harus banyak siasat tapi yang penting tidak menyimpang dari kaidah kurikulum 2013, tetap kita komitmen kurikulum 2013 berjalan seperti yang diharapkan. Jadi kemampuan pak Nawawi untuk mengevaluasi panjenengan bisa menyimpulkan dari ilustrasi saya,

guru yang menguasai IT akan lebih mudah melakukan evaluasi”. (wawancara dengan Drs. Joko Raharjo, M.Pd. / Senin, 12 Oktober 2015).

Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik dijadikan pedoman oleh guru dalam menentukan pembelajaran selanjutnya. Peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), akan diberikan soal remedial.

“Solusinya mereka kita berikan remidi, kita berikan soal.. “kemarin soalnya apa?”, “uraian pak”, “kesusahan ya?” yaudah saya buat soal pilihan ganda. Pilihan ganda masih nggak bisa saya berikan soal TTS, kadang juga mencocokkan menjodohkan.” (wawancara dengan Nawawi,S.Pd.,M.Pd./Senin, 05 Oktober 2015)

Sedangkan keterangan dari peserta didik menyatakan bahwa guru belum pernah melakukan kegiatan remedial. Borneo Trixie menyatakan “Nggak pernah remidi” (wawancara Senin, 02 November 2015) sedangkan Wahyu Susanti mengatakan “kemarin kayanya banyak yang remidi gitu tapi Pak Nawawi nggak masuk ke kelas.. kayaknya lagi sibuk.. kemarin nggak ada remidi, langsung kasih tau nilainya berapa langsung dimasukin rapot” (Selasa,03 November 2015). Sementara itu Siswanti juga menuturkan “Nggak pernah disuruh remidi, tapi diterangkan lagi” (Senin, 02 November 2015).

Adapun upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan memperbanyak pemberian tugas. Apabila peserta didik telah memenuhi nilai KKM maka akan diberikan pengayaan oleh Guru Simulasi Digital jika memang itu diperlukan, jika tidak materi akan dilanjutkan.

Hasil belajar peserta didik tidak hanya diketahui oleh peserta didik. Hasil belajar peserta didik dikomunikasikan dengan orang tua/wali peserta didik melalui pembagian LHBS (Lembar Hasil Belajar Siswa), pembagian Raport dan laporan Mid semester. Namun pada proses ini guru mata pelajaran tidak bisa turut serta

dalam mengkomunikasikan hasil belajar kepada orang tua/wali peserta didik karena hal ini hanya dilakukan oleh wali kelas masing-masing, sedangkan Guru Simulasi Digital tahun ini tidak mendapat tugas tambahan sebagai wali kelas.

“Kalau orang tua itu hanya wali kelas, jadi kalau guru itu hanya sampai dengan rapat, dari rapat sampai ke wali kelas.” (wawancara dengan Nawawi, S.Pd., M.Pd./Senin, 05 Oktober 2015).

Pelaksanaan tindakan reflektif menjadi bagian penting untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Guru Simulasi Digital belum terlihat melaksanakan tindakan reflektif dengan maksimal. Pelaksanaan tindakan reflektif yang dilakukan oleh Guru Simulasi Digital yaitu dengan cara *sharing*, baik dalam pertemuan intern guru-guru SMK Palebon maupun *sharing* dengan rekan seprofesi di sekolah lain melalui media sosial seperti *facebook*. Berikut ini pernyataan Guru Simulasi Digital :

“Ya pertemuan intern, itu kan guru saja tanpa ada campur tangan siswa. Kadang kita Tanya ke guru lain yang IT ini gimana terus ada masukan pakai software ini aja... kadang juga lewat forum. Di facebook kan juga banyak forum simulasi digital, salah satu kenalan saya mas Prayitno itu kan juga di SEAMOLEC. Jadi kalau ada apa-apa saya tanya.” (wawancara dengan Nawawi, S.Pd., M.Pd./Senin, 5 Oktober 2015).

Guru Simulasi Digital juga belum melaksanakan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran yang di ampu. Guru Simulasi Digital masih berencana untuk melakukan penelitian tindakan kelas, dan itupun bukan pada mata pelajaran Simulasi Digital.

“Sudah dulu mau yang IPA, tapi karena sekarang IPA sudah nggak ada saya bingung arahnya. Kalau dulu IPA jelas, pertemuan ini ini ini mau tak buat tapi setelah itu ganti materi kan yang saya rencanakan gagal. Dulu sudah mau rencana IPA, terus anak-anaknya kan sudah paham. Kelas ini yang mau tak pakai yang bermasalah, tapi sekarang belum.. karena semester satu istilahnya baru pemahaman siswa juga pemahaman kelas. Dari semester satu ke semester 2 ini kalau mau melakukan PTK ya bisa.

Jadi paham gitu lho, kelas-kelas mana yang perlu di obati kelas-kelas mana sudah bisa.” (wawancara dengan Nawawi, S.Pd., M.Pd./Senin, 5 Oktober 2015).

5.1.1.2 Kompetensi Profesional

Hasil pengamatan peneliti menunjukkan Guru Simulasi Digital sudah mampu menguasai materi pembelajaran yang di sampaikan kepada peserta didik. Guru Simulasi Digital dengan baik mampu menyampaikan materi meskipun pada dasarnya bidang keilmuan yang ditempuh oleh Guru Simulasi Digital adalah bidang sains. Guru Simulasi Digital sendiri memperoleh keahlian dibidang multimedia dengan belajar otodidak. Selain itu Guru Simulasi Digital juga memperoleh pengalaman di bidang multimedia dengan membantu bagian editing dan pengambilan gambar di Pusat Pengembangan Media Pendidikan Unnes selama 1 tahun. Berdasarkan bekal tersebut, Guru Simulasi Digital dapat dikatakan mempunyai penguasaan materi yang baik untuk mengajar mata pelajaran Simulasi Digital. Kepala SMK Palebon berpendapat bahwa Pak Nawawi, S.Pd.,M.Pd. yang dianggap pantas untuk mengampu mata pelajaran Simulasi Digital.

“Yang saya anggap bagus itu memang pak Nawawi..ya ini sebetulnya jalan pintas ya mbak..karena keterpaksaan. Pak Nawawi dulunya kan IPA, begitu kurikulum 2013 IPA hilang saya melihat kompetensi dia ada dimana..di multimedia yaudah dia akhirnya ngajar multimedia sampai sekarang pun ngajarnya banyak dari multimedia. Karena dia potensi untuk mengembangkan IT nya tadi, komputer, aplikasi dsb. Multimedia itu kan tidak jauh beda dengan Simulasi Digital to.. yang jelas dia IT-nya kenceng” (wawancara dengan Drs. Joko Raharjo, M.Pd. / 12 Oktober 2015).

Waka kurikulum Soebandri, S.E. menyatakan bahwa sebetulnya yang mendapat surat izin mengajar mata pelajaran Simulasi Digital adalah dirinya,

karena Pak Soebandri, S.E. telah mengikuti pelatihan Simulasi Digital tingkat nasional yang dilaksanakan oleh SEAMOLEC. Sedangkan Pak Nawawi, S.Pd., M.Pd. sudah mengikuti pelatihan Simulasi Digital, hanya saja masih dalam tingkat lokal. Meskipun begitu Pak Soebandri, S.E. menerangkan bahwa Pak Nawawi, S.Pd., M.Pd. sudah memiliki kemampuan yang cukup untuk mengajar mata pelajaran Simulasi Digital.

“Sudah. Sudah cukup mengajar simdig sudah cukup lah. Sudah punya sertifikat, IT menguasai walaupun tidak linear, dia juga penyampaianya sudah bagus. Memang sudah layak mengajar dan baik menurut saya.” (wawancara dengan Soebandri, S.E./ Senin, 12 Oktober 2015).

Selain penguasaan terhadap materi, seorang guru juga harus menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus di capai oleh peserta didik. Guru Simulasi Digital mampu menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran mata pelajaran Simulasi Digital. Guru Simulasi Digital memahami bahwa standar kompetensi dan kompetensi dasar sebagai acuan atau penentuan dari arah penilaian/ tujuan pembelajaran yang harus di capai oleh peserta didik.

Guru Simulasi Digital mampu mengembangkan materi pembelajaran secara kreatif. Selain menyampaikan materi dengan metode ceramah Guru Simulasi Digital juga memilih kegiatan praktik langsung dengan menggunakan media yang sudah dipersiapkan. Hal ini dilakukan agar peserta didik, dapat memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ketersediaan alat pembelajaran seperti LCD proyektor, kamera SLR, tripot, kamera video shooting, speaker sangat membantu Guru Simulasi Digital dalam menyampaikan materi pembelajaran secara kreatif.

Guru Simulasi Digital telah mengikuti berbagai kegiatan untuk meningkatkan keprofesionalan. Beberapa diantaranya Guru Simulasi Digital telah mengikuti Pelatihan Simulasi Digital dan Diklat Marketing *Online* (lihat lampiran sertifikat pelatihan). Selain mengikuti pelatihan, Guru Simulasi Digital juga bergabung dalam MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) guru multimedia pada tingkat Kota Semarang. Hal yang belum mampu dilaksanakan oleh Guru Simulasi Digital sebagai upaya meningkatkan keprofesionalan dan kualitas pembelajaran adalah melakukan penelitian tindakan kelas untuk mata pelajaran Simulasi Digital.

Sebagai pengajar di bidang TIK, tentu menuntut Guru Simulasi Digital untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang ada. Selain memanfaatkan buku sebagai sumber belajar, Guru Simulasi Digital juga menggunakan media internet sebagai sumber belajar lain. Tidak tersedianya buku siswa mata pelajaran Simulasi Digital membuat guru sering memanfaatkan internet dalam proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Borneo Trixie bahwa Guru Simulasi Digital meminta siswa untuk *browsing* di internet dan mencatat (wawancara /Senin, 02 November 2015). Meskipun penggunaan HP bagi peserta didik dilarang saat pembelajaran, namun Guru Simulasi Digital mengambil kebijakan sendiri untuk memperbolehkan penggunaan HP android bagi peserta didik agar digunakan sebatas pada kepentingan pembelajaran Simulasi Digital seperti *browsing* materi pembelajaran. Hal ini dilakukan oleh Guru Simulasi Digital agar peserta didik dapat aktif mencari bahan/materi pembelajaran walaupun tidak tersedia buku paket untuk siswa. Beberapa media

elektronik lain yang digunakan Guru Simulasi Digital baik dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran adalah HP Android, Komputer, LCD Proyektor, dan yang paling sering adalah internet. Berikut pernyataan Guru Simulasi Digital :

“Oh kalau sehari-hari paling banyak internet, karena semua kegiatan kita itu hampir semuanya berbasis internet. Apalagi info dari Dinas Pendidikan itu dari internet semuanya. Termasuk SPJ BOS ini yang segini tumpukan nanti online semua.” (wawancara dengan Nawawi, S.Pd.,M.Pd./ 05 Oktober 2015).

Soebandri, S.E. juga menjelaskan bahwa Guru Simulasi Digital sudah mampu memanfaatkan TIK dengan baik meskipun TIK bukan *basic* studinya.

“Sangat bagus. Walaupun dia bukan orang IT dia cuma ahli biologi atau fisika tapi IT nya bagus. Dia sering ikut pelatihan IT atau waktu di kuliah itu dia juga ikut lomba buat animasi juga menang. Jadi secara tertulis mungkin nggak punya sertifikat, tapi pelaksanaanya berjalan bagus.” (wawancara dengan Soebandri,S.E./ Senin, 12 Oktober 2015).

Selain dalam pembelajaran, Soebandri, S.E. juga menerangkan bahwa diluar pembelajaran pun Guru Simulasi Digital tetap memanfaatkan TIK.

“Bisa, karena kita membuat perangkat pembelajaran kan diluar semua pakai komputer semua tidak ada yang manual.. alat yang ada dimaksimalkan ya komputer, kamera, LCD, itu semua kan dimaksimalkan.. jadi diluar pembelajaran dia tetap menggunakan TIK. Misalnya harus menggunakan website *edmodo*.. pakai *moodle*.. dia bisa” (wawancara dengan Soebandri,S.E./ Senin, 12 Oktober 2015).

5.1.1.3 Kompetensi Kepribadian

Hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa Guru Simulasi Digital sudah bertindak sesuai norma agama, hukum, sosial dan budaya yang berlaku. Hal ini terlihat pada sikap Guru Simulasi Digital yang menghormati dan menghargai rekan seprofesinya, ringan tangan dalam menolong baik sesama guru maupun dengan siswa. Sesuai dengan pendapat Kepala SMK Palebon Semarang sebagai berikut :

“...sopan sekali kalau dengan orang yang lebih tua. Dia jabat tangan dengan saya aja mesti dicium tangan saya..sejak dulu itu sebelum saya menjadi kepala sekolah sampai saya jadi kepala sekolah..” (wawancara dengan Drs. Joko Raharjo, M.Pd. /Senin, 12 Oktober 2015)

Berjabat tangan dengan cara mencium tangan merupakan suatu budaya jawa yang menunjukkan rasa hormat kepada seseorang yang lebih tua. Saat peneliti melakukan wawancara mendalam dengan Guru Simulasi Digital, salah seorang guru yang sudah cukup *sepuh* menghampiri Guru Simulasi Digital lalu meminta bantuan untuk mengetik soal mid semester, Guru Simulasi Digital pun dengan senang hati membantu guru *sepuh* tersebut. Hal ini menunjukkan sikap Guru Simulasi Digital yang ringan tangan dalam menolong rekan seprofesinya selagi mampu.

Firta Fahrudin, S.Kom. menuturkan bahwa Guru Simulasi Digital adalah orang yang taat dalam beragama. Firta menyatakan bahwa Guru Simulasi Digital sering melaksanakan sholat dzuhur bersamanya (wawancara Kamis, 15 Oktober 2015). Soeroso, S.Pd. menambahkan bahwa Guru Simulasi Digital sudah berperilaku seperti yang diajarkan dalam agamanya.

“Iya, kita kan di sekolah ada mujahadah tiap selapan... di kegiatan keagamaan dia aktif juga, dalam panitia seperti acara maulud.. dan perilakunya sehari-hari saya kira juga sudah..” (wawancara dengan Soeroso, S.Pd. / Senin, 2 November 2015).

Hal berbeda diungkapkan oleh Soebandri, S.E. bahwa Guru Simulasi Digital belum menunjukkan perilaku agamisnya.

“Kalau menurut pandangan saya kurang.. karena misalnya orang agama islam wajibnya kan sholat.. kadang.. dalam pemberian contoh kepada anak tentang sikap perilaku agamisnya kurang. Kalau sudah nggak memberikan contoh sholat *wes kurang*. Itu kalau menurut pandangan saya begitu... kurang tekun atau kurang taat lah..” (wawancara dengan Soebandri, S.E. / Senin, 12 Oktober 2015).

Berdasarkan hasil wawancara mendalam yang dilakukan peneliti, ketika peneliti meminta penjelasan mengenai kebiasaan positif apa yang ditumbuhkan oleh guru dalam pembelajaran, Guru Simulasi Digital mengatakan "...misalkan istirahat itu kita minta sholat dhuha. Kita memang nggak punya mushola tapi kita sebelahan sama masjid" (wawancara Senin, 05 Oktober 2015). Namun berdasarkan pengamatan peneliti, Guru Simulasi Digital tidak pernah mengatakan hal tersebut, Guru Simulasi Digital juga tidak memberikan contoh kepada peserta didik untuk melaksanakan sholat baik sholat dhuha maupun sholat dzuhur. Sementara itu pernyataan Siswanti terkait Guru Simulasi Digital dalam mengingatkan peserta didik untuk sholat juga menegaskan hal tersebut "Jarang sih.. nggak pernah.. yang sering wali kelas" (wawancara Senin, 02 November 2015).

Sebagai seorang guru, dituntut untuk menjalankan kode etik profesi guru yaitu melaksanakan kejujuran profesional. Seorang guru harus menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat. Menurut Soeroso, S.Pd., Guru Simulasi Digital telah memiliki pribadi yang jujur, berikut pernyataan Soeroso, S.Pd :

"Kalau menurut saya sudah..dia mengatakan apa adanya dalam hati, misalkan ada hal-hal yang kurang, dia menyampaikan dengan apa adanya tanpa ditutup-tutupi". (wawancara dengan Soeroso, S.Pd./Senin, 2 November 2015).

Sikap jujur Guru Simulasi Digital ini diperkuat oleh pendapat Firta Fahrudin, S.Kom. yaitu rekan kerja Guru Simulasi Digital yang mengatakan

“kejujurannya dia terlihat dalam menangani SPJ BOS dia benar-benar jujur dalam merekap nota-nota..” (wawancara Kamis, 15 Oktober 2015).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terkait pemberian teladan kepada peserta didik, Guru Simulasi Digital tidak terlihat memberikan contoh perilaku yang bisa di teladani oleh peserta didik. Guru Simulasi Digital juga tidak menanamkan karakter positif kepada peserta didik dalam pembelajaran. Kepala SMK Palebon Semarang juga memandang hal yang sama.

“Itu yang kurang, karena tadi faktor usia..kadang *ceplas-ceplos* dengan siswa.. ini tuh siswa.. bukan adik kita.. semuda apapun kita itu guru, orang tua.. tadi saya kan matur panjenengan suatu saat dia itu ngajar di sela-sela ini , ini.. memberilah petuah sedikit..komentar *ceplos..ceplos..* yang memancing siswa untuk komentar juga yang nggak bener.. itu kan tidak perlu.. ya sekali lagi usianya dia masih muda.. kadang masih terikut arus seperti itu..” (wawancara dengan Drs. Joko Raharjo, M.Pd. /Senin, 12 Oktober 2015).

Sedangkan menurut Dra. Agni Sulistyowati menyatakan bahwa Guru Simulasi Digital dalam memberikan teladan bagi peserta didik belum dapat melaksanakannya secara utuh. Berikut pernyataan Dra. Agni Sulistyowati.

“Ya baik, tapi tidak 100% karena pekerjaannya kan banyak dia.. mungkin ndak sempet ya..” (wawancara dengan Dra. Agni Sulistyowati, Kamis, 15 Oktober 2015).

Menurut Firta Fahrudin, S.Kom, Guru Simulasi Digital sudah mampu memberikan teladan kepada peserta didik juga dapat memberikan teladan bagi guru-guru di SMK Palebon dalam sikap disiplin yang dimilikinya. “Disiplin, tepat waktu dalam bekerja.. semua pekerjaan dia pasti selesai..” (wawancara Kamis, 15 Oktober 2015).

Seorang guru dituntut menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa. Berdasarkan pada hasil pengamatan, Guru Simulasi Digital belum terlihat menampilkan pribadi yang mantap dan stabil. Guru Simulasi Digital belum menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, hal ini karena Guru Simulasi Digital masih mempunyai keinginan lain. Dalam wawancara mendalam Guru Simulasi Digital menyatakan “..karena harapan saya kan kalau bisa disini tapi juga bisa jadi dosen” (wawancara Senin, 05 Oktober 2015). Maksudnya adalah selain ingin tetap menjadi guru di SMK Palebon, Guru Simulasi Digital juga berkeinginan untuk menjadi dosen. Sebagai seorang guru dengan pendidikan terakhir S2 membuat Guru Simulasi Digital untuk memanfaatkan pendidikan S2-nya dengan menjadi seorang dosen di perguruan tinggi. Namun hal ini tentu dapat berdampak pada kinerja Guru Simulasi Digital yang berprofesi sebagai seorang guru. Kepala SMK Palebon Semarang menuturkan pernyataannya sebagai berikut :

“Belum total.. otomatis.. kalau siapapun.. misalnya saya masih punya keinginan jadi anggota DPR, saya jadi kepala sekolah ya nggak bisa 100%. Ya entah berapa persen saya tetap berpikir untuk menjadi DPR. Sama juga dengan pak Nawawi guru sini, tapi dia punya keinginan jadi dosen.. entah berapa persen pun dia akan berpikir untuk mengarah ke dosen itu. Jadi disini nggak mungkin bisa 100%, kalau secara logika begitu. Kecuali kalau sudah nggak punya keinginan, yaudah disini ya 100%. Tapi secara keseluruhan pak Nawawi ya sama-sama guru tetap dan tidak tetap lain masih diatas rata-rata.” (wawancara dengan Drs. Joko Raharjo, M.Pd. /Senin, 12 Oktober 2015)

Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Soeroso, S.Pd, berikut penuturan Soeroso, S.Pd :

“Kalau stabil belum ya.. karena wajar usianya masih muda.. kalau kepribadiannya saya kira menyesuaikan usia, walaupun kelihatannya punya anak punya istri tapi usia kan tetap berpengaruh..terus dia juga menurut saya belum mantap, dia mungkin masih ada keinginan yang lebih besar.. dia kan S2 dia mungkin masih punya keinginan menjadi dosen, apa jadi yang lebih tinggi..makanya kalau menurut saya dia di Palebon ini belum mantap. Salah satunya dia juga ditawari jadi pegawai tetap belum mau kok.. berarti dia kan punya keinginan yang lain. Kita kan nggak bisa memaksa.” (wawancara dengan Soeroso, S.Pd. /Senin, 2 November 2015).

Sedangkan Dra. Agni Sulistyowati menyampaikan “Kalau itu karena masih muda ya.. sepenuhnya belum.. karena usianya masih muda.. tapi kalau berapa tahun lagi mungkin bisa..” (wawancara Kamis, 15 Oktober 2015). Maksudnya adalah kepribadian yang mantap, stabil dan berwibawa belum dimiliki oleh Guru Simulasi Digital, mengingat bahwa Guru Simulasi Digital ini termasuk guru muda. Kemantapan dan kestabilan tentu akan terbentuk seiring bertambahnya pengalaman yang dimiliki oleh Guru Simulasi Digital.

Selain belum menampilkan pribadi yang mantab dan stabil, Guru Simulasi Digital juga belum menunjukkan sikap wibawa. Berdasarkan pengamatan peneliti, Guru Simulasi Digital belum memiliki perilaku yang berpengaruh positif serta memiliki perilaku yang dapat disegani oleh peserta didik. Hubungan peserta didik dengan Guru Simulasi Digital bisa dikatakan sangat akrab, keakraban tersebut membuat peserta didik terlihat tidak mempunyai rasa *pekewuh*/sungkan kepada Guru Simulasi Digital. Penjelasan Kepala SMK Palebon Semarang berikut ini menegaskan hal tersebut :

“Sangat akrab dia.. hahaha.. makanya tadi kadang *ceplos* itu menandakan dia kaya teman.. ya jauh lebih akrab dari saya kalau dengan murid.. bahkan kadang main bareng.. pernah di acara malem persami gitu mainan sama anak-anak akrab sekali.. tapi kan yang kami maksud akrab dengan murid tidak yang seperti itu.. ya akrabnya guru dengan murid tidak beda

akrabnya orang tua dengan anaknya..tetep dekat, menyayangi, memberi nasihat, dsb. Kalau dekatnya dia dengan anak, sangat dekat sekali.. tapi tidak porsinya sebagai guru kepada murid” (wawancara dengan Drs. Joko Rajarjo/ Senin, 12 Oktober 2015).

Menunjukkan etos kerja, tanggungjawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri menjadi bagian dari kompetensi kepribadian yang harus dimiliki oleh guru. Berdasarkan hasil pengamatan, etos kerja yang tinggi sudah melekat pada pribadi Guru Simulasi Digital. Selain mengajar, Guru Simulasi Digital juga melaksanakan tugas sebagai Kepala Laboratorium di SMK Palebon, serta mengemban amanah untuk membuat SPJ BOS (Surat Pertanggungjawaban Biaya Operasional Sekolah). Guru Simulasi Digital terlihat sangat cekatan dalam menangani permasalahan yang berhubungan dengan Laboratorium. Dra. Agni Sulistyowati mengatakan “Karena dia baru yaa.. tapi kalau ada pekerjaan bagus.. bisa sampai malem.” (wawancara Kamis, 15 Oktober 2015) maksudnya adalah meskipun Pak Nawawi, S.Pd., M.Pd. termasuk guru baru di SMK Palebon, namun untuk masalah pekerjaan bagus bisa sampai lembur. Sementara itu, Khoirul Ana Atmawati, S.Pd. juga menyampaikan hal yang sama “Etos kerja dan tanggung jawabnya bagus.. dia sering lembur-lembur.. bisa mengerjakan tugasnya dengan baik dan tepat waktu..” (wawancara Kamis/ 15 Oktober 2015). Pendapat ini juga dipertegas oleh pernyataan dari Soeroso, S.Pd :

“Ya, di samping dia mengajar dia kan juga bantu Pak Zen kadang sampai pulang sore bahkan minggu tetap masuk. Dia kadang mengorbankan keluarganya, keluarganya kan di Klaten.. anak sama istrinya di Klaten tapi karena ada tugas-tugas yang harus di selesaikan kadang-kadang dia meninggalkan keluarganya untuk tugas-tugas yang mendesak. Disamping itu juga sebagai Kepala Laboratorium, dia Guru, dan dia juga membantu kaitannya dengan SPJ BOS. Hari libur pun dia masuk kalau memang itu dibutuhkan..” (wawancara dengan Soeroso, S.Pd / Senin, 02 November 2015).

Banyaknya pekerjaan yang harus diselesaikan oleh Guru Simulasi Digital, membuat Guru Simulasi Digital terlihat keteteran. Hal ini terlihat pada saat peneliti melakukan pengamatan, Guru Simulasi Digital beberapa kali terlihat membuka pembelajaran beberapa menit setelah jam pelajaran seharusnya dimulai dan mengakhiri pembelajaran sebelum jam pelajaran berakhir. Tanggung jawabnya sebagai Kepala Laboratorium dan tanggung jawabnya dalam membuat SPJ BOS, terkadang juga membuat Guru Simulasi Digital meninggalkan kelas dan hanya memberikan tugas kepada peserta didik. Wahyu Susanti mengungkapkan bahwa “Nggak.. kadang telat..terus kadang kalau jam nya belum selesai pak Nawawi sudah keluar dulu..” (wawancara Selasa,03 November 2015). Sedangkan Siswanti memberikan pernyataan berikut “Seringnya nggak tepat waktu, kadang jam nya belum habis pak Nawawi sudah keluar dulu” (wawancara, Senin, 02 November 2015). Sementara itu, Borneo Trixie menyatakan “Nggak.. seringnya jam belum selesai pak Nawawi sudah keluar..” (wawancara Senin, 02 November 2015). Selaras dengan pendapat peserta didik, Kepala SMK Palebon Semarang juga memberikan pernyataan yang senada.

“Kalau etos kerjanya bagus hanya tanggung jawabnya yang masih kurang. Kadang jam ngajar nanti dikurangi sedikit, bukan kok dia nggak kerja tidak.. dikurangi sedikit karena dia mengerjakan tugas lain. Nah ini sering saya pantau, tolong tugas pokok ngajar tugas lain selesaikan diluar jam ngajar. Itu etos kerjanya bagus, orangnya aktif kreatif.. karena banyak tugas itulah kadang ngajar di dalam kelas kadang dikurangi..” (wawancara dengan Drs. Joko Raharjo, M.Pd. / Senin, 12 Oktober 2015)

Penjelasan Kepala SMK Palebon Semarang diatas menegaskan bahwa Guru Simulasi Digital belum memenuhi tanggung jawabnya sebagai seorang guru secara utuh. Guru Simulasi Digital belum bisa menyeimbangkan antara

menjalankan tugas sebagai pendidik dan tugasnya sebagai Kepala Laboratorium ataupun tugas-tugas tambahan lain yang di amanahkan kepada Guru Simulasi Digital.

“Ya.. di satu sisi dia ada beban tugas lain yang juga penting misalnya administrasi sekolah dia jadi Ketua Lab itu kan juga berat mbak. Ketua lab itu bertanggung jawab lab itu bisa digunakan untuk pembelajaran, padahal namanya IT itu kan sebentar ini ada yang rewel.. apalagi sistem virus kemana-mana.. kadang dia agak terganggu seperti itu tapi ya nggak papa bagi saya itu pendewasaan untuk dia.. biar bisa membagi waktu.. tanggung jawabnya juga semakin baik.” (wawancara dengan Drs. Joko Raharjo, M.Pd. / Senin, 12 Oktober 2015).

Menjunjung tinggi kode etik profesi guru merupakan salah satu kompetensi kepribadian yang harus dimiliki guru. Kode etik profesi guru merupakan suatu *statement* formal yang merupakan norma (aturan tata susila) dalam mengatur tingkah laku guru. Sebagai seseorang yang berprofesi menjadi guru tentu harus mengetahui poin-poin apa saja yang terkandung dalam kode etik guru. Namun ketika peneliti melakukan wawancara kepada Guru Simulasi Digital terkait poin yang terkandung dalam kode etik profesi guru, guru hanya menjawab seadanya. Berikut ini jawaban Guru Simulasi Digital.

“Yang jelas guru kan tidak boleh dekat sama anak, anak boleh dekat sama kita ya sewajarnya saja jangan lebih dari itu. Anak pingsan kalau perempuan saya pasti minta temennya yang bawa.. karena takut terjadi fitnah.. terus jangan sampai pakai kekerasan. Terus kalau disini untuk yang jam pertama kalau bisa gurunya sudah masuk kelas sebelum jam 7 untuk berdoa. Kalau bisa guru juga mencontohkan lewat kerapian, kerajinan” (wawancara dengan Nawawi, S.Pd., M.Pd. / 05 Oktober 2015).

Guru Simulasi Digital hanya memahami bahwa kode etik guru merupakan menjaga sikap yang tidak berlebihan kepada peserta didik, padahal kode etik guru bukan hanya itu. Meskipun Guru Simulasi Digital belum dapat menyebutkan dengan benar mengenai kode etik guru, bukan berarti Guru Simulasi Digital tidak

menjalankan kode etik profesi guru. Jika dilihat berdasarkan kinerja guru, secara tidak langsung Guru Simulasi Digital sudah mampu melaksanakan kode etik guru, meskipun belum sepenuhnya mampu dilaksanakan. Menurut Soebandri, S.E., Guru Simulasi Digital belum sepenuhnya menerapkan kode etik profesi guru (wawancara 12 Oktober 2015). Selaras dengan pendapat Soebandri, S.E., Kepala SMK Palebon juga menuturkan hal yang sama. Berikut pernyataan Kepala SMK Palebon :

“Ya sudah sih.. tapi kan belum sempurna.. kan tidak ada yang sempurna ya.. saya pun kode etik guru belum bisa melaksanakan secara utuh. Saya rasa tidak ada guru yang mampu melaksanakan, tapi ya tergantung orangnya.. kalau penilaian saya pada pak Nawawi ya sudah sih.. tapi belum semuanya.. kode etik guru kan ada banyak..” (wawancara dengan Drs. Joko Raharjo, M.Pd. / Senin, 12 Oktober 2015).

5.1.1.4 Kompetensi Sosial

Bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi merupakan salah satu kompetensi sosial yang harus dimiliki oleh guru. Secara umum, sikap yang ditunjukkan oleh Guru Simulasi Digital baik. Guru Simulasi Digital dapat memahami latar belakang peserta didik, Guru Simulasi Digital tidak membedakan serta dapat berlaku adil terhadap peserta didik. Komunikasi Guru Simulasi Digital dengan peserta didik juga dapat terjalin dengan baik. Sebagian besar peserta didik menyukai cara mengajar Guru Simulasi Digital. Terkait proses pembelajaran yang dilakukan oleh Guru Simulasi Digital, Borneo Trixie E menjelaskan “Menyenangkan, banyak bercandanya kok bu..hehehe” (wawancara Senin, 02 November 2015). Selanjutnya Vita Rahma Melliana juga menyatakan “Menyenangkan sekali.. ya asik aja kalau pas pelajaran

gitu..ada bercandanya juga ada seriusnya..” (wawancara Rabu/ 04 November 2015). Khoirul Ana Atmawati, S.Pd. guru mata pelajaran Bahasa Inggris menyatakan bahwa “dengan siswa dia juga sangat dekat..” (wawancara Kamis, 15 Oktober 2015). Pernyataan-pernyataan tersebut menunjukkan bahwa Guru Simulasi Digital merupakan sosok yang menyenangkan, humoris dan masih sangat berjiwa muda sehingga mudah membaur, akrab dan bersahabat dengan peserta didik.

Selain pandai berkomunikasi dengan peserta didik, Guru Simulasi Digital juga pandai berkomunikasi dengan sesama pendidik/tenaga kependidikan. Beberapa informan yang peneliti wawancara, mengaku sering berkomunikasi dengan Guru Simulasi Digital, baik terkait masalah pribadi maupun tugas sekolah. Khoirul Ana Atmawati, S.Pd menjelaskan sebagai berikut “Ya.. kalau dia kan Kepala Lab, sedangkan saya guru b.inggris.. biasanya kalau b.inggris kan sering pakai lab.. jadi komunikasinya seputar lab itu.. saya sering minta bantuan pak Nawawi..” (wawancara Kamis, 15 Oktober 2015). Sementara itu, Dra. Agni Sulistyowati menjelaskan komunikasi yang dilakukan dengan Guru Simulasi Digital sebagai berikut “terkait magang siswa, terus tentang keperluan bendahara dari keuangan itu dia yang membuatkan..” (wawancara Kamis, 15 Oktober 2015). Soeroso, S.Pd juga menjelaskan terkait komunikasi yang dilakukan dengan Guru Simulasi Digital sebagai berikut:

“Ya terkait dengan tugas, tugas-tugas sekolah..terkait dengan mungkin masalah pribadi, terkait dengan tugas yang diluar sekolah.. itu kita sering komunikasi, biasanya juga saya mintai bantuan, bantu kami dalam bidang TIK. Kalau komunikasi dengan pak Nawawi rutin lah..” (wawancara dengan Soeroso, S.Pd/ Senin, 02 November 2015).

Guru Simulasi Digital dapat berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun. Ketika terjadi hal-hal yang mendesak misalnya tidak bisa menghadiri rapat ataupun kegiatan sekolah, Guru Simulasi Digital sering mengkomunikasikan hal-hal tersebut kepada Kepala Sekolah ataupun guru-guru terkait. Berikut penjelasan Kepala SMK Palebon :

“Ya, misalnya dia dari istrinya.. kemudian anak-anaknya sakit.. minggu yang lalu anaknya *opname*, dia nggak datang tapi sebelumnya pagi sekali dia sudah sms saya “pak, anak saya masuk rumah sakit.. mungkin saya terlambat pak”. Kemudian saya kan menyampaikan ke petugas piket, pak Nawawi jam ini nggak bisa.. kalau belum datang tolong di *handle* dulu. Jadi anak tidak sampai keliaran, anak jangan sampai tidak terurus, anak terkendalikan di dalam kelas..” (wawancara dengan Drs. Joko Raharjo, M.Pd. / Senin, 12 Oktober 2015).

Soebandri, S.E. memberikan pernyataan bahwa Guru Simulasi Digital memang tidak selalu mengkomunikasikan jika terjadi hal-hal yang mendesak, namun cukup sering hal-hal yang mendesak tersebut dikomunikasikan dengan pihak kurikulum. Berikut ini penjelasan Soebandri, S.E. :

“Tidak selalu, tapi sering...misalnya hari ini dia datang terlambat kemarin dia sudah ngomong “besok saya datang terlambat” karena pulang Klaten.. tapi tidak selalu di komunikasikan.. kadang *rak mulang yo rak ngomong* tau-tau anak diberi tugas, bagian kurikulum nggak tau kalau kosong. Kadang guru piket juga tidak tau, tau-tau sudah ada tugas di anak-anak. Jadi tidak selalu dikomunikasikan, tapi seringnya dikomunikasikan.. kadang entah sibuk atau lupa, namanya manusia kan pelupa.. *lumrah*.” (wawancara dengan Soebandri, S.E./ Senin, 12 Oktober 2015).

Hubungan Guru Simulasi Digital dengan warga sekolah di SMK Palebon dapat terjalin dengan baik. Seperti yang dikatakan oleh Soebandri, S.E. “Bagus, hubungannya bagus, tidak ada kendala.. tidak ada yang namanya *nengnengan* istilahnya orang jawa. *Apik kabeh, dhohirnya*. Jadi tampak luarnya bagus, kalau

batinnya kan nggak tau” (wawancara Senin/ 12 Oktober 2015). Maksudnya adalah hubungan Guru Simulasi Digital sejauh ini bagus, tidak ada yang saling mendiamkan/ tidak saling menyapa, tampak luarnya bagus semua kalau batinnya hanya masing-masing yang tahu.

Soeroso, S.Pd. juga menerangkan bahwa hubungan Guru Simulasi Digital dengan rekan seprofesi maupun warga sekolah terjalin dengan baik.

“Menurut saya wajar-wajar.. baik-baik.. lah saya lihat... buktinya nggak ada temen yang terjadi miss komunikasi atau terjadi hal-hal yang istilahnya menjadikan hubungan tidak baik, saya kira wajar-wajar saja.” (wawancara dengan Soeroso, S.Pd./Senin, 02 November 2015).

Sedangkan Khoirul Ana Atmawati, S.Pd. memberikan pernyataan sebagai berikut “Bagus.. baik-baik saja.. tidak pernah ada masalah.. dia menyenangkan.. humoris.. tapi kalau serius ya bisa serius.” (wawancara Kamis, 15 Oktober 2015). Kepala SMK Palebon menjelaskan bahwa hubungan yang terjalin antara Guru Simulasi Digital dengan guru-guru lain di SMK Palebon Semarang terjalin erat, meskipun terkadang terjadi ketidakcocokan dalam suatu hal, namun hal tersebut tak lantas membuat hubungan tersebut menjadi renggang hingga tidak bertegur sapa.

“Secara umum baik, tapi ada yang kurang sedikit ya karena faktor emosional saja. Walaupun di dalam hati nggak setuju tapi secara lahir baik. Namanya masih muda, kadang hatinya nggak setuju beda prinsip, secara lahiriah itu masih terlihat..tapi ya tetap saya bina.. karena itu termasuk ranah saya untuk membina.. walaupun tidak setuju dengan orang lain, beda pendapat itu hal yang biasa.. tapi secara lahir tetap kita tetap rukun, guyub, tidak ada bedanya, sehingga iklim kerja budaya sekolah ini kalau iklimnya bagus..kitapun akan bekerja maksimal” (wawancara dengan Drs. Joko Raharjo, M.Pd. / Senin, 12 Oktober 2015).

Guru Simulasi Digital merupakan guru yang baru 3 tahun mengajar di SMK Palebon. Istri dan anak dari Guru Simulasi Digital bertempat tinggal di

Klaten, hal tersebut tidak menghalanginya untuk terus beradaptasi di tempatnya bertugas. Guru Simulasi Digital sudah dengan baik menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah dan warga sekolah baik itu guru, karyawan, maupun peserta didik. Meskipun baru 3 tahun bekerja di SMK Palebon, namun hubungan Guru Simulasi Digital dengan guru-guru atau karyawan dapat terjalin erat. Selain terkait pekerjaan, Guru Simulasi Digital terkadang juga meluangkan waktunya untuk ngobrol dan makan bersama atau main dengan guru-guru lain. Berikut ini penjelasan Dra. Agni Sulistyowati :

“Ya sering.. ketemu tidak hanya masalah pekerjaan saja.. ketemu ya ngobrol udah.. tapi akhir-akhir ini dia kan nggak ada waktu.. kalau dulu ada waktu ya sering..ketemu.. tergantung waktunya juga.. malah kadang kalau diluar makan bareng.. kalau disekolah kan nggak sempet.. kalau sempet ya udah ngobrol itu..” (wawancara dengan Dra. Agni Sulistyowati/ Kamis, 15 Oktober 2015).

Firta Fahrudin, S.Kom juga menjelaskan hubungannya dengan Guru Simulasi Digital tidak hanya terjalin di lingkungan sekolah. Firta juga berhubungan dengan Guru Simulasi Digital diluar sekolah untuk sekedar nongkrong bersama. Berikut ini penjelasan Firta “Main, ya nggak terlalu sering sih.. Cuma kadang-kadang.. paling 1 bulan 3 kali atau 2 kali..” (wawancara Kamis, 15 Oktober 2015). Berkumpul bersama rekan-rekan kerja diluar jam sekolah ini menandakan bahwa Guru Simulasi Digital sudah merasa nyaman berhubungan dengan rekan-rekan kerjanya, sehingga sangat mampu beradaptasi dengan baik di tempat bertugas.

Selain itu, dalam bersosialisasi Guru Simulasi Digital juga tidak pernah melakukan tindakan diskriminatif. Berdasarkan hasil wawancara dengan informan rekan kerja Guru Simulasi Digital, ke-empat informan menyatakan bahwa Guru

Simulasi Digital tidak pernah melakukan tindakan diskriminatif (lihat lampiran hasil wawancara dengan rekan kerja Guru Simulasi Digital). Peserta didik yang menjadi informan dalam penelitian ini juga memberikan informasi yang sama, bahwa Guru Simulasi Digital tidak pernah membeda-bedakan peserta didik, semua peserta didik diperlakukan sama oleh Guru Simulasi Digital (lihat lampiran hasil wawancara dengan peserta didik).

Guru Simulasi Digital juga melakukan komunikasi dengan rekan seprofesi lainnya dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Soebandri, S.E. menyatakan bahwa Guru Simulasi Digital membagikan ilmu kepada guru-guru lain ketika beliau baru saja mendapatkan ilmu baru setelah mengikuti pelatihan/*workshop*. Berikut pernyataan Soebandri, S.E.

“Kalau dia dapat ilmu apa dari pelatihan, dia bagikan ke guru-guru lain.. yang tidak tahu dia bersedia membantu untuk memberi tahu. Itu bentuk partisipasinya ke sekolah seperti itu..dia bersedia membantu kesulitan guru-guru yang belum tau.” (wawancara dengan Soebandri, S.E./ Senin 12 Oktober 2015).

Guru Simulasi Digital juga melakukan komunikasi secara tidak langsung melalui forum-forum yang terdapat di jejaring/media sosial *facebook* “jadi hanya mungkin di forum-forum itu saja.. di *facebook* itu kan ada forum Simulasi Digital..” (wawancara dengan Nawawi, S.Pd.,M.Pd./ Senin, 05 Oktober 2015).

Selain dalam lingkungan sekolah, seorang guru juga dituntut untuk mampu hidup bermasyarakat dengan baik. Guru Simulasi Digital dapat melaksanakan kehidupan bermasyarakat dengan baik. Guru Simulasi Digital turut serta dalam kepengurusan ta'mir masjid di daerahnya. Berikut ini pernyataan Guru Simulasi Digital “Saya menjadi salah satu pengurus bagian ta'mir masjid, bantu-bantu...

kalau ada apa.. kayak Qurban kemarin.. udah itu aja..” (wawancara Senin, 05 Oktober 2015). Keikutsertaan Guru Simulasi Digital dalam organisasi kemasyarakatan menandakan bahwa Guru Simulasi Digital cukup berperan dalam kehidupan bermasyarakat. Keaktifan Guru Simulasi Digital dalam organisasi masyarakat menandakan bahwa Guru Simulasi Digital dapat bersosialisasi dengan baik di lingkungan masyarakat.

5.1.2 Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Simulasi Digital

Hasil belajar peserta didik merupakan suatu alat pengukuran tercapainya tujuan pembelajaran. Kurikulum 2013 dalam menilai pekerjaan peserta didik (ulangan harian, ujian tengah semester, ujian akhir semester, tugas-tugas dan ujian sekolah) menggunakan format penilaian dengan skala skor penilaian 4,00 – 1,00. Jika peserta didik memperoleh skor 1,00 – 1,17 (D) atau 1,18 – 1,50 (D+) hal ini berarti bahwa peserta didik diklasifikasikan dalam kategori kurang. Jika peserta didik memperoleh skor 1,51 – 1,84 (C-) atau 1,85 – 2,17 (C) atau 2,18 – 2,50 (C+), itu artinya peserta didik di klasifikasikan dalam kategori cukup. Selanjutnya jika peserta didik memperoleh skor 2,51 – 2,84 (B-) atau 2,85 – 3,17 (B) atau 3,18 – 3,50 (B+), maka peserta didik di klasifikasikan dalam kategori baik. Dan jika peserta didik memperoleh skor 3,51 – 3,84 (A-) atau 3,85 – 4,00 (A), maka peserta didik diklasifikasikan dalam kategori sangat baik (lihat lampiran tabel konversi dan skor predikat hasil belajar).

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam mata pelajaran Simulasi Digital adalah 2,67 yang termasuk dalam kategori B-. KKM dijadikan dasar patokan nilai terendah yang harus dicapai oleh peserta didik. Jika peserta didik mampu memperoleh nilai diatas KKM, maka peserta didik dianggap telah tuntas atau menguasai kompetensi yang dipelajari. Begitu juga sebaliknya, jika peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM maka peserta didik dianggap belum tuntas dan perlu ada perbaikan.

Berdasarkan dokumen hasil belajar yang diterima oleh peneliti dari Guru Simulasi Digital (lihat lampiran daftar nilai peserta didik), rata-rata nilai harian dan tugas yang diperoleh peserta didik adalah B (2,85 – 3,17). Skor tertinggi dari rata-rata nilai harian dan tugas yang diperoleh peserta didik adalah 3,12 sedangkan skor minimal yang diperoleh yaitu 2,87. Hal ini berarti bahwa peserta didik telah mampu memenuhi nilai KKM yang ditentukan.

Selanjutnya, nilai UTS (Ujian Tengah Semester) menunjukkan bahwa dari 328 total jumlah peserta didik kelas X di SMK Palebon Semarang, terdapat 6 anak mendapatkan nilai A, 7 anak mendapat nilai A-, 11 anak mendapatkan nilai B+, 162 anak mendapatkan nilai B, 142 anak mendapat nilai B- dengan skor minimal 2,84. Nilai UAS (Ujian Akhir Semester) menunjukkan tidak jauh berbeda dengan nilai UTS. Nilai keseluruhan peserta didik menunjukkan pada predikat B (baik), yang terbagi menjadi B+ dengan jumlah 7 peserta didik, selanjutnya 208 peserta didik mendapatkan predikat B dan 113 peserta didik dengan predikat B-. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik

berdasarkan rata-rata nilai harian dan tugas, nilai UTS maupun nilai UAS, sudah mampu memenuhi nilai KKM dan berada pada tingkat optimal.

5.2 Pembahasan

5.2.1 Kompetensi Guru Simulasi Digital

5.2.1.1 Kompetensi Pedagogik

Pelaksanaan kompetensi pedagogik oleh Guru Simulasi Digital secara umum dapat dilaksanakan dengan baik. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dalam Musfah (2012:31) menjelaskan yang dimaksud kompetensi pedagogik adalah kemampuan dalam pengelolaan peserta didik yang meliputi: (a) pemahaman wawasan atau landasan kependidikan; (b) pemahaman terhadap peserta didik; (c) pengembangan kurikulum/silabus; (d) perancangan pembelajaran; (e) pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis; (f) pemanfaatan teknologi pembelajaran; (g) evaluasi hasil belajar; (h) pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

a) Pemahaman wawasan atau landasan kependidikan

Pemahaman landasan pendidikan berfungsi sebagai titik tolak, acuan dalam rangka melaksanakan tugas profesional seorang pendidik dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pendidikan. Guru Simulasi Digital sudah memiliki bekal wawasan kependidikan saat menempuh kuliah. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya dokumen akta mengajar yang peneliti dapatkan dari Guru Simulasi Digital. Guru Simulasi Digital mampu

menentukan strategi pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, kompetensi yang ingin dicapai dan materi ajar. Pada dasarnya Guru Simulasi Digital sudah memiliki pengalaman dalam penyelenggaraan pembelajaran di kelas, hanya saja latar belakang keilmuan yang ditempuh oleh Guru Simulasi Digital tidak sesuai dengan bidang yang dibina.

b) Pemahaman terhadap peserta didik

Pemahaman Guru Simulasi Digital terhadap karakteristik peserta didik sudah dilaksanakan dan sampai saat ini masih dilakukan oleh guru mengingat kelas X adalah peserta didik baru yang ada pada jenjang SMK, yang merupakan masa perkenalan dan adaptasi antara peserta didik dan guru. Pemahaman terhadap karakteristik peserta didik dilakukan oleh guru dengan mengamati perilaku peserta didik saat pembelajaran dengan cara membuat sebuah catatan-catatan dalam selembar kertas. Guru Simulasi Digital juga dapat berlaku adil, tidak bertindak diskriminatif dalam menghadapi keberbedaan latar belakang, ras, agama, dan budaya peserta didik.

c) Pengembangan kurikulum/silabus

Guru Simulasi Digital telah mampu mengembangkan kurikulum dengan cukup baik. Kurikulum pada dasarnya memang menjadi acuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Namun, tidak semua kurikulum bisa diterapkan di semua sekolah, hal ini karena kondisi masing-masing lingkungan sekolah berbeda-beda. Namun Guru Simulasi Digital mampu menyesuaikan kurikulum sesuai dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik. Guru Simulasi Digital tidak memaksakan diri membuat pembelajaran mengikuti

karakteristik kurikulum, melainkan lebih membuat kurikulum tersebut sesuai dengan karakter peserta didik.

d) Perancangan pembelajaran

Perancangan pelaksanaan pembelajaran diperlukan oleh guru sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru Simulasi Digital melakukan perencanaan pembelajaran dengan membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Guru Simulasi Digital mampu membuat RPP dengan baik. Komponen-komponen yang terdapat dalam RPP sudah sesuai dengan aturan yang ditetapkan oleh pemerintah. RPP yang disusun oleh Guru Simulasi Digital sudah mencantumkan komponen; identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan; identitas mata pelajaran atau tema/subtema; kelas/semester; materi pokok; alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, serta penilaian hasil pembelajaran.

e) Pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh Guru Simulasi Digital terkadang memang belum sesuai dengan apa yang dirancang oleh guru dalam RPP. Misalnya saja pada proses penyampaian kompetensi/tujuan yang akan dicapai, kegiatan apersepsi, dan refleksi pembelajaran tidak selalu dilakukan oleh Guru Simulasi Digital ketika pembelajaran di kelas.

Meskipun masih terdapat beberapa hal yang belum dilaksanakan sesuai rencana pembelajaran, namun secara keseluruhan Guru Simulasi Digital mampu melaksanakan pembelajaran yang baik. Guru Simulasi Digital sering melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran Simulasi Digital ini berfokus pada “*student learning*”. Guru Simulasi Digital beberapa kali memberikan pertanyaan-pertanyaan yang memancing peserta didik untuk terlibat/aktif dalam pembelajaran. Selain memberikan pertanyaan-pertanyaan, Guru Simulasi Digital juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi dengan teman sekelompok, melakukan praktik pembelajaran, dsb. Hal ini menjadi upaya Guru Simulasi Digital dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

f) Pemanfaatan teknologi pembelajaran

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mengefektifkan atau memudahkan kegiatan pembelajaran. Guru Simulasi Digital sudah mahir dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Kemampuan Guru Simulasi Digital dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dapat dikatakan diatas rata-rata dari guru-guru yang terdapat di SMK Palebon lainnya. Guru Simulasi Digital sering menyiapkan materi dalam bentuk power point untuk ditampilkan dalam layar LCD proyektor. Selain itu, Guru Simulasi Digital juga selalu memanfaatkan internet sebagai sumber pengetahuan selain buku.

g) Evaluasi hasil belajar

Evaluasi hasil belajar dilakukan untuk mengetahui perubahan perilaku dan pembentukan kompetensi peserta didik, yang dapat dilakukan dengan penilaian kelas, tes kemampuan dasar, penilaian akhir satuan pendidikan dan sertifikasi, benchmarking, serta penilaian program (Mulyasa, 2009:108). Guru Simulasi Digital telah melaksanakan kegiatan evaluasi hasil belajar dengan baik. Setiap akhir pertemuan dalam pembelajaran Simulasi Digital, guru selalu memberikan tugas baik individu maupun kelompok. Selama satu semester ini, Guru Simulasi Digital telah melaksanakan penilaian nilai harian sebanyak 6 kali, penilaian tugas 5 kali, ujian tengah semester serta ujian akhir semester (rekap nilai dapat dilihat dalam lampiran).

h) Pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya

Mulyasa (2009:111) menjelaskan pengembangan peserta didik merupakan bagian dari kompetensi pedagogik yang harus dimiliki oleh guru, untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Pengembangan peserta didik dapat dilakukan oleh guru melalui berbagai cara, antara lain melalui kegiatan ekstra kurikuler, pengayaan dan remedial, serta bimbingan dan konseling (BK). Guru Simulasi Digital dalam mengaktualisasikan potensi peserta didik hanya dengan melakukan pendampingan pada kegiatan-kegiatan khusus seperti Persami, LDK, ataupun pendampingan lomba/kompetisi antar sekolah. Guru Simulasi Digital belum

terlibat dalam melakukan pengembangan potensi peserta didik dalam kegiatan ekstra kurikuler ataupun Bimbingan Konseling.

5.2.1.2 Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional yaitu kemahiran merancang, melaksanakann, dan menilai tugas sebagai guru yang meliputi penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan (Mulyasa, 2009:10). Kompetensi profesional diartikan sebagai kemampuan/keahlian guru dalam penguasaan materi/bidang ilmu yang diajarkan. Ini merupakan salah satu yang harus dipenuhi oleh guru, karena bagaimana guru dapat mengajar jika materi/ bidang ilmu yang diajarkan saja tidak tahu. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 menyebutkan kompetensi profesional yang harus dimiliki guru antara lain; (a) menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu; (b) menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu, (c) mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif; (d) mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif; (e) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.

a) Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu

Berdasarkan latar belakang pendidikan, Guru Simulasi Digital memang bukan berasal dari bidang studi multimedia/TIK. Guru Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang mempunyai latar belakang disiplin ilmu pendidikan

sains. Jika diperhatikan dengan seksama, seseorang yang berasal dari disiplin ilmu pendidikan sains tentu tidak “nyambung” jika mengajar pada bidang multimedia. Namun, pada kenyataannya Guru Simulasi Digital mampu menguasai materi yang diajarkan dengan baik.

Guru Simulasi Digital mampu menguasai bidang multimedia karena mempunyai bekal saat masih berada di bangku kuliah. Selama satu tahun beliau membantu pengambilan gambar maupun editing video di Pusat Pengembangan Media Pendidikan Unnes, beliau juga sudah pernah mengikuti *workshop* produksi video pembelajaran dan film pendek. Atas bekal dasar tersebut serta di dukung dengan program-program pelatihan lain, Guru Simulasi Digital dapat menguasai materi mata pelajaran Simulasi Digital. Meskipun telah menguasai, Guru Simulasi Digital terus meningkatkan kemampuannya dengan mengikuti berbagai pelatihan dan mempelajari disiplin ilmu multimedia/TIK seperti pembuatan web, pemasaran online. Selain itu guru juga tidak lupa untuk tetap mempelajari bidang ahlinya yaitu biologi dan sains.

b) Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu

Selain penguasaan materi, guru juga dituntut untuk memahami standar kompetensi dan kompetensi dasar. Standar kompetensi dan kompetensi dasar inilah yang menjadi pedoman bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran Simulasi Digital. Guru Simulasi Digital telah memahami standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus di capai dalam mata pelajaran Simulasi

Digital. Guru Simulasi Digital juga menyelenggarakan kegiatan praktik pembelajaran untuk mengoptimalkan tercapainya tujuan pembelajaran.

c) Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif;

Guru Simulasi Digital sudah melaksanakan tindakan reflektif dalam rangka meningkatkan keprofesionalan. Guru Simulasi Digital melakukan *sharing* melalui forum-forum online Simulasi Digital. Selain itu juga melakukan tindakan reflektif dengan mengikuti pertemuan-pertemuan MGMP. Namun sayangnya keikutsertaan Guru Simulasi Digital dalam pertemuan MGMP tingkat Kota Semarang dinilai masih kurang. Guru Simulasi Digital hanya ikut serta dalam pertemuan MGMP tingkat Kota Semarang jika mendapat tugas dari sekolah. Sedangkan untuk pelaksanaan MGMP di sekolah tidak dapat terlaksana karena yang mengampu mata pelajaran Simulasi Digital hanya satu guru. Oleh karena itu, pelaksanaan tindakan reflektif ini masih perlu ditingkatkan intensitasnya.

Penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari pengembangan keprofesionalan yang juga seharusnya dilaksanakan oleh seorang guru. Namun Guru Simulasi Digital belum pernah melaksanakan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran yang di ampu.

d) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri

Teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian yang sudah sangat melekat dalam diri Guru Simulasi Digital. Selain memanfaatkan

teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dengan rekan seprofesi dalam forum-forum online Simulasi Digital, Guru Simulasi Digital juga memanfaatkan TIK khususnya internet ataupun penggunaan jejaring sosial sebagai alat untuk pengembangan diri yaitu mencari informasi-informasi seputar mata pelajaran Simulasi Digital. Guru Simulasi Digital tidak hanya memanfaatkan media/alat pembelajaran yang disediakan oleh sekolah, keterbatasan jumlah alat praktik pembelajaran tidak membuat guru berhenti berinovasi. Guru Simulasi Digital memanfaatkan *hp android* dan *tongsis* (tongkat narsis) yang dimiliki peserta didik sebagai alat praktik pembelajaran. Hal ini menunjukkan kemampuan guru dalam mendayagunakan sumber dan media pembelajaran.

5.2.1.3 Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia (Mulyasa, 2009:117). Kepribadian diartikan sebagai suatu ciri khas yang melekat pada diri seseorang. Kepribadian yang baik diperlukan oleh seorang guru dalam rangka memberikan teladan yang baik bagi peserta didik maupun masyarakat sekitar, sehingga guru akan tampil menjadi sosok yang patut “digugu” (ditaati nasehat/ ucapan/ perintahnya) dan “ditiru” (di contoh sikap dan perilakunya).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 menyebutkan kompetensi kepribadian yang harus dimiliki oleh guru antara lain; (a) bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan

nasional Indonesia; (b) menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat; (c) menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa; (d) menunjukkan etos kerja, tanggungjawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri; (e) menjunjung tinggi kode etik profesi guru.

a) Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia

Guru Simulasi Digital sudah menunjukkan sikap sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Diantaranya yaitu dengan melaksanakan sholat, aktif dalam kegiatan keagamaan di sekolah, menjaga kontak fisik dengan peserta didik perempuan, menjaga kerukunan dengan menjalin komunikasi yang baik dengan warga sekolah, menaati peraturan yang diberlakukan di sekolah, serta mengimplementasikan budaya 3S (senyum, sapa, dan salam) dalam lingkungan sekolah.

b) Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat

Pribadi yang jujur dan berakhlak mulia merupakan kompetensi yang harus dipenuhi oleh guru agar guru mampu memberikan teladan baik bagi peserta didik maupun masyarakat. Menurut beberapa informan Guru Simulasi Digital telah bersikap jujur, dalam menyampaikan suatu hal Guru Simulasi Digital menyampaikan sesuai dengan apa adanya keadaan. Sama halnya ketika peneliti melakukan wawancara dengan Guru Simulasi Digital, Guru

Simulasi Digital menyampaikan informasi dengan apa adanya, *blak-blakan* dan tidak menutup-nutupi suatu hal.

Berakhlak mulia sangat dibutuhkan oleh guru untuk memberikan teladan kepada peserta didik, Guru Simulasi Digital telah menunjukkan akhlak yang baik yaitu toleran, suka menolong, menghormati, dan jujur. Namun sayangnya akhlak yang baik dari Guru Simulasi Digital tersebut belum terlihat memberikan pengaruh positif terhadap peserta didik, karena Guru Simulasi Digital masih kurang dalam memberikan petuah/nasehat serta contoh keteladanan kepada peserta didik.

c) Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa

Guru Simulasi Digital cukup arif dan terbuka dalam berpikir dan bertindak kaitannya dengan pelaksanaan proses pembelajaran Simulasi Digital. Guru Simulasi Digital belum menunjukkan kemantapan dan kestabilan dalam berperilaku. Berdasarkan keterangan informan, Guru Simulasi Digital masih mengedepankan emosinya dalam bertindak. Selain itu, Guru Simulasi Digital belum menunjukkan kebanggannya dan kepercayaan dirinya menjadi seorang guru, hal ini terlihat pada keterangan yang disampaikan oleh Guru Simulasi Digital dalam wawancara bahwa Guru Simulasi Digital ingin menjadi menjadi dosen di perguruan tinggi.

Usia Guru Simulasi Digital yang masih tergolong muda, membuat Guru Simulasi Digital mudah akrab dengan peserta didik. Guru Simulasi Digital terlihat memosisikan diri sebagai ‘teman’ bagi peserta didik, sehingga

perilaku serta gaya bicara Guru Simulasi Digital kepada peserta didik menunjukkan hubungan antar teman, bukan hubungan antar guru dan peserta didik. Hal tersebut membuat Guru Simulasi Digital belum dapat menampilkan pribadi yang berwibawa. Namun, hal tersebut tidak serta merta dapat dikatakan sebagai suatu yang buruk, karena cara yang dilakukan Guru Simulasi Digital tersebut merupakan upaya guru untuk menjalin relasi yang baik dengan peserta didik, sehingga ketika dapat terjalin relasi yang baik maka pembelajaran juga dapat berjalan dengan lancar.

d) Menunjukkan etos kerja, tanggungjawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri

Guru Simulasi Digital juga masih belum bisa secara utuh memenuhi tanggung jawabnya sebagai seorang guru. Adanya tanggung jawab selain mengajar yang harus dikerjakan oleh Guru Simulasi Digital membuat Guru Simulasi Digital terkadang tidak masuk ke kelas (berhalangan mengajar). Namun, hal tersebut masih bisa diatasi dengan memberikan tugas kepada peserta didik. Hal ini dapat menjadi gambaran kecil tanggung jawab Guru Simulasi Digital untuk tidak membiarkan kelas dalam keadaan kosong.

Gambaran kecil diatas tidak serta merta dapat diartikan bahwa Guru Simulasi Digital mempunyai tanggung jawab yang tinggi. Pada kenyataan lainnya menunjukkan bahwa Guru Simulasi Digital terlihat sering mengurangi jam pengajarannya di kelas untuk menyelesaikan tugas tambahan lain. Penyelesaian tugas tambahan lain memang bukan hal yang buruk, namun ketika penyelesaian tugas tersebut berdampak pada tidak

terlaksananya proses pembelajaran secara terus menerus tentu hal tersebut dapat merugikan peserta didik, yaitu tidak terpenuhinya hak peserta didik untuk di fasilitasi dalam pembelajaran.

e) Menjunjung tinggi kode etik profesi guru.

Kode etik guru merupakan norma-norma yang harus diindahkan dan diamalkan oleh setiap anggotanya dalam pelaksanaan tugas dan pergaulan hidup sehari-hari di masyarakat (Mulyasa, 2009:43). Adapun kode etik guru Indonesia sebagai hasil rumusan Kongres PGRI XIII tahun 1973 yang kemudian di sempurnakan dalam Kongres PGRI XVI tahun 1989 adalah sebagai berikut (Mulyasa, 2009:46) :

- j. Guru berbakti membimbing peserta didik untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya berjiwa Pancasila.
- k. Guru memiliki dan melaksanakan kejujuran profesional.
- l. Guru berusaha memperoleh informasi tentang peserta didik sebagai bahan melakukan bimbingan dan pembinaan.
- m. Guru menciptakan suasana sekolah sebaik-baiknya yang menunjang berhasilnya proses belajar-mengajar.
- n. Guru memelihara hubungan baik dengan orang tua murid dan masyarakat di sekitarnya untuk membina peran serta dan rasa tanggung jawab bersama terhadap pendidikan.
- o. Guru secara pribadi dan bersama-sama mengembangkan dan meningkatkan mutu dan martabat profesinya.

- p. Guru memelihara hubungan seprofesi, semangat kekeluargaan dan kesetiakawanan sosial.
- q. Guru secara bersama-sama memelihara dan meningkatkan mutu organisasi PGRI sebagai sarana perjuangan dan pengabdian.
- r. Guru melaksanakan segala kebijakan pemerintah dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara, Guru Simulasi Digital belum mampu menyebutkan hal-hal apa saja yang terkandung dalam kode etik profesi guru. Meskipun Guru Simulasi Digital belum mampu menyebutkan poin apa saja yang terdapat dalam kode etik profesi, namun secara tidak langsung Guru Simulasi Digital sebenarnya sudah menerapkan kode etik profesi meskipun belum dapat diterapkan seutuhnya.

Adapun beberapa kode etik yang sudah diterapkan oleh Guru Simulasi Digital dalam menjalankan profesinya antara lain; guru telah memelihara hubungan seprofesi, semangat kekeluargaan dan kesetiakawanan sosial, guru memiliki dan melaksanakan kejujuran profesional, guru secara pribadi dan bersama-sama mengembangkan dan meningkatkan mutu dan martabat profesinya, guru melaksanakan segala kebijakan pemerintah dalam bidang pendidikan, serta guru mampu menciptakan suasana sekolah sebaik-baiknya yang menunjang berhasilnya proses belajar-mengajar.

5.2.1.4 Kompetensi Sosial

Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa kompetensi sosial merupakan kemampuan guru untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif

dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar (Mulyasa, 2009: 173). Badan Standar Nasional Pendidikan menjelaskan kompetensi sosial merupakan kemampuan pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk : (a) berkomunikasi lisan dan tulisan; (b) menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional; (c) bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali murid; dan (d) bergaul secara santun dengan masyarakat sekitar (Musfah, 2012:53).

a) Berkomunikasi lisan dan tulisan

Guru Simulasi Digital memiliki kompetensi yang bagus dalam berkomunikasi secara lisan baik kepada peserta didik, tenaga pendidik, sesama pendidik maupun dengan warga sekolah yang lain. Komunikasi secara tulisan memiliki arti bahwa guru mampu menuangkan dan mengekspresikan pemikiran dan idenya melalui sebuah tulisan, baik artikel, cerpen, novel, maupun artikel ilmiah. Guru Simulasi Digital belum terlihat menuangkan ide ataupun pemikirannya dalam bentuk tulisan. Hal ini menunjukkan bahwa Guru Simulasi Digital belum memenuhi kompetensinya dalam berkomunikasi secara tulisan.

b) Menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional

Mulyasa (2009:106) menyebutkan bahwa dalam abad ini, terjadi dan berlangsung persaingan hidup yang sangat ketat, siapa yang menguasai pengetahuan, teknologi dan informasi dialah yang menguasai dunia secara survival. Oleh karena itu sudah sewajarnya apabila dalam abad ini guru

dituntut untuk memiliki kompetensi dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran terutama internet.

Guru Simulasi Digital sudah memiliki kompetensi yang bagus dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Terlihat bahwa Guru Simulasi Digital telah memanfaatkan berbagai fasilitas maupun sarana yang disediakan oleh sekolah seperti Laboratorium, Kamera SLR, LCD Proyektor, Speaker, dsb. Tidak hanya memanfaatkan fasilitas sekolah, Guru Simulasi Digital juga memiliki kemampuan mempersiapkan materi pembelajaran yang dikemas dalam program Ms. Power Point ataupun Adobe Flash.

c) Bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali murid.

Guru Simulasi Digital sudah mampu bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik maupun tenaga pendidik. Guru Simulasi Digital tidak pilih-pilih dalam menjalin pertemanan. Guru Simulasi Digital merupakan seorang yang supel dan tidak membeda-bedakan latar belakang, agama, sosial maupun budaya dalam bergaul. Guru Simulasi Digital mampu membaur dan menjalin hubungan yang baik kepada semua warga sekolah.

Hal yang belum terlihat dilakukan oleh Guru Simulasi Digital adalah bergaul dengan orang tua/wali murid. Hal ini karena pelibatan orang tua/ wali murid dalam kegiatan pembelajaran masih kurang. Orang tua/wali murid hanya dilibatkan dalam kegiatan penerimaan raport, LHBS (lembar hasil belajar siswa), laporan mid serta pertemuan-pertemuan wali murid seperti rapat pleno awal tahun ajaran ataupun ketika akan dilaksanakan praktik

magang. Selain itu, kegiatan pelibatan orang tua/wali murid tersebut hanya dilakukan oleh wali kelas masing-masing peserta didik. Guru mata pelajaran tidak dilibatkan dalam proses penerimaan raport, LHBS maupun laporan mid. Oleh karena itu, intensitas komunikasi Guru Simulasi Digital dengan orang tua/wali murid sangat kurang, sehingga untuk bergaul dengan orang tua/wali murid belum dapat dilaksanakan oleh Guru Simulasi Digital.

d) Bergaul secara santun dengan masyarakat sekitar

Musfah (2012:53) menyatakan bahwa guru bukan hanya guru bagi muridnya, tetapi juga guru bagi masyarakat di lingkungannya. Mulyasa dalam (Musfah, 2012:53) menyatakan bahwa “banyak cara yang dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan sosial di lingkungan sekolah. Cara ini antara lain diskusi, bermain peran, dan kunjungan ke masyarakat dan lingkungan sosial yang beragam”. Guru Simulasi Digital sudah mampu memainkan perannya dalam kehidupan bermasyarakat. Guru Simulasi Digital terlibat dalam kegiatan masyarakat melalui perannya dalam ta’mir masjid di daerahnya. Guru Simulasi Digital ikut serta dalam kepanitiaan kegiatan keagamaan di daerahnya seperti menjadi panitia pelaksanaan penyembelihan hewan Qurban dsb.

5.2.2 Keterkaitan Kompetensi Guru terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital

Hasil belajar peserta didik menunjukkan rata-rata nilai pada predikat baik. Predikat baik ini dapat terlihat dari rata-rata nilai harian dan tugas, ulangan tengah

semester maupun ujian akhir semester. Secara keseluruhan peserta didik telah mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran Simulasi Digital yaitu 2,67. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik berasal dari faktor sekolah. Menurut Slameto (2010:64) faktor sekolah ini meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah. Faktor sekolah ini tidak hanya diciptakan oleh *stakeholder* sekolah. Guru juga memegang kendali untuk menciptakan faktor sekolah yang baik, karena guru berhadapan langsung dengan peserta didik.

Hasil belajar Simulasi Digital yang sebagian besar mendapatkan predikat baik adalah karena Guru Simulasi Digital juga telah berhasil menciptakan faktor sekolah yang baik. Faktor sekolah pertama yang berhasil diciptakan oleh Guru Simulasi Digital adalah metode mengajar. Metode mengajar adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Metode mengajar yang tidak baik dapat terjadi misalnya karena guru kurang persiapan, dan kurang menguasai bahan pelajaran dan tidak jelas dalam menyajikan materi sehingga siswa kurang senang terhadap guru ataupun pelajarannya dan pada akhirnya siswa menjadi malas untuk belajar (Slameto, 2010:65). Guru Simulasi Digital sudah mampu menerapkan metode belajar yang baik pada pembelajaran Simulasi Digital karena Guru Simulasi Digital telah menyiapkan dan menguasai bahan pelajaran serta mampu menumbuhkan perhatian peserta didik.

Kedua, adalah relasi guru dengan peserta didik. Menurut Slameto, (2010:66) proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik ketika ada hubungan yang baik antara guru dengan peserta didik. Guru yang kurang berinteraksi dengan peserta didik secara akrab menyebabkan proses belajar mengajar kurang lancar. Siswa merasa jauh dari guru, maka segan berpartisipasi secara aktif dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian, Guru Simulasi Digital telah mampu berkomunikasi dengan sangat akrab dengan peserta didik, guru memperlakukan peserta didik tanpa membedakan latar belakang, agama, sosial dan budaya. Peserta didik juga terlihat berantusias dan turut berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran yang dilakukan oleh Guru Simulasi Digital.

Ketiga, adalah disiplin sekolah. Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar (Slameto, 2010:67). Guru Simulasi Digital telah menciptakan kedisiplinan dalam belajar kepada peserta didik. Guru Simulasi Digital melatih kedisiplinan peserta didik dengan selalu memberikan *deadline* pada tugas-tugas yang diberikan, dan memberikan contoh kerapian dalam berpakaian.

Faktor sekolah yang keempat adalah alat pelajaran. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Guru Simulasi Digital bersama dengan pihak sekolah telah menyediakan berbagai media ataupun alat praktik dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Tersedianya alat praktik pembelajaran seperti Kamera SLR, tripot, LCD Proyektor, Laboratorium, Kamera Video Shooting, dsb. sangat membantu Guru Simulasi Digital dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Peserta didik juga sangat terbantu dengan hal tersebut, tersedianya alat praktik pembelajaran membuat peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran, selain itu peserta didik juga tidak mudah bosan dan lebih antusias dalam belajar.

Kelima, standar pelajaran diatas ukuran. Menurut Slameto (2010:68) guru dalam menuntut penguasaan materi harus sesuai dengan kemampuan siswa, tidak boleh memberi pelajaran di atas batas ukuran standar. Proses penyampaian materi yang dilakukan oleh Guru Simulasi Digital disesuaikan dengan kemampuan peserta didik, saat pembelajaran Guru Simulasi Digital tidak memaksakan diri memberikan materi yang terlalu *over* kepada peserta didik. Penyampaian materi oleh Guru Simulasi Digital juga didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator serta tujuan pembelajaran yang telah direncanakan pada setiap pertemuannya.

Faktor sekolah yang keenam adalah keadaan gedung/kelas. Keadaan gedung SMK Palebon Semarang saat ini juga sudah sangat mendukung peserta didik untuk keefektifan kegiatan pembelajaran. Masing-masing ruang kelas di SMK Palebon Semarang sudah terpasang AC, ukuran kelas di SMK Palebon Semarang yang rata-rata adalah 7x8 m jika diisi oleh \pm 40 peserta didik tentu akan membuat udara di kelas cukup panas dan pengap, kondisi seperti ini tentu dapat mengganggu kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, SMK Palebon Semarang baru-baru ini memasang 2 buah AC untuk masing-masing kelas sebagai wujud menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan.

Faktor belajar yang mampu diciptakan oleh Guru Simulasi Digital selanjutnya adalah pemberian tugas rumah. Seorang guru yang terlalu sering memberikan tugas dan meminta peserta didik untuk terus belajar justru akan

membuat kondisi peserta didik menjadi tertekan dan dapat menyebabkan stres. Jumlah mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik sendiri cukup banyak, jika setiap guru memberikan tugas rumah kepada peserta didik beban yang harus ditanggung oleh peserta didik tentu sangat banyak. Sebaiknya guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan lain, dengan cara tidak memberikan banyak tugas yang harus dikerjakan di rumah. Guru Simulasi Digital sudah dapat memahami hal tersebut, sehingga Guru Simulasi Digital tidak terlalu menekan peserta didik dalam hal pemberian tugas. Guru Simulasi Digital lebih sering memberikan tugas yang langsung dikerjakan saat pembelajaran berlangsung. Guru Simulasi Digital juga tidak pernah meminta peserta didik untuk selalu belajar di rumah sebelum adanya pembelajaran Simulasi Digital. Guru Simulasi Digital lebih menekankan peserta didik untuk belajar ketika ada ujian/ ulangan, atau ketika diberikan tugas saja.

Keberhasilan Guru Simulasi Digital dalam menciptakan faktor sekolah merupakan suatu perwujudan bahwa Guru Simulasi Digital telah mempunyai kompetensi yang bagus. Guru Simulasi Digital mampu mengelola dan melaksanakan pembelajaran dengan baik serta mampu menguasai materi/bahan pelajaran. Guru Simulasi Digital memiliki kepribadian yang cukup bagus diantaranya jujur, cerdas, memiliki etos kerja yang tinggi, suka menolong dan menghormati dan menghargai sesama. Selain itu, Guru Simulasi Digital juga mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan berbagai segmen masyarakat baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Meskipun Guru Simulasi Digital mempunyai latar belakang pendidikan sains yang notabene berbeda jauh dengan bidang yang diajarkan yaitu multimedia/TIK., namun Guru Simulasi Digital merupakan guru yang terlatih dalam bidang multimedia. Semasa kuliah Guru Simulasi Digital pernah mengikuti pelatihan pembuatan video pembelajaran dan film pendek, juga pernah bergabung di Pusat Pengembangan Media Pendidikan Unnes pada bagian *editing* dan pengambilan gambar. Guru Simulasi Digital juga cukup sering mengikuti pelatihan-pelatihan mengenai bidang yang diajarkannya. Sebuah jurnal Dr. Fakhra Aziz dan Dr. Mahar Muhammad Saeed Akhtar menyimpulkan bahwa *“that trained teachers are more competent than teachers having no training”* artinya bahwa guru yang terlatih/mengikuti pelatihan lebih kompeten dibandingkan dengan guru yang tidak mengikuti pelatihan.

Penjelasan diatas menyimpulkan bahwa Guru Simulasi Digital memperoleh kompetensinya dalam bidang multimedia berkat keikutsertaannya dalam berbagai pelatihan kemultimediaan, pengalaman yang didapatkan selama bergabung dengan pusat Pengembangan Media Pendidikan serta pengalamannya dalam bidang kependidikan lainnya. Kondisi Guru Simulasi Digital ini dapat diartikan bahwa kompetensi tidak hanya diperoleh hanya dari bidang studi yang ditempuh/dipelajari, kompetensi bisa diperoleh dari pelatihan dan pengalaman didukung dengan kemauan kuat guru untuk terus meningkatkan profesionalitas.

Menurut Hamalik (2008:36) proses belajar dan hasil belajar para peserta didik bukan saja ditentukan oleh sekolah, pola, struktur, dan isi kurikulumnya, akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru yang mengajar dan

membimbing mereka. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyenangkan, dan akan lebih mampu mengelola kelasnya, sehingga belajar para siswa berada pada tingkat optimal.

Tercapainya hasil belajar peserta didik yang mampu memenuhi KKM tentu tidak terlepas dari usaha Guru Simulasi Digital dalam membimbing peserta didik. Kepandaian guru dalam membimbing peserta didik merupakan salah satu wujud bahwa Guru Simulasi Digital telah memiliki kompetensi yang bagus dalam menjalankan perannya sebagai seorang pendidik.

BAB 6

PENUTUP

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Keterkaitan Kompetensi Guru Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Guru Simulasi Digital memiliki kompetensi yang bagus dalam melaksanakan pembelajaran Simulasi Digital meski hal tersebut bukan *basic* studinya. Meskipun telah memiliki kompetensi yang bagus, diharapkan Guru Simulasi Digital terus meningkatkan keempat kompetensinya, khususnya pada peningkatan kompetensi kepribadian.
2. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik baik dilihat dari nilai rata-rata tugas dan harian, ulangan tengah semester maupun ujian akhir semester semuanya menunjukkan nilai yang bagus. Hal ini dapat dilihat pada diperolehnya hasil belajar diatas KKM yaitu 2,67. Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik berkaitan erat dengan kompetensi yang dimiliki guru. Hal ini karena guru memegang peranan penting dalam setiap proses pelaksanaan pembelajaran. Guru Simulasi Digital telah mampu memainkan perannya sebagai demonstrator, fasilitator, mediator dan pengelola kelas dengan bagus. Keberhasilan guru dalam memainkan perannya tersebut mengantarkan peserta didik pada pencapaian hasil belajar Simulasi Digital yang baik.

5.1 Saran

5.1.2 Bagi Sekolah

1. Demi tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatnya hasil belajar peserta didik, peneliti menyarankan untuk meningkatkan fasilitas maupun sarana prasarana yang menunjang proses belajar mengajar mata pelajaran Simulasi Digital. Seperti penambahan jumlah komputer dalam laboratorium, pengadaan buku Simulasi Digital di perpustakaan sekolah, serta jaringan *hotspot wifi* untuk memudahkan praktik pembelajaran *online* mata pelajaran Simulasi Digital.
2. Secara *continue* mendelegasikan Guru Simulasi Digital untuk mengikuti kegiatan pelatihan, *workshop*, seminar maupun pertemuan MGMP terkait mata pelajaran Simulasi Digital.

5.1.3 Bagi Guru

1. Guru Simulasi Digital lebih meningkatkan kompetensinya baik dengan belajar mandiri maupun dengan mengikuti berbagai pelatihan, *workshop* ataupun seminar khususnya yang terkait mata pelajaran Simulasi Digital.
2. Guru Simulasi Digital lebih meningkatkan kompetensi kepribadian yang meliputi; 1) pemberian contoh/teladan yang baik kepada peserta didik setiap melaksanakan pembelajaran, 2) meningkatkan tanggungjawabnya serta mampu seimbang dalam melaksanakan tugas mengajar ataupun tugas tambahan lain, agar tidak terjadi ketumpangan sehingga kegiatan kependidikan dapat berjalan lancar, 3) mengurangi dan mengontrol untuk

tidak mengeluarkan kata-kata atau komentar-komentar yang kurang pantas dihadapan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari., dkk. 2010. *Guru Profesional Menguasai Metode Dan Terampil Mengajar*. Bandung : Alfabeta.
- Aziz, Fakhra Dr. dan Dr. Mahar Muhammad Saeed Akhtar. “*Impact Of Training On Teachers Competencies At Higher Education Level In Pakistan*”. International Refereed Research Journal ■ www.researchersworld.com ■ Vol.– V, Issue – 1, Jan. 2014. University of the Punjab, Lahore, Pakistan.
- Catharina, Tri Anna dkk. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES Press.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2015. Arah Kebijakan P2TK Pendidikan Menengah 2015. Tersedia online : <http://dikmen.kemdikbud.go.id/rkkal/ARAH%20KEBIJAKAN%20P2TK%20DIKMEN%20-%202015.pdf>. di unduh pada : 8 mei 2015.
- Firdausi, Arif dan Barnawi. 2012. *Profil Guru SMK Profesional*. Jogjakarta: Ar-ruz Media.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Inayah, Ridaul, dkk. Jurnal. 2012. “*Pengaruh Kompetensi Guru, Motivasi Belajar dan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA NEGERI 1 LASEM*”. Jurnal. Pendidikan Ekonomi. Program Pasca Sarjana, Universitas Sebelas Maret. Tersedia online : <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/s2ekonomi/article/view/1899>. Diunduh pada 10 Juli 2015.
- Kustiono. 2013. *Teori Belajar dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish.
- Mulyasa, Enco. 2009. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles, Matthew B dan A. Michael Huberman. 2009. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: UI Press.
- Moleong, Lexy J. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Prawiladilaga, Dewi Salma. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Prijatna, Hendra. 2012. *Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. Tersedia online : <https://hendraprijatna68.wordpress.com/2012/07/17/tesis-pengaruh-kompetensi-guru-terhadap-hasil-belajar-peserta-didik/>. Diunduh pada 10 juli 2015.
- Pujiastuti, Eko., dkk. 2012. “*Kompetensi Profesional, Pedagogik Guru Ipa, Persepsi Siswa Tentang Proses Pembelajaran, Dan Kontribusinya Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Smp/Mts Kota Banjarbaru*”. Jurnal. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Semarang. Tersedia online : <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/viewFile/127/118>. Diunduh pada 25 April 2015.
- Purwanto, 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka pelajar.
- Rasto. 2008. *Kompetensi Guru*. Tersedia online: (<https://rasto.wordpress.com/2008/01/31/kompetensi-guru/>). *diunduh* pada 30 Maret 2015.
- Republik Indonesia. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
- Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.
- Retiantari, Luh Dewi, dkk. 2014. “*Pengaruh Kompetensi Pedagogik dan Kompetensi Profesional terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 4 SINGARAJA*”. Jurnal. Pendidikan Ekonomi Vol 4 No 1. Universitas Pendidikan Ganesha. Tersedia online : <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/download/2035/1775>. Di unduh pada 27 februari 2015.
- Slameto, 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Satori, Djam'an dan Aan Komariah. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Seamolec. 2013. *Buku Sumber Simulasi Digital versi September 2013*
- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Supriyadi. 2011. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Yogyakarta: Cakrawala Ilmu.
- Uno, Hamzah.B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Usman, Moh. Uzer. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Lampiran 1

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Variabel	Aspek	Sasaran	Indikator	Metode
Kompetensi Guru	A. Kompetensi Pedagogik	Kepala Sekolah, Guru, dan siswa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual. 2. Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik 3. Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu 4. Menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik 5. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik 6. Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki 7. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik 8. Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar 9. Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk 	Observasi, wawancara, dokumentasi

			kepentingan pembelajaran 10. Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran	
	Kompetensi Profesional	Kepala Sekolah, Guru, dan siswa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu 2. Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu 3. Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif 4. Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif 5. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri 	Observasi, wawancara, dokumentasi
	Kompetensi Kepribadian	Kepala Sekolah, Guru, dan siswa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia 2. Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat 3. Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa 4. Menunjukkan etos kerja, tanggungjawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri 5. Menjunjung tinggi kode etik profesi guru 	Observasi, wawancara

	Kompetensi Sosial	Kepala Sekolah, Guru, dan siswa.	<ul style="list-style-type: none"> e. Bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi f. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat g. Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya h. Berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain 	Observasi, wawancara
--	-------------------	----------------------------------	--	----------------------

Lampiran 2

**INSTRUMEN PENGALIAN DATA METODE PENGAMATAN
PROSES PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL**

Sasaran	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
Guru	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <p>A. Apersepsi dan Motivasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memeriksa kesiapan peserta didik 2. Mengaitkan materi terdahulu dengan materi yang akan di bahas 3. Menyampaikan tujuan dan manfaat materi pembelajaran 4. Mendemonstrasikan sesuatu terkait dengan materi pembelajaran <p>B. Menyampaikan kompetensi dan rencana kegiatan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan kompetensi yang akan di capai peserta didik 2. Menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran <p>Kegiatan Inti</p> <p>A. Penguasaan Materi Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan penguasaan materi yang diajarkan baik teori maupun praktik 2. Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan 3. Menyampaikan materi dengan jelas sesuai dengan hierarki belajar 4. Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan 			

	<p>B. Pendekatan Strategi Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan di capai 2. Melaksanakan pembelajaran secara runtut 3. Menguasai kelas 4. Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual 5. Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif 6. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan 7. Membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar <p>C. Pemanfaatan sumber belajar media pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber belajar 2. Menunjukkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran 3. Menghasilkan pesan yang menarik 4. Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran 			
--	--	--	--	--

	<p>D. Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran 2. Merespon positif partisipasi peserta didik 3. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons peserta didik 4. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar <p>E. Penggunaan bahasa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik, dan benar 2. Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai <p>F. Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memantau kemajuan belajar selama proses 2. Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan) <p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan refleksi atau membuat rangkuman pembelajaran 2. Memberikan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai remidi/pengayaan. 		
--	--	--	--

**INSTRUMEN PENGALIAN DATA METODE PENGAMATAN
KOMPETENSI KEPRIBADIAN DAN SOSIAL**

Sasaran	Variabel	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
Guru	Kompetensi Kepribadian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertindak sesuai norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional 2. Berpakaian sopan di lingkungan sekolah 3. Menunjukkan tingkah laku yang baik terhadap peserta didik 4. Menghormati dan menghargai teman sejawat 5. Memberikan teladan bagi peserta didik 6. Menunjukkan tanggung jawab dan etos kerja yang tinggi 			
Guru	Kompetensi Sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berkomunikasi dengan teman sejawat dengan baik 2. Menyenangkan dalam berkomunikasi dengan peserta didik 3. Pandai berkomunikasi dengan warga sekolah. 			

**INSTRUMEN PENGGALIAN DATA METODE PENGAMATAN
PESERTA DIDIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN SIMULASI
DIGITAL**

Sasaran	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
Peserta didik	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyiapkan buku pelajaran/ buku catatan 2. Peserta didik menunjukkan sikap siap belajar 3. Peserta didik mendengarkan dengan seksama rangkaian kegiatan pembelajaran yang disampaikan guru <p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimak, mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru 2. Peserta didik menunjukkan sikap antusias terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru 3. Peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran 4. Peserta didik memberikan respon terhadap apa yang disampaikan oleh guru 5. Peserta didik melakukan kegiatan praktik pembelajaran dengan baik 6. Peserta didik memberikan pertanyaan kepada guru terkait materi pembelajaran 7. Peserta didik terlibat dalam pendayagunaan media pembelajaran <p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik merangkum materi pembelajaran yang disampaikan guru 2. Peserta didik memahami dengan baik materi yang disampaikan guru 			

Lampiran 3

INSTRUMEN PENGGALIAN DATA METODE DOKUMENTASI

Sasaran	Dokumen yang dibutuhkan	Keadaan		Keterangan
		Ada	Tidak ada	
Guru	1. RPP 2. Silabus 3. Sertifikat pelatihan 4. Karya penelitian 5. Ijazah 6. Lembar penilaian peserta didik			
Sekolah	1. Profil sekolah 2. Daftar tenaga pendidik 3. Struktur organisasi 4. Struktur kurikulum			

Lampiran 4

INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN GURU SIMULASI DIGITAL

Sasaran	Variabel	Sub Variabel	Teks wawancara
Guru	Kompetensi Guru	A. Kompetensi Pedagogik	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum melaksanakan pembelajaran, persiapan apa saja yang bapak lakukan? 2. Menurut bapak, bagaimana kondisi peserta didik yang telah siap belajar dalam kelas? 3. Bagaimana tindakan bapak, ketika menemukan peserta didik yang belum siap belajar di kelas? 4. Sebelum bapak mengajarkan materi, apakah bapak telah terlebih dahulu meminta peserta didik untuk mempelajari materi dirumah? <p>Kegiatan Inti</p> <p>A. Penguasaan Materi Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana proses penyusunan materi pembelajaran simulasi digital? 2. Apakah bapak menguasai semua materi Simulasi Digital yang bapak ajarkan? 3. Adakah kendala yang bapak hadapi dalam menyampaikan materi pembelajaran simulasi digital di kelas? 4. Usaha seperti apa yang bapak lakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran? 5. Menurut bapak apakah usaha yang telah bapak lakukan sudah berhasil? Kendala apa yang bapak hadapi? <p>B. Pendekatan/Strategi Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan, strategi dan metode pembelajaran seperti apakah yang digunakan agar peserta didik mudah memahami materi yang diajarkan? 2. Adakah kegiatan khusus yang dilakukan untuk mendorong tercapainya tujuan pembelajaran?

			<ol style="list-style-type: none"> 3. Apakah bapak memahami karakter dari masing-masing peserta didik yang bapak ampu? 4. Bagaimana cara yang bapak lakukan untuk memahami karakter peserta didik? 5. Cara apa yang bapak lakukan dalam menghadapi peserta didik yang melakukan kesalahan (baik besar maupun kecil) dalam proses pembelajaran? 6. Ketika mengajar, apakah selalu diawali dan di akhiri dengan tepat waktu? <p>C. Pemanfaatan Sumber belajar dan media pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah di sekolah ini telah memiliki fasilitas yang menunjang dalam pelaksanaan pembelajaran simulasi digital? 2. Apakah fasilitas tersebut dapat digunakan dengan baik? 3. Dalam menyampaikan materi, media pembelajaran dan sumber belajar apa yang bapak gunakan? Mengapa memilih media dan sumber belajar tersebut? 4. Apakah peserta didik dilibatkan dalam pendayagunaan media dan sumber belajar? <p>D. Pembelajaran yang memicu keterlibatan peserta didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cara apa yang bapak lakukan untuk menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran simulais digital? 2. Seperti apakah bentuk keaktifan peserta didik dalam menerima pembelajaran Simulasi Digital? 3. Ketika dalam proses pembelajaran simulasi digital, apakah bapak selalu menumbuhkan kebiasaan positif pada peserta didik? Bagaimana caranya? <p>E. Penilaian proses dan hasil belajar peserta didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana cara bapak melakukan penilaian proses dan evaluasi hasil belajar? 2. Aspek-aspek apa sajakah yang digunakan dalam menentukan penilaian? 3. Bagaimana cara bapak dalam menentukan dan mengembangkan indikator dan
--	--	--	---

			<p>instrument penilaian?</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Bagaimanakah tindak lanjut dari penilaian tersebut? 5. Ketika bapak mengajar di kelas, bagaimana daya tangkap peserta didik terhadap materi yang bapak sampaikan? 6. Bagaimana cara mengatasi peserta didik yang mempunyai daya tangkap rendah? 7. Langkah apa yang bapak lakukan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang rendah/belum memenuhi nilai ketuntasan minimal? 8. Apakah hasil penilaian peserta didik selalu dikomunikasikan kepada guru lainnya ataupun dengan kepala sekolah? <p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut bapak apa kegunaan diadakannya refleksi pembelajaran? 2. Apakah bapak selalu melaksanakan kegiatan refleksi pembelajaran? 3. Diakhir pembelajaran, bagaimana model tindak lanjut pembelajaran yang bapak sering lakukan?
		B. Kompetensi Profesional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut bapak bagaimana proses pembelajaran yang baik? 2. Apakah yang bapak ketahui mengenai standar kompetensi dan kompetensi dasar? 3. Sebagai seorang guru, apakah bapak selalu membuat RPP untuk merancang dan menyukseskan kegiatan pembelajaran? 4. Apakah bapak memilih materi dan mengolahnya sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik? 5. Apa saja aktifitas dan keterlibatan bapak dalam pengembangan profesi? 6. Hal apa saja yang bapak lakukan untuk meningkatkan kemampuan profesional bapak? 7. Bagaimana cara bapak melakukan sebuah refleksi diri untuk mengembangkan lagi kinerja bapak?

			<p>8. Menurut bapak, apa kegunaan dari sebuah penelitian tindakan kelas? Dan apakah bapak pernah melakukan hal tersebut?</p> <p>9. Sebagai seorang guru, apakah bapak mempelajari berbagai disiplin ilmu untuk memperkaya pengetahuan bapak tentang mata pelajaran simulasi digital dan bagaimana caranya?</p> <p>10. Teknologi TIK apa yang bapak gunakan ? baik dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran?(internet, hp,e-book, dll)</p> <p>11. Sebagai guru simulasi digital, menurut bapak apa saja manfaat / pentingnya mempelajari mata pelajaran simulasi digital bagi peserta didik?</p>
		C. Kompetensi Kepribadian	<p>1. Menurut bapak, bagaimana peran dan tanggung jawab seorang guru?</p> <p>2. Apakah bapak telah mampu melaksanakan tanggung jawab sebagai guru?</p> <p>3. Apa yang bapak ketahui tentang kode etik guru dan poin apa saja yang ada di dalamnya?</p> <p>4. Apakah bapak sudah menerapkan kode etik profesi guru dalam menjalankan profesi guru?</p> <p>5. Apa saja kontribusi yang bapak berikan kepada sekolah terkait pengembangan dan prestasi sekolah?</p> <p>6. Mengapa bapak memilih berprofesi menjadi guru? Apa yang menjadi kebanggaan bapak menjadi seorang guru?</p> <p>7. Ketika bapak harus meninggalkan kelas karena alasan tertentu, apakah bapak lakukan?</p>
		D. Kompetensi Sosial	<p>1. Bagaimana hubungan bapak dengan peserta didik dan teman sejawat?</p> <p>2. Apakah bapak mengomunikasikan hasil belajar peserta didik dengan orang tua peserta didik dan bagaimana caranya?</p> <p>3. Sejauhmana orangtua dilibatkan dalam pembelajaran di sekolah?</p> <p>4. Apakah sesama guru simulasi digital, pernah saling berdiskusi mengenai permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran simulasi digital dan bersama-sama menemukan solusi dari permasalahan tersebut?</p>

			<ol style="list-style-type: none">5. Sebagai seorang guru, bagaimana cara bapak bergaul di lingkungan sekolah dan masyarakat?6. Apakah bapak mengikuti organisasi profesi keguruan? Misalnya: PGRI, MGMP, dsb. Bagaimana kah peran bapak dalam organisasi tersebut?7. Apakah bapak aktif dalam kegiatan organisasi di desa tempat tinggal bapak? Misalnya karang taruna, RT/RW, dll8. Menurut bapak komunikasi seperti apa yang perlu dilakukan oleh seorang guru dengan rekan komunitas seprofesi maupun profesi lain?9. Ketika menemukan sebuah cara belajar yang inovatif, apakah bapak mengomunikasikan hal tersebut kepada rekan seprofesi yang lain?
--	--	--	--

INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN KEPALA SEKOLAH

Sasaran	Variabel	Sub Variabel	Teks Wawancara
Kepala Sekolah	Kompetensi Guru	A. Kompetensi Pedagogik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kemampuan guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran? 2. Bagaimana kemampuan guru dalam membimbing peserta didik? 3. Bagaimana kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran? 4. Bagaimana kemampuan guru dalam memanfaatkan sumber belajar/media pembelajaran? 5. Bagaimana kemampuan guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran?
		B. Kompetensi Profesional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana latar belakang pendidikan guru khususnya guru simulasi digital dalam melaksanakan pembelajaran? 2. Bagaimana proses pembagian mengajar yang ada di SMK Palebon? 3. Apa dasar pembagian tugas mengajar? 4. Apakah guru simlasi digital telah mampu memenuhi jam ngajar yang ditetapkan oleh sekolah? 5. Sebagai kepala sekolah, apakah bapak secara rutin melakukan penilaian kinerja guru? 6. Simulasi digital merupakan mata pelajaran baru pengganti mata pelajaran KKPI, menurut bapak, apakah guru yang mengampu simulasi digital sudah mempunyai kompetensi yang bagus untuk mengajar simulasi digital? 7. Seperti apa kompetensi guru tersebut? 8. Apakah guru dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik? 9. Program apa saja yang diadakan sekolah untuk meningkatkan kompetensi guru? 10. Bagaimana peran sekolah dalam memfasilitasi guru mengembangkan keprofesiannya?
		C. Kompetensi Kepribadian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah guru simulasi digital menunjukkan sikap sesuai agama dan norma yang dianut?

			<ol style="list-style-type: none"> 2. Etos kerja dan tanggung jawab seperti apa yang ditunjukkan oleh guru simulasi digital? 3. Apakah guru simulasi digital dapat menyelesaikan tugas baik administratif maupun non pembelajaran dengan tepat waktu sesuai dengan standart yang di tetapkan? 4. Bagaimana bentuk kontribusi guru simulasi digital terhadap pengembangan dan prestasi sekolah? 5. Ketika guru simulasi digital berhalangan hadir pada kegiatan sekolah yang direncanakan (missal:rapat) atau tidak dapat melaksanakan pembelajaran di kelas apakah guru selalu ijin/mengkomunikasikan hal tersebut terlebih dahulu? 6. Apakah guru simulasi digital, sudah menerapkan kode etik dalam menjalankan profesinya sebagai seorang guru? 7. Bagaimana penilaiannya bapak mengenai kepribadian dari guru simlasi digital?
		D. Kompetensi Sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut pandangan bapak, bagaimanakah hubungan guru simulasi digital kepada sesama guru di SMK Palebon maupun peserta didik? 2. Bagaimana hubungan bapak (baik di sekolah maupun di luar sekolah) dengan guru simulasi digital? 3. Bagaimana intensitas komunikasi bapak dengan guru simulasi digital? Dan terkait apakah komunikasi tersebut?

INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK

Sasaran	Variabel	Sub Variabel	Teks Wawancara
Peserta didik	Kompetensi Guru	A. Kompetensi Pedagogik	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah bapak guru selalu mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik sebelum memulai pembelajaran? 2. Di awal pembelajaran, apakah bapak guru selalu menyampaikan tujuan/manfaat materi pembelajaran? 3. Apakah bapak guru menyampaikan rangkaian kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan? 4. Sebelum melaksanakan pembelajaran apakah sebelumnya guru telah meminta peserta didik untuk mempelajari materi di rumah? <p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saat guru menjelaskan materi simulasi digital apakah kamu dapat memahami pelajaran tersebut dengan baik? Berikan alasannya 2. Apakah bapak guru dalam mengajar menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami? 3. Menurut kamu, dalam mengajar apakah bapak guru menggunakan metode-metode yang menarik dan menyenangkan? Bagaimana tanggapanmu? 4. Apakah metode yang digunakan bapak guru membuatmu menjadi lebih mengerti/mudah memahami pembelajaran? 5. Ketika kamu mengalami kesulitan belajar, tindakan apa yang dilakukan oleh guru? 6. Bagaimana tanggapan bapak guru ketika melihat teman kalian tidak memperhatikan pembelajaran?

		<p>7. Menurut kamu, apakah sarana/prasarana di sekolah sudah memadai untuk kegiatan pembelajaran simulasi digital?</p> <p>8. Apakah bapak guru selalu menggunakan media pembelajaran? Media apa yang biasa digunakan?</p> <p>9. Apakah media yang digunakan bapak guru membuatmu lebih tertarik untuk belajar simulasi digital?</p> <p>10. Apakah bapak guru sering memberikan tugas/ulangan harian?</p> <p>11. Bagaimana nilai yang kamu peroleh untuk mata pelajaran simulasi digital?</p> <p>12. Ketika kamu mendapat nilai yang kurang memuaskan, apakah guru melakukan remedial kemudian menjelaskan kembali materi yang belum dipahami?</p> <p>13. Setelah mempelajari materi simulasi digital, bagaimana tanggapanmu mengenai mata pelajaran simulasi digital? apakah mata pelajaran simulasi digital ini penting? Jelaskan alasanmu.</p> <p>Kegiatan Penutup</p> <p>14. Apakah diakhir pembelajaran bapak guru selalu merefleksi/merangkum materi pembelajaran yang disampaikan?</p> <p>15. Apakah kamu dan teman-teman juga dilibatkan dalam kegiatan refleksi/merangkum materi pembelajaran yang disampaikan bapak guru?</p>
	A. Kompetensi Profesional	<p>1. Menurut kamu, apakah bapak guru menguasai materi simulasi digital yang diajarkan? Berikan alasannya</p> <p>2. Apakah guru dengan terbuka menerima kritik dan saran dari peserta didik?</p> <p>3. Menurut kamu, apakah proses pembelajaran simulasi digital yang dilakukan oleh bapak guru menyenangkan? Mengapa?</p> <p>4. Apakah kamu dapat memahami dengan baik materi yang di sampaikan bapak guru?</p>

		B. Kompetensi Kepribadian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut kamu, bagaimanakah sosok/pribadi guru simulasi digital? 2. Menurut kamu, guru yang baik/ ideal itu seperti apa? 3. Apakah guru simulasi digital termasuk dalam guru ideal menurutmu? 4. Apa saja sikap bapak guru yang dapat kamu teladani? 5. Apakah guru simulasi digital pernah melakukan tindakan diskriminatif/ membedakan siswanya? 6. Pernahkah bapak guru tidak masuk kelas ketika jam mengajarnya? Apakah bapak guru selalu memberikan tugas jika beliau tidak masuk kelas?
		C. Kompetensi Sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana hubungan kamu dengan guru simulasi digital? 2. Proses komunikasi yang terjadi antara peserta didik dengan guru biasanya seperti apa? 3. Selain berkomunikasi di kelas, apakah bapak guru pernah ngobrol dengan kamu diluar kelas? Apa saja yang kamu perbincangkan?

INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN REKAN KERJA GURU SIMULASI DIGITAL

Sasaran	Variabel	Sub Variabel	Teks Wawancara
Guru SMK Palebon	Kompetensi Guru	A. Kompetensi Kepribadian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut bapak/ibu apakah guru simulasi digital menunjukkan sikap sesuai agama dan norma yang dianut? 2. Menurut bapak/ibu, apakah guru simulasi digital mempunyai etos kerja dan tanggung jawab yang tinggi? 3. Etos kerja dan tanggung jawab seperti apa yang ditunjukkan oleh guru simulasi digital? 4. Bagaimana penilaian bapak/ibu mengenai kepribadian dari guru simulasi digital? 5. Menurut bapak/ibu apakah guru simulasi digital sudah menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia dan memberikan teladan bagi peserta didik dan masyarakat? 6. Menurut bapak/ibu apakah guru simulasi digital mempunyai kepribadian yang mantap, stabil, arif dan berwibawa? 7. Menurut pendapat bapak/ibu, apakah guru simulasi digital sudah menerapkan kode etik dalam menjalankan profesinya sebagai seorang guru?
		B. Kompetensi Sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah hubungan bapak/ibu dengan guru simulasi digital ? 2. Apakah hubungan bapak/ibu juga terjalin dengan baik meskipun ketika berada di luar sekolah? 3. Bagaimana bentuk komunikasi bapak/ibu kepada guru simulasi digital? Komunikasi yang terjadi biasanya terjadi secara langsung/tidak langsung? 4. Bagaimana intensitas komunikasi bapak dengan guru simulasi digital? Dan terkait apakah komunikasi tersebut?

			<p>5. Menurut bapak/ibu, dalam bersosialisasi apakah guru simulasi digital melakukan tindakan diskriminatif?</p> <p>6. Bagaimana pandangan bapak/ibu mengenai hubungan guru simulasi digital terhadap rekan-rekan kerja seprofesi maupun warga sekolah di SMK Palebon?</p>
--	--	--	--

Lampiran 5

**HASIL OBSERVASI GURU
PROSES PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL**

Hari, Tanggal : Senin, 05 Oktober 2015
 Pukul : 10.15 – 11.45 WIB (2 jam pelajaran)
 Kelas : X Pemasaran (X-PM)
 Pengamatan ke- : I
 Materi : Presentasi Video
 Keterangan : (Y = Ya, T = Tidak)

Aspek yang diamati	Y	T	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
A. Apersepsi dan Motivasi			
1. Memeriksa kesiapan dan kehadiran peserta didik	√		Guru meminta peserta didik menyiapkan buku catatan.
2. Mengaitkan materi terdahulu dengan materi yang akan di bahas		√	Guru langsung memulai materi pada Bab baru yaitu presentasi video
3. Menyampaikan tujuan dan manfaat materi pembelajaran		√	-
4. Mendemonstrasikan sesuatu terkait dengan materi pembelajaran		√	-
B. Menyampaikan kompetensi dan rencana kegiatan			
1. Menyampaikan kompetensi yang akan di capai peserta didik		√	-
2. Menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran		√	-
Kegiatan Inti			
A. Penguasaan Materi Pembelajaran			
1. Menunjukkan penguasaan materi yang diajarkan baik teori maupun praktik	√		Guru menyampaikan materi pengertian presentasi video dan fungsi dari presentasi video dengan baik.
2. Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan	√		-
3. Menyampaikan materi dengan jelas sesuai dengan hierarki belajar	√		-
4. Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√		Guru mengaitkan materi presentasi video dengan menunjukkan gambar Presiden Jokowi saat melakukan presentasi

B. Pendekatan Strategi Pembelajaran			
1. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan di capai	√		Guru menyampaikan materi sesuai dengan kompetensi yang direncanakan dalam RPP
2. Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√		Guru menyampaikan materi dari definisi presentasi video – fungsi presentasi video – jenis presentasi video.
3. Menguasai kelas	√		-
4. Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	√		-
5. Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif	√		Guru terlihat menegur peserta didik yang ketahuan minum ketika pembelajaran di dalam kelas.
6. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan	√		Guru mengawasi dan mengakhiri pembelajaran sesuai alokasi waktu yang ditentukan oleh sekolah yaitu dari pukul 10.15-11.45 WIB.
7. Membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar		√	-
C. Pemanfaatan sumber belajar media pembelajaran			
5. Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber belajar	√		Guru tidak hanya memanfaatkan buku tapi juga memanfaatkan internet
6. Menunjukkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran	√		Terampil menggunakan laptop, mengoperasikan LCD Proyektor dan membuat media berupa powerpoint yang diselingi oleh video.
7. Menghasilkan pesan yang menarik	√		-
8. Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran		√	-
D. Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran			
1. Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran	√		Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik terkait video yang telah di putar
2. Merespon positif partisipasi peserta didik	√		Memberikan nilai dan pujian kepada peserta didik yang bersedia menjawab pertanyaan
3. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons peserta didik	√		-

4. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar	√		Dengan menggunakan media video peserta didik lebih terlihat antusias dalam menerima pembelajaran.
E. Penggunaan Bahasa			
3. Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik, dan benar	√		-
4. Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	√		Guru menjelaskan dengan bahasa Indonesia- jawa dan di selingi dengan <i>guyonan</i> sehingga tidak terlihat kaku dalam menyampaikan materi
F. Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar			
3. Melakukan penilaian proses	√		Dengan memberikan penilaian kepada peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru.
4. Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)		√	-
Kegiatan Penutup			
1. Melakukan refleksi atau membuat rangkuman pembelajaran		√	Guru tidak melakukan kegiatan refleksi pembelajaran
2. Memberikan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai remidi/pengayaan.	√		Guru memberikan tugas kepada peserta didik dan meminta peserta didik mengumpulkan tugas tersebut pada pertemuan berikutnya.

Semarang, 05 Oktober 2015

Observer

Aufal Hadaya

NIM 1102411040

**HASIL OBSERVASI GURU
PROSES PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL**

Hari, Tanggal : Selasa, 06 Oktober 2015
 Pukul : 11.00 – 11.45 WIB (1 jam pelajaran)
 Kelas : X Pemasaran (X-PM)
 Pengamatan ke- : II
 Materi : Presentasi Video
 Keterangan : (Y = Ya, T = Tidak)

Aspek yang diamati	Y	T	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
A. Apersepsi dan Motivasi			
1. Memeriksa kesiapan dan kehadiran peserta didik		√	Setelah membuka pembelajaran dengan salam, guru langsung mengecek tugas yang diberikan pada pertemuan yang lalu
2. Mengaitkan materi terdahulu dengan materi yang akan di bahas		√	Guru hanya meminta peserta didik mengumpulkan tugas yang diberikan pada pertemuan sebelumnya.
3. Menyampaikan tujuan dan manfaat materi pembelajaran		√	-
4. Mendemonstrasikan sesuatu terkait dengan materi pembelajaran		√	-
B. Menyampaikan kompetensi dan rencana kegiatan			
1. Menyampaikan kompetensi yang akan di capai peserta didik		√	-
2. Menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran		√	-
Kegiatan Inti			
A. Penguasaan Materi Pembelajaran			
1. Menunjukkan penguasaan materi yang diajarkan baik teori maupun praktik	√		Guru terlihat menguasai praktik pembelajaran dengan menggunakan media kamera <i>video shooting</i>
2. Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan	√		-
3. Menyampaikan materi dengan jelas sesuai dengan hierarki belajar	√		-
4. Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√		Guru mengaitkan teknik pengambilan gambar dengan memberikan contoh pada

			pengambilan gambar <i>event</i> pernikahan
B. Pendekatan Strategi Pembelajaran			
1. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan di capai	√		Guru menyampaikan materi sesuai dengan kompetensi yang direncanakan dalam RPP
2. Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√		-
3. Menguasai kelas	√		-
4. Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	√		-
5. Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif		√	-
6. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan		√	Guru memulai pembelajaran pada pukul 11.10 WIB
7. Membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar	√		Guru membantu membimbing peserta didik melakukan kegiatan praktik “Teknik Pengambilan Gambar”
C. Pemanfaatan sumber belajar media pembelajaran			
1. Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber belajar	√		Guru menyiapkan kamera video shooting sebagai bahan pembelajaran
2. Menunjukkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran	√		Guru terampil dalam mengoperasikan media berupa kamera video <i>shooting</i> dan tripod, serta media power point
3. Menghasilkan pesan yang menarik	√		Karena pembelajaran dilakukan dengan teknik praktik langsung, maka peserta didik lebih mudah memahami.
4. Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran	√		Peserta didik dilibatkan dalam “Teknik Pengambilan Gambar” menggunakan media berupa kamera yang sudah disiapkan oleh guru
D. Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran			
1. Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran	√		Guru meminta peserta didik untuk maju ke depan kelas melakukan kegiatan praktik “Teknik

			Pengambilan Gambar”
2. Merespon positif partisipasi peserta didik	√		Guru memberikan penghargaan berupa nilai kepada peserta didik yang melakukan kegiatan praktik pembelajaran.
3. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons peserta didik	√		-
4. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar	√		Dengan adanya kegiatan praktik “Teknik Pengambilan Gambar” menggunakan media kamera video <i>shooting</i> peserta didik terlihat lebih antusias dalam belajar.
E. Penggunaan Bahasa			
1. Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik, dan benar	√		-
2. Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	√		Guru menyampaikan materi dengan bahasa Indonesia yang kadang juga di campur dengan bahasa jawa
F. Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar			
1. Melakukan penilaian proses	√		Guru memberikan penilaian kepada peserta didik yang melakukan kegiatan praktik “Teknik Pengambilan Gambar”
2. Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)		√	-
Kegiatan Penutup			
1. Melakukan refleksi atau membuat rangkuman pembelajaran		√	Guru tidak melakukan kegiatan refleksi pembelajaran
2. Memberikan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai remidi/pengayaan.		√	-

Semarang, 06 Oktober 2015

Observer

Aufal Hadaya

NIM 1102411040

**HASIL OBSERVASI GURU
PROSES PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL**

Hari, Tanggal : Senin, 2 November 2015
 Pukul : 10.15 – 11.45 WIB (2 jam pelajaran)
 Kelas : X Pemasaran (X-PM)
 Pengamatan ke- : III
 Materi : Presentasi Video
 Keterangan : (Y = Ya, T = Tidak)

Aspek yang diamati	Y	T	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
A. Apersepsi dan Motivasi			
1. Memeriksa kesiapan dan kehadiran peserta didik	√		Guru memeriksa kehadiran peserta didik satu per satu.
2. Mengaitkan materi terdahulu dengan materi yang akan di bahas	√		Guru mengaitkan materi pertemuan sebelumnya
3. Menyampaikan tujuan dan manfaat materi pembelajaran		√	-
4. Mendemonstrasikan sesuatu terkait dengan materi pembelajaran	√		Guru menunjukkan video animasi stop motion
B. Menyampaikan kompetensi dan rencana kegiatan			
1. Menyampaikan kompetensi yang akan di capai peserta didik	√		Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa peserta didik akan membuat presentasi video/movie maker dalam pembelajaran ini
2. Menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran	√		Guru menyampaikan kepada siswa akan membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk membuat sebuah video animasi stop motion
Kegiatan Inti			
A. Penguasaan Materi Pembelajaran			
1. Menunjukkan penguasaan materi yang diajarkan baik teori maupun praktik	√		Guru memberikan contoh dengan jelas bagaimana membuat presentasi video melalui animasi stop motion
2. Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan	√		-
3. Menyampaikan materi dengan jelas sesuai dengan hierarki belajar	√		Guru menyampaikan materi step by step yaitu dari tahap pra produksi – produksi – pasca produksi
4. Mengaitkan materi dengan realitas		√	-

kehidupan			
B. Pendekatan Strategi Pembelajaran			
1. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan di capai	√		Guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan pada kompetensi yang tertulis dalam silabus mata pelajaran simulasi digital yaitu tahap pra hingga pasca produksi presentasi video
2. Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√		-
3. Menguasai kelas	√		-
4. Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	√		-
5. Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif	√		Guru meminta peserta didik melepas sepatu dan meletakkan sepatu dalam rak sebelum masuk laboratorium, meminta peserta didik merapikan pakaian
6. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan		√	Guru mengisi pembelajaran pukul 10.15-11.15 WIB (pembelajaran tidak sesuai alokasi waktu yang ditentukan oleh sekolah)
7. Membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar	√		Guru membantu, mengarahkan peserta didik yang terlihat masih bingung/ belum paham langkah membuat animasi stop motion
C. Pemanfaatan sumber belajar media pembelajaran			
1. Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber belajar	√		Guru tidak hanya menggunakan buku, tapi juga menggunakan internet. Guru menampilkan beberapa tutorial membuat animasi stop motion.
2. Menunjukkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran	√		Terampil menggunakan laptop, mengoperasikan LCD Proyektor. Guru juga memanfaatkan benda di dalam laboratorium (seperti: kursi) dan HP android milik peserta didik untuk digunakan dalam pembelajaran
3. Menghasilkan pesan yang menarik	√		-
4. Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran		√	-

D. Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran			
1. Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran	√		Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya
2. Merespon positif partisipasi peserta didik	√		Guru dengan baik menjawab pertanyaan peserta didik
3. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons peserta didik	√		-
4. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar	√		-
E. Penggunaan Bahasa			
1. Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik, dan benar	√		-
2. Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	√		Guru menjelaskan dengan bahasa Indonesia- jawa dan di selingi dengan <i>guyonan</i> sehingga tidak terlihat kaku dalam menyampaikan materi
F. Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar			
1. Melakukan penilaian proses	√		Guru meminta peserta didik yang sudah di bagi beberapa kelompok untuk membuat sebuah tema/konsep video yang ingin mereka buat.
2. Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)		√	-
Kegiatan Penutup			
1. Melakukan refleksi atau membuat rangkuman pembelajaran		√	Guru tidak melakukan kegiatan refleksi pembelajaran
2. Memberikan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai remidi/pengayaan.	√		Guru meminta peserta didik menyiapkan bahan/alat untuk membuat animasi stop motion, guru juga memberitahukan kepada peserta didik bahwa pertemuan selanjutnya akan dilaksanakan ulangan akhir bab

Semarang, 2 November 2015

Observer

Aufal Hadaya

NIM 1102411040

**HASIL OBSERVASI GURU
PROSES PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL**

Hari, Tanggal : Selasa, 3 November 2015
 Pukul : 11.00-11.45 WIB (1 jam pelajaran)
 Kelas : X Pemasaran (X-PM)
 Pengamatan ke- : IV
 Materi : Presentasi Video
 Keterangan : (Y = Ya, T = Tidak)

Aspek yang diamati	Y	T	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
A. Apersepsi dan Motivasi			
1. Memeriksa kesiapan dan kehadiran peserta didik		√	-
2. Mengaitkan materi terdahulu dengan materi yang akan di bahas		√	-
3. Menyampaikan tujuan dan manfaat materi pembelajaran		√	-
4. Mendemonstrasikan sesuatu terkait dengan materi pembelajaran		√	-
B. Menyampaikan kompetensi dan rencana kegiatan			
1. Menyampaikan kompetensi yang akan di capai peserta didik		√	-
2. Menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran	√		Guru menyampaikan pembelajaran hari ini diisi dengan ulangan harian, dan guru juga membacakan aturan mengerjakan soal ulangan
Kegiatan Inti			
A. Penguasaan Materi Pembelajaran			
1. Menunjukkan penguasaan materi yang diajarkan baik teori maupun praktik		√	-
2. Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan		√	-
3. Menyampaikan materi dengan jelas sesuai dengan hierarki belajar		√	-
4. Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan		√	-
B. Pendekatan Strategi Pembelajaran			
1. Melaksanakan pembelajaran sesuai		√	-

dengan kompetensi yang akan di capai			
2. Melaksanakan pembelajaran secara runtut		√	-
3. Menguasai kelas	√		Guru berkeliling kelas untuk mengawasi peserta didik dalam mengerjakan soal ulangan
4. Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual		√	-
5. Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif	√		Guru menasehati peserta didik untuk mengerjakan soal ulangan dengan kemampuan sendiri
6. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan		√	Guru masuk kelas pukul 11.09 WIB
7. Membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar		√	-
C. Pemanfaatan sumber belajar media pembelajaran			
1. Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber belajar	√		-
2. Menunjukkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran	√		-
3. Menghasilkan pesan yang menarik		√	-
4. Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran		√	-
D. Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran			
1. Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran		√	-
2. Merespon positif partisipasi peserta didik		√	-
3. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons peserta didik		√	-
4. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar	√		Guru selalu dapat menumbuhkan keceriaan peserta didik dengan sifat humornya
E. Penggunaan Bahasa			
1. Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik, dan benar	√		-
2. Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	√		-

F. Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar			
1. Melakukan penilaian proses		√	-
2. Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)	√		Guru melaksanakan ulangan akhir bab “presentasi video” dengan membagikan soal dalam bentuk pilihan ganda di kertas yang sudah dipersiapkan
Kegiatan Penutup			
1. Melakukan refleksi atau membuat rangkuman pembelajaran		√	Guru tidak melakukan kegiatan refleksi pembelajaran
2. Memberikan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai remidi/pengayaan.	√		Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan datang

Semarang, 3 November 2015
Observer

Aufal Hadaya
NIM 1102411040

**HASIL OBSERVASI PESERTA DIDIK
DALAM PROSES PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL**

Hari, Tanggal : Senin, 05 Oktober 2015
 Pukul : 10.45 – 11.45 WIB (2 jam pelajaran)
 Kelas : X Pemasaran (X-PM)
 Pengamatan ke- : I
 Materi : Presentasi Video
 Keterangan : (Y = Ya, T = Tidak)

Indikator	Y	T	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
1. Peserta didik menyiapkan buku pelajaran/ buku catatan	√		Peserta didik menyiapkan buku catatan dan mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru.
2. Peserta didik menunjukkan sikap siap belajar		√	Beberapa peserta didik terlihat masih sibuk berbicara
3. Peserta didik mendengarkan dengan seksama rangkaian kegiatan pembelajaran yang disampaikan guru		√	-
Kegiatan Inti			
1. Peserta didik menyimak, mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru	√		Peserta didik mendengarkan, mencatat, merespon apa yang di sampaikan oleh guru.
2. Peserta didik menunjukkan sikap antusias terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru	√		Menyimak materi yang disampaikan oleh guru dengan seksama
3. Peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran		√	-
4. Peserta didik memberikan respon terhadap apa yang disampaikan oleh guru	√		Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
5. Peserta didik melakukan kegiatan praktik pembelajaran dengan baik		√	-
6. Peserta didik memberikan pertanyaan kepada guru terkait materi pembelajaran		√	-

7. Peserta didik terlibat dalam pendayagunaan media pembelajaran		√	-
Kegiatan Penutup			
1. Peserta didik merangkum materi pembelajaran yang disampaikan guru		√	-
2. Peserta didik memahami dengan baik materi yang disampaikan guru	√		Peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan benar

Semarang, 05 Oktober 2015

Observer

Aufal Hadaya

NIM 1102411040

**HASIL OBSERVASI PESERTA DIDIK
DALAM PROSES PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL**

Hari, Tanggal : Selasa, 06 Oktober 2015
 Pukul : 11.00 – 11.45 WIB (1 jam pelajaran)
 Kelas : X Pemasaran (X-PM)
 Pengamatan ke- : II
 Materi : Presentasi Video
 Keterangan : (Y = Ya, T = Tidak)

Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
1. Peserta didik menyiapkan buku pelajaran/ buku catatan	√		Peserta didik menyiapkan buku catatan dan mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru.
2. Peserta didik menunjukkan sikap siap belajar		√	Beberapa peserta didik terlihat masih sibuk berbicara
3. Peserta didik mendengarkan dengan seksama rangkaian kegiatan pembelajaran yang disampaikan guru		√	-
Kegiatan Inti			
1. Peserta didik menyimak, mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru	√		Peserta didik mendengarkan, mencatat, merespon apa yang di sampaikan oleh guru.
2. Peserta didik menunjukkan sikap antusias terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru	√		-
3. Peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	√		Peserta didik berpartisipasi mengoperasikan kamera video shooting untuk mengenal “Teknik Pengambilan Gambar”
4. Peserta didik memberikan respon terhadap apa yang disampaikan oleh guru	√		-
5. Peserta didik melakukan kegiatan praktik pembelajaran dengan baik	√		Peserta didik melakukan praktik teknik pengambilan gambar dengan satu per satu maju di depan kelas

6. Peserta didik memberikan pertanyaan kepada guru terkait materi pembelajaran		√	-
7. Peserta didik terlibat dalam pendayagunaan media pembelajaran	√		Peserta didik dilibatkan dalam pendayagunaan kamera video shooting dalam kegiatan praktik pembelajaran
Kegiatan Penutup			
1. Peserta didik merangkum materi pembelajaran yang disampaikan guru		√	-
2. Peserta didik memahami dengan baik materi yang disampaikan guru	√		Peserta didik mampu mengoperasikan kamera video shooting

Semarang, 06 Oktober 2015
Observer

Aufal Hadaya
NIM 1102411040

**HASIL OBSERVASI PESERTA DIDIK
DALAM PROSES PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL**

Hari, Tanggal : Senin, 2 November 2015
 Pukul : 10.15 – 11.45 WIB
 Kelas : X Pemasaran (X-PM)
 Pengamatan ke- : III
 Materi : Presentasi Video
 Keterangan : (Y = Ya, T = Tidak)

Indikator	Y	T	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
1. Peserta didik menyiapkan buku pelajaran/ buku catatan		√	Karena buku dikumpulkan di meja guru
2. Peserta didik menunjukkan sikap siap belajar	√		Peserta didik duduk rapi dan tenang
3. Peserta didik mendengarkan dengan seksama rangkaian kegiatan pembelajaran yang disampaikan guru	√		-
Kegiatan Inti			
1. Peserta didik menyimak, mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru	√		Peserta didik tenang, mendengarkan, dan menyaksikan video yang diputarkan oleh guru.
2. Peserta didik menunjukkan sikap antusias terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru	√		Peserta didik terlihat bersemangat melihat video yang di putar oleh guru
3. Peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	√		Peserta didik bertanya mengenai tugas yang diberikan
4. Peserta didik memberikan respon terhadap apa yang disampaikan oleh guru	√		Peserta didik membuat kelompok, dan berdiskusi membahas project yang akan di buat
5. Peserta didik melakukan kegiatan praktik pembelajaran dengan baik		√	Tidak ada kegiatan praktik pembelajaran pada pertemuan ini
6. Peserta didik memberikan pertanyaan kepada guru terkait materi pembelajaran	√		Peserta didik bertanya mengenai teknik membuat animasi stop motion

7. Peserta didik terlibat dalam pendayagunaan media pembelajaran		√	-
Kegiatan Penutup			
1. Peserta didik merangkum materi pembelajaran yang disampaikan guru		√	Guru tidak melakukan refleksi pembelajaran
2. Peserta didik memahami dengan baik materi yang disampaikan guru	√		Peserta didik dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

Semarang, 2 November 2015
Observer

Aufal Hadaya
NIM 1102411040

**HASIL OBSERVASI PESERTA DIDIK
DALAM PROSES PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL**

Hari, Tanggal : Selasa, 3 November 2015
Pukul : 11.00-11.45 WIB (1 jam pelajaran)
Kelas : X Pemasaran (X-PM)
Pengamatan ke- : IV
Materi : Presentasi Video

Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
1. Peserta didik menyiapkan buku pelajaran/ buku catatan		√	Peserta didik menyiapkan alat tulis
2. Peserta didik menunjukkan sikap siap belajar	√		Peserta didik duduk rapi dan tenang
3. Peserta didik mendengarkan dengan seksama rangkaian kegiatan pembelajaran yang disampaikan guru	√		Peserta didik mendengarkan aturan mengerjakan soal ulangan
Kegiatan Inti			
1. Peserta didik menyimak, mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru		√	Peserta didik mengerjakan soal ulangan
2. Peserta didik menunjukkan sikap antusias terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru		√	-
3. Peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran		√	-
4. Peserta didik memberikan respon terhadap apa yang disampaikan oleh guru		√	-
5. Peserta didik melakukan kegiatan praktik pembelajaran dengan baik		√	-
6. Peserta didik memberikan pertanyaan kepada guru terkait materi pembelajaran		√	-

7. Peserta didik terlibat dalam pendayagunaan media pembelajaran		√	-
Kegiatan Penutup			
1. Peserta didik merangkum materi pembelajaran yang disampaikan guru		√	Guru tidak melakukan refleksi pembelajaran
2. Peserta didik memahami dengan baik materi yang disampaikan guru		√	-

Semarang, 3 November 2015

Observer

Aufal Hadaya

NIM 1102411040

**HASIL OBSERVASI GURU
PROSES PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL**

Hari, Tanggal : Rabu, 07 Oktober 2015
 Pukul : 08.30 – 10.00 WIB (2 jam pelajaran)
 Kelas : X Administrasi Perkantoran 2 (X- AP2)
 Pengamatan ke- : I
 Materi : Presentasi Video
 Keterangan : (Y = Ya, T = Tidak)

Aspek yang diamati	Y	T	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
A. Apersepsi dan Motivasi			
1. Memeriksa kesiapan dan kehadiran peserta didik	√		Guru mengecek buku peserta didik dan memeriksa kehadiran peserta didik
2. Mengaitkan materi terdahulu dengan materi yang akan di bahas		√	Guru memberikan kisi-kisi untuk ulangan tengah semester
3. Menyampaikan tujuan dan manfaat materi pembelajaran		√	-
4. Mendemonstrasikan sesuatu terkait dengan materi pembelajaran		√	-
B. Menyampaikan kompetensi dan rencana kegiatan			
1. Menyampaikan kompetensi yang akan di capai peserta didik		√	-
2. Menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran		√	-
Kegiatan Inti			
A. Penguasaan Materi Pembelajaran			
1. Menunjukkan penguasaan materi yang diajarkan baik teori maupun praktik	√		Guru mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik
2. Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan	√		-
3. Menyampaikan materi dengan jelas sesuai dengan hierarki belajar	√		-
4. Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√		Guru mengaitkan materi presentasi video dengan menunjukkan gambar Presiden Jokowi saat melakukan presentasi
B. Pendekatan Strategi Pembelajaran			
1. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan di	√		Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang

capai			ditentukan dalam RPP
2. Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√		Guru menyampaikan materi dari definisi presentasi video – fungsi presentasi video – jenis presentasi video.
3. Menguasai kelas	√		-
4. Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	√		-
5. Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif	√		Guru terlihat menegur peserta didik yang duduk nya kurang sopan. Guru juga mengingatkan peserta didik untuk merapikan baju.
6. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan		√	Guru hanya mengisi 1 jam pelajaran yaitu dari jam 08.39 – 09.20 WIB karena guru ada keperluan untuk ke Dinas Pendidikan.
7. Membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar		√	-
C. Pemanfaatan sumber belajar media pembelajaran			
1. Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber belajar	√		Guru tidak hanya menggunakan buku, tapi juga juga menggunakan internet
2. Menunjukkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran	√		Guru menggunakan media power point yang didalamnya juga juga terdapat video terkait pembelajaran Guru terlihat mahir mengoperasikan LCD proyektor.
3. Menghasilkan pesan yang menarik	√		Video yang di putar oleh guru membuat peserta didik lebih memahami pembelajaran
4. Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran		√	-
D. Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran			
1. Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran	√		Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait video yang diputar dengan cara mencatat beberapa pertanyaan di papan tulis dan meminta peserta didik untuk berebut menjawab pertanyaan tersebut.
2. Merespon positif partisipasi peserta didik	√		Guru membenarkan jawaban peserta didik yang kurang tepat, guru juga

			memberikan nilai bagi peserta didik yang berpartisipasi menjawab soal yang diberikan guru
3. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons peserta didik	√		-
4. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar	√		Guru menjelaskan materi dengan diselingi <i>guyonan</i> sehingga peserta didik merasa senang dan bersemangat.
E. Penggunaan Bahasa			
1. Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik, dan benar	√		-
2. Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	√		Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan gaya serius tapi santai, setiap apa yang di sampaikan pasti terdapat <i>guyonan</i> .
F. Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar			
1. Melakukan penilaian proses	√		Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan setelah pemutaran video, untuk memantau kemajuan belajar peserta didik
2. Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)		√	-
Kegiatan Penutup			
1. Melakukan refleksi atau membuat rangkuman pembelajaran		√	Guru tidak melakukan kegiatan refleksi pembelajaran
2. Memberikan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai remedi/pengayaan.	√		Guru memberikan tugas dan arahan/wejangan kepada peserta didik untuk persiapan sebelum UTS.

Semarang, 07 Oktober 2015

Observer

Aufal Hadaya

NIM 1102411040

HASIL OBSERVASI GURU

PROSES PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL

Hari, Tanggal : Kamis, 08 Oktober 2015
 Pukul : 09.15 – 10.00 WIB (1 jam pelajaran)
 Kelas : X Administrasi Perkantoran 2 (X- AP2)
 Pengamatan ke- : II
 Materi : Presentasi Video
 Keterangan : (Y = Ya, T = Tidak)

Aspek yang diamati	Y	T	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
A. Apersepsi dan Motivasi			
1. Memeriksa kesiapan dan kehadiran peserta didik	√		Memeriksa kehadiran peserta didik
2. Mengaitkan materi terdahulu dengan materi yang akan di bahas		√	-
3. Menyampaikan tujuan dan manfaat materi pembelajaran	√		Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa guru akan memperkenalkan teknik pengambilan gambar pada pertemuan ini
4. Mendemonstrasikan sesuatu terkait dengan materi pembelajaran		√	-
B. Menyampaikan kompetensi dan rencana kegiatan			
1. Menyampaikan kompetensi yang akan di capai peserta didik		√	-
2. Menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran	√		Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa pertemuan ini guru akan memperkenalkan teknik pengambilan gambar
Kegiatan Inti			
A. Penguasaan Materi Pembelajaran			
1. Menunjukkan penguasaan materi yang diajarkan baik teori maupun praktik	√		Guru dapat dengan baik menyampaikan materi teknik pengambilan gambar dengan praktik langsung di depan kelas.
2. Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan	√		-
3. Menyampaikan materi dengan jelas sesuai dengan hierarki belajar	√		-
4. Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√		Guru mengaitkan materi dengan teknik pengambilan gambar pada acara <i>manten</i>

B. Pendekatan Strategi Pembelajaran			
1. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan di capai	√		-
2. Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√		-
3. Menguasai kelas	√		-
4. Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	√		-
5. Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif	√		Meminta peserta didik merapikan baju/seragam
6. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan		√	Pembelajaran di mulai oleh guru pada pukul 09.20
7. Membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar	√		Guru membimbing peserta didik saat melakukan kegiatan praktik teknik pengambilan gambar karena sebagian besar peserta didik belum bisa mengoperasikan kamera SLR
C. Pemanfaatan sumber belajar media pembelajaran			
1. Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber belajar	√		Selain menggunakan buku, guru juga menggunakan internet sebagai sumber belajar
2. Menunjukkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran	√		Guru menggunakan media Kamera SLR dan tripot untuk kegiatan praktik teknik pengambilan gambar. Guru juga memperlihatkan contoh gambar teknik pengambilan gambar yang sudah di print di kertas
3. Menghasilkan pesan yang menarik	√		
4. Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran	√		Guru meminta peserta didik untuk mencoba melakukan pengambilan gambar di depan kelas.
D. Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran			
1. Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran	√		Guru meminta beberapa peserta didik untuk melakukan teknik pengambilan gambar.
2. Merespon positif partisipasi peserta didik	√		Guru memberikan nilai kepada peserta didik yang melakukan praktik teknik pengambilan gambar di depan kelas.

3. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons peserta didik	√		
4. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar	√		Guru menjelaskan materi dengan diselingi <i>guyonan</i> sehingga peserta didik merasa senang dan bersemangat.
E. Penggunaan Bahasa			
1. Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik, dan benar	√		-
2. Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	√		Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan gaya serius tapi santai
F. Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar			
1. Melakukan penilaian proses	√		Dengan adanya kegiatan praktik, guru dapat melihat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.
2. Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)		√	-
Kegiatan Penutup			
1. Melakukan refleksi atau membuat rangkuman pembelajaran		√	Guru tidak melakukan kegiatan refleksi pembelajaran
2. Memberikan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai remedi/pengayaan.		√	-

Semarang, 08 Oktober 2015

Observer

Aufal Hadaya

NIM 1102411040

**HASIL OBSERVASI GURU
PROSES PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL**

Hari, Tanggal : Rabu, 04 November 2015
 Pukul : 08.30 – 10.00 WIB (2 jam pelajaran)
 Kelas : X Administrasi Perkantoran 2 (X- AP2)
 Pengamatan ke- : III
 Materi : Presentasi Video
 Keterangan : (Y = Ya, T = Tidak)

Aspek yang diamati	Y	T	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
A. Apersepsi dan Motivasi			
1. Memeriksa kesiapan dan kehadiran peserta didik	√		Memeriksa kebersihan kelas
2. Mengaitkan materi terdahulu dengan materi yang akan di bahas		√	-
3. Menyampaikan tujuan dan manfaat materi pembelajaran		√	-
4. Mendemonstrasikan sesuatu terkait dengan materi pembelajaran		√	Guru mendemonstrasikan video animasi stop motion
B. Menyampaikan kompetensi dan rencana kegiatan			
1. Menyampaikan kompetensi yang akan di capai peserta didik	√		Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai peserta didik yaitu membuat presentasi video
2. Menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran	√		Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa pertemuan ini peserta didik akan diajarkan membuat presentasi video melalui animasi stop motion
Kegiatan Inti			
A. Penguasaan Materi Pembelajaran			
1. Menunjukkan penguasaan materi yang diajarkan baik teori maupun praktik	√		Guru dapat dengan baik menyampaikan materi teknik pengambilan gambar dengan praktik langsung di depan kelas.
2. Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan		√	-
3. Menyampaikan materi dengan jelas sesuai dengan hierarki belajar	√		-
4. Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√		-
B. Pendekatan Strategi Pembelajaran			

1. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan di capai	√		-
2. Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√		-
3. Menguasai kelas	√		Guru berkeliling kelas untuk mengecek tugas yang diberikan kepada peserta didik
4. Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	√		-
5. Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif	√		Guru meminta peserta didik untuk menjaga kebersihan kelas
6. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan		√	Guru melaksanakan pembelajaran yang seharusnya 08.30 – 10.00 WIB, dilaksanakan pukul 08.40 – 09.40 WIB
7. Membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar	√		Guru membimbing peserta didik saat melakukan kegiatan praktik teknik pengambilan gambar karena sebagian besar peserta didik belum bisa mengoperasikan kamera SLR
C. Pemanfaatan sumber belajar media pembelajaran			
1. Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber belajar	√		Selain menggunakan buku, guru juga menggunakan internet sebagai sumber belajar
2. Menunjukkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran	√		Guru menggunakan media LCD Proyektor, laptop dan menampilkan materi dalam bentuk power point
3. Menghasilkan pesan yang menarik	√		-
4. Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran		√	-
D. Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran			
1. Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran	√		Guru meminta peserta didik untuk membuat sebuah kelompok dan mendiskusikan tema/konsep animasi stop motion yang akan dibuat.
2. Merespon positif partisipasi peserta didik	√		Guru menjawab pertanyaan-pertanyaan peserta didik dengan ramah
3. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons peserta didik	√		-

4. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar	√		Guru menjelaskan materi dengan diselingi <i>guyonan</i> sehingga peserta didik merasa senang dan bersemangat.
E. Penggunaan Bahasa			
1. Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik, dan benar	√		-
2. Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	√		Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan gaya serius tapi santai
F. Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar			
1. Melakukan penilaian proses	√		Guru memberikan penilaian proses pada peserta didik dengan cara diberikan tugas membuat konsep/tema animasi yang akan di buat
2. Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)	√		Guru melaksanakan ulangan harian bab presentasi video
Kegiatan Penutup			
1. Melakukan refleksi atau membuat rangkuman pembelajaran		√	Guru tidak melakukan kegiatan refleksi pembelajaran
2. Memberikan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai remedi/pengayaan.	√		Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mengumpulkan bahan/gambar-gambar yang akan dibuat menjadi animasi stop motion

Semarang, 04 November 2015

Observer

Aufal Hadaya

NIM 1102411040

**HASIL OBSERVASI GURU
PROSES PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL**

Hari, Tanggal : Kamis, 05 November 2015
 Pukul : 09.15 – 10.00 WIB (1 jam pelajaran)
 Kelas : X Administrasi Perkantoran 2 (X- AP2)
 Pengamatan ke- : IV
 Materi : Presentasi Video
 Keterangan : (Y = Ya, T = Tidak)

Aspek yang diamati	Y	T	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
A. Apersepsi dan Motivasi			
1. Memeriksa kesiapan dan kehadiran peserta didik	√		Memeriksa kebersihan kelas
2. Mengaitkan materi terdahulu dengan materi yang akan di bahas	√		Guru menanyakan tugas yang diberikan pada pertemuan sebelumnya
3. Menyampaikan tujuan dan manfaat materi pembelajaran		√	-
4. Mendemonstrasikan sesuatu terkait dengan materi pembelajaran	√		Guru menunjukkan teknik membuat animasi stop motion di depan kelas
B. Menyampaikan kompetensi dan rencana kegiatan			
1. Menyampaikan kompetensi yang akan di capai peserta didik		√	-
2. Menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran	√		-
Kegiatan Inti			
A. Penguasaan Materi Pembelajaran			
1. Menunjukkan penguasaan materi yang diajarkan baik teori maupun praktik	√		Guru memperlihatkan kepada peserta didik, hasil animasi stop motion sederhana yang baru saja dibuat oleh guru
2. Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan	√		-
3. Menyampaikan materi dengan jelas sesuai dengan hierarki belajar	√		-
4. Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√		-
B. Pendekatan Strategi Pembelajaran			
1. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan di	√		-

capai			
2. Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√		-
3. Menguasai kelas	√		Guru berkeliling kelas untuk mengecek tugas yang diberikan kepada peserta didik
4. Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	√		-
5. Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif	√		Mengecek kebersihan kelas
6. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan		√	Guru masuk kelas pukul 09.20 WIB
7. Membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar	√		Guru menghampiri masing-masing kelompok, mengecek pekerjaan, mengarahkan dan membantu peserta didik.
C. Pemanfaatan sumber belajar media pembelajaran			
1. Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber belajar	√		Selain menggunakan buku, guru juga menggunakan internet sebagai sumber belajar
2. Menunjukkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran	√		Guru menggunakan media LCD Proyektor, laptop, hp android dan tongsis untuk kepentingan pembelajaran
3. Menghasilkan pesan yang menarik	√		-
4. Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran	√		Guru meminta peserta didik melakukan kegiatan praktik dengan menggunakan alat pembelajaran berupa hp android
D. Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran			
1. Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran	√		Guru membuat peserta didik mengerjakan tugas dengan berkelompok
2. Merespon positif partisipasi peserta didik	√		Guru membantu peserta didik dan menjawab pertanyaan peserta didik dengan baik
3. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons peserta didik	√		-
4. Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam	√		-

belajar			
E. Penggunaan Bahasa			
1. Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik, dan benar	√		-
2. Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	√		Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan gaya serius tapi santai
F. Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar			
1. Melakukan penilaian proses	√		Guru mengecek hasil pekerjaan peserta didik dengan berkeliling menghampiri masing-masing kelompok
2. Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)		√	-
Kegiatan Penutup			
1. Melakukan refleksi atau membuat rangkuman pembelajaran		√	Guru tidak melakukan kegiatan refleksi pembelajaran
2. Memberikan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai remedi/pengayaan.	√		Guru meminta peserta didik melanjutkan pekerjaannya pada pertemuan selanjutnya

Semarang, 05 November 2015
Observer

Aufal Hadaya
NIM 1102411040

**HASIL OBSERVASI PESERTA DIDIK
DALAM PROSES PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL**

Hari, Tanggal : Rabu, 07 Oktober 2015
 Pukul : 08.30 – 10.00 WIB (2 jam pelajaran)
 Kelas : X Administrasi Perkantoran 2 (X-AP2)
 Pengamatan ke- : I
 Materi : Presentasi Video

Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
1. Peserta didik menyiapkan buku pelajaran/ buku catatan	√		Peserta didik menyiapkan buku catatan
2. Peserta didik menunjukkan sikap siap belajar	√		Peserta didik duduk rapi dan tenang
3. Peserta didik mendengarkan dengan seksama rangkaian kegiatan pembelajaran yang disampaikan guru	√		-
Kegiatan Inti			
1. Peserta didik menyimak, mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru	√		Peserta didik mendengarkan, mencatat, merespon apa yang di sampaikan oleh guru.
2. Peserta didik menunjukkan sikap antusias terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru	√		Menyimak materi yang disampaikan oleh guru dengan seksama
3. Peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran		√	Peserta didik berebut menjawab pertanyaan dari guru
4. Peserta didik memberikan respon terhadap apa yang disampaikan oleh guru	√		Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
5. Peserta didik melakukan kegiatan praktik pembelajaran dengan baik		√	-
6. Peserta didik memberikan pertanyaan kepada guru terkait materi pembelajaran		√	-
7. Peserta didik terlibat dalam pendayagunaan media pembelajaran		√	-

Kegiatan Penutup			
1. Peserta didik merangkum materi pembelajaran yang disampaikan guru		√	-
2. Peserta didik memahami dengan baik materi yang disampaikan guru	√		Peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan benar

Semarang, 07 Oktober 2015
Observer

Aufal Hadaya
NIM 1102411040

**HASIL OBSERVASI PESERTA DIDIK
DALAM PROSES PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL**

Hari, Tanggal : Kamis, 08 Oktober 2015
 Pukul : 09.15 – 10.00 WIB (1 jam pelajaran)
 Kelas : X Administrasi Perkantoran 2 (X-AP2)
 Pengamatan ke- : II
 Materi : Presentasi Video

Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
1. Peserta didik menyiapkan buku pelajaran/ buku catatan	√		Peserta didik menyiapkan buku catatan
2. Peserta didik menunjukkan sikap siap belajar	√		Peserta didik duduk rapi dan tenang
3. Peserta didik mendengarkan dengan seksama rangkaian kegiatan pembelajaran yang disampaikan guru	√		-
Kegiatan Inti			
1. Peserta didik menyimak, mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru	√		Peserta didik mendengarkan, mencatat, merespon apa yang di sampaikan oleh guru.
2. Peserta didik menunjukkan sikap antusias terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru	√		Menyimak materi yang disampaikan oleh guru dengan seksama
3. Peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	√		Peserta didik melakukan kegiatan praktik pengambilan gambar di depan kelas
4. Peserta didik memberikan respon terhadap apa yang disampaikan oleh guru	√		Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
5. Peserta didik melakukan kegiatan praktik pembelajaran dengan baik	√		-
6. Peserta didik memberikan pertanyaan kepada guru terkait materi pembelajaran		√	-
7. Peserta didik terlibat dalam pendayagunaan media	√		Peserta didik dilibatkan dalam penggunaan kamera SLR

pembelajaran			
Kegiatan Penutup			
1. Peserta didik merangkum materi pembelajaran yang disampaikan guru		√	-
2. Peserta didik memahami dengan baik materi yang disampaikan guru	√		Peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan benar

Semarang, 08 Oktober 2015

Observer

Aufal Hadaya

NIM 1102411040

**HASIL OBSERVASI PESERTA DIDIK
DALAM PROSES PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL**

Hari, Tanggal : Rabu, 04 November 2015
 Pukul : 08.30 – 09.40 WIB (2 jam pelajaran)
 Kelas : X Administrasi Perkantoran 2 (X-AP2)
 Pengamatan ke- : III
 Materi : Presentasi Video

Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
1. Peserta didik menyiapkan buku pelajaran/ buku catatan	√		Peserta didik menyiapkan buku catatan, alat tulis
2. Peserta didik menunjukkan sikap siap belajar	√		Peserta didik duduk rapi dan tenang
3. Peserta didik mendengarkan dengan seksama rangkaian kegiatan pembelajaran yang disampaikan guru	√		
Kegiatan Inti			
1. Peserta didik menyimak, mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru	√		Peserta didik memperhatikan video yang di putar oleh guru
2. Peserta didik menunjukkan sikap antusias terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru	√		Peserta didik bersemangat menyimak video yang di putar oleh guru
3. Peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	√		Peserta didik berdiskusi dengan tim sekelompok
4. Peserta didik memberikan respon terhadap apa yang disampaikan oleh guru	√		Peserta didik memberikan pertanyaan kepada guru
5. Peserta didik melakukan kegiatan praktik pembelajaran dengan baik		√	-
6. Peserta didik memberikan pertanyaan kepada guru terkait materi pembelajaran	√		-
7. Peserta didik terlibat dalam pendayagunaan media pembelajaran		√	-

Kegiatan Penutup			
1. Peserta didik merangkum materi pembelajaran yang disampaikan guru		√	-
2. Peserta didik memahami dengan baik materi yang disampaikan guru	√		Peserta didik mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan benar

Semarang, 04 November 2015

Observer

Aufal Hadaya

NIM 1102411040

**HASIL OBSERVASI PESERTA DIDIK
DALAM PROSES PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL**

Hari, Tanggal : Kamis, 05 November 2015
 Pukul : 09.15 – 10.00 WIB (1 jam pelajaran)
 Kelas : X Administrasi Perkantoran 2 (X-AP2)
 Pengamatan ke- : IV
 Materi : Presentasi Video

Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
1. Peserta didik menyiapkan buku pelajaran/ buku catatan	√		Peserta didik menyiapkan buku catatan, alat tulis, Hp android dan tongsis
2. Peserta didik menunjukkan sikap siap belajar	√		Peserta didik duduk rapi dan tenang berkumpul dengan tim sekelompok
3. Peserta didik mendengarkan dengan seksama rangkaian kegiatan pembelajaran yang disampaikan guru	√		-
Kegiatan Inti			
1. Peserta didik menyimak, mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru	√		Peserta didik menyimak materi yang disampaikan guru
2. Peserta didik menunjukkan sikap antusias terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru	√		-
3. Peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	√		Peserta didik bekerja kelompok mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
4. Peserta didik memberikan respon terhadap apa yang disampaikan oleh guru	√		Peserta didik bertanya kepada guru terkait apa yang kurang dipahami
5. Peserta didik melakukan kegiatan praktik pembelajaran dengan baik	√		Peserta didik mengambil gambar menggunakan hp android untuk membuat animasi stop motion
6. Peserta didik memberikan pertanyaan kepada guru terkait materi pembelajaran	√		-

7. Peserta didik terlibat dalam pendayagunaan media pembelajaran	√		Peserta didik melakukan praktik dengan menggunakan media hp android
Kegiatan Penutup			
1. Peserta didik merangkum materi pembelajaran yang disampaikan guru		√	-
2. Peserta didik memahami dengan baik materi yang disampaikan guru	√		Peserta didik mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan benar

Semarang, 05 November 2015
Observer

Aufal Hadaya
NIM 1102411040

HASIL OBSERVASI
KOMPETENSI KEPRIBADIAN DAN SOSIAL GURU SIMULASI DIGITAL

Aspek yang diamati	Y	T	Hasil Pengamatan
A. Kompetensi Kepribadian			
1. Bertindak sesuai norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional	√		<ul style="list-style-type: none"> • Guru selalu mengucapkan salam dalam membuka pembelajaran • Guru melaksanakan budaya 3S (Senyum, Sapa, Salam) di sekolah • Guru mematuhi peraturan yang berlaku di SMK Palebon
2. Berpakaian sopan di lingkungan sekolah	√		<ul style="list-style-type: none"> • Guru memakai kemeja lengan panjang warna putih bergaris dengan celana bahan warna hitam, bersepatu pantofel hitam (05/10/2015) • Guru memakai seragam batik dari sekolah, celana bahan hitam dan bersepatu fantofel (06/10/2015) • Guru memakai kemeja batik, celana bahan hitam dan bersepatu fantofel (07/10/2015) • Guru memakai kemeja batik, celana bahan hitam dan bersepatu fantofel (08/10/2015)
3. Menunjukkan tingkah laku yang baik terhadap peserta didik	√		Guru tidak pernah melakukan tindakan kekerasan jika terdapat peserta didik yang bandel
4. Menghormati dan menghargai teman sejawat	√		Guru menunjukkan sikap membantu teman sejawat yang kesusahan dalam bidang TIK dengan tidak merendahkan sesama
5. Memberikan teladan bagi peserta didik		√	Tidak terlihat memberikan teladan kepada peserta didik
6. Menunjukkan tanggung jawab dan etos kerja yang tinggi	√		<p>Guru giat/cekatan dalam menangani permasalahan yang berhubungan dengan laboratorium, guru juga membuat SPJ BOS. Diluar jam mengajar guru lebih sering berada di dalam ruangan untuk menyelesaikan tugas-tugas tambahan yang di embannya.</p> <p>Tanggung jawab guru dalam mengajar sedikit terabaikan oleh guru karena kesibukan guru dalam menyelesaikan perbaikan lab/ pembuatan SPJ BOS,</p>

		seperti sering terlambatnya guru masuk ke kelas/ keluar kelas sebelum jam pelajaran berakhir.
B. Kompetensi Sosial		
1. Berkomunikasi dengan teman sejawat dengan baik	√	<ul style="list-style-type: none"> • Terlihat berkomunikasi dengan salah satu guru membicarakan soal UTS, berkomunikasi dengan Pak Firta dan menerima tamu dari luar (05/10/2015). • Terlihat berkomunikasi dengan Pak Soeroso pada pukul 09.28-09.59 (06/10/2015) • Terlihat berkomunikasi dengan Pak Firta terkait perbaikan laboratorium dan perbaikan kabel LCD (15/10/2015) • Terlihat berkomunikasi dengan Pak Yono terkait penggunaan Lab. Bahasa (02/11/2015) • Terlihat berkomunikasi dengan Bu MK.Catur Rini (Waka. Ketenagaan) <p>Secara keseluruhan komunikasi guru simulasi digital dengan guru baik, namun karena kesibukan guru dalam menjalankan tugas-tugasnya guru belum terlihat berkomunikasi dengan guru-guru yang lain, guru lebih sering terlihat berkomunikasi dengan guru yang berada dalam satu ruangan/ yang berhubungan dengan tugas dan tanggung jawabnya.</p>
2. Menyenangkan dalam berkomunikasi dengan peserta didik	√	<ul style="list-style-type: none"> • Terlihat menyapa dan bercanda dengan peserta didik di luar kelas • Terlihat melayani peserta didik dengan ramah terkait peminjaman kabel LCD • Dalam pembelajaran, guru selalu menyampaikan materi diselingi dengan guyonan-guyonan
3. Pandai berkomunikasi dengan warga sekolah	√	Guru Simulasi Digital terlihat bertegur sapa dengan guru baru, staf tata usaha, dapat menjalin hubungan baik dengan guru-guru, staf/karyawan di SMK Palebon Semarang.

Lampiran 6

HASIL PENGALIAN DATA METODE DOKUMENTASI

Sasaran	Dokumen yang dibutuhkan	Keadaan		Keterangan
		Ada	Tidak ada	
Guru	1. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	√		a. Materi Komunikasi Daring b. Materi Kelas Maya c. Materi Presentasi Video
	2. Silabus	√		-
	3. Sertifikat pelatihan	√		a. Workshop Produksi Video Pembelajaran dan Film Pendek tahun 2009 b. International Seminar of Science Education tahun 2011 c. Seminar Internasional Sains “Menghadapi Tantangan Masa Depan melalui Sains” tahun 2011 d. Seminar Internasional Sains “Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran Sains Menuju Bangsa Yang Berkarakter, Kritis dan Kreatif” tahun 2011 e. Seminar Nasional VIII “Biologi, Sains, Lingkungan dan Pembelajarannya Menuju Pembangunan Karakter” tahun 2011 f. Pendidikan dan Pelatihan Marketing Online Tingkat Dasar tahun 2013
	4. Karya penelitian		√	-

	5. Ijazah	√		<ul style="list-style-type: none"> a. Ijazah Sarjana Pendidikan Biologi Universitas Negeri Semarang tahun 2010 b. Ijazah Magister Pendidikan Sains Universitas Sebelas Maret tahun 2013
	6. Lembar penilaian peserta didik	√		<ul style="list-style-type: none"> a. Ulangan Tengah Semester Gasal Mata Pelajaran Simulasi Digital b. Ujian Akhir Sekolah Semester Gasal Mata Pelajaran Simulasi Digital
Sekolah	1. Profil sekolah	√		-
	2. Daftar staf pengajar	√		-
	3. Struktur organisasi	√		-
	4. Struktur kurikulum	√		-

Lampiran 7

BIODATA INFORMAN

Nama : NAYYAXFI, S.Pd, M.Pd
 Tempat, tanggal lahir : Sragen, 7 Februari 1987
 Alamat lengkap : Jambu Kulon, Cepes, Klaten.
 Pekerjaan : Guru
 Jabatan : Kepala Laboratorium
 Pangkat : -
 Pendidikan :

1. SD : SDN Bangunharjo 01
2. SMP : SMP Negeri 36 SMB
3. SMA : SMA Negeri 5 Smg
4. Sarjana : SI, Pendidikan Biologi (S.Pd)
5. Pasca Sarjana : S2, Pendidikan Sains (M.Pd)

Semarang, 5-okt- 2015

Yang menyatakan,



(NAYYAXFI, S.Pd, M.Pd)

BIODATA INFORMAN

Nama : Joko Raharjo .
Tempat, tanggal lahir : Pati, 6-6-1963
Alamat lengkap : Jl. Kaugnan II / 9 B Semarang
Pekerjaan : Guru
Jabatan : Kepala SMK Palebon Semarang
Pangkat : III / 6.
Pendidikan :
1. SD : SD N Brinjin Wareng - Winang - Pati .
2. SMP : SMP KSATRIA Pati .
3. SMA : SMA N 1. Pati .
4. Sarjana : Undip .
5. Pasca Sarjana : UPGRIK

Semarang, 12 - 10 - 2015

Yang menyatakan,


(Joko Raharjo .)

BIODATA INFORMAN

Nama : Soebandri, S.E

Tempat, tanggal lahir : Klaten, 1 Januari 1976

Alamat lengkap : Jl. Jati Kusuman Gang II Rt 1 Rw 4
No. 67 Mranggen Demak

Pekerjaan : Guru

Jabatan : Waka Kurikulum

Pangkat : -

Pendidikan :

1. SD : SDN 2 Sobayan Pedan Klaten
2. SMP : SMPN 1 Pedan Klaten
3. SMA : SMA Pakbon Semarang
4. Sarjana : STIE Cendikia Karya Utama Semarang
5. Pasca Sarjana : -

Semarang, 12 - 10 - 2015

Yang menyatakan,


 (Soebandri)

BIODATA INFORMAN

Nama : Firta Fahrudin
Tempat, tanggal lahir : Semarang, 28 Juli 1987
Alamat lengkap : Jl. Karangawang Baru Selatan no. 215
Pekerjaan : PAH Swasta
Jabatan : MRIT
Pangkat : MRIT
Pendidikan : Sarjana

1. SD : SDN Kabiluh 1, 2, 5
2. SMP : SMP N 14 Semarang
3. SMA : SMK PELITA NURANTARA 2
4. Sarjana : Universitas UNISBANK Semarang
5. Pasca Sarjana : -

Semarang, 15 - 10 2015

Yang menyatakan,



(Firta F)

BIODATA INFORMAN

Nama : Dra. AGNI Sulistjowati

Tempat, tanggal lahir : Klaten, 5 Agustus 1966

Alamat lengkap : Jl. Planboyan no 65 Sampangan Semarang

Pekerjaan : Guru

Jabatan : Penata

Pangkat : II/c

Pendidikan : S₁

1. SD : SDN Sampangan
2. SMP : SMPN 6 Semarang
3. SMA : SMAN 2 Semarang
4. Sarjana : IKIP VETERAN Semarang
5. Pasca Sarjana :

Semarang, 15 - 10 - 2015

Yang menyatakan,



(Dra. Agni S.)

BIODATA INFORMAN

Nama : KHOLIL ANNA ATMAWATI, Spd
Tempat, tanggal lahir : JEPARA, 01 SEPTEMBER 1987
Alamat lengkap : KEMUNG MDAH BLOK H NO.58 SEDARU MULYO, JEPARA
Pekerjaan : Guru
Jabatan : Guru
Pangkat : -
Pendidikan :
1. SD : SD H D2 PAPEN, JEPARA
2. SMP : SMP H D3 BRAYONG, JEPARA
3. SMA : SMA H D1 WELAHATI, JEPARA
4. Sarjana : IKIP PGRI SEMARANG
5. Pasca Sarjana :

Semarang, 01 Oktober 2015
Yang menyatakan,


(Kholid Anna A, Spd)

BIODATA INFORMAN

Nama : Soeroso

Tempat, tanggal lahir : Rembang, 21-9-1954

Alamat lengkap : Jl. Matiraban III/23 Surig

Pekerjaan : Guru

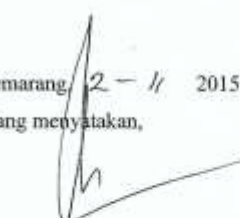
Jabatan : WPKA Humas

Pangkat :

Pendidikan :

1. SD : KANISUS KOBONG I Semarang
2. SMP : SMP PATIMURA Semarang
3. SMA : SMA NEGERI Semarang
4. Sarjana : IKIP WETAPAN jurusan Pendidikan
5. Pasca Sarjana : Geografi Semarang

Semarang, 2-11-2015
Yang menyatakan,


(Soeroso)

Lampiran 8

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU SIMULASI DIGITAL

Nama Responden : Nawawi, S.Pd., M.Pd.
 Instansi : SMK Palebon Semarang
 Pendidikan Terakhir : S2
 Jam : 11.44 WIB
 Hari/Tanggal : Senin/ 05 Oktober 2015
Keterangan :
 X : Peneliti
 Y : Informan

A. Kompetensi Pedagogik**1) Kegiatan Pendahuluan**

- X : Biasanya persiapan apa saja sih yang bapak lakukan sebelum pembelajaran?
- Y : Kalau persiapan itu biasanya di awal semester kita di minta kemarin *in-house training*.. kan ada *in-house training*. Itu kita dikumpulkan untuk membuat RPP, silabus.. apa kalau silabus itu kan sudah ada.. nah kita membuat RPP saja. Nah untuk penilaian itu dikembalikan ke guru masing-masing. Untuk penilain.. untuk yang misalkan kalau saya itu ya keaktifan anak dan lain sebagainya kan kadang hanya satu-dua. Terus tidak semua kelas kan aktif, kayak tadi kan kelasnya mungkin agak-agak rewel. Itu memang kita butuh pemikiran untuk anak-anak itu gimana saya sudah coba berbagai macam cara. Ya ini baru cara yang nyalain video. Karena kemarin ada juga yang terjadi kejenuhan, anak jenuh nah itu akhirnya saya ngubah metodenya. Kalau nggak seperti itu kita terkendala nanti, terkendala penyampaian materi dan sebagainya.
- X : Berarti itu persiapannya sekedar RPP itu pak?
- Y : Ya, RPP terus untuk materi-materi kan sudah ada di internet, ya udah kita *download-download* aja. Untuk buku kan kita juga sudah ada yang *e-book* itu. Ya kita pake itu.
- X : Setiap siswa itu mendapatkan *copyan e-book* nya?
- Y : Ndak.. ndak.. kelemahan kita itu untuk pelajaran sistem simulasi digital nggak seperti yang lain. Kalau yang lain kan istilahnya ada di tender kan, ada erlangga, ada yang bumi aksara. Nah kalo ini nggak ada bukunya sama sekali. Nah kelemahannya itu, kelemahannya nggak ada buku panduan siswa. Kalau misalkan ada ya kami beruntung. Misalkan itu kan bisa di SPJ kan. Misalnya pengadaannya bisa di SPJ kan gitu lho.
- X : Menurut bapak sendiri, kondisi peserta yang sudah siap belajar itu seperti apa?
- Y : Kalo kondisi peserta itu ketika kita masuk mereka udah.. sudah di kelas, sudah tertata rapi, itu yang paling bagus. Tapi namanya anak ketika jam peralihan itu bisa posisi ada di kantin, ada juga yang di kamar mandi.. nah kita tidak bisa me.. istilahnya mengetahui itu satu persatu.. kan kadang mereka tiba-tiba datang.. nah dari absen itu baru kita tahu ini dimana..ini dimana.. nah untuk kelas-kelas tertentu memang saya langsung kadang ngabsen..jadi saya langsung absen satu-satu dulu.. tapi ada kelas-kelas tertentu yang absennya itu malah kadang di tengah

kadang di akhir karena apa.. untuk memantau siswanya saja. Karena dari segi yang berangkat itu sebenarnya sudah kelihatan, kalau sedikit pasti bangkunya banyak yang kosong. Nah itu baru..

X : Terus bagaimana tindakan bapak ketika menemukan peserta didik yang belum siap belajar?

Y : Untuk peserta didik yang belum siap belajar, itu kadang saya pindah ke depan..terus kadang juga melalui apa tulisan..jadi saya meminta anak itu menulis. Kenapa? Kalau anak menulis, itu 20% pasti masuk ke otak. Mau tidak mau, suka tidak suka mereka pasti menulis. Nah ujungnyaa, endingnya, saya meminta mereka mengumpulkan ke dapan.. hari itu langsung saya nilai.. saya kasih nilai 80, 80, terus kadang saya beri catatan.. kadang ada yang pakek pensil.. kenapa pakek pensil? Bulpenya dimana.. saya beri catatan-catatan..nanti jenengan bisa lihat ada beberapa catatan di buku-buku mereka. Terus ada juga yang bukunya itu ya mohon maaf ada yang bukunya campur-campur.. ya ndak papa saya.. yang penting semua yang saya materikan tercatat. Nah bagi yang tidak/belum siap, mau tidak mau suka tidak suka mereka harus mencatat.

X : Terus sebelum bapak mengajarkan materi, apakah bapak terlebih dahulu meminta peserta didik untuk belajar dirumah?

Y : Kalo belajar di rumah nggak.. karna itu kan hak mereka.. sama kewajiban mereka untuk belajar di rumah. Nah untuk belajar dirumah itu hanya saat.. satu.. ujian.. itu wajib. Yang kedua seperti tadi ada tugas-tugas itu belajar di rumah. Lha kalo belajar dirumah anak-anak sendiri nggak punya buku, mau belajar apa.. yang kedua saya suruh me-*resume* mau me-*resume* apa bukunya nggak ada. Paling hanya melalui penugasan-penugasan itu, itu aja berdasarkan fakta yang saya lihat itu yang mengerjakan hanya satu dua orang, padahal itu kerjaan kelompok, karna apa? titip. Temennya nitip ke yang lain. Itu kondisi *riil* di lapangan seperti itu.

X : Berarti setiap siswa itu nggak bisa minta *copyan* bukunya ya pak?

Y : Kalau *copyan* buku kan mahal mbak. Satu lembar lima rat..apa seratus..apa dua ratus perak, di kali bukunya sendiri tebal. Jenengan tau sendiri buku simulasi digital tebal. Apalagi ada gambar-gambarnya, semakin ada gambarnya, semakin di fotokopi semakin dia nggak jelas. Solusinya ya tadi pakek *power point*, kadang ya bagikan *resume* saya, kadang sudah saya buat *resume* dulu baru di *resume* itu saya bahas. Kalau nggak anaknya saya suruh, saya kasih soal mereka cari.. lewat apa? Aplikasi android. Tapi, akhir-akhir ini kan, hp dilarang.. nah itu yang menjadi saya bingung.. karna kalau mereka mengeluarkan hp, hp nya di sita. Di peraturannya itu, tapi saya mau tidak mau, suka tidak suka, semua informasi itu ada di *online*. Di buku perpustakaan, jenengan ke perpustakaan, jenengan tanya ke perpustakaan buku simulasi digital satupun nggak ada. Padahal itu sebenarnya tugasnya pemerintah. Kalau misalnya sekolah itu meng-*copy*, itu apa dananya? Segitu banyaknya siswa. Siswa kelas satu itu banyak banget.

(Jeda sebentar)

2) Kegiatan Inti

a. Penguasaan Materi Pembelajaran

Y : Terus gimana lagi mbak?

- X : Bagaimana sih cara bapak untuk menyusun materi pembelajaran simulasi digital?
- Y : Untuk penyusunan materi, itu materi kan sudah ada di silabus.. lha untuk materinya di internet kita cari semua materinya di internet. Sama ada beberapa buku yang waktu pelatihan simulasi digital kita dapat, kita ambil dari itu. Tapi yang itu saling mengisi, jadi ada beberapa yang nggak ada, beberapa yang ada. Misalkan seperti model editing video pakek software premier itu kan di sini nggak ada disitu ada. Lha untuk video atau pelatihan-pelatihan apa itu kan modul-modulnya ada di *online*. Kalau di buku kan nggak ada, hanya *softwaranya* ini.. *softwaranya* ini.. seperti itu.
- X : Apakah bapak sudah menguasai materi dari pembelajaran simulasi digital?
- Y : Untuk materi itu yang belum saya kuasai itu yang 3 Dimensi, yang nanti semester 2. Semester 2 itu kan ada yang pake 3 dimensi, sementara komputernya itu tidak *support*. Istilahnya *processor*-nya mulai dari *mother board* nya itu nggak *support*. Lha saya harus berpikir gimana mengajarkan, tapi anak juga bisa ... solusinya paling pake video..
- X : Tutorial gitu pak?
- Y : Video tutorial-tutorial.. nah paling nanti kalo mereka praktik kita minta ke lab. lain.. jadi *switch*, harusnya kan mereka di lab. bahasa, lab. bahasa.. itu sekarang komputernya di *switch*, jadi semua komputernya yang baru-baru itu dimasukkan ke lab. multimedia. Lab. multimedia itu di *switch* ke lab. bahasa, nah kondisinya kan berbeda penggunaannya. Yang paling bagus sekarang sudah disana..yang *support* grafisnya tinggi, sekarang yang disini yang biasa. Misalnya *software* untuk *editing* foto bisa tapi sudah masuk katakan edit video yang agak sulit atau 3 dimensi grafisnya nggak *support*..ya bisa tapi *loading* nya lama..terus jumlah PC nya juga terbatas, jumlah siswa rata-rata itu per kelas 40 lebih, ada yang sampai 47. Sementara PC nya di lab. bahasa hanya 24, satu meja 2 orang. Itu belum lagi nanti kalau macet, dan lain sebagainya. Makanya di dalam laboratorium itu ada yang namanya teknisi atau MR (*maintenance and repair*). Itu dibantu itu, kalau nggak ada itu, guru nya *tok* itu nggak mungkin. Jadi saat mengajar itu ada teknisi di dalam.
- X : Pak Firta itu ya pak?
- Y : Pak Firta sama Pak Yono.
- X : Kendala-kendala yang bapak hadapi dalam menyampaikan materi sendiri apa pak?
- Y : Kendala satu.. buku. Anak nggak bisa belajar, di rumah mereka mau me-resume mau apa mereka ndak punya. Yang kedua, tidak semua anak punya hp android. Seperti tadi ketika ditanya hp nya masih jadul, masih biasa, mereka nggak bisa. Yang ketiga, saya pengen anak belajar di rumah, tapi yang mau di pelajari apa? Yang paling solusinya ya istilahnya gimana caranya guru memutar otak gimana membuat materi itu mudah di pahami tetapi murah. Seperti pakek *resume*, kita buat *resume*. Kadang mendekati ujian ada *resume* yang saya bagikan..itu ya dari situ walaupun mereka sudah punya catatan.

- X : Kalau untuk siswa sendiri tadi kan ada yang tidak mencatat gitu gimana pak?
- Y : ya, ada yang tidak mencatat sama mencatat. Tapi kalau menjelang ujian pasti mau tidak mau, suka tidak suka ketika saya bilang bukunya dikumpulkan, catatannya.. mereka pasti mengumpulkan.. yang tidak sudah saya beri tahu, *punishment* nya itu di nilai, saya berikan nilai kurang.
- X : Usaha bapak dalam mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri bagaimana?
- Y : yang pertama meningkatkan kemampuan saya, kalau di bidang IT ya mencari *software-software* yang 3 dimensi yang mudah lah.. yang dia kecil tapi *support*. Selanjutnya untuk media dan bahan kan di internet, seperti tadi kan ngambil dari youtube saya ambil videonya yang Samin Vs Semen itu ambil dari youtube, saya download dari youtube. Terus kalau misalnya ngambil utuh, harus di potong kan butuh proses yang lama.. akhirnya ya utuhan dulu saya masukkan.. nanti kalau bisa saya potong, saya potong saya perpendek. Soalnya kebanyakan itu bahan-bahan itu sekarang dari internet. Dari forum-forum itu, saya cari.. yang cocok yang mana karna nggak semua video cocok, nggak semua video di youtube itu cocok dimasukkan dijadikan bahan materi.
- X : Bapak kan sudah berusaha tadi.. lalu apakah menurut bapak usaha bapak itu sudah berhasil?
- Y : Kalau beberapa kelas itu sudah berhasil. Contoh AP (administrasi perkantoran) 3, nanti kalau jenengan masuk AP3 itu enak. Anak-anaknya itu istilahnya mendukung pembelajaran banget. Mereka istilahnya ingin tahunya tinggi, yang kedua nurut lho. Saya juga nggak tahu apakah itu memang sengaja di kumpulkan.. jadi kan kita ada empat jurusan, multimedia, administrasi perkantoran, terus ada akuntansi sama pemasaran. Lha itu kan beda-beda. Nah untuk anak pemasaran seperti tadi, anaknya memang *energik* seperti itu. Itu kan beda dengan mereka yang jurusan administrasi perkantoran. Administrasi perkantoran itu masuk sudah bagus. Inputnya sudah bagus. Nah untuk yang MM (Multimedia), itu tambah apa lagi.. itu seperti pemasaran, jadi istilahnya kalau kita golongkan ada kelas-kelas yang memang inputnya sudah bagus, ada kelas-kelas yang inputnya itu sisa-sisa dari negeri. Lha mau tidak mau gimana caranya guru untuk mengubah mereka.

b. Pendekatan Strategi Pembelajaran

- X : Apa sih pendekatan, strategi dan metode yang bapak gunakan?
- Y : kalau biasanya saya memang *direct* (langsung), tapi ada juga yang saya campur depan dulu terus di dalamnya nanti saya campur dengan mereka diskusi..*small grup discussion*. Diskusi itu sendiri itu harus diskusi yang harus sudah bertujuan, dalam artian sudah ada soal-soalnya. Bukan diskusi biasa bukan.. tapi diskusi untuk membahas soal-soal. Contohnya... (Sambil menunjukkan contoh tugas diskusi yang diberikan kepada siswa). Kalau nggak diskusi seperti ini arahnya kesulitan, tapi bukan saya ngelmpar satu-satu bukan.. kalau nglempar satu-satu kasihkan grup-grup itu istilahnya kita terlalu banyak kertas, kalau bisa kan *paperless*. Sedikit kertas tapi anak

semua. Jadi tak tulis di depan, cari makanya keluarkan hp android kalian.. nah kalau nggak mereka pake yang *wifi id (voucher wifi)*.. yang seribuan itu.. makanya disini ada internet Alhamdulillah itu mereka bisa. Jadi saya beri tugas apapun mereka sudah paham, cari sendiri. Ditinggal.. nanti kita tunggu aja pasti kembali kesini (sambil menyentuh meja). Jam pelajaran selesai pasti tugasnya sudah ada di meja saya. Nggak sampai besok nggak ada satu orang pun, mereka udah tau. Jadi hampir sama seperti kita kuliah, kita kuliah kan kadang dosennya pergi rapat dsb. itu anak-anak sudah bisa mandiri belajarnya.. tapi satu.. harus boleh pake internet, kalau nggak pake internet nggak bisa. Untungnya kita Alhamdulillah udah maju semua.

- X : Adakah kegiatan khusus yang dilakukan bapak untuk mendorong tercapainya tujuan pembelajaran khususnya simulasi digital?
- Y : kalau secara khusus simulasi digital itu tidak ada. Paling kita hanya minta alat-alat untuk diperbaiki, misalnya yang tadinya AMD, jadi Core, Core nanti masuk Corei3. Kalau alatnya diperbaiki pasti KBM nya akan jalan.
- X : Selanjutnya karakternya siswa itu kan berbeda-beda ya pak, bagaimana sih cara bapak untuk memahami dari masing-masing karakter siswa?
- Y : Karakter siswa sebenarnya setiap kelas itu berbeda-beda. Nah solusinya, cara memahaminya kalau saya buat *note* kecil di lembar itu, saya punya *note* sendiri ini anaknya aktif, aktifnya positif saya tulis pake kode-kode tertentu. Dan itu nanti ketika rapat pleno, rapat kenaikan itu di kroscek sama wali kelas dan BK. Nah BK punya catatan per individu, kalau saya hanya secara global secara umum. Si A, B, C, D, ini terlalu hiper, ini jarang masuk pelajaran saya, seperti tadi yang pojok depan itu kan dia sebenarnya berjilbab, tapi dia nggak berjilbab. Setelah keluar dari BK itu jilbabnya di lepas. Nanti kalau guru BK masuk jilbabnya di pake. Jadi anak-anak itu ketika kita menekan malah melawan.. dan kadang ada juga yang tiba-tiba cerita punya masalah dengan keluarganya, dibawa ke sekolah..dan tidak semua guru paham bahwa dia itu sebenarnya punya masalah.. kalau BK semua mengatasi 800 siswa itu ya nggak mungkin.. hanya ya sebagai seorang guru mau tidak mau ya harus tetap paham.
- X : Cara apa sih bapak lakukan dalam menghadapi peserta didik yang melakukan kesalahan seperti tadi itu?
- Y : Kalau kesalahan ya sementara saya catat dulu, kalau kita mau fisik itu nggak mungkin kalau sekarang karena istilahnya malah tidak mendidik. Sebenarnya saya ingin mereka itu manut perkataan gurunya tapi kan nggak mungkin karna seperti tadi siswa sendiri sudah membawa masalah dari rumah, masalahnya dibawa ke sekolah, dibawa ke kelas. Nah solusi saya ya tadi, yang mau ya saya ajar, yang nggak mau ya terserah tapi jangan salahkan saya kalau nggak mau nilaimu berbeda dengan yang lain. Yang lain saya beri A, dia saya beri B atau mungkin C, nilai C itu nggak lulus. Nah di rapat pleno itulah penentuannya ketika satu kelas itu di bahas siapa yang naik dan siapa yang nggak naik di saat itulah semua guru mapel mengeluarkan pendapatnya. Saya bisa saja mengatakan siswa ini di

pelajaran saya seperti ini, itu memang kenyataan. Di dukung oleh guru lain apakah dia dinaikkan? Tentu tidak. Tapi kalo ternyata itu ada latar belakang keluarga, atau macam-macam alasannya itu bisa menjadi bahan pertimbangan. Kalau saya langsung kasih pelajaran misal disuruh keluar dianya itu nanti malah seneng. Karena ada anak kita yang disuruh keluar, dianya bukannya diluar tapi dia malah keliling. Bisa ke perpustakaan, bisa ke kantin nah akhirnya dia nggak dapat apa-apa. Tapi kalau dia di dalam kelas, minimal dia mendengarkan itu sudah masuk lah ke otaknya. “oh ini pelajaran pak nawawi”, “oh ini yang pak nawawi bilang”. Entah dia mau apapun tapi dia pasti mendengarkan, apalagi suruh menulis. Dia mau nggak mau suka nggak suka pasti menulis, karena saya paksa. Kalau dia terlalu ramai, ya ujung-ujungnya kita bawa ke BK (bimbingan konseling). Karena semua guru rata-rata kalau punya masalah dilarikan ke BK. Jenengan tau sendiri anak-anak kalau ke saya seperti teman, tapi kalau sama guru lain kepalanya nunduk semua.

c. Pemanfaatan Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

X : untuk fasilitas yang ada di sekolah sendiri bagaimana pak?

Y : nah untuk fasilitas itu kita memang masih terkendala. Satu.. Ruang. Ruangnya itu.. istilahnya kalau jumlah siswa kalau masuk semua itu kurang. Makanya ada yang magang, yang kedua LCD, bermasalahnya itu di kabel. Kabel LCD itu ada usia pakai, nah ini rencana dari temen-temen lab. sama MR itu mau membuat kabel LCD sendiri. Kita sudah beli alat, sudah beli bahannya semua. Tinggal waktunya, bisanya diluar jam pelajaran. Anak-anak pulang baru kita bikin satu-satu. Itu saja dari 18 kelas baru bisa 3. Tiga saja seperti tadi, ada yang minjem. Karena apa kabel yang dipasang itu tidak semua bagus, selain itu juga sudah masuk usia pakai, tidak semua guru paham cara pakai LCD, langsung di *clop-clop* kan. Terus yang terbaru itu kan ada yang namanya pakai HDMI nggak ada VGA *card* nya kan itu kita nggak punya. Bapak-ibu guru itu laptopnya udah pake HDMI, tapi saya kan nggak punya HDMI *converter*. Saya bisa minta, tapi kalau di pinjam satu guru akhirnya lupa nggak di kembalikan. Makanya ada buku peminjaman. Disini rata-rata jenengan bisa lihat, rata-rata peminjaman LCD semua. Lha ini untuk memfasilitasi mereka, ada kelas yang nggak ada LCD nya bahkan kelas yang ada LCD nya pun penggunaannya hampir setiap hari. Pinjam LCD, pinjam kabel, ada juga yang pinjam *sound* dikelas kan nggak ada.

X : Berarti untuk masing-masing kelas itu sendiri ada yang belum ada LCD nya pak?

Y : Ada, depan aula itu ada dua kelas *to*. Yang lain sudah ada, tapi kabelnya bermasalah. Makanya anak kesini pinjam kabel. Nah itu saya selaku Kepala Lab. di bawah Sarpras istilahnya juga membawahi teknisi-teknisi, gimana caranya anak juga pembelajaran tapi juga nggak ada *complain*.

X : Dalam menyampaikan materi sendiri biasanya bapak menggunakan media apa?

Y : Kalau media seperti tadi pakai LCD proyektor, power point, tapi juga pakai tulisan biasa. Kadang saya buat *resume* nanti anak

menulis. Kita memang terkendala itu di bukunya, kalau ada buku anak nggak usah pakai media apapun di buku sudah ada tinggal di buka halaman sekian sampai sekian. Tapi kita nggak punya buku pegangan siswa, buku pegangan siswa 100 halaman lebih. Anak di minta bayar SPP, bayar ini kalau di minta bayar buku pada nggak mau. Tapi kalau internet seribu rupiah mau. Itu bedanya anak sekarang, hampir setiap hari bisa habis 4-5 kartu sehari.

X : Apakah bapak melibatkan peserta didik dalam pendayagunaan media pembelajaran?

Y : Sebenarnya untuk mata pelajaran simulasi digital ini kan ada teori dan praktik. Untuk praktik, setiap siswa akan menggunakan media komputer IT yang ada di lab. Namun, untuk saat ini lab. bahasa sedang diperbaiki nanti kalau lab. bahasa sudah kembali pulih itu akan ada praktik disitu, nah disitulah nanti anak-anak akan menggunakan media komputer. Mulai dari membuat *email*, akun *edmodo*, ujian *online*, sampai nanti praktik 3 dimensi itu lewat media komputer. Tapi kita masih terkendala jumlahnya, kalau satu orang satu komputer nggak cukup. Selain itu saya juga harus mendatangkan teknisi kalau saya pembelajaran di kelas.

d. Pembelajaran yang memicu keterlibatan peserta didik

X : Cara apa yang bapak lakukan untuk menumbuhkan partisipasi aktif siswa?

Y : Kalau partisipasi anak-anak itu ya tadi lewat motivasi dulu, kamu belajar disini untuk apa diluruskan dulu. Kalau emang nggak belajar ya udah keluar aja dulu. Kalau motivasinya mereka untuk belajar, apapun yang kita minta pasti mereka mau. Dan itu juga positif bagi siswa.

X : Biasanya bentuk keaktifan peserta didik dalam pembelajaran itu seperti apa?

Y : Satu itu bentuknya menulis, banyak sekali yang mau menulis bahkan kalau nggak menulis itu mereka tanya “pak, nggak ada catatan?”, “pak, nggak ada tugas?”. Yang kedua bentuknya presentasi-presentasi, yang ketiga ujian praktik.

X : Cuma tiga ya pak berarti?

Y : Ya rata-rata seperti itu.

X : Apakah bapak juga selalu menumbuhkan kebiasaan positif ketika pembelajaran?

Y : kalau kebiasaan positif yang jelas berdoa itu. Kalau jam pertama itu kita asmaul husna itu wajib. Yang kedua misalkan istirahat itu kita minta sholat dhuha. Kita memang nggak punya mushola tapi kita sebelah sama masjid, kalau ketemu salam, 3S itu senyum sapa salam. Jadi kalau mau *grundel-grundel* ketemu gurunya kalau sama pak nawawi *mesti ngguyu*. Kadang karena kedekatan mereka sama gurunya mereka lebih enak kalau kita ajak.

e. Penilaian proses dan hasil belajar peserta didik

X : Bagaimana cara bapak melakukan penilaian proses?

Y : Untuk penilaian proses itu, kan saya tidak bisa menilai semuanya satu kelas apalagi kelas yang saya ampu ada 6 kelas lebih. Misalkan dari semua kelas itu paling sehari hanya bisa 2 atau 3 orang, tapi kan

- pertemuannya rutin. Nah penilainnya saya menyesuaikan dari blanko bapak waka kurikulum.
- X : Untuk aspek-aspek yang dinilai berarti penentuannya dari sekolah begitu pak?
- Y : Ya penentuannya dari sekolah, yang jelas kita punya catatan-catatan sendiri lah. Catatan untuk anak yang plus dan yang minus. Anak yang aktif dan anak yang nggak aktif. Itu kita sudah punya catatan, lha yang lain gimana? Kita pukul rata. Yang kelihatan paling anak yang positif dan yang negatif, itu sudah jelas. Lha yang lain ya rata-rata, rata-rata paham atau tidak. Kalau yang plus sudah jelas pasti dia paham, kalau yang minus dia pasti nggak paham, yang lain pasti antara rata-rata paham sama yang tidak paham. Nah itu kan dari catatan-catatan pencil kah, bolpen biru, atau bolpen merah kah.. bapak-ibu guru kadang juga buat seperti itu. Jadi misalkan siswa ini, dinaikkan atau tidak? Lha nilai sikapnya gimana? Lha baru kita buka catatan sikapnya.
- X : Terus untuk semacam indikator/ instrument penilaiannya itu bagaimana pak?
- Y : Untuk instrument penilaiannya kita hanya ngikut waka kurikulum, nah kita hanya membuat indikatornya saja. Nilai sekarang kan A,B,C,D. nilai A, A+ dan A-, A+ jika anak dapat ini ini ini... nilai itu lalu di konversi. Nah itu dari bapak waka kurikulum. Kita hanya buat indikatornya saja.
- X : Indikatornya dari mana pak?
- Y : Indikatornya ya dari silabus, setiap tujuan itu kan siswa dapat... (bla bla bla) itu kan dari tujuan-tujuan. Digabung jadi satu jadi nilai A. Nilai B nanti dia kurang ini, C tidak dapat ini, tapi bisa ini *tok*.
- X : Tindak lanjut dari penilaian itu bagaimana pak?
- Y : Nah untuk penilaian, nanti masuk ke pangayaan. Kalau dia memang butuh pangayaan ya kita tambah pangayaan, tapi kalau nggak yaudah kita lanjut materinya.
- X : Ketika bapak mengajar di kelas, daya tangkap peserta didik selama ini bagaimana pak?
- Y : Kalau bicara kelas itu bicara jurusan..kalau multimedia itu 50:50 karena memang inputnya kurang. Kalau Akuntansi sama Administrasi perkantoran itu 80:20 banyak yang menangkap, terutama AP3. Tapi kalau pemasaran 60:40.
- X : Cara bapak mengatasi peserta didik yang daya tangkapnya rendah seperti apa?
- Y : Kalau daya tangkap rendah, nanti saya panggil. Saya bilangin di depan kelas, ini catatan kamu kurang kalau perlu hari ini dikumpulkan, kalau perlu kamu pindah kesan ini di catat semua. Karena kalau dia mencatat itu 20% pasti masuk ke otak, walaupun itu judulnya *tok*. Daripada dia nggak tahu sama sekali. Kalau guru lain enak seperti PKN, Sejarah itu sudah ada buku siswanya. Kalau untuk simulasi digital buku pegangan guru ada, buku pegangan siswa nggak ada. Kalau kita pake internet terus mereka bilang “pak, kok minggu-minggu ini internet terus uang saya habis”, “yaudah pakai hp mu saja, pelajaran pak nawawi keluarkan hp yang di cari ini saja”.

- X : Langkah yang bapak lakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa apa?
- Y : Solusinya mereka kita berikan remidi, kita berikan soal.. “kemarin soalnya apa?” , “uraian pak”, “kesusahan ya?” yaudah saya buat soal pilihan ganda. Pilihan ganda masih nggak bisa saya berikan soal TTS, kadang juga mencocokkan menjodohkan.
- X : Untuk kelas MM dan PM itu rata-rata belum memenuhi nilai KKM pak?
- Y : Rata-rata itu 50:50, solusi meningkatkan KKM nya itu ya lewat tugas. Makanya tugasnya paling banyak di kelas itu.
- X : Untuk hasil belajar itu sendiri apakah selalu dikomunikasikan dengan orang tua atau guru?
- Y : Kalau orang tua lewat LHBS (lembar hasil belajar siswa), Raport, Laporan Mid.

3) Kegiatan Penutup

- X : Apakah bapak selalu melakukan refleksi pembelajaran?
- Y : Nggak, saya nggak pernah. Cuma dibuatkan catatan-catatan saja.

B. Kompetensi Profesional

- X : Menurut bapak sendiri bagaimana sih pembelajaran yang baik itu?
- Y : Pembelajaran yang baik itu gurunya menguasai materi, yang kedua guru sudah mempersiapkan semuanya, yang ketiga anaknya juga harus sudah siap untuk diajar dan belajar. Terus media, alat mendukung semua. Sudah disiapkan bahan semuanya tapi kalau nggak ada LCD ya percuma.
- X : Apa yang bapak ketahui mengenai standar kompetensi dan kompetensi dasar?
- Y : Standar kompetensi dan kompetensi dasar itu kan penentuan dari arah penilaian. Jadikan ada standarnya kalau mereka sudah memenuhi itu ya cukup. Istilahnya untuk acuan-acuannya jadi tidak melenceng jauh.
- X : Terus untuk RPP sendiri bapak membuatnya itu..
- Y : Per semester dan itu juga di awal, kadang saya ngopy-paste yang sudah ada saya ganti tahunnya saja kalau memang materinya sama. Tapi kalau ada perubahan mendasar terhadap struktur materi, itu baru kita ubah. Karena struktur materi setiap tahun itu bisa berubah bisa sama. Kadang bisa bertambah lebar/luas, bertambah lebih dalam bisa juga ada yang ini sudah nggak sesuai sehingga diganti.
- X : Apakah bapak memilih materi dan mengolahnya sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik?
- Y : Kalau tingkat perkembangan rata-rata hampir sama, jadi tidak saya bedakan. Hanya kalau disini nggak bisa, saya coba disana kok juga nggak bisa nanti saya ganti.
- X : Aktifitas dan keterlibatan bapak dalam pengembangan profesi guru itu sendiri seperti apa pak?
- Y : Untuk pengembangan profesi sendiri terus terang saya belum mengikuti uji profesi. Uji profesinya akna dilaksanakan bulan depan mungkin di SMA/SMK yang ditunjuk. Disitu baru tau nilai profesi saya. Tapi sekarang standarnya 80, guru yang nggak bisa sampai 80 itu guru yang tidak profesional sekalipun dia sudah menerima sertifikasi. Saya belum bersertikat, syarat sertifikasi ada SK guru tetap, memiliki nomor induk pegawai. Nomor induk kan syaratnya ada SK pegawai tetap, saya kan

bukan guru tetap. Dan usia guru tetap harus 3 tahun. Baru terima ini, baru 3 tahun ke depan baru bisa sertifikasi. Nah itu kendala-kendal guru di lapangan apalagi yang guru-guru muda.

X : Bapak sendiri itu *basic*-nya kan sains pak, lalu bagaimana ceritanya kok bisa masuk di multimedia?

Y : Jadi ceritanya dulunya S1 nya kan di Unnes, terus sebelum lulus saya masuk di Pusat Pengembangan Media Pendidikan (PPMP). Jadi S1 semester akhir saya di Unnes turun langsung ke Bendan, kerja disana editing, pembantu editing sama ambil gambar. Selesai itu baru saya di SMK Swasta Nurul Islami di Mijen, nah di Mijen itu mata pelajarannya IPA untuk kesehatan keprawatan kan cocok, terus ada fisika, ada kimia juga cocok. Setelah itu saya ambil S2, ambil S2 terus dapat tawaran disini, tapi melalui tes. Jadi saya tes dulu, ada tes wawancara ada tes media, ada tes untuk microteaching. Lolos, baru setelah satu semester saya nggak kuat dua sekolah, saya pindah kesini yang jamnya lebih banyak. Nah disini oleh bu kepala sekolah yang lama, di minta membantu karena waktu itu ujian saya IT. Yang lain pada buat power point saya membuat media pembelajaran dari flash. Akhirnya diterima disini. S2 saya selesai saya disini, sekarang menjadi kepala laboratorium. Nah kenapa kok bisa di multimedia ya karena *background* saya itu karena saya bisa IT, bisa editing video, dan ada mata pelajaran video di kelas 3. Nah mata pelajaran simulasi digital dan pemasaran online kenapa saya ampu karna untuk pemasaran online gurunya itu aliran *kasepuhan* (sudah sepuh-sepuh) untuk belajar lagi dari awal itu nggak mau, dan untuk online itu kan terus berkembang dari facebook, line, twitter sampe sekarang era bukalapak. Nah dari background itulah saya ngajar simulasi digital, karena saya di beri tahu untuk semester ini IPA sudah nggak ada. Harapan saya ya IPA ada jadi saya bisa ngajar IPA. Tapi kan *basic* sains katanya sudah tidak diperlukan disini.

X : Berarti bagi bapak sendiri untuk mata pelajaran simulasi digital untuk materinya nggak masalah ya pak?

Y : Untuk materinya istilahnya itu bisa dipelajari, dia juga tidak terlalu ribet materinya. Tidak seperti mata pelajaran fisika, kimia yang memang harus dipelajari. Kalau mata pelajaran IT kan terus berkembang, kalau kita nggak bisa ngikuti kita kalah. Kalau simulasi digital jelas materinya itu, tapi kalau IT terus berkembang, gurunya juga harus berkembang. Untuk biologi, fisika, kimia, punya karakter sendiri-sendiri. Kalau mereka nggak dari sains mereka nggak paham esensinya.

X : Hal apa saja yang bapak lakukan untuk meningkatkan kompetensi profesional bapak?

Y : Ya itu mengikuti pelatihan-pelatihan..kemarin mengikuti pelatihan simulasi digital..

X : Dimana pak?

Y : Di UNISBANK. Pelatihan pemasaran online terus juga ada MGMP gitu

X : untuk guru simulasi digital ada MGMP nya juga pak?

Y : Yang ini belum ada, saya ikutnya yang multimedia. Itu di SMK 8 kan ada

X : Bagaimana cara bapak melakukan sebuah refleksi diri untuk mengembangkan kinerja bapak?

Y : Ya itu melalui pertemuan-pertemuan itu, ada kendala-kendala apa kan kadang kita dikumpulkan..

- X : Pertemuan guru sekolah sendiri itu pak?
- Y : Ya pertemuan intern, itu kan guru saja tanpa ada campur tangan siswa. Kadang kita Tanya ke guru lain yang IT ini gimana terus ada masukan pakai software ini aja... kadang juga lewat forum. Di facebook kan juga banyak forum simulasi digital, salah satu kenalan saya mas Prayitno itu kan juga di SEAMOLEC. Jadi kalau ada apa-apa saya tanya.
- X : Seorang guru itu sendiri kan di tuntutan untuk melakukan penelitian tindakan kelas, lalu apakah bapak sudah melakukannya?
- Y : Sudah dulu mau yang IPA, tapi karena sekarang IPA sudah nggak ada saya bingung arahnya. Kalau dulu IPA jelas, pertemuan ini ini mau tak buat tapi setelah itu ganti materi kan yang saya rencanakan gagal. Dulu sudah mau rencana IPA, terus anak-anaknya kan sudah paham. Kelas ini yang mau tak pakai yang bermasalah tapi sekarang belum.. karena semester satu istilahnya baru pemahaman siswa juga pemahaman kelas. Dari semester satu ke semester 2 ini kalau mau melakukan PTK bisa. Jadi paham gitu lho, kelas-kelas mana yang perlu di obati kelas-kelas mana sudah bisa.
- X : Kalau untuk kelas X yang simulasi digital berarti belum ya pak?
- Y : Belum belum, belum ada.
- X : Apakah bapak mempelajari berbagai disiplin ilmu untuk memperkaya pengetahuan bapak tentang mata pelajaran ini?
- Y : Ya
- X : Contohnya apa pak?
- Y : Untuk disiplin ilmu kan IT itu jelas. IT saya pelajari mulai dari web terus kemarin ada juga pemasaran online, terus juga untuk *basic* sains saya tetep pelajari karena itu ilmu saya. Jadi kaya biologi itu tetep saya pelajari walaupun disini belum dapat. Karena harapan saya kan kalau bisa disini tapi juga bisa jadi dosen.
- X : Teknologi apa yang sering bapak gunakan baik di pembelajaran maupun di luar pembelajaran?
- Y : Android, pakai Laboratorium, pakai LCD
- X : Kalau dari bapak sendiri untuk kegiatan sehari-hari yang sering..
- Y : Oh kalau sehari-hari paling banyak internet, karena semua kegiatan kita itu hampir semuanya berbasis internet. Apalagi info dari Dinas Pendidikan itu dari internet semuanya. Termasuk SPJ BOS ini yang segini tumpukan nanti online semua. Di tugas tambahan saya itu yang banyak, jadi akhirnya jam-jam saya.. saya berusaha bagaimana tugas tambahan itu tidak mempengaruhi siswa untuk belajar.
- X : Sebagai guru simulasi digital, menurut bapak pentingnya belajar simulasi digital itu apa?
- Y : Kalau simulasi digital itu sebenarnya mata pelajarannya itu kan kalau bisa lebih di perkhhusus, diperkaya lagi. Jadi misalkan untuk contoh-contoh AP, MM, itu diberi contoh-contohnya lah. Jadi bukan kita yang mencontohkan ke anak, tapi di dalam modulnya atau pengembangan modulnya lebih di fokuskan ke tiap jurusanlah atau bisa mungkin yang terkini kaya line, facebook, twitter itu kan belum masuk, tapi anak-anak sudah masuk. Jadi, jangan hanya edmodo saja, tapi juga yang lain apa. Jadi modulnya itu kalau bisa diperkaya. Kalau memang butuh revisi ya di revisi lagi.

C. Kompetensi Kepribadian

- X : Bagaimana peran dan tanggung jawab bapak sebagai seorang guru?

- Y : Kalau peran dan tanggung jawab saya jelas, satu.. mengajar. Dua.. mendidik. Mengajar sama mendidik itu beda, mengajar itu menyampaikan materi kadang sekarang anak mencari sendiri materi. Lewat itu tadi pertanyaan satu , nanti anak cari.. boleh buka google.. boleh buka internet karena nggak ada buku. Mendidik, seperti tadi dia nggak pakai jilbab, gimana caranya dia pakai jilbab? Ya BK, percuma kalau saya.. kalau BK pasti ujungnya orang tua, orang tua pasti nanti ujungnya anak lagi.. ya kan.. itu kembali lagi ke situasi keluarganya.. kalau situasi keluarganya mendukung anak untuk belajar pasti belajar. Jadi tugas saya itu yang pertama mengajar, yang kedua mendidik, yang ketiga itu posisi saya sebagai Kepala Laboratorium jadi harus mengayomi bapak-ibu guru istilahnya bapak-ibu guru ada keluhan apa, anak-anak ada keluhan apa. Kepala Lab kan dibawahnya Sarpras, kalau waka Sarpras nggak ada kan saya penggantinya. Bantu-bantu listrik lah, atau air, atau apa.. jadi fungsi-fungsi itu harus saya jalankan sementara mengajar dan mendidik tetap saya jalankan. Ya pinter-pinternya kita membagi. Akhirnya ya itu lembur.. karena perintahnya pak Benyamin jelas.. jangan sampai anak tidak mendapatkan hak nya. Hak nya diajar.. selain itu juga diubah sikapnya kalau bisa.. kalau nggak bisa berarti dari sananya.. istilahnya hatinya sudah jadi batu.. kalau jadi batu kalau di pecah ya butuh waktu yang lama.
- X : Apa yang bapak ketahui mengenai kode etik guru dan poin apa saja yang ada di dalamnya?
- Y : Yang jelas guru kan tidak boleh dekat sama anak, anak boleh dekat sama kita ya sewajarnya saja jangan lebih dari itu. Anak pingsan kalau perempuan saya pasti minta temennya yang bawa.. karena takut terjadi fitnah.. terus jangan sampai pakai kekerasan. Terus kalau disini untuk yang jam pertama kalau bisa gurunya sudah masuk kelas sebelum jam 7 untuk berdoa. Kalau bisa guru juga mencontohkan lewat kerapian, kerajinan.
- X : Kontribusi yang bapak berikan kepada sekolah terkait pengembangan profesi bapak apa?
- Y : Untuk pengembangan itu yang jelas kita berkeinginan untuk memperbaiki alat terus. Jadi saya minta pihak sekolah untuk memperbaiki alat dan Alhamdulillah walaupun tidak langsung semuanya. Pergantian *motherboard* dulu, pergantian RAM, pergantian monitor.. karena saya sebagai kepala lab dan guru biasa.dari guru *request* pengadaan apa nanti kita tampung dan kalau bisa kita sediakan. Karena tujuannya kembali lagi ke siswa. Tapi yang jelas harus bisa dipertanggung jawabkan. Kalau usulannya nggak jelas ya nggak saya terima. Tapi kalau kembalinya ke siswa kita terima.
- X : Mungkin selain alat pak? Seperti prestasi sekolah..
- Y : Ya anak-anak kita yang multimedia kemarin juara di UNISBANK yang angkatan kemarin, yang angkatan ini juga ikut lomba.. kita juga ikut LKS.. kalau saya membantu menyediakan perlengkapan-perengkapan pendukung.. supportingnya.. kalau yang memberi materi kan guru per bidang jurusan masing-masing. Jadi saya membantu kelancaran kegiatan LKS itu. LKS kan ada pemasaran, ada multimedia, ada AP, macem-macem. Kalau yang bersinggungan langsung dengan simulasi digital itu yang dari UNISBANK, yang dari UNISBANK itu tingkat jawa tengah kalau nggak salah.. lomba *do it competition* namanya.. makanya saya kasih materi mereka.. ms.word, exel..

- X : Alasan bapak mengapa memilih berprofesi guru apa sih?
- Y : Karena ini pilihan. Guru itu bukan pekerjaan, tapi pilihan. Karena (mohon maaf) gaji di swasta itu beda dengan gaji negeri. Kalau gaji kita kan sedikit, kita dibayar perminggu itu per jam nya berapa.. bukan seperti dosen, kalau dosen sekali datang itu dapat..kalau guru itu seminggu berapa yaudah itu gajinya sebulan..Itulah menjadi penyebab guru itu sebenarnya adalah pilihan. Istilahnya bukan menjadi pekerjaan utama. Untuk sementara saya hanya full guru disini, karena Alhamdulillah itu cukup.
- X : Dan yang menjadi kebanggan bapak menjadi seorang guru itu apa pak?
- Y : Kalau guru bangganya itu ketika melihat anak-anaknya berhasil.seperti kemarin ada yang kesini “Pak, Alhamdulillah saya sudah kerja”. “Gajimu berapa?”. “Alhamdulillah 1,7”. Alhamdulillah..
- X : Ketika bapak meninggalkan kelas, apa yang bapak lakukan?
- Y : Kasih tugas melalui guru piket, atau bisa saya titipkan ke teknisi.. mas Firta itu..saya sms kirim email.. “Mas, ini saya sedang di Solo, saya kirimkan lewat email tolong berikan ke guru piket”.

D. Kompetensi Sosial

- X : Bagaimana hubungan bapak dengan masing-masing peserta didik?
- Y : Alhamdulillah selama ini dari peserta didik tidak ada yang sampai istilahnya *nyegat* saya di jalan.. ya ketemu nyapa.. ya masih melakukan 3S itu.. senyum sapa salam..
- X : Apakah bapak mengkomunikasikan hasil belajar dengan orang tua?
- Y : Kalau orang tua itu hanya wali kelas, jadi kalau guru itu hanya sampai dengan rapat, dari rapat sampai ke wali kelas. Jadi tidak ada disini itu guru langsung bertatap muka dengan wali kelas kecuali yang bermasalah. Misalkan ada anak hp nya sampai di pinjam pada mata pelajaran tertentu.. ya guru itu akan dipertemukan dengan orang tua di fasilitasi oleh BK. Baru saat itulah terjadi pertemuan, atau mungkin guru itu juga menjabat menjadi wali kelas mungkin ada urusan SPP atau apa itu baru bisa ketemu.. Tapi rata-rata ketemu itu di rapat pleno di awal sama kalau ada OJT (*On Job Training*) atau istilahnya praktik magang baru bisa ketemu. Jadi orang tua dipanggil ketika rapat pleno awal tahun, praktik magang dan pembagian LHBS.
- X : Bapak juga menjadi wali kelas?
- Y : Kalau tahun ini nggak, kalau tahun kemarin iya.
- X : Berarti Cuma Kepala Lab?
- Y : Ya, kepala lab.
- X : Berarti untuk pelibatan orang tua di dalam sekolah ya sebatas itu tadi pak?
- Y : Ya sebatas itu.. Saat ujian, saat SPP nya bermasalah, saat anaknya bermasalah, udah itu..
- X : Terus untuk guru simulasi digital sendiri itu kan sudah banyak pak di Semarang, bapak sering nggak berkomunikasi dengan sesama guru simulasi digital?
- Y : Simulasi digital itu hanya mata pelajaran sub. Mata pelajaran utama mereka itu di kompetensi keahlian jurusan masing-masing. Jadi itu semacam mata pelajaran di dalam mata pelajaran yang lain. Jadi guru kompetensi dia ngajarnya ini.. dia ngajar juga simulasi digital. Jadi hanya mungkin di forum-forum itu saja.. di facebook itu kan ada forum simulasi digital.. kadang ada SEAMOLEC kita tanya kesana aja langsung..

- X : Tapi untuk pertemuan forum itu rutin nggak pak?
- Y : Itu nggak ada.. adanya saat pelatihan saja.. saat pelatihan aja yang datang ganti-ganti.. karena gurunya yang ngajar itu biasanya *backgroundnya* IT. Kalau dia nggak IT, pasti dia nggak mungkin mau ngajar. Karena di SMK itu nggak seperti di SMA. Di SMA, guru IPA ada biologi sendiri, fisika sendiri, kimia sendiri..di kita nggak. Saya sendiri membawahi mapel ini.. guru produktif membawahi mapel ini.. dsb. “Bu, mau simulasi digital? Bisa IT?” “Bisa” ya jam saya diberikan kesana. Jadi guru simulasi digital bukan full di simulasi digital, pasti ada mata pelajaran pendamping lainnya. Jadi itu bisa menjadi minor bisa menjadi mayor, tergantung jamnya.
- X : Berarti selama ini memang guru simulasi digital nggak ada yang fokus benar-benar ke simulasi digital?
- Y : Nggak ada, bukan seperti guru sejarah yang khusus sejarah saja. Guru simulasi digital itu pasti bisa mengajar mapel-mapel yang lain tergantung jurusannya dia. Dia kalau dari jurusan mesin, dia ngajar simulasi digital bisa.. tapi biasanya dia ada *basic* IT. Seperti kita itu yang ngajar saya, karena yang lain ngajar produktif.. kan ada produktif, normatif, adaptif..
- X : Dari pemerintah sendiri itu memang nggak ada ketentuan guru simulasi digital itu harus seperti apa?
- Y : Nggak ada, yang penting *basic* IT. Dia *support* IT, dia bisa IT, udah itu aja.
- X : Bagaimana cara bapak bergaul di lingkungan sekolah/masyarakat?
- Y : Ya biasa.. kita ketemu.. ngobrol..
- X : Bapak juga mengikuti organisasi profesi gitu nggak?
- Y : Kalau organisasi profesi itu nggak ada saya.. mungkin nanti..
- X : Kalau untuk kegiatan organisasi di desa tempat tinggal bapak?
- Y : Saya menjadi salah satu pengurus bagian ta'mir masjid, bantu-bantu... kalau ada apa.. kaya Qurban kemarin.. udah itu aja..
- X : Menurut bapak, komunikasi seperti apa yang perlu dilakukan guru dengan rekan komunitas profesinya?
- Y : Kalau seprofesi tidak hanya membahas pengembangan materi ke depan tetapi juga evaluasinya. Karena saat ini, kita bingung sebenarnya.. evaluasi segitu banyaknya yang di pakai yang mana..? setelah kita pakai ternyata dari sekolah beda.. lha itu istilahnya harus sinkron antara waka kurikulum dengan guru-guru.
- X : Ketika bapak menemukan cara belajar yang inovatif apakah bapak juga sering berbagi dengan guru-guru yang lain?
- Y : Kalau yang inovatif susahnya itu dengan yang aliran *kasepuhan*. Mau diajak maju susah, kalau yang muda-muda mereka sudah paham.

HASIL WAWANCARA DENGAN KEPALA SEKOLAH

Nama Responden : Drs. Joko Raharjo, M.Pd.
 Instansi : SMK Palebon Semarang
 Pendidikan Terakhir : S2
 Jam : 11.52 WIB
 Hari/Tanggal : Senin/ 12 Oktober 2015

Keterangan :

X : Peneliti
 Y : Informan

A. Kompetensi Pedagogik

X : Pak Nawawi sudah berapa lama ya pak mengajar di SMK Palebon?

Y : Pak Nawawi ngajar disini... 4 tahun..

X : Berarti sejak tahun 2011 ya pak?

Y : 2011-an yaa.

X : Menurut bapak, bagaimana kemampuan pak Nawawi dalam menyusun perencanaan pembelajaran?

Y : Kalau sesuai perencanaan perangkat pembelajaran atau RPP yang saya dapat dari Pak Nawawi, setelah saya koreksi bagus juga..kemudian pengembangannya juga bagus. Karena masing-masing itu tadi kembali ke kompetensi individu ya. Walaupun dia disini dia backgroundnya bukan... dia backgroundnya kan mipa.. kemudian S2 nya juga linear mipa tapi untuk masalah IT dan lain sebagainya memang luar biasa bagus, diatas rata-rata lah dibandingkan guru-guru yang lain. Jadi untuk pembelajaran yang hubungannya dengan digital, ya bagus karena memang dasar IT nya sudah bagus sendiri. Dan dulu juga dia saya percaya untuk mengembangkan pembelajaran online melalui program aplikasi edmodo. Itu dia yang mengembangkan ke teman-teman yang lain. Jadi dia termasuk salah satu tokoh.. pasukan saya, orang kekuatan saya untuk mengembangkan IT. Termasuk di pembelajaran online, salah satunya dia yang andil untuk merancang. Kan kami punya wacana untuk pembelajaran online.. artinya anak yang magang itu tidak akan ketinggalan pelajaran, kita bisa memberikan pelajaran lewat online. Itu salah satunya dia yang merancang, merancang dari semuanya dari servernya dari jaringannya termasuk sistem aplikasi yang digunakan.

X : Menurut bapak, bagaimana kemampuan pak Nawawi dalam membimbing peserta didiknya?

Y : Karena untuk penguasaan siswa, membimbing siswa itu kan butuh jam terbang..sependai apapun sehebat apapun kalau guru masih dalam posisi 1-5 tahun ya mau dikatakan mampu ya mampu untuk tolok ukur itu, tapi kalau yang menuju ke sempurna profesional itu butuh waktu. Paling nggak 10 tahun lah baru bisa membimbing anak. Jadi di sekolah yang ingin kita capai itu kan ada 3, *knowledge* (pengetahuan), *skill* (keterampilan), dan yang tidak kalah pentingnya adalah *attitude* (perilaku/karakter). Ini yang ketiga ini kalau yang pengetahuan dan keterampilan walaupun baru lulus, bisa. Tapi kalau perilaku ini kan juga menyesuaikan dengan tingkatan perilaku guru itu sendiri. Kalau baru lulus sampai 5 tahun itu kan termasuk guru masih muda, jiwanya juga masih muda, untuk mencapai karakter Indonesia ke depannya ini orang-orangnya seperti apa ya itu kan belum

bisa seperti itu. Tapi kalau dikategorikan bagaimana dia? Ya baik, cuma belum sempurna. Belum sempurna sebagaimana guru yang berusia 50 tahun, yang sudah 20 tahun ngajar ya masih jauh beda. Cara memberikan bimbingan kepada anak juga masih beda, kan psikologisnya beda juga. Tapi kalau dibilang bagaimana pak? Ya baik, cuma belum bisa sempurna seperti gurur-guru yang sudah senior. Tapi kami tetep menghargai itu dan itu kan butuh waktu, kalau pembinaan seperti itu.

X : Bagaimana kemampuan pak Nawawi dalam melaksanakan pembelajaran?

Y : Kemampuannya sesuai dengan hasil supervisi.. dia memang orang cerdas ya.. kalau di luar supervisi saya kurang tahu, tapi pas pada waktu di supervisi sih bagus, sesuai RPP, langkah-langkahnya juga sesuai..hanya kadang yang kurang pas itu intonasi dalam menjelaskan, kondisi kelas seperti ini, suaranya seberapa keras seharusnya.. intonasinya seperti apa.. itu kan butuh pengalaman tersendiri, dan butuh tanggap nggak sih guru ini? Kalau memang dia bakat mengajar betul walaupun hanya 3-4 tahun sudah bisa mengadaptasi. Kalau yang baru-baru 1-2 tahun yang penting materiku yang penting tersampaikan walaupun kondisi-kondisi seperti ini vokalnya seperti apa, intonasinya bagaimana, kemudian Bergeraknya dia di dalam kelas harusnya bagaimana, supaya anak ini juga *enjoy*, anak ini nggak merasa terganggu dengan pergerakan guru itu kan perlu diperhitungkan mbak.. termasuk cara berpakaian, itu juga salah satu penilaian kami. Kalau pak Nawawi penyampaian bagus, melatih keterampilan bagus, yang kurang itu di sela-sela mengerjakan ini kadang pak Nawawi tidak menggunakan waktu yang ada. Waktu yang ada ini pada waktu saat mengerjakan, keliling lah siapa yang nggak mengerjakan siapa yang mengerjakan..sudah selesai..kalau sudah semua ya sedikit ngomong tentang perilaku yang baik seperti apa. Jadi guru itu total, tidak hanya transfer ilmu *tok* tapi total mendidik, total mengajar. Artinya mengajar itu materi pelajaran, kalau mendidik itu perilaku. Ini betul-betul semuanya total, itu yang kami harapkan, tapi tidak bisa lah kalau kita mengharap sempurna. Sekali lagi pengalaman itu penting, waktu itu penting, dan niat yang ikhlas. Guru kan banyak juga yang hanya sekedar menunaikan tugas "*sing penting aku mulang*" *anakku koyo opo..* perilakunya seperti apa.. ya ndak gitu.. kalau jadi guru betul, itu harusnya total.. yang ikhlas.. mendidik juga sesuai dengan kompetensinya, *goal* yang ingin dicapai seperti apa, itu minimal harus tercapai, berusaha mengarah itu, mendidik juga anaknya ini karakternya betul-betul seperti apa yang di harapkan, kalau saya begitu.. saya pengennya anak saya ini karakternya bagus, kompetensinya juga bagus, tapi paling nggak karakternya bagus sehingga 10 atau 15 tahun lagi Indonesia itu lebih baik daripada yang sekarang. Kalau anak-anak kondisi karakternya bagus besok kan tidak semuanya *to*, korupsi-korupsi *yo ilang..* katakana seperti itu.. tau yang haknya haknya itu kan termasuk karakter juga. Menghormati yang tua, menghargai, menyayangi yang muda, itu yang saya maksudkan seperti itu, jadi itu namanya jadi guru yang total, punya jangkauan panjang, kita bangga kalau anak kami disamping kompetensi bagus, karakternya juga bagus.

X : Kalau pak Nawawi sendiri apakah sudah melakukan dengan total?

Y : Kalau total belum kan usianya masih muda juga... nggak berani jamin kalau itu.. dan saya yakin, dia beriring dengan waktu dia akan lebih matang. Kalau dulu saya punya target saya usia 40 tahun harus sudah

mapan betul, sudah jadi orang betul, profesional betul. Seperti pak Nawawi itu kan masih 3-4 tahun, butuh waktu.. masih cukup lama untuk menjadi yang profesional betul ya. Kalau profesional ya profesional karena orangnya cerdas, orangnya potensial.

- X : Bagaimana kemampuan pak Nawawi dalam memanfaatkan sumber belajar atau media pembelajaran?
- Y : Untuk kemampuan dia karena dia cerdas, orang kreatif, responsif istilahnya.. begitu diberi masalah ini dia langsung oh ini.. jadi kemampuan dia dalam memanfaatkan sumber pembelajaran atau media pembelajaran diatas rata-rata. Itu menurut saya, saya kan memantau semua guru mana yang kreatif, mana yang inovatif.
- X : Selanjutnya bagaimana kemampuan pak Nawawi dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran?
- Y : Ya itu kembali l=untuk kurikulum 2013 itu evaluasi pembelajaran itu kan rumit, kalau nggak pakai IT ya sangat-sangat berat. Mau nggak mau harus pakai IT. Disitu bisa ada indikasinya guru yang menguasai IT itu otomatis akan lebih mampu mengadakan evaluasi. Evaluasi tidak harus dikerjakan di dalam kelas ya, nggak mungkin. Kurikulum 2013 evaluasi di dalam kelas *ra sido mulang tapi mbijeni tok*. Bisa dikerjakan di luar jam ngajar atau pas istirahat, boleh. Karena selalu 3 ranah yang dinilai, pengetahuan keterampilan dan sikap, selalu itu. *Lha nek wong 40 mbak misale, wong 40 kudu* dinilai itu tiga-tiganya itu guru harus menilai pada saat itu *lha mulange kapan?* Harus disiasati, kalau *di pekso ning jero kelas mulang yo ora iso kecuali gurune loro, siji mbiji siji mulang*. Kurikulum 2013 harus banyak siasat tapi yang penting tidak menyimpang dari kaidah kurikulum 2013, tetap kita komitmen kurikulum 2013 berjalan seperti yang diharapkan. Jadi kemampuan pak Nawawi untuk mengevaluasi panjenengan bisa menyimpulkan dari ilustrasi saya, guru yang menguasai IT akan lebih mudah melakukan evaluasi.

B. Kompetensi Profesional

- X : Selanjutnya bagaimana latar belakang pendidikan guru khususnya guru simulasi digital dalam melaksanakan pembelajaran?
- Y : Ya.. kalau kita khusus simulasi digital mencari yang punya background itu ya kita belum punya. Karena nggak ada guru yang lulusan simulasi digital, seperti guru PKN. Ini mau nggak mau, pelatihan kurikulum 2013 jalani, ada sumber belajar, dia menguasai IT, mengimplementasikan. Itulah guru-guru yang kami pakai untuk ngajar simulasi digital. Ada beberapa syarat, dia menguasai IT, ya paling nggak tau lah dan mau menggunakan..jangan sampe *nyekel mouse wae ora iso lha kon mulang digital piye..?* kemudian dia mengikuti diklat kurikulum 2013, simulasi digital kalau nggak diajarkan sesuai dengan kurikulum 2013 ya nggak main. Backgroundnya ya IT nya bisa, pernah ngikuti diklat kurikulum 2013, sumber belajarnya ada, dia kembangkan sendiri jadi sifatnya otodidak tapi tetep pada track yang ada. Ya sudah memenuhi syarat lah.
- X : Kemarin saya juga wawancara dengan pak Nawawi, untuk sumber belajar berupa buku untuk siswa itu belum ada..
- Y : Belum ada yang untuk siswa, tapi kalau untuk siswa.. kita yang ada di bawah seperti ini harus berhati-hati.. karena dana BOS untuk beli buku siswa diluar yang diterbitkan itu SPJ nya nggak bisa. B.jawa aja lah

katakan.. b.jawa itu kan wajib tapi beli buku dengan dana BOS, bahaya untuk siswa. Kalau hanya untuk pegangan guru nggak papa..seperti simulasi digital, untuk pegangan guru nggak papa, tapi kalau untuk siswa dipermasalahkan..dimintakan ke orang tua, orang tuane *bengok-bengok* katanya sudah ada BOS. Lha itu satu problematika pendidikan, khusus untuk kurikulum 2013 kebijakan pemerintah terhadap buku. Pengadaan buku untuk siswa memang belum ada, karena dari pemerintah itu memberi rambu-rambu bukunya untuk siswa di *drop* dari pemerintah, lainnya nggak boleh. Beli LKS aja nggak boleh....

X : Bagaimana sih pak proses pembagian jam mengajar yang ada di SMK Palebon kemudian apa dasar pembagian tugas mengajar mengajar tersebut?

Y : Hmm.. tugas mengajar itu berdasarkan jumlah jam dan jumlah guru otomatis. Jumlah jam per minggu ya, dan jumlah rombel. Rombel kami 20 rombel, per minggunya 50 jam, jadi totalnya ada 1000 jam. Nah, kalau ditanya dasarnya bagaimana? Dasar perhitungannya banyak, satu..untuk PTK (pendidik dan tenaga kependidikan) yang menduduki jabatan struktural otomatis mengikuti aturan pemerintah. Seperti saya misalnya kepala sekolah wajib ngajar 6 jam, wakil kepala sekolah wajib ngajar 12 jam, ketua jurusan atau ketua kompetensi keahlian wajib ngajar 12 jam. Itu sebagai dasar perhitungan, nah sisanya setelah dikurangi.. guru tetap, sertifikasi maupun tidak sertifikasi wajib ngajar 24 jam. Kalau ada kelebihan mengajar, dihitung sendiri misalnya si A, guru tetap tok tidak sertifikasi, dia ngajar 30 jam per minggu berrati yang dihitung karena dia guru tetap ada gaji pokok ada tunjangan berarti 24 jam termasuk tugas pokok, yang 6 jam dibayar sesuai dengan tarif per jamnya berapa. Kemudian guru yang sertifikasi, otomatis dia harus ngajar 24 jam. Kalau guru yang tidak tetap, sesuai dengan bidangnya misalnya administrasi perkantoran setelah dikurangi yang tadi.. masih ada katakana masih ada 90 jam sementara gurunya 3. Lha mereka sanggup berapa jam, berapa jam.. atau dilihat bidangnya A, adanya 26 jam yaudah dikasihkan ke dia. Yang lainnya bidang ini kok 32 jam yaudah kasihkan 32 jam. Kita nggak bisa pukul rata 90 jam dibagi 3 guru juga nggak bisa, harus sesuai bidangnya juga.

X : Apakah pak Nawawi itu mampu memenuhi jam mengajarnya yang ada di SMK Palebon?

Y : Secara kebetulan pak Nawawi bukan guru tetap, dia guru tidak tetap. Dia ngajarnya juga hanya 24 jam, dia ngajarnya kalau nggak salah 38 jam satu minggunya. Karena tidak tetap ya perhitungannya 38 jam itu kali honor per jam. Kenapa pak Nawawi guru tidak tetap? Sudah sering saya lontarkan, karena saya kan membidik orang yang potensial, orang yang punya kemampuan.. sudah 2 tahun ini saya tawarkan “Pak, tak angkat jadi guru tetap ya?” aturan pemerintah kan 2 tahun baru boleh diangkat jadi guru tetap. Pak Nawawi bilang “ndak pak, ndak mau..” nggak maunya kenapa saya tidak tahu, yang jelas dia tidak mau diangkat menjadi guru tetap. Maunya *enjoy* guru tidak tetap..apa ke depan yang tau kan hanya dia..dia mau jadi apa yang tahu hanya dia.. kalau *rasan-rasan* sih dia yang diincar itu dosen..nggak papa ya wawancara seperti ini blak-blakan..

X : Iya nggak papa pak..

- Y : Jadi itu yang diincar dosen, kalau nggak salah seperti itu..mungkin mbaknya barangkali ngerti..
- X : Iya pak..
- Y : Hahaha *yo podo ngertine berarti..*
- X : Kemarin juga bilangya seperti itu..
- Y : Sebetulnya peluang dia dari yayasan juga sudah.. bahkan yayasan “kamu tak pindah di SMP, nanti tahun 2017 kamu bisa menduduki wakil kepala sekolah” “nggak pak, nggak mau” itu ketua yayasan sendiri lho yang minta ke pak Nawawi. Saya kan,lihat kompetensinya.. kreatif, walaupun *awake lemu* tapi lincah.
- X : Berarti pak Nawawi sudah mampu memenuhi jam mengajar yang 38 jam itu ya pak?
- Y : Sudah..kalau guru tidak tetap kan tidak ada batasannya. Dia maunya ngajar berapa jam monggo. Tapi kami juga mempunyai batasan, jangan sampai guru ini sehari ngajar bisa lebih dari 8 jam. Kalau bisa ideal sehari itu 6-7 jam, karena kami sehari kan 10 jam. Dia 6 jam itu aja sudah bagus, karena yang 4 jam biar untuk istirahat, untuk mengembangkan diri. Kalau sehari ngajar, kecapekan kan muridnya jadi korban.
- X : Bapak sebagai kepala sekolah apakah secara rutin melakukan penilaian kinerja guru?
- Y : Itu kan harus mbak.. bukan kok rutin tiap hari nggak.. kalau tiap hari itu saya hanya ngontrol tiap pagi.. keliling.. ini ngajarnya bagus.. keliling berhenti bentar.. ini ngajarnya seperti ini.. tapi kalau penilaian kinerja guru itu kan harus, minimal 1 semester 1 kali. Termasuk supervisi juga itu..itu tugas pokok kepala sekolah dalam upaya menjamin mutu pendidikan di satuan pendidikan. Action nya apa? Ya kepala sekolah mengetahui secara pasti guru itu kompetensinya seperti apa, kalau kok dianggap kurang ya kepala sekolah wjaib memberangkatkan dia untuk pengembangan. Entah itu workshop, atau yang lainnya. Kalau kepala sekolah nggak tau kekuatan pasti gurunya nanti salah. Salahnya apa.. yang mampu *malah diangkatke* yang kurang *malah nggak diangkatke*.. itu kan bahaya.. makanya salah satu tugas pokok kepala sekolah ya memahami secara pasti kompetensi masing-masing guru. Dengan cara apa? Ya itu tadi keliling pagi, kalau yang pasti itu ya melalui penilaian kineja guru. Semuanya dinilai, baju pun dinilai.. tapi dalam hari-hari biasa kami tetap memantau. Ya memantaulah, guru ini seperti apa ngajarnya, sambil cek kedisiplinan.
- X : Kalau pak Nawawi kan basic nya sains ya pak, tapi mengajarnya lebih cenderung ke multimedia begitu.. menurut bapak sendiri pak Nawawi itu sudah punya kompetensi yang bagus belum sih untuk mengajar simulais digital?
- Y : Yang saya anggap bagus itu memang pak Nawawi..ya ini sebetulnya jalan pintas ya mbak..karena keterpaksaan. Pak Nawawi dulunya kan IPA, begitu kurikulum 2013 IPA hilang saya melihat kompetensi dia ada dimana..di multimedia yaudah dia akhirnya ngajar multimedia sampai sekarang pun ngajarnya banyak dari multimedia. Karena dia potensi untuk mengembangkan IT nya tadi, komputer, aplikasi dsb. Multimedia itu kan tidak jauh beda dengan simulasi digital to.. yang jelas dia IT-nya kenceng.
- X : Kemudian program apa saja yang diadakan sekolah untuk meningkatkan kompetensi guru?

- Y : Banyak program mbak. Tapi tidak semua kami lakukan, kami menyesuaikan dengan *budget*. Program pengembangan itu kan bisa melalui MGMP yang rutin dari Dinas, kemudian program yang tidak rutin IHT (*In House Training*), kami jadwalkan 5x berkaitan dengan perubahan kurikulum 2013, istilahnya manajemen perubahan jadi semua *mindset* guru ini kita giring untuk menghadapi perubahan tadi.. caranya bagaimana? Ya kita adakan IHT, perubahan-perubahan itu kita berikan semacam workshop gitu sehari 8 jam selama 5 hari. Itu kan termasuk salah satu pengembangan kompetensi guru. Kemudian workshop diluar, banyak sekali tidak hanya MGMP tapi juga yang lain. Termasuk ini tadi masuk itu 3 guru untuk workshop malsah administrasi perkantoran tadi tanggal 21-24 ya saya ikutkan, walaupun bayar nggak masalah. Yang penting guru tambah ilmu, kalau guru tambah ilmu siswanya juga diharapkan dapat tambah kualitasnya. Yang belum bisa kami lakukan itu membiayai guru yang dari S1 ke S2. Itu sekolah belum bisa membiayai kalau toh ada itu ya biaya pribadi.
- X : Untuk pak Nawawi sendiri apakah mengikuti program-program tersebut dengan baik?
- Y : Kalau dia kalau IHT termasuk panitia terus.. yang menyediakan peralatan.. kan kebetulan dia ketua lab. Kalau ketua lab kalau ada IHT dia menyediakan peralatannya, medianya, jadi ya otomatis mengikuti.
- X : Bagaimana peran sekolah dalam memfasilitasi guru dalam mengembangkan keprofesiannya?
- Y : Selama kami mampu, kami fasilitasi..
- X : Dalam bentuk apa pak?
- Y : Kalau sekolah dalam bentuknya kan anggaran.. saya bilang sama bapak/ibu guru “Silakan bapak/ibu guru ikutlah pengembangan diri baik itu diklat.. kalau toh butuh biaya kalau sekolah mampu akan kami biayai, nggak usah khawatir”. Kemarin.. “tiga orang pak, bayar sekian sekian” ya nggak papa.. dan yang penting guru itu semangat. Disana tidak hanay *tenguk-tenguk mangan tok* gitu ya.. tapi pulang itu membawa hasil dan di implementasikan ke siswa begitu lho.. kami tidak pelit untuk mengembangkan karena orientasi kami sekolah ini berkembang lulusannya meningkat kualitasnya...
- X : Kalau untuk pak Nawawi sendiri sudah pernah diikutkan dalam pelatihan apa saja sih pak?
- Y : Ya banyak ya.. terutama yang MGMP tentang multimedia..
- X : Kalau untuk yang simulasi digital?
- Y : Simulasi digital dia itu sudah apa belum ya.. saya lupa itu.. karena begitu ada disposisi saya tugaskan ke ketua kompetensi keahlian untuk menunjuk siapa.. yang tahu persis ketua kompetensi keahlian.

C. Kompetensi Kepribadian

- X : Apakah pak Nawawi sudah menunjukkan sikap sesuai norma dan agama yang dianut beliau?
- Y : Norma agama? Bagus.. tapi kalau sikap ya itu tadi.. usianya masih muda mbak.. guru itu sosok/figure yang menjadi teladan siswa, kalau usianya masih muda itu kadang ngomongnya juga masih belum terkontrol.. kadang masih *ceplas-ceplos* dengan siswa.. itu hal yang wajar..butuh waktu..saya dulu juga begitu. Tapi kalau sudah tua seperti ini ada anak bermasalah

jangan sampai saya ngomongnya marah, ya marah tapi *sifate ngandani*. Jadi anak menerimanya saya tidak marah, tapi *ngandani*. Itu kan angel, itu butuh pengalaman..

X : Kalau untuk norma agama sendiri itu terlihat dari apa pak?

Y : Dia kan rajin ke masjid itu *to* kalau dhuhur.. dari tingkat sholatnya itu sudah ketahuan.. dia dengan temen-temennya itu kalau dhuhur sholat.. kalau di dalam ruangan dia saya juga nggak begitu memantau karena cctv kami belum menjangkau ke masing-masing ruangan, cctv kami baru menjangkau ke tempat-tempat umum. Tapi dari segi agama dia ya diatas rata-rata lah..

X : Bagaimana bentuk etos kerja dan tanggung jawab yang ditunjukkan pak Nawawi?

Y : Kalau etos kerjanya bagus hanya tanggung jawabnya yang masih kurang. Kadang jam ngajar nanti dikurangi sedikit, bukan kok dia nggak kerja tidak.. dikurangi sedikit karena dia mengerjakan tugas lain. Nah ini sering saya pantau, tolong tugas pokok ngajar tugas lain selesaikan diluar jam ngajar. Itu etos kerjanya bagus, orangnya aktif kreatif.. karena banyak tugas itulah kadang ngajar di dalam kelas kadang dikurangi..

X : Berarti belum bisa seimbang gitu ya pak?

Y : Ya.. di satu sisi dia ada beban tugas lain yang juga penting misalnya administrasi sekolah dia jadi Ketua Lab itu kan juga berat mbak. Ketua lab itu bertanggung jawab lab itu bisa digunakan untuk pembelajaran, padahal namanya IT itu kan sebentar ini ada yang rewel.. apalagi sistem virus kemana-mana.. kadang agak dia terganggu seperti itu tapi ya nggak papa bagi saya itu pendewasaan untuk dia..biar bisa membagi waktu.. tanggung jawabnya juga semakin baik.

X : Apakah pak Nawawi dapat menyelesaikan tugas baik administratif maupun non pembelajaran dengan tepat waktu sesuai dengan standart yang di tetapkan?

Y : Sebenarnya kalau tepat waktu atau tidaknya sesuai dengan permintaan saya. Misalnya dia saya minta untuk ngeprint *finger print*, itu saya minta kapan dia ngasih bahkan kalau perlu sebelumnya. Itu kalau secara administrasi dia lincah karena menguasai betul. Yang memprogram *finger print* itu juga dia, yang saya tugasi untuk mengelola web sekolah maupun yayasan juga dia. Jadi bebannya agak banyak.. tapi ya tidak hanya dia, jadi ada 3 orang, pak Nawawi sama M.R. saya 2.

X : Bagaimana bentuk kontribusi guru simulasi digital terhadap pengembangan dan prestasi sekolah?

Y : Kontribusinya ya di atas rata-rata mbak..

X : Dalam hal apa pak?

Y : Misalnya satu kegiatan.. dia kan masih muda.. istrinya di Klaten jadi tidak disini.. jadi ada kegiatan malam pun dia nggak masalah.. selalu aktif.. mau andil dia tidak hanya datang *tok* tapi juga berinisiatif untuk melengkapi kebutuhan-kebutuhan anak untuk kegiatan itu. Tidak hanya kegiatan disini, kegiatan di luar misalnya LDK dia termasuk salah satu orang yang kami percaya mensukseskan LDK biasanya di Gedung Songo 3 hari. Kegiatan sekolah apapun itu dia kami libatkan.

X : Kalau untuk kontribusi prestasi sekolah?

Y : Kalau lomba dia juga ikut melatih.. seperti tahun kemarin siswa kami ada yang juara satu tingkat jawa tengah lomba desain grafis.. salah satu yang

ikut kontribusi juga dia, karena itu kan yang mengajar dia..otomatis walaupun secara tidak langsung membimbing, memberi motivasi.

- X : Ketika pak Nawawi berhalangan hadir pada kegiatan sekolah yang direncanakan (misal:rapat) atau tidak dapat melaksanakan pembelajaran di kelas apakah guru selalu ijin/mengkomunikasikan hal tersebut terlebih dahulu?
- Y : Ya, misalnya dia dari istrinya.. kemudian anak-anaknya sakit.. minggu yang lalu anaknya *opname*, dia nggak datang tapi sebelumnya pagi sekali dia sudah sms saya “pak, anak saya masuk rumah sakit.. mungkin saya terlambat pak”. Kemudian saya kan menyampaikan ke petugas piket, pak Nawawi jam ini nggak bisa.. kalau belum datang tolong di *handle* dulu. Jadi anak tidak sampai keliaran, anak jangan sampai tidak terurus, anak terkendalikan di dalam kelas..
- X : Apakah pak Nawawi sudah menerapkan kode etik dalam menjalan profesinya?
- Y : Ya sudah sih.. tapi kan belum sempurna.. kan tidak ada yang sempurna ya.. saya pun kode etik guru belum bisa melaksanakan secara utuh. Saya rasa tidak ada guru yang mampu melaksanakan, tapi ya tergantung orangnya.. kalau penilaian saya pada pak Nawawi ya sudah sih.. tapi belum semuanya.. kode etik guru kan ada banyak..
- X : Yang sudah dilakukan apa pak?
- Y : Menghormati guru yang tua... kalau yang lain-lainnya ya sudah bagus lah.. hanya saja kekurangan selalu ada, tapi kalo sempurna belum.. nggak ada yang sempurna.
- X : Kemudian bagaimana penilaian bapak mengenai kepribadian dari pak Nawawi?
- Y : Kepribadian dia sebagai guru sini...ya hanya kadang masih kurang mantap.. karena dia punya keinginan lain..jadi dia masih kurang 100% lah.. dia pengennya begini ke depan.. bagaimanapun juga itu mempengaruhi juga secara psikologis, saya melihat seperti itu. Kalau dia disini sudah total betul, itu mungkin beda..
- X : Berarti belum total ya pak?
- Y : Belum total.. otomatis.. kalau siapapun.. misalnya saya masih punya keinginan jadi anggota DPR, saya jadi kepala sekolah ya nggak bisa 100%. Ya entah berapa persen saya tetap berpikir untuk menjadi DPR. Sama juga dengan pak Nawawi guru sini, tapi dia punya keinginan jadi dosen.. entah berapa persen pun dia akan berpikir untuk mengarah ke dosen itu. Jadi disini nggak mungkin bisa 100%, kalau secara logika begitu. Kecuali kalau sudah nggak punya keinginan, yaudah disini ya 100%. Tapi secara keseluruhan pak Nawawi ya sama-sama guru tetap dan tidak tetap lain masih diatas rata-rata.
- X : Apakah pak Nawawi sudah memberikan teladan yang baik bagi peserta didik?
- Y : Itu yang kurang, karena tadi faktor usia..kadang *ceplas-ceplos* dengan siswa.. ini tuh siswa.. bukan adik kita.. semuda apapun kita itu guru, orang tua.. tadi saya kan matur panjenengan suatu saat dia itu ngajar di sela-sela ini , ini.. memberilah petuah sedikit..komentar ceplos..ceplos.. yang memancing siswa untuk komentar juga yang nggak bener.. itu kan tidak perlu.. ya sekali lagi usianya dia masih muda.. kadang masih terikut arus seperti itu..

D. Kompetensi Sosial

X : Selanjutnya bagaimana hubungan pak Nawawi terhadap guru-guru lain di SMK Palebon?

Y : Secara umum baik, tapi ada yang kurang sedikit ya karena faktor emosional saja. Walaupun di dalam hati nggak setuju tapi secara lahir baik. Namanya masih muda, kadang hatinya nggak setuju beda prinsip, secara lahiriah itu masih terlihat..tapi ya tetap saya bina.. karena itu termasuk ranah saya untuk membina.. walaupun tidak setuju dengan orang lain, beda pendapat itu hal yang biasa.. tapi secara lahir tetap kita tetap rukun, guyub, tidak ada bedanya, sehingga iklim kerja budaya sekolah ini kalau iklimnya bagus..kitapun akan bekerja maksimal. Kita dalam upaya menciptakan budaya sekolah, kalau kepala sekolah nggak bisa menciptakan budaya sekolah yaaa... hasilnya nggak akan seperti yang diharapkan. Visi misi yang terpampang disana itu jauh tercapai, padahal kita kan menyatukan pendapat bapak/ibu guru semuanya karyawan untuk satu hati, satu ruh..kalau ini sudah beda pendapat satu sama lain ya nanti jalannya melenceng-melenceng..kalau kepala sekolah tau beda pendapat itu mereka dirangkul, kalau toh mereka masih belum mau diatur caranya ya mencari orang yang dekat dengan dia untuk mempengaruhi dia, untuk sejalan.. kalau sudah tidak bisa ya terakhir.. sebelum pemaksaan kami beri contoh dulu bahwa dengan jalan ini hasilnya lebih baik.. kalau dia melihat itu nanti lama-lama dia kan luntur..kalau tetep saja dia *ngeyel* ya di *pekso*.

X : bagaimana hubungan pak Nawawi dengan peserta didik?

Y : Sangat akrab dia.. hahaha.. makanya tadi kadang ceplos itu menandakan dia kaya teman.. ya jauh lebih akrab dari saya kalau dengan murid.. bahkan kadang main bareng.. pernah diacara malem persami gitu mainan sama anak-anak akrab sekali.. tapi kan yang kami maksud akrab dengan murid tidak yang seperti itu.. ya akrabnya guru dengan murid tidak beda akrabnya orang tua dengan anaknya..tetep deket, menyayangi, memberi nasihat, dsb. Kalau deketnya dia dengan anak, sangat deket sekali.. tapi tidak porsinya sebagai guru kepada murid. Ya namanya masih muda mbak, dia kan pengen dideketi murid.. jadi guru favorit..ya tapi caranya kan bukan yang seperti itu. Guru adalah guru, murid adalah murid.

X : Kemudian untuk hubungan bapak sendiri baik di sekolah maupun luar sekolah ?

Y : Sangat bagus, sopan sekali kalau dengan orang yang lebih tua. Dia jabat tangan dengan saya aja mesti dicium tangan saya..sejak dulu itu sebelum saya menjadi kepala sekolah sampai saya jadi kepala sekolah..

X : Bagaimana intensitas komunikasi bapak dengan pak Nawawi?

Y : Kalau saya ada dua macam komunikasi ya dengan dia. Komunikasi sosial ya kami bicara sosial.. apa senangnya dia.. di luar tugas.. kemudian komunikasi tugas, kalau komunikasi tugas kami sesuai dengan porsi saya sebagai kepala sekolah dengan dia sebagai guru maupun sebagai kepala lab yang banyak dia sebagai kepala lab. Saya bedakan komunikasi ini ada dua, komunikasi saya dan dia sebagai kepala sekolah dan guru, dan komunikasi saya dan dia sebagai teman. Kalau sosial ya *guyon* seperti biasa..kalau komunikasi tugas saya tegas.. misalnya lab 1 minggu belum kelar diperbaiki saya melihatt pembelajaran ada yang di pending.. ya saya tegas "Pak, kapan lab kelar? *Nek* perlu di lembur, jangan piker masalah

dana..lembur pun akan saya bayar lembur..saya carikan dana”. Jadi saya tegas, tapi kalau komunikasi social ya biasaa..

X : Pernah kah terjadi miss komunikasi mungkin?

Y : Ya tetep ada lah..contohnya misalnya sebulan yang lalu..dia sebagai ketua lab, kemudian ada MR, kemudian ada perbaikan tulis anggarannya.. untuk ini sekian, untuk beli ini sekian.. honor tenaga sekian.. “Lho pak, ini kok ada honor? Memangnya ini dikerjakan diluar jam kerja?” “Ya nggak sih pak” “kalau nggak dikerjakan diluar jam kerja ya jangan..” “lho pak ya kasian pak..” itu kan *miss*..akhirnya tak jelaskan “*panjenengan* di bayar disini, MR dibayar *itu ya kon kerjo*..kecuali *dikerjakke dino* sabtu/minggu itu diluar jam kerja itu ada jam lembur.. piye carane aku nggoleke itu urusan saya.. tapi kalau selama itu dikerjakan dalam jam kerja, ya jangan di tulis honor.. wong itu tupoksi kerja itu.. MR kerjanya seharian dari jam 7 sampai jam 4 ya itu.. jangan *kok ngerjakke ngene diki honor ya mendingan aku nggolek tenogo liyo ora usah mbayar bulanan*.. nah sempat itu agak lama.. karena ketidaktahuan..bukan kok saya pelit ndak..jadi miss itu pasti ada, dimanapun ada dengan siapa tapi tingkat miss nya itu seperti apa itu kan perlu dikategorikan..

X : Kalau selama ini apa yang dilakukan pak Nawawi apakah pernah memberikan kerugian terhadap sekolah?

Y : Nggak sih nggak pernah.. seingat saya belum pernah ada.. karena saya untuk program-program kan ketat..dia mau mengerjakan kegiatan apa itu perencanaan harus jelas, dan saya harus tanda tangan perencanaan itu.. karena perencanaan tidak hanya menyangkut bagaimana dimana kapan tapi berapa ini lho yang penting... Jadi selama ini pak Nawawi merugikan sekolah belum ada, dan mudah-mudahan tidak ada.

HASIL WAWANCARA DENGAN WAKA KURIKULUM

Nama Responden : Soebandri, S.E.
 Instansi : SMK Palebon Semarang
 Pendidikan Terakhir : S1
 Jam : 10.44 WIB
 Hari/Tanggal : Senin/ 12 Oktober 2015
Keterangan :
 X : Peneliti
 Y : Informan

A. Kompetensi Pedagogik

- X : Sebelumnya untuk guru simulasi digital sendiri sudah berapa lama mengajar di SMK Palebon pak?
- Y : baru ada 2 tahun ini, tahun kemarin.. sama tahun ini.. kalau tahun kemarin saya ikut mengajar sama pak Nawawi. Kalau tahun ini saya nggak ikut ngajar, hanya pak Nawawi yang ngajar.
- X : Untuk pak Nawawi sendiri mengajar di Palebon sudah berapa lama pak?
- Y : Kurang lebih 3 tahunan.. sebenarnya yang mendapat SIM mengajar saya sebetulnya, saya punya SIM mengajar simdig tingkat nasional, saya dapat sertifikat dari SEAMOLEC dari Jakarta, tapi pak Nawawi belum tapi ya mampu gitu lho..
- X : Menurut bapak, bagaimana kemampuan pak nawawi dalam menyusun perencanaan pembelajaran simulasi digital?
- Y : Kalau saya kan tidak lihat detailnya ya, kalau saya lihat dari struktur materinya sih sudah sesuai.. materi dari pertama kedua ketiga keempat sudah sesuai. Dari teksnya lho sudah sesuai.. dari RPP nya sudah sesuai cuma kalau dari pelaksanaannya saya kan nggak mantau langsung. Apa cuma diberi tugas apa memang diajarkan secara detail saya nggak tau. Tapi kalau guru kan dari RPP sudah cukup melihat RPP nya sudah runtut, sudah sesuai dengan KI (kompetensi Inti) KD (kompetensi dasar)-nya ya sudah berarti jalan bagus, secara tertulis. Cuma praktiknya di lapangan saya tidak memantau langsung, jadi nggak bisa ngomong baik apa nggak.. tapi kalau RPPnya bagus..
- X : Sejauhmana bapak mengetahui kemampuan guru simulasi digital dalam membimbing peserta didik?
- Y : Kalau saya secara pribadi cuma melihat pengetahuan guru bagaimana mendidik saya lihat dari anak-anak didiknya. Anak didiknya ditanya ini bagaimana.. ini bagaimana.. nah dari informasi itu bisa disimpulkan oh ternyata guru ini mampu, oh ternyata ini kurang mampu, oh ini sangat mampu.. itu dari hasil observasi ke anak didik yang diajar itu..
- X : Kalau selama ini pak Nawawi bagaimana pak?
- Y : Kalau saya secara garis besar itu...baik. Tapi baiknya baik-kurang. Kalau nilai B- karena masih banyak, kadang kelas itu kosong tidak diisi dengan mengajar karena tugas tambahan yang memang harus dilaksanakan pada saat bersamaan dengan mengajar. Misalnya harusnya mengajar ini dikejar-kejar harus laporan BOS ke Dinas hari ini harus dikirim. Jadi ngajarnya ditinggal terus urusan BOS yang lebih penting. Jadi itu kelemahannya, terus misalnya lagi.. waktunya mengajar *ndelalah* lab itu harus dipakai kadang rusak jadi harus membetulkan lab dulu, ngajarnya tinggal lagi. Kelemahannya disitu.. kalau beliaunya ngajar di kelas saya kira bagus. Dia

penguasaan materi bagus, terus penyampaiannya juga bagus. Sudah S2 juga, jadi kalau S2 kan sudah mumpuni daripada S1. Secara akademik mungkin dia lebih pandai, tapi kalau dari segi pengalaman ya beda. Dia disini baru 3 tahun, kalau saya kan lebih dari 20 tahun.

- X : Berarti untuk pak Nawawi sendiri kemampuan dalam melaksanakan pembelajarannya bagaimana?
- Y : Bagus, cuma terkendala dengan tugas lain yang harus segera di selesaikan. Nah akhirnya yang mengajar ditinggalkan. Itu kelemahannya disitu, saya sempat mantau beberapa kali kelasnya cuma diberi tugas.. tidak *ditunggoni*. Itu kan salah sebetulnya, kewajiban guru kan ngajar seharusnya tapi ini yang lebih utama ini harus segera lapor ke pemerintah.. dilema juga, BOS kalau nggak di laporkan sekolah kena, kalau melaporkan nggak ngajar.. lha kan dilema.. akhirnya ya tadi ngajar kasih tugas, BOS dilaksanakan karena ini urusan dengan pemerintah. Kalau samapi kacau, urusannya penjara, jadi lebih diutamakan BOS-nya dulu. Kalau memang ngajar bagus, penyampaiannya bagus, materinya bagus.
- X : Selanjutnya bagaimana kemampuan pak Nawawi dalam memanfaatkan media pembelajaran?
- Y : Sangat bagus. Walaupun dia bukan orang IT dia cuma ahli biologi atau fisika tapi IT nya bagus. Dia sering ikut pelatihan IT atau waktu di kuliah itu dia juga ikut lomba buat animasi juga menang. Jadi secara tertulis mungkin nggak punya sertifikat, tapi pelaksanaannya berjalan bagus.
- X : Bagaimana kemampuan pak Nawawi dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran?
- Y : Kalau ini terus terang saya belum pernah meneliti, jadi soalnya kaya apa terus dia koreksi apa tidak terus bagaimana bobot soalnya terus terang saya belum pernah meneliti jadi saya nggak bisa menjawab.

B. Kompetensi Profesional

- X : Menurut bapak sendiri bagaimana latar belakang pendidikan guru simulasi digital dalam melaksanakan pembelajaran?
- Y : Kalau latar belakang pendidikannya sebenarnya nggak linear ya.. dia dulunya mengajar fisika sekarang dia mengajar simdig. Tapi karena bisa otodidak ya jadi bisa. Dari segi akademik/pendidikan memang tidak linear, S1 nya biologi S2-nya sains ngajarnya simdig kan nggak nyambung, tapi bisa.
- X : Sebenarnya untuk guru simulasi digital itu sudah aturannya nggak sih pak dari pemerintah?
- Y : Sebenarnya pelajaran simdig itu kan baru 3 tahun ini jalan, untuk guru simulasi digital memang tidak ada sertifikat simulasi digital memang, itu masuknya ke TIK jadi memang aturan bakunya simdig itu yang ngajar guru apa itu tidak ada, tapi memang ini urusannya guru TIK ya guru ini harus ngajar.. misalnya guru komputer atau guru animasi asal dia ikut pelatihan dapet sertifikat dia ngajar boleh. Memang aturan baku tidak ada di dalam kewenangan mengajar tidak ada simulasi digital. Masuknya ke rumpun C3 (dasar keahlian) itu dari RPL, TKJ, MM, itu satu guru boleh ngajar simdig asal dia di kompetensi keahlian TIK. Jadi tidak fokus ke simdig, jadi guru siapapun asalkan dia ngajar di program keahlian RPL, TKJ, sama MM boleh ngajar simdig. Didukung dengan sertifikat atau pelatihan-pelatihan yang pernah diikuti.

- X : Untuk pak Nawawi sendiri sudah berapa kali ikut pelatihan?
- Y : Pak Nawawi.. kurang lebih 2 kali..
- X : Pelatihan simdig itu pak?
- Y : Iya pelatihan simdig, tapi tingkat lokal..bukan nasional. Misalnya tingkat MGMP Kota Semarang, jadi belum sampai ke tingkat nasional. Sudah 2 kali ikut pelatihan simulasi digital dan pemasaran online.
- X : Berarti pak Nawawi sudah memenuhi persyaratan untuk menjadi guru simulasi digital?
- Y : Sudah. Sudah cukup mengajar simdig sudah cukup lah. Sudah punya sertifikat, IT menguasai walaupun tidak linear, dia juga penyampaiannya sudah bagus. Memang sudah layak mengajar dan baik menurut saya.
- X : Bagaimana sih pak proses pembagian jam mengajar yang ada di SMK Palebon?
- Y : Ya gini.. kalau jam mengajar itu baginya begini.. yang pertama yang di utamakan guru sertifikasi dulu. Guru sertifikasi A misalnya sertifikasinya b.inggris ya dia diberi jatah b.inggris. misalnya nanti b.inggris kok sisa ya baru diberikan kepada GTT.
- X : Guru tidak tetap ya pak?
- Y : Guru tidak tetap. Jadi yang sertifikasi diutamakan dulu, dipenuhi dulu kewajiban sertifikasi 24 jam. Mislanya b.inggris jumlah total 40 jam, ada 2 guru sertifikasi, 1 nya 6 jam 1 nya 24 jam berarti 30 sisa 10. Nah 10 itu diberikan ke guru tidak tetap yang punya kompetensi guru b.inggris. utamanya itu... yang kedua misalnya kebijakan kepala sekolah misalnya.. guru b.inggris terlalu banyak, kita gurunya ada padahal janya itu cuma guru 2 aja udah sisa sedikit, yang satu ini masih nganggur atau tidak punya jam. Akhirnya apa? Kebijakan diberi jam pelajaran lain dan diberi tugas lain. Ini hanya dalam rangka menyelamatkan penghasilan beliau, walaupun dia nggak linear ngajarnya, misalnya jurusan b.inggris ngajarnya b.indonesia, nggak linear tapi sama-sama bahasa.. bisa belajar.. Cuma risikonya memang tidak linear, dan tidak mungkin bisa sertifikasi. Ini kebijakan.. kalau mau dikeluarkan *mesakke, neg ra ditokke ora entuk jam* kan bingung akhirnya di beri jam yang banyak, b.indonesia kan jamnya banyak.. b.indonesia ada 80 jam, guru nya cuma 2, akhirnya dibagi sama guru b.inggris. selain itu melihat juga tahun lalu.. ngajar apa tahun lalu.. misalnya GTT kan ada banyak, pokoknya sebisa-bisanya penghasilan guru tahun lalu tidak jauh beda dengan tahun ini. Kalau bisa meningkat, tapi minimal sama. Itu rekomendasinya membagi jam seperti itu, patokannya ya tadi sertifikasi, yang kedua ijazahnya apa, yang ketiga tahun lalu ngajarnya apa.. disesuaikan biar tidak repot nanti buat RPP. Mislanya hari ini ngajar b.inggris besoknya matematika besoknya b.indonesia kan RPP nya kacau. Kasian gurunya... (jeda sebentar)... ya itu jadi patokan sertifikat pendidik. Latar belakang pendidikan, dan statusnya guru tetap atau tidak tetap. Yang utama yang tetap dulu.. kita ada 18 guru tetap dari 56 guru. 18 ini harus diberi jam minimal 24 jam, harus.. wajib itu.. kalau yang waka-waka itu 12 jam nah sisanya baru di bagi ke guru yang lain..
- X : Adakah program dari sekolah untuk melakukan penilaian kinerja guru pak?
- Y : Sebetulnya untuk supervisi akademik itu ada.. Cuma sampai sekarang belum berjalan maksimal. Ya ada UKG (uji kompetensi guru) supervisi pendidikan ada.. mungkin mulai tahun ini kita kerjakan. Ada itu.. Cuma

planning, rencana, jadwal ada semua.. tiap tahun kan ada penilaian guru juga.. nanti di input lewat website..selama ini gurunya menilai sendiri-sendiri.. kita buat tim ABCDE. Lha ABCDE itu menilai sendiri nanti laporan ke penilai. Kalau kita nilai betul.. satu waktu.. dua, tenaga.. tiga.. kemampuan menilai kan tidak semua guru bisa nilai, belum tentu guru tua bisa nilai.. karena untuk nilai guru itu harus ada pelatihan penilaian guru.. itu khusus pelatihannya nggak semua guru bisa menilai guru. Kalau kepala sekolah itu wajib bisa.. atau mungkin wakil-wakil atau guru senior yang sudah ada pelatihan itu bisa menilai guru. Rencana ada, cuma pelaksanaan belum maksimal..

X : Menurut bapak tadi kan kompetensi pak Nawawi itu kan sudah bagus, kok bapak bisa mengatakan kompetensi pak Nawawi bagus itu dilihat dari apanya pak?

Y : Pertama.. dari hasil dia ngajar.. dari hasil saya tanya anak bagaimana cara ngajar beliau di kelas, bagaimana penguasaan materi di kelas, bagaimana hasil dari didikan pak Nawawi, itu kan sudah bisa dinilai.. kalau guru disenangi anak saya kira sudah bagus, karena kalau anak tidak senang dengan guru, diberi materi apapun nggak akan diterima. Intinya memang gitu.. pokoknya anak harus senang dengan guru dulu, kalau anak senang dengan guru, guru ngomong apapun anak pasti terima. Kalau kita tanya ke anak, “Pak Nawawi gimana? Senang nggak?” “Senang pak, bagus pak” yaudah.. berarti nilainya bagus.. secara praktik..walaupun nanti ke dalamnya perlu di teliti ulang. Tapi secara gambaran kasar udah bagus nilainya. Itu nilainya dari dasar informasi anak.

X : Hanya itu pak?

Y : Hanya itu.

X : Selain di pembelajaran, apakah pak Nawawi diluar pembelajaran dapat memanfaatkan TIK dengan bagus?

Y : Bisa, karena kita membuat perangkat pembelajaran kan diluar semua pakai komputer semua tidak ada yang manual.. alat yang ada dimaksimalkan ya komputer, kamera, LCD, itu semua kan dimaksimalkan.. jadi diluar pembelajaran dia tetap menggunakan TIK. Misalnya harus menggunakan website *edmodo*.. pakai *moodle*.. dia bisa.

X : Dari sekolah sendiri, program apa sih pak yang diadakan untuk meningkatkan kompetensi guru?

Y : Satu.. sekolah menghidupkan MGMP mata pelajaran tingkat sekolah. Jadi guru-guru sesama mata pelajaran matematika kelas 1,2,3 kumpul. Yang kedua MGMP tingkat Kota Semarang, satu rayon.. itu kita tingkatkan. Yang ketiga kita menggunakan *in house training* (IHT) atau istilahnya orang itu workshop lah.. tiap tahun ajaran itu ada workshop.. jadi memberi tahu guru kebijakan-kebijakan dan peraturan-peraturan terbaru untuk tahun depan itu bagaimana.. selain itu juga motivasi bagi guru yang mau melanjutkan kuliah, mau meningkatkan pendidikan.. sekolah juga memfasilitasi.. misalnya dengan pinjaman lunak pendidikan.. atau mungkin bantuan untuk biaya pendidikan.. atau mungkin kompensasi mengajar.. boleh. Itu program sekolah yang bisa ditingkatkan seperti itu, kemampuan mengajar atau kemampuan dalam materi pelatihan-pelatihan.. kalau pelatihan pasti kita ikut..kalau memang itu resmi dari Dinas, dari Kota itu kita pasti ikut. Entah satu hari entah satu minggu dan dibiayai oleh sekolah.

- X : Untuk pak Nawawi sendiri apakah mengikuti program-program tersebut dengan baik?
- Y : Kalau simdig kan kebetulan gurunya cuma satu, kalau MGMP sekolah ya nggak jalan.. kan gurunya cuma satu *tok* mau kumpul sama siapa.. kalau di luar mengikuti.. termasuk yang berhubungan dengan IT pak Nawawi mengikuti, misalnya pemasaran ada pelatihan pemasaran online pak Nawawi yang ikut, walaupun pak Nawawi bukan orang pemasaran tapi dia mengikutti dengan harapan nanti setelah pulang dia menularkan ke guru pemasaran yang disini. Karena guru pemasaran disini kan gaptek, kurang bisa menguasai IT kendala karena masalah kesehatan...penglihatannya terganggu, lihat IT jadi nggak jalan.. otomatis yang berangkat guru lain nanti disekolah mendampingi guru-guru itu untuk menggunakan IT.
- X : Untuk peran sekolah sendiri dalam memfasilitasi guru dalam mengembangkan keprofesiannya bagaimana pak?
- Y : Ya tadi perannya satu.. memotivasi secara individu.. misalnya masih D3 harus ke S1, sudah S1 sekian lama dimotivasi untuk S2. Yang kedua tadi, memberi bantuan biaya, pinjaman lunak atau mungkin bantuan $\frac{1}{4}$ biaya ditanggung sekolah. Pokoknya itu motivasi, bantuan biaya tapi ya tidak banyak. Itu juga tergantung dari gurunya juga, mimslanya gurunya sudah lama pengabdian sekian puluh tahun lha itu mungkin berani separo.. tapi kalau guru baru 3-4 tahun paling *pol* ya pinjaman lunak. Termasuk mislanya dalam penggunaan IT, nggak punya laptop sekolah memfasilitasi mau beli laptop pinjam sekolahan..itu begitu..tapi ya belum maksimal.. karena guru *sepuh-sepuh wes wegah sinau...*banyak kendala sebenarnya tapi semaksimal mungkin kita bantu.. kita kembangkan sekolah ini..

C. Kompetensi Kepribadian

- X : Menurut bapak sendiri apakah guru simulasi digital sudah menunjukkan sikap sesuai agama dan norma yang dianut?
- Y : Kalau menurut pandangan saya kurang.. karena misalnya orang agama islam wajibnya kan sholat.. kadang.. dalam pemberian contoh kepada anak tentang sikap perilaku agamisnya kurang. Kalau sudah nggak memberikan contoh sholat *wes kurang*. Itu kalau menurut pandangan saya begitu... kurang tekun atau kurang taat lah..
- X : Terus untuk etos kerja dan tanggung jawab yang ditunjukkan pak Nawawi bagaimana pak?
- Y : Etos kerjanya bagus, loyalnya ada.. tapi kadang dia.. istilahnya ada udang dibalik batu gitu lho mbak.. kadang dia itu kerja bagus tapi dia mengharapakan sesuatu.. apa mungkin pujian apa mungkin uang.. jadi ikhlasnya kurang kalau menurut saya. Tapi kerjanya bagus, tapi bagusnya karena ada sesuatu yang ingin di capai. Entah itu pujian, pengakuan ataupun uang kadang terselip seperti itu.. kadang..
- X : Menurut bapak, apakah pak Nawawi dapat menyelesaikan tugas baik yang administratif maupun yang non pembelajaran dengan tepat waktu sesuai dengan standart yang di tetapkan?
- Y : Belum.. tapi selesai.. tapi tidak tepat waktu...dan tidak semua tugas terselesaikan.. masalahnya tanggung jawabnya banyak.. waka lab ngurus lab-lab nanti membantu ngurus BOS, ngajar, perangkat pembelajaran itu ya pasti ada yang tidak terselesaikan. Karena tadi mungkin kebanyakan

job, kebanyakan tugas, waktu terbatas dan dikejar-kejar target...kadang ini di kejar ini lupa.. kadang ngejar ini.. ini lupa.

X : Untuk bentuk kontribusi pak Nawawi sendiri dalam pengembangan dan prestasi sekolah bagaimana pak?

Y : Kalau dia dapat ilmu apa dari pelatihan, dia bagikan ke guru-guru lain.. yang tidak tahu dia bersedia membantu untuk memberi tahu. Itu bentuk partisipasinya ke sekolah seperti itu..dia bersedia membantu kesulitan guru-guru yang belum tau.

X : Ketika guru simulasi digital berhalangan hadir pada kegiatan sekolah yang direncanakan (missal:rapat) atau tidak dapat hadir ketika mengajar itu apakah selalu dikomunikasikan terlebih dahulu?

Y : Tidak selalu, tapi sering...misalnya hari ini dia datang terlambat kemarin dia sudah ngomong “besok saya datang terlambat” karena pulang Klaten.. tapi tidak selalu di komunikasikan.. kadang *rak mulang yo rak ngomong* tau-tau anak diberi tugas, bagian kurikulum nggak tau kalau kosong. Kadang guru piket juga tidak tau, tau-tau sudah ada tugas di anak-anak. Jadi tidak selalu dikomunikasikan, tapi seringnya dikomunikasikan.. kadang entah sibuk atau lupa, namanya manusia kan pelupa.. *lumrah*.

X : Menurut bapak sendiri apakah pak Nawawi sudah dapat menerapkan kode etik dalam menjalankan profesinya sebagai seorang guru?

Y : Belum semua diterapkan..

X : Yang terlihat apa pak kira-kira?

Y : Misalnya kadang.. bicaranya seorang guru masih kaya bicaranya antar teman.. guru punya kode etik, ini guru ini siswa.. harus ada hijabnya *to*.. harus ada pembatasnya *to*, tidak seperti *karo koncone dewe*. Lha ini kurang, kode etiknya kurang.. satu itu..yang kedua kadang dalam berbicara kadang kurang bisa diteladani sama anak-anak.. ngomongnya guru harusnya kan santun, sopan, baik-baik, kadang ngomongnya masih kasar, kadang emosinya masih di dahulukan. Jadi tidak semua kode etik guru terpenuhi. Ya ada unsur seperti itu, terutama jika dalam bergaul dengan siswa masih kaya seperti teman. Ya sebetulnya boleh akrab sama siswa tapi kan harus ada penghalangnya itu. Oh kamu guru, kamu siswa. Di sekolah harus guru dan siswa kalau di luar sekolah mau kaya teman kaya pacar, kaya musuh terserah.. tapi itu diluar sekolah.. jam sekolah kita pakai baju guru ya hijab itu harus betul-betul terjaga.

X : Secara umum sendiri bagaimana penilaian bapak terhadap kepribadian dari pak Nawawi?

Y : Umumnya... ya ada bagusnya ada nggak nya.. nilai waktu dulu sama sekarang kan beda.. penilaian dulu awal sangat-sangat bagus, lama-lama ketahuan aslinya.. oh ternyata orangnya seperti ini.. jadi bagusnya di awal itu punya maksud dan tujuan.. oh seperti ini.. jadi kalau saya nilai ya ada bagus nya ada tidak bagusnya, tapi sementara ini kalau dinilai secara rata-rata masih banyak bagusnya. Tapi kelakuan tidak bagus tetep ada tapi tidak dominan.

D. Kompetensi Sosial

X : Menurut pandangan bapak, bagaimanakah hubungan guru simulasi digital kepada sesama guru di SMK Palebon maupun peserta didik?

Y : Bagus.. kekeluargaan kita bagus. Di Palebon hampir semua guru bagus, kalau ada satu dua ya *lumrah* jadi tidak bagus semua ya nggak..

- X : Kalau untuk pak Nawawi sama guru-guru lainnya?
- Y : Bagus, hubungannya bagus, tidak ada kendala.. tidak ada yang namanya *nengnengan* istilahnya orang jawa. *Apik kabeh, dhohirnya*. Jadi tampak luarnya bagus, kalau batinnya kan nggak tau.
- X : Kalau untuk pak Nawawi ke peserta didik?
- Y : Ya akrab, bagus.. Cuma kadang kurang sopan.. tapi hubungan dengan anak-anak bagus.
- X : Kalau untuk hubungan bapak sendiri dengan pak Nawawi?
- Y : Kalau saya hubungannya bagus, tidak ada masalah.
- X : Kalau untuk hubungan bapak sendiri di luar sekolah dengan pak Nawawi?
- Y : Kalau diluar sekolah jarang berhubungan karena rumahnya jauh. Kalau berhubungan di luar jam sekolah jarang sekali, walaupun ya ada satu kali dua kali ketemuan tapi ya tetep bagus.
- X : Intensitas komunikasi bapak dengan pak Nawawi sendiri bagaimana?
- Y : Kalau komunikasi jarang..
- X : Di sekolah?
- Y : Di sekolah jarang, seminggu nggak ketemu tiap hari.. ya kalau ada kendala tadi pas jam kosong saya cari, terus say butuh datanya dia saya telpon dia. Tidak setiap hari ketemu, ini saya juga dari pagi belum ketemu sampai siang kadang juga nggak ketemu. Saya sama kepala sekolah saja seminggu nggak ketemu sama sekali. Kepala sekolah tiap hari datang saya datang tapi nggak pernah ketemu. Karena ya tadi punya tanggung jawab masing-masing, harus kejar target.
- X : Dulu bapak kan juga sempat menjadi patner mengajar sama pak Nawawi, lha itu bagaimana pak?
- Y : *ya wes apik mbak*. Kalau dia kurang saya nutupi, kalau saya kurang, dia nutupi. Kalau ngajar ya nggak boleh saling menjatuhkan. Mana yang kurang saling menutupi, jadi bagus. Materi juga sama... materinya kamu ini, saya ini.. bagus, nggak ada masalah.

HASIL WAWANCARA DENGAN REKAN KERJA GURU SIMULASI DIGITAL

Nama Responden : Firta Fahrudin, S.Kom
 Instansi : SMK Palebon Semarang
 Jabatan : MRIT (*Maintenance and Repair Information and Technology*)
 Pendidikan Terakhir : S1
 Jam : 09.09 WIB
 Hari/Tanggal : Kamis/ 15 Oktober 2015
Keterangan :
 X : Peneliti
 Y : Informan

A. Kompetensi Kepribadian

X : Bapak posisinya disini sebagai apa?
 Y : Saya sebagai MIRT (*Maintenance Repair and Informasi Teknologi*)
 X : Bekerja dibawahnya pak Nawawi ya pak?
 Y : Iya
 X : Sudah berapa lama pak?
 Y : 3 tahun
 X : Pak Nawawi sendiri disini juga sudah 3 tahun ya pak?
 Y : Iya sama..
 X : Menurut bapak, apakah pak Nawawi menunjukkan sikap sesuai agama dan norma yang dianut?
 Y : Iya
 X : Dibuktikan dengan apa pak?
 Y : Ya.. dengan sholat setiap harinya..
 X : Sholat dzuhur?
 Y : Iya..
 X : Sering itu pak? Sama jenengan juga?
 Y : Iyaa..
 X : Menurut bapak/ibu, apakah pak Nawawi mempunyai etos kerja dan tanggung jawab yang tinggi?
 Y : Iya..
 X : Seperti apa pak contohnya?
 Y : Seperti lembur-lembur sampai malam..
 X : Tugas-tugasnya apa pak?
 Y : Jadi untuk peremajaan lab, untuk SPJ BOS juga, terus informasi-informasi tentang lab.
 X : Itu dikerjakan dengan bapak?
 Y : Iya..
 X : Bagaimana penilaian bapak/ibu mengenai kepribadian dari pak Nawawi?
 Y : Bagus, orangnya pintar, cerdas untuk etos kerja juga bagus.
 X : Menurut bapak, apakah pak Nawawi sudah menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia dan memberikan teladan bagi peserta didik dan masyarakat?
 Y : Untuk akhlak mulianya dia memang taat beribadah, kejujurannya dia dalam menangani SPJ BOS dia benar-benar jujur dalam merekap nota-nota..

- X : Untuk pemberian teladan ke peserta didik maupun ke guru lain?
 Y : Disiplin, tepat waktu dalam bekerja.. semua pekerjaan dia pasti selesai..
 X : Menurut bapak, apakah pak Nawawi mempunyai kepribadian yang mantap, stabil, arif dan berwibawa?
 Y : Iya.. contohnya untuk membimbing kita-kita semua dia bagus untuk saran-sarannya.. nasehat-nasehatnya..
 X : Nasehat dan saran dalam hal apa pak biasanya?
 Y : Dalam hal pekerjaan.
 X : Menurut pendapat bapak, apakah pak Nawawi sudah menerapkan kode etik dalam menjalankan profesinya sebagai seorang guru?
 Y : Iya... ke kelas.. dia sering, kalau pembelajaran dia bagus juga..

B. Kompetensi Sosial

- X : Bagaimanakah hubungan bapak dengan pak Nawawi?
 Y : Bagus
 X : Kalau hubungan di luar sekolah bagaimana pak?
 Y : Bagus juga..
 X : Biasanya sering apa?
 Y : Main..
 X : Itu sering pak intensitasnya?
 Y : Ya nggak terlalu sering sih.. Cuma kadang-kadang.. paling 1 bulan 3 kali atau 2 kali..
 X : Kalau untuk model komunikasi bapak dengan beliau biasanya secara langsung atau tidak langsung?
 Y : Secara langsung..
 X : Menurut bapak, dalam bersosialisasi apakah beliau pernah melakukan tindakan diskriminatif?
 Y : Tidak pernah..
 X : Menurut pandangan bapak, bagaimana hubungan beliau terhadap rekan-rekan kerja seprofesi maupun warga sekolah di SMK Palebon?
 Y : Bagus.

HASIL WAWANCARA DENGAN REKAN KERJA GURU SIMULASI DIGITAL

Nama Responden : Dra. Agni Sulistyowati
 Instansi : SMK Palebon Semarang
 Jabatan : Guru Kompetensi Keahlian Pemasaran
 Pendidikan Terakhir : S1
 Jam : 10.44 WIB
 Hari/Tanggal : Kamis/ 15 Oktober 2015

Keterangan :
 X : Peneliti
 Y : Informan

A. Kompetensi Kepribadian

- X : Menurut bu Agni, apakah pak Nawawi sudah menunjukkan sikap sesuai agama dan norma yang dianut?
 Y : Sudah..
 X : Ditunjukkan dengan apa bu?
 Y : Ya.. sikap mengingatkan anak sholat..
 X : Apakah pak Nawawi mempunyai etos kerja dan tanggung jawab yang tinggi?
 Y : Karena dia baru yaa.. tapi kalau ada pekerjaan bagus.. bisa sampai malem..
 X : Untuk etos kerja bagus ya bu?
 Y : Bagus..
 X : Bagaimana penilaian ibu mengenai kepribadian dari pak Nawawi?
 Y : Kepribadiannya baik, bertanggung jawab..
 X : Menurut ibu, kalau guru itu kan dituntut untuk memiliki kepribadian yang mantap, berakhlak mulia dan memberikan teladan bagi peserta didik apakah pak Nawawi sudah menunjukkan sikap seperti itu?
 Y : Ya baik, tapi tidak 100% karena pekerjaannya kan banyak dia.. mungkin ndak sempet ya..
 X : Untuk pemberian teladan ke anak-anak bagaimana bu?
 Y : Kalau menurut saya ya baik..
 X : Kalau menurut ibu hubungan pak Nawawi dengan anak-anak seperti apa?
 Y : Baik, hubungannya baik.. kemudian anak-anak juga suka..
 X : Apakah pak Nawawi mempunyai kepribadian yang mantap, stabil, arif dan berwibawa?
 Y : Kalau itu karena masih muda ya.. sepenuhnya belum.. karena usianya masih muda.. tapi kalau berapa tahun lagi mungkin bisa..
 X : Sebagai guru kan dituntut untuk menerapkan kode etik, apakah pak Nawawi sudah menerapkan kode etik guru?
 Y : Sudah, contohnya memberikan contoh yang baik kepada anak-anak.. mengajarkan disiplin pada saat mengikuti pelajaran.

B. Kompetensi Sosial

- X : Untuk hubungan ibu dengan pak Nawawi sendiri bagaimana?
 Y : Baik juga..
 X : Nggak pernah ada masalah ya bu?
 Y : Nggak..
 X : Ketika di luar sekolah hubungannya bagaimana bu?
 Y : Biasa aja, ya ketemu ya baik sama guru sekolah..

- X : Biasanya bentuk komunikasi ibu sama pak Nawawi itu bagaimana?
Langsung/tidak langsung?
- Y : Ya langsung, kalau nggak ada apa-apa ya langsung.. komunikasinya biasa..
- X : Terkait apa bu?
- Y : terkait magang siswa, terus tentang keperluan bendahara dari keuangan itu dia yang membuatkan..
- X : untuk intensitas komunikasi ibu sendiri dengan pak Nawawi bagaimana?
- Y : Ya baik..
- X : Seberapa sering?
- Y : Ya sering.. ketemu tidak hanya masalah pekerjaan saja.. ketemu ya ngobrol udah.. tapi akhir-akhir ini dia kan nggak ada waktu.. kalau dulu ada waktu ya sering..ketemu.. tergantung waktunya juga.. malah kadang kalau diluar makan bareng.. kalau disekolah kan nggak sempet.. kalau sempet ya udah ngobrol itu..
- X : Apakah dalam bersosialisasi pak Nawawi pernah melakukan tindakan diskriminatif?
- Y : Nggak pernah..
- X : Pandangan ibu sendiri mengenai hubungan pak Nawawi dengan guru-guru yang ada di Palebon bagaimana?
- Y : Kalau menurut saya ya... tergantung dari orang memandang.. kalau menurut saya ya baik, saya nggak pernah tau dia ada masalah sama siapa..

HASIL WAWANCARA DENGAN REKAN KERJA GURU SIMULASI DIGITAL

Nama Responden : Khoirul Anna Atmawati, S.Pd
 Instansi : SMK Palebon Semarang
 Jabatan : Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris
 Pendidikan Terakhir : S1
 Jam : 11. 38 WIB
 Hari/Tanggal : Kamis/ 15 Oktober 2015
Keterangan :
 X : Peneliti
 Y : Informan

A. Kompetensi Kepribadian

- X : Menurut ibu, apakah pak Nawawi sudah menunjukkan sikap sesuai agama dan norma yang dianut?
 Y : Sudah... ditunjukkan dengan sholatnya.. rajin..
 X : Menurut ibu, apakah pak Nawawi mempunyai etos kerja dan tanggung jawab yang tinggi?
 Y : Etos kerja dan tanggung jawabnya bagus.. dia sering lembur-lembur.. bisa mengerjakan tugasnya dengan baik dan tepat waktu..
 X : Bagaimana penilaian ibu mengenai kepribadian dari pak Nawawi?
 Y : Menurut saya bagus.. dia disiplin, pintar dan menyenangkan..
 X : Menurut ibu, apakah pak Nawawi sudah menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia dan memberikan teladan bagi peserta didik dan masyarakat?
 Y : Sudah..
 X : Contohnya apa bu?
 Y : Ya seperti memberikan contoh kepada siswa dengan berpakaian rapi..
 X : Menurut ibu, apakah guru simulasi digital mempunyai kepribadian yang mantap, stabil, arif dan berwibawa?
 Y : Sudah... sudah berwibawa.. dengan siswa dia juga sangat dekat..
 X : Menurut pendapat ibu, apakah Pak Nawawi sudah menerapkan kode etik dalam menjalankan profesinya sebagai seorang guru?
 Y : Sudah sih kalo menurut saya..

B. Kompetensi Sosial

- X : Bagaimanakah hubungan ibu dengan pak Nawawi?
 Y : Baik.
 X : Apakah hubungan ibu juga terjalin dengan baik meskipun ketika berada di luar sekolah?
 Y : Ya, baik.. ya biasa.. ngobrol-ngobrol..
 X : Bagaimana bentuk komunikasi bapak/ibu kepada guru simulasi digital? Komunikasi yang terjadi biasanya terjadi secara langsung/tidak langsung
 Y : Seringnya langsung sih...
 X : Untuk hubungan pekerjaan sendiri dengan pak Nawawi biasanya komunikasinya terkait apa bu?
 Y : Ya.. kalau dia kan Kepala Lab, sedangkan saya guru b.inggris.. biasanya kalau b.inggris kan sering pakai lab.. jadi komunikasinya seputar lab itu.. saya sering minta bantuan pak Nawawi..

X : Menurut ibu, dalam bersosialisasi apakah guru simulasi digital melakukan tindakan diskriminatif?

Y : Tidak pernah..

X : Bagaimana pandangan ibu mengenai hubungan pak Nawawi terhadap rekan-rekan kerja seprofesi maupun warga sekolah di SMK Palebon?

Y : Bagus.. baik-baik saja.. tidak pernah ada masalah.. dia menyenangkan.. humoris.. tapi kalau serius ya bisa serius.

HASIL WAWANCARA DENGAN REKAN KERJA GURU SIMULASI DIGITAL

Nama Responden : Soeroso, S.Pd
 Instansi : SMK Palebon Semarang
 Jabatan : Waka Humas SMK Palebon Semarang
 Pendidikan Terakhir : S1
 Jam : 11. 32 WIB
 Hari/Tanggal : Senin, 02 November 2015

Keterangan :
 X : Peneliti
 Y : Informan

A. Kompetensi Kepribadian

- X : Menurut bapak, apakah pak Nawawi sudah menunjukkan sikap sesuai agama dan norma yang dianut?
- Y : Menurut sepengamatannya saya ya sudah, sehari-hari kan pak Nawawi saya lihat dari keluarga agamis ya, dari bapaknya atau mertuanya itu juga guru di Klaten.
- X : Sikapnya seperti apa pak?
- Y : Menurut saya sudah seperti ajaran yang dilakukan lah.. baik mengajar maupun di dalam pergaulan.. setiap ada pengajian dia mengikuti..
- X : Pengajian di sekolah gitu pak?
- Y : Iya, kita kan di sekolah ada mujahadah tiap selapan... di kegiatan keagamaan dia aktif juga, dalam panitia seperti acara maulud.. dan perilakunya sehari-hari saya kira juga sudah..
- X : Menurut bapak, apakah pak Nawawi sudah menunjukkan etos kerja dan tanggung jawab yang tinggi?
- Y : Ya, di samping dia mengajar dia kan juga bantu Pak Zen kadang sampai pulang sore bahkan minggu tetap masuk. Dia kadang mengorbankan keluarganya, keluarganya kan di Klaten.. anak sama istrinya di Klaten tapi karena ada tugas-tugas yang harus di selesaikan kadang-kadang dia meninggalkan keluarganya untuk tugas-tugas yang mendesak. Disamping itu juga sebagai Kepala Laboratorium, dia Guru, dan dia juga membantu kaitannya dengan SPJ BOS. Hari libur pun dia masuk kalau memang itu dibutuhkan..
- X : Bagaimana penilaian bapak mengenai kepribadian dari pak Nawawi?
- Y : Menurut saya, dia baik..komunikasi dengan teman-teman sejawat, komunikasi dengan TU baik diluar sekolah maupun dalam sekolah komunikasinya lancar, tidak pernah ada masalah, dan dia juga mudah dalam arti dimintai tolong oleh temannya kaitannya dengan TIK. Dengan siswa, saya kira juga wajar-wajar saja, dalam arti tidak menunjukkan hal-hal yang negatif lah..
- X : Kemudian, apakah pak Nawawi sudah menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia dan memberikan teladan bagi peserta didik dan masyarakat?
- Y : Kalau menurut saya sudah..dia mengatakan apa adanya dalam hati, misalkan ada hal-hal yang kurang, dia menyampaikan dengan apa adanya tanpa ditutup-tutupi.
- X : Untuk pemberian teladan kepada peserta didik, terlihatnya seperti apa pak?

- Y : Dalam mengajar dia bisa.. Cuma kadang-kadang karena kesibukan yang juga termasuk tugas.. dia tetap memperhatikan anak didik. Memberikan contoh-contoh kongkrit, dia kan juga pernah jadi wali kelas
- X : Menurut bapak, apakah pak Nawawi sudah mempunyai kepribadian yang mantap, stabil, arif dan berwibawa?
- Y : Kalau stabil belum ya.. karena wajar usianya masih muda.. kalau kepribadiannya saya kira menyesuaikan usia, walaupun kelihatannya punya anak punya istri tapi usia kan tetap berpengaruh..terus dia juga menurut saya belum mantap, dia mungkin masih ada keinginan yang lebih besar.. dia kan S2 dia mungkin masih punya keinginan menjadi dosen, apa jadi yang lebih tinggi..makanya kalau menurut saya dia di Palembang ini belum mantap.salah satunya dia juga ditawari jadi pegawai tetap belum mau kok.. berarti dia kan punya keinginan yang lain. Kita kan nggak bisa memaksa.
- X : Terus apakah Pak Nawawi itu juga sudah menerapkan kode etik dalam menjalankan profesinya sebagai seorang guru?
- Y : Menurut saya sudah..

B. Kompetensi Sosial

- X : Bagaimana hubungan bapak dengan pak Nawawi bagaimana?
- Y : Hubungan saya baik-baik saja.. karena dia sudah sering bantu saya lah baik dalam BPD, dalam tugas Prakerin, dalam rangka panitia-panitia yang lain.. makanya saya kan tahu persis.. siapa pak Nawawi..tentunya manusia kan punya kelebihan dan kekurangan, saya kira wajar-wajar saja.
- X : Untuk hubungan yang terjalin di luar sekolah sendiri dengan pak Nawawi bagaimana?
- Y : Kalau pas ada kegiatan misalnya persami, kalau yang rutin jarang karena kalau sabtu dia pulang ke Klaten.
- X : Komunikasi antara bapak dengan pak Nawawi biasanya langsung atau tidak langsung pak?
- Y : Ya biasanya langsung..
- X : Terkait apa saja sih pak biasanya?
- Y : Ya terkait dengan tugas, tugas-tugas sekolah..terkait dengan mungkin masalah pribadi, terkait dengan tugas yang diluar sekolah.. itu kita sering komunikasi, biasanya juga saya mintai bantuan, bantu kami dalam bidang TIK. Kalau komunikasi dengan pak Nawawi rutin lah..
- X : Apakah dalam bersosialisasi pak Nawawi pernah melakukan tindakan diskriminatif?
- Y : Selama ini menurut saya belum ya..
- X : Kalau untuk hubungan pak Nawawi dengan rekan-rekan seprofesi lain yang ada di SMK Palembang bagaimana pak?
- Y : Menurut saya wajar-wajar.. baik-baik.. lah saya lihat... buktinya nggak ada temen yang terjadi miss komunikasi atau terjadi hal-hal yang istilahnya menjadikan hubungan tidak baik, saya kira wajar-wajar saja.

HASIL WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK

Nama Responden : Siswanti
 Umur : 15 tahun
 Kelas : X (Sepuluh)
 Jurusan : Pemasaran
 Jam : 12.05 WIB
 Hari/Tanggal : Senin, 02 November 2015

Keterangan :

X : Peneliti
 Y : Informan

A. Kompetensi Pedagogik

1. Kegiatan Pendahuluan

X : Setiap mengajar pak guru selalu mengecek kehadiran peserta didik apa nggak?

Y : Ya, di awal pelajaran..

X : Setelah mengecek kehadiran Pak Nawawi sering menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan disampaikan nggak?

Y : Ya, selalu..

X : Apakah Pak Nawawi juga menyampaikan rangkaian kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan?

Y : Kadang..

X : Pak Nawawi sering meminta kalian untuk belajar dirumah apa nggak sih?

Y : Ya, biasanya..

2. Kegiatan Inti

X : Apakah kamu dapat memahami pelajaran yang disampaikan oleh pak Nawawi?

Y : Kadang-kadang bisa masuk, kadang-kadang nggak..

X : Menurut kamu pak Nawawi kalau menjelaskan pembelajaran itu enak nggak sih? Nyambung dan gampang masuk nggak?

Y : Iya nyambung

X : Bahasa yang digunakan pak Nawawi jelas dan mudah diapahami nggak?

Y : Mudah

X : Menurut kamu, pak Nawawi dalam mengajar sering menggunakan metode-metode yang menarik dan menyenangkan nggak?

Y : Menyenangkan, karena pakai media-media.. jadi lebih mudah dipahami.

X : Pak Nawawi sering menggunakan media ketika pembelajaran? Seperti pakai media power point, video..

Y : Itu jarang kok, paling kalau waktu di lab saja..

X : Ketika kamu mengalami kesulitan dalam pembelajaran, tindakan apa yang dilakukan oleh guru?

Y : di suruh browsing... ya diajari..

X : Bagaimana tanggapan bapak guru ketika melihat teman kalian yang tidak memperhatikan pembelajaran?

Y : dimarahi, di kurangi nilainya juga

X : Menurut kamu, sarana prasarana yang ada di sekolah sudah memadai apa belum sih?

- Y : Sudah... tapi kalau bisa di lengkapi lagi komputernya kurang, kadang internetnya juga nggak bisa..
- X : Apakah pak Nawawi sering menggunakan media ketika pembelajaran?
- Y : Kalau di kelas, ada latihan-latihan soal gitu pakai LCD proyektor..
- X : Kalau pak Nawawi menggunakan media, apakah kalian lebih tertarik dan bersemangat belajar?
- Y : Heem.. ketimbang pakai ceramah.. dibacain soalnya saja.. jadi bosan.
- X : Apakah pak Nawawi sering memberikan tugas/ulangan harian?
- Y : Ya, habis pembelajaran pasti dikasih tugas. Kalau ulangan setiap akhir bab baru ulangan..
- X : Bagaimana hasil belajar yang kamu peroleh?
- Y : Bagus-bagus kok, lumayan.. UTS kemarin dapat B.
- X : Kalau misalnya kamu atau teman-teman kamu ada yang mendapat nilai yang kurang memuaskan, apakah pak guru melakukan remedial dan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami?
- Y : Nggak pernah disuruh remidi, tapi diterangkan lagi.
- X : Bagaimana tanggapan kamu mengenai mata pelajaran simulasi digital?
- Y : Mata pelajaran ini penting kan bisa buat nawarin barang-barang, bisnis online.. karena jurusan kita kan pemasaran..

3. Kegiatan Penutup

- X : Apakah diakhir pembelajaran bapak guru selalu melakukan refleksi pembelajaran?
- Y : Nggak pernah, kadang langsung dikasih tugas

B. Kompetensi Profesional

- X : Menurut kamu, pak Nawawi sudah menguasai materi pembelajaran nggak sih?
- Y : Sudah
- X : Apakah bapak guru menerima kritik dan saran dari peserta didik?
- Y : Iya terbuka.. pernah saya menyarankan pak nawawi untuk menegur siswa yang ramai.. ya ditanggapi.. tanggapannya pak Nawawi di kurangi nilainya..
- X : Apakah kamu dapat dengan baik memahami materi yang di sampaikan oleh pak Nawawi?
- Y : Ya, memahami..

C. Kompetensi Kepribadian

- X : Menurut kamu bagaimana sosok/pribadi dari pak Nawawi?
- Y : Sabar, suka bercanda, pengertian.. kalau tugas belum selesai ya nanti jam ke berapa gitu suruh ngumpulin..
- X : Menurut kamu, guru yang baik yang ideal seperti apa?
- Y : Nggak galak, toleransi, sering bercanda nggak *sepaneng*, nggak sering *nyatet*..
- X : Pak Nawawi sudah memenuhi kriteria itu belum?
- Y : Sudah..
- X : Apa saja sikap bapak guru yang dapat kamu teladani?
- Y : Penyabar, toleransinya
- X : Sering nggak sih di ingatkan sholat gitu?
- Y : Jarang sih.. nggak pernah.. yang sering wali kelas
- X : Apakah pak guru selalu membuka dan mengakhiri pembelajaran dengan tepat waktu?

Y : Kadang tepat waktu, kadang nggak..

X : Seringnya?

Y : Seringnya nggak tepat waktu, kadang jam nya belum habis pak Nawawi sudah keluar dulu.

X : Pak Nawawi pernah membeda-bedakan siswanya nggak sih?

Y : Nggak pernah

X : Kalau misalnya pak Nawawi nggak masuk kelas, diikasih tugas apa tidak?

Y : Iya dikasih tugas

X : Nggak masuk kelasnya itu sering nggak?

Y : Nggak, jarang kok..

D. Kompetensi Sosial

X : Bagaimana hubungan kamu dengan pak Nawawi?

Y : Baik..

X : Komunikasinya biasanya seputar apa?

Y : Tanya-tanya materi atau tugas gitu biasanya..

X : Selain nanyain tugas/materi, pernah nggak ngobrol sama pak Nawawi?

Y : Pernah, bercanda..

HASIL WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK

Nama Responden : Borneo Trixie E.
 Umur : 14 tahun
 Kelas : X (Sepuluh)
 Jurusan : Pemasaran
 Jam : 12.18 WIB
 Hari/Tanggal : Senin, 02 November 2015

Keterangan :

X : Peneliti
 Y : Informan

A. Kompetensi Pedagogik

1. Kegiatan Pendahuluan

X : Apakah pak guru selalu mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik sebelum pembelajaran?

Y : Ya..

X : Diawal pembelajaran apakah pak Nawawi selalu menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan disampaikan nggak?

Y : Tujuan... itu jarang kok bu..

X : Apakah pak Nawawi menyampaikan rangkaian kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan?

Y : Jarang..

X : Pak Nawawi sering meminta kalian untuk belajar dirumah apa nggak sih?

Y : Nggak pernah..

2. Kegiatan Inti

X : Saat guru menjelaskan materi, apakah kamu dapat memahami materi dengan baik?

Y : Iya bisa.. paham..

X : Apakah bapak guru dalam menjelaskan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami?

Y : Mudah banget..

X : Menurut kamu, pak Nawawi dalam mengajar menggunakan metode-metode yang menarik dan menyenangkan nggak?

Y : Iya menarik kok..

X : Tanggapan kamu bagaimana?

Y : Ya jadi lebih memahami pelajaran..dan nggak gampang bosan..

X : Apakah metode yang digunakan bapak guru membuatmu lebih mengerti/ mudah memahami pembelajaran?

Y : Ya..

X : Ketika kamu mengalami kesulitan dalam pembelajaran, tindakan apa yang dilakukan oleh guru?

Y : Membantu bu..

X : Bagaimana tanggapan bapak guru ketika melihat teman kalian yang tidak memperhatikan pembelajaran?

Y : Di kurangi nilainya sama pak Nawawi..

X : Menurut kamu, sarana prasarana yang ada di sekolah sudah memadai untuk kegiatan pembelajaran simulasi digital?

Y : Kurang..

X : Kurangnya dimana?

- Y : Itu komputernya kurang, koneksi internetnya, kadang *mouse* nya juga nggak ada bu..
- X : Kalau untuk buku siswa sendiri ada nggak sih?
- Y : Nggak ada..
- X : Kesusahan nggak sih kalau nggak ada buku?
- Y : Ya kesusahan bu..
- X : Terus tindakan pak Nawawi gimana kalau kalian nggak punya buku?
- Y : Disuruh *browsing* di internet, sama mencatat..
- X : Apakah pak Nawawi selalu menggunakan media pembelajaran?
- Y : Kalau teori jarang...
- X : Kalau pak Nawawi menggunakan media, apakah kalian lebih tertarik dan bersemangat belajar?
- Y : Iya lebih semangat..
- X : Apakah pak Nawawi sering memberikan tugas/ulangan harian?
- Y : Kalau habis ngasih materi, pasti akhirnya mesti dikasih tugas..
- X : Bagaimana hasil belajar yang kamu peroleh?
- Y : Cukup memuaskan, UTS kemarin dapat B.
- X : Kalau misalnya kamu atau teman-teman kamu ada yang mendapat nilai yang kurang memuaskan, apakah pak guru melakukan remedial dan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami?
- Y : Nggak pernah remidi..
- X : Bagaimana tanggapan kamu mengenai mata pelajaran simulasi digital?
- Y : Menurut saya ya bermanfaat, mata pelajaran ini penting kan bisa buat nawarin barang-barang, kan kita jurusan pemasaran..

3. Kegiatan Penutup

- X : Apakah diakhir pembelajaran bapak guru selalu melakukan refleksi pembelajaran?
- Y : Nggak pernah
- X : Kalau memotivasi gitu pernah nggak?
- Y : Nggak pernah..
- X : Diputerin video-video motivasi gitu nggak?
- Y : Kalau sama pak Nawawi nggak pernah bu..
- X : Dinasehati gitu pernah nggak?
- Y : Nggak pernah kok bu..

B. Kompetensi Profesional

- X : Menurut kamu, apakah pak Nawawi sudah menguasai materi pembelajaran nggak sih?
- Y : Menguasai..
- X : Apakah bapak guru menerima kritik dan saran dari peserta didik?
- Y : Iya..
- X : Apakah proses pembelajaran simulasi digital yang dilakukan oleh bapak guru itu menyenangkan?
- Y : Menyenangkan, banyak bercandanya kok bu..hehehe
- X : Banyak bercanda gitu materinya tetep masuk apa nggak tuh?
- Y : Iya tetep masuk kok..

C. Kompetensi Kepribadian

- X : Menurut kamu bagaimana sih sosok/pribadi dari pak Nawawi?
- Y : Penyabar, baik..

- X : Sabarnya gimana sih?
 Y : Sabar nangepepi siswa-siswa yang nggak merhatiin.. orangnya juga suka bercanda, jadinya nggak bosan..
 X : Menurut kamu, guru yang baik yang kamu sukai seperti apa?
 Y : bisa toleransi sama siswanya, nggak sering marah-marah, nggak sering nyatet.
 X : Pak Nawawi sudah memenuhi kriteria itu belum?
 Y : Sudah.. Sudah banget..
 X : Apa saja sikap bapak guru yang dapat kamu teladani?
 Y : Emm.. Penyabarnya.. bisa toleransi..
 X : Pak Nawawi pernah membeda-bedakan siswanya nggak sih?
 Y : Nggak pernah
 X : Apakah bapak guru selalu membuka dan mengakhiri pembelajaran dengan tepat waktu?
 Y : Nggak.. seringnya jam belum selesai pak Nawawi sudah keluar..
 X : Pernah nggak bapak guru nggak masuk kelas?
 Y : Pernah..
 X : Apakah pak Nawawi selalu memberikan tugas jika beliau tidak masuk kelas?
 Y : Iya dikasih tugas

D. Kompetensi Sosial

- X : Bagaimana hubungan kamu dengan pak Nawawi?
 Y : Baik bu..
 X : Komunikasinya biasanya seputar apa?
 Y : Seputar pelajaran to bu.. materi yang belum disampein udah ditanyain dulu.. nanti kan dijawab sama pak Nawawi..
 X : Selain dikelas, kamu pernah nggak ngobrol sama pak Nawawi?
 Y : Jarang kok bu..

HASIL WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK

Nama Responden : Vita Rahma Melliana
 Umur : 15 tahun
 Kelas : X (Sepuluh)
 Jurusan : Administrasi Perkantoran
 Jam : 10.01 WIB
 Hari/Tanggal : Rabu/ 04 November 2015
Keterangan :
 X : Peneliti
 Y : Informan

A. Kompetensi Pedagogik

1. Kegiatan Pendahuluan

- X : Apakah pak guru selalu mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik sebelum pembelajaran?
 Y : Ya.. di cek satu persatu.. dan itu sering
 X : Diawal pembelajaran apakah pak Nawawi selalu menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan disampaikan nggak?
 Y : Heem..
 X : Apakah pak Nawawi menyampaikan rangkaian kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan?
 Y : Iya selalu.. biasanya diterangkan nanti tugasnya seperti apa..
 X : Pak Nawawi sering meminta kalian untuk belajar dirumah apa nggak sih?
 Y : Iya.. disuruh belajar dirumah nanti kalau di sekolah kan tinggal nanyanya gitu..

2. Kegiatan Inti

- X : Ketika bapak guru menjelaskan materi, apakah kamu dapat memahami materi dengan baik?
 Y : Insyallah, ya kadang bisa kadang nggak...
 X : Terus kalau misalnya kamu kurang bisa memahami, tanggapannya pak Nawawi bagaimana?
 Y : Ya... kan saya bisa tanya terus pak Nawawi nya bisa menjawab..
 X : Apakah bapak guru dalam menjelaskan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami?
 Y : Iya..
 X : Menurut kamu, pak Nawawi dalam mengajar menggunakan metode-metode yang menarik dan menyenangkan nggak?
 Y : Menyenangkan sekali..
 X : Apakah metode yang digunakan bapak guru membuatmu lebih mengerti/ mudah memahami pembelajaran?
 Y : Ya..
 X : Ketika kamu mengalami kesulitan dalam pembelajaran, tindakan apa yang dilakukan oleh guru?
 Y : Kalau guru kan biasanya menyuruh untuk bertanya, ya itu saya tanya dulu nanti langsung di jawab sama pak Nawawi..
 X : Bagaimana tanggapan bapak guru ketika melihat teman kalian yang tidak memperhatikan pembelajaran?
 Y : Disindir-sindir..kalau di sindir nggak bisa ya dikasih tau langsung..

X : Menurut kamu, sarana prasarana yang ada di sekolah sudah memadai untuk kegiatan pembelajaran simulasi digital?

Y : Sudah..

X : Apakah pak Nawawi selalu menggunakan media pembelajaran?

Y : Iya selalu..

X : Pakai media apa saja?

Y : HP android, LCD Proyektor..

X : Kalau pak Nawawi menggunakan media, apakah kalian lebih tertarik dan bersemangat belajar?

Y : Iya..

X : Apakah pak Nawawi sering memberikan tugas/ulangan harian?

Y : Selalu..kalau ulangan biasanya tiap bab selesai baru ulangan...

X : Bagaimana nilai yang kamu peroleh?

Y : Lumayan memuaskan.. dapat nilai B.

X : Kalau misalnya kamu atau teman-teman kamu ada yang mendapat nilai yang kurang memuaskan, apakah pak guru melakukan remedial dan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami?

Y : Pertamanya remidi, kalau sudah remidi baru dijelaskan kembali..

X : Setelah mempelajari materi simulasi digital, bagaimana tanggapan kamu mengenai mata pelajaran simulasi digital?

Y : Mata pelajaran ini penting karena kita bisa tahu komunikasi..

3. Kegiatan Penutup

X : Apakah diakhir pembelajaran bapak guru selalu melakukan refleksi pembelajaran?

Y : Iya..

X : Kalian dilibatkan nggak dalam melakukan refleksi pembelajaran?

Y : Enggak..

B. Kompetensi Profesional

X : Menurut kamu, apakah pak Nawawi sudah menguasai materi pembelajaran nggak sih?

Y : Iya..

X : Apakah bapak guru menerima kritik dan saran dari peserta didik?

Y : Iya.. beliau menanggapi..

X : Apakah proses pembelajaran simulasi digital yang dilakukan oleh bapak guru itu menyenangkan?

Y : Menyenangkan sekali..

X : Mengapa?

Y : Ya asik aja kalau pas pelajaran gitu..ada bercandanya juga ada seriusnya..

C. Kompetensi Kepribadian

X : Menurut kamu bagaimana sih sosok/pribadi dari pak Nawawi?

Y : Baik, sabar, kalau ada murid yang nggak dengerin gitu mesti langsung di sindir tapi sama bercanda.. nggak serius..

X : Menurut kamu, guru yang ideal yang gimana sih?

Y : Ya seperti pak Nawawi gitu... ada bercandanya ada seriusnya..

X : Berarti Pak Nawawi sudah termasuk guru favoritnya kamu?

Y : Iya..

X : Apa saja sih sikap bapak guru yang dapat kamu teladani?

Y : Selalu sabar.. mengahadapi murid-muridnya yang susah diatur..

- X : Pak Nawawi pernah nggak sih memberikan nasihat-nasihat?
Y : Pernah..
X : Nasihatnya apa?
Y : Nasihatnya itu sambil bercanda gitu...
X : Apa saja contohnya? Disuruh sholat begitu?
Y : Ya kalau sholat selalu... pokoknya yang baik-baik lah.. jangan nakal..
X : Apakah bapak guru selalu membuka dan mengakhiri pembelajaran dengan tepat waktu?
Y : Iya..
X : Apakah pak Nawawi pernah membeda-bedakan siswanya?
Y : Nggak pernah..
X : Pernah nggak bapak guru nggak masuk kelas?
Y : Pernah..
X : Sering atau tidak?
Y : Tidak sering..kan ada kepentingan lain.. kalau ditinggal biasanya dikasih tugas sama pak Nawawi..dan disuruh mengumpulkan biar semuanya itu mau mengerjakan dan belajar..

D. Kompetensi Sosial

- X : Bagaimana hubungan kamu dengan pak Nawawi?
Y : Ya baik..
X : Komunikasinya biasanya seputar apa?
Y : Seputar pelajaran gitu..
X : Selain dikelas, kamu pernah nggak ngobrol sama pak Nawawi?
Y : Tidak pernah..

HASIL WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK

Nama Responden : Wahyu Susanti
 Umur : 15 tahun
 Kelas : X (Sepuluh)
 Jurusan : Administrasi Perkantoran
 Jam : 10.29 WIB
 Hari/Tanggal : Selasa/ 03 November 2015
Keterangan :
 X : Peneliti
 Y : Informan

A. Kompetensi Pedagogik

1. Kegiatan Pendahuluan

- X : Apakah pak guru selalu mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik sebelum pembelajaran?
 Y : Ya kadang-kadang kalau nggak lupa..
 X : Diawal pembelajaran apakah pak Nawawi selalu menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan disampaikan nggak?
 Y : Iya..
 X : Apakah pak Nawawi menyampaikan rangkaian kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan?
 Y : Iya dijelaskan..
 X : Pak Nawawi sering meminta kalian untuk belajar dirumah apa nggak sih?
 Y : Iya sering, disini kan nyatet dulu terus nanti dirumah belajar sendiri..

2. Kegiatan Inti

- X : Saat guru menjelaskan materi, apakah kamu dapat memahami materi dengan baik?
 Y : Iya bisa, kan penjelasannya itu jelas..
 X : Apakah bapak guru dalam menjelaskan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami?
 Y : Iya jelas dan mudah dipahami..
 X : Menurut kamu, pak Nawawi dalam mengajar menggunakan metode-metode yang menarik dan menyenangkan nggak?
 Y : Iya, kalau praktik itu pakai kamera langsung.. muridnya langsung dipanggil satu-satu disuruh praktik..
 X : Apakah metode yang digunakan bapak guru membuatmu lebih mengerti/ mudah memahami pembelajaran?
 Y : Ya..
 X : Ketika kamu mengalami kesulitan dalam pembelajaran, tindakan apa yang dilakukan oleh guru?
 Y : Disuruh browsing..
 X : Bagaimana tanggapan bapak guru ketika melihat teman kalian yang tidak memperhatikan pembelajaran?
 Y : Di sindir.. nyindirnya pakai bercanda..
 X : Ditegur nggak?
 Y : Kalau ramai gitu ya ditegur..
 X : Menurut kamu, sarana prasarana yang ada di sekolah sudah memadai untuk kegiatan pembelajaran simulasi digital?

- Y : Belum tau bu.. kan praktiknya baru sekali itu yang pakai kamera doang.. belum tau yang lainnya..
- X : Apakah pak Nawawi sering menggunakan media pembelajaran seperti LCD, laptop?
- Y : Iya cukup sering..
- X : Kalau misalnya nggak pakai LCD gitu biasanya pakai apa?
- Y : Disuruh mencatat..
- X : Kalau pak Nawawi menggunakan media, apakah kalian lebih tertarik dan bersemangat belajar?
- Y : Iya lebih semangat..
- X : Apakah pak Nawawi sering memberikan tugas/ulangan harian?
- Y : Kalau ulangan sih jarang, tapi kalau tugas sering..
- X : Bagaimana hasil belajar yang kamu peroleh?
- Y : Ya lumayan.. diatas KKM.
- X : Kalau misalnya kamu atau teman-teman kamu ada yang mendapat nilai yang kurang memuaskan, apakah pak guru melakukan remedial dan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami?
- Y : Kemarin kayanya banyak yang remidi gitu tapi pak Nawawinya nggak masuk ke kelas.. kayanya lagi sibuk..kemarin nggak ada remidi, langsung kasih tau nilainya berapa langsung dimasukin rapot..
- X : Bagaimana tanggapan kamu mengenai mata pelajaran simulasi digital?
- Y : Menurut saya membantu, biar bisa presentasi besok..

3. Kegiatan Penutup

- X : Apakah diakhir pembelajaran bapak guru selalu melakukan refleksi pembelajaran?
- Y : Nggak pernah..

B. Kompetensi Profesional

- X : Menurut kamu, apakah pak Nawawi sudah menguasai materi pembelajaran nggak sih?
- Y : Sudah..
- X : Apakah bapak guru menerima kritik dan saran dari peserta didik?
- Y : Iya..
- X : Apakah proses pembelajaran simulasi digital yang dilakukan oleh bapak guru itu menyenangkan?
- Y : Menyenangkan..

C. Kompetensi Kepribadian

- X : Menurut kamu bagaimana sih sosok/pribadi dari pak Nawawi?
- Y : Kalau jelasin jelas.. suka bercanda..
- X : Menurut kamu, guru yang baik yang kamu sukai seperti apa?
- Y : Bisa bersahabat dengan siswanya.. mengerti..
- X : Pak Nawawi sudah memenuhi guru ideal mu?
- Y : Emm.. mungkin sudah..
- X : Apa saja sikap bapak guru yang dapat kamu teladani?
- Y : Semuanya berteman.. baik juga..
- X : Yang bisa kamu tiru apa?
- Y : Hmm.. apa ya... nggak tau sih..
- X : Pak Nawawi pernah membedakan siswanya nggak sih?
- Y : Nggak pernah

X : Apakah bapak guru selalu membuka dan mengakhiri pembelajaran dengan tepat waktu?

Y : Nggak.. kadang telat..terus kadang kalau jam nya belum selesai pak Nawawi sudah keluar dulu..

X : Pernah nggak bapak guru nggak masuk kelas?

Y : Pernah..

X : Tapi diberi tugas nggak?

Y : Kadang-kadang iya diberi tugas..

D. Kompetensi Sosial

X : Bagaimana hubungan kamu dengan pak Nawawi?

Y : Biasa..

X : Pernah ngobrol nggak?

Y : Ya ngobrolnya biasa.. kaya murid dengan gurunya biasa.. nggak terlalu dekat..

X : Kalau diluar kelas?

Y : Ya biasa.. salam..

Lampiran 9

SILABUS MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL
(DASAR PROGRAM KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI)

Satuan Pendidikan : SMK / MAK

Kelas : X

Kompetensi Inti

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

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

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

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

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

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
melaporkan hasil percobaan					
3.1. Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online) 4.1. Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online)	Komunikasi dalam jaringan (daring/online) <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian komunikasi dalam jaringan • Jenis komunikasi dalam jaringan • Tujuan komunikasi dalam jaringan • Fungsi komunikasi dalam jaringan • Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan 	Mengamati Mengamati pelbagai komunikasi dalam jaringan (daring/online) Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan pengertian komunikasi dalam jaringan • Mendiskusikan jenis komunikasi dalam jaringan • Mendiskusikan tujuan komunikasi dalam jaringan • Mendiskusikan fungsi komunikasi dalam jaringan • Mendiskusikan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi pengertian komunikasi dalam jaringan • Mengeksplorasi jenis komunikasi dalam jaringan • Mengeksplorasi tujuan komunikasi dalam jaringan • Mengeksplorasi fungsi komunikasi dalam jaringan • Mengeksplorasi komponen 	Tugas Mengklasifikasikan pelbagai komunikasi dalam jaringan (daring/online). Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	3JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>pendukung komunikasi dalam jaringan</p> <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang komunikasi dalam jaringan.</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang komunikasi dalam jaringan.</p>			
<p>3.2. Menerapkan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p>4.2. Menyajikan hasil penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p>	<p>Penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan komunikasi daring • Pelaksanaan komunikasi daring • Tindak lanjut komunikasi daring 	<p>Mengamati Mengamati penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tahap persiapan komunikasi daring • Mendiskusikan tahap pelaksanaan komunikasi daring • Mendiskusikan tahap tindak lanjut komunikasi daring <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi tahap persiapan komunikasi daring • Mengeksplorasi tahap pelaksanaan komunikasi daring • Mengeksplorasi tahap tindak lanjut komunikasi daring 	<p>Tugas Membuat laporan penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi 	6JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p>	<p>Tes Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.3. Memahami kelas maya.</p> <p>4.3. Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya.</p>	<p>Kelas maya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definisi kelas maya • Jenis kelas maya • Manfaat kelas maya • Fitur kelas maya 	<p>Mengamati Mengamati pelbagai aplikasi kelas maya</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan definisi kelas maya • Mendiskusikan jenis kelas maya • Mendiskusikan manfaat kelas maya • Mendiskusikan fitur kelas maya <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi definisi kelas maya • Mengeksplorasi jenis kelas maya • Mengeksplorasi manfaat kelas maya • Mengeksplorasi fitur kelas maya 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang kelas maya <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>	6JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang kelas maya</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pelbagai aplikasi kelas maya</p>			
<p>3.4. Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya</p> <p>4.4. Menyajikan hasil penerapan pembelajaran melalui kelas maya.</p>	<p>Pembelajaran melalui kelas maya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan akun • Pengaturan profil • Bergabung dalam grup/kelas/kelompok • Perpustakaan maya (<i>library</i>) • Catatan (<i>note</i>) • Tugas atau kuis • Kalender • <i>Search</i> dan <i>filter</i> • Materi belajar • Jajak Pendapat (<i>polling</i>) • Evaluasi pembelajaran 	<p>Mengamati Mengamati proses pembelajaran melalui kelas maya</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan proses pembuatan akun • Mendiskusikan proses pengaturan profil • Mendiskusikan proses bergabung dalam grup/kelas/kelompok • Mendiskusikan tentang perpustakaan maya (<i>library</i>) • Mendiskusikan tentang catatan (<i>note</i>) • Mendiskusikan tentang tugas atau kuis • Mendiskusikan tentang kalender • Mendiskusikan tentang <i>Search</i> dan <i>filter</i> • Mendiskusikan tentang materi belajar 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang proses pembelajaran melalui kelas maya. <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>	<p>18JP</p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tentang jajak pendapat (<i>polling</i>) • Mendiskusikan tentang evaluasi pembelajaran <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi proses pembuatan akun • Mengeksplorasi proses pengaturan profil • Mengeksplorasi proses bergabung dalam grup/kelas/kelompok • Mengeksplorasi tentang perpustakaan maya (<i>library</i>) • Mengeksplorasi tentang catatan (<i>note</i>) • Mengeksplorasi tentang tugas atau kuis • Mengeksplorasi tentang kalender • Mengeksplorasi tentang <i>Search</i> dan <i>filter</i> • Mengeksplorasi tentang materi belajar • Mengeksplorasi tentang jajak pendapat (<i>polling</i>) • Mengeksplorasi tentang evaluasi pembelajaran <p>Mengasosiasi</p> <p>Membuat kesimpulan tentang</p>			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		penerapan pembelajaran melalui kelas maya Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang penerapan pembelajaran melalui kelas maya			
3.5. Memahami presentasi video 4.5. Menyajikan hasil pemahaman tentang presentasi video	Presentasi video <ul style="list-style-type: none"> • Definisi presentasi video • Fungsi presentasi video • Jenis presentasi video • Ciri khas presentasi video 	Mengamati Mengamati pelbagai presentasi video Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan definisi presentasi video • Mendiskusikan fungsi presentasi video • Mendiskusikan jenis presentasi video • Mendiskusikan ciri khas presentasi video Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi definisi presentasi video • Mengeksplorasi fungsi presentasi video • Mengeksplorasi jenis presentasi video • Mengeksplorasi ciri khas presentasi video 	Tugas <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang presentasi video Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	3JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang presentasi video</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pelbagai presentasi video</p>			
<p>3.6. Menerapkan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p> <p>4.6. Menyajikan hasil penerapan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p>	<p>Presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> • Tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> • Tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> 	<p>Mengamati Mengamati pelbagai presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> • Mendiskusikan tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> • Mendiskusikan tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> • Mengeksplorasi tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> • Membuat presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi 	<p>24JP</p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><i>marketing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p>	<p>Tes Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.7. Memahami simulasi visual</p> <p>4.7. Menyajikan hasil pemahaman tentang simulasi visual</p>	<p>Simulasi visual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definisi simulasi visual • Jenis simulasi visual • Fungsi simulasi visual 	<p>Mengamati Mengamati pelbagai simulasi visual</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan definisi simulasi visual • Mendiskusikan jenis simulasi visual • Mendiskusikan fungsi simulasi visual <p>Mengeksplorasi</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang simulasi visual <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p>	<p>3JP</p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi definisi simulasi visual • Mengeksplorasi jenis simulasi visual • Mengeksplorasi fungsi simulasi visual <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang simulasi visual</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil simulasi visual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.8. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p> <p>4.8. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p>	<p>Aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep produk • Pencarian ide dan premis • Sinopsis • <i>Storyboard</i> 	<p>Mengamati Mengamati pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan konsep produk • Mendiskusikan pencarian ide dan premis • Mendiskusikan synopsis • Mendiskusikan <i>storyboard</i> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi konsep produk • Mengeksplorasi pencarian ide dan premis 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang pengolah simulasi visual tahap praproduksi <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p>	12JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi synopsis • Mengeksplorasi <i>storyboard</i> <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang pengolahan simulasi visual tahap praproduksi</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pengolahan simulasi visual tahap praproduksi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Pilihan Ganda, Essay</p>		
<p>3.9. Menerapkan fitur aplikasi pengolahan simulasi visual tahap produksi</p> <p>4.9. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolahan simulasi visual tahap produksi</p>	<p>Aplikasi pengolahan simulasi visual tahap produksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instalasi aplikasi • <i>Character</i> • <i>Environment</i> • <i>Property</i> dan <i>effect</i> • Menganimasikan 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati pengolahan simulasi visual tahap produksi <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan Instalasi aplikasi • Mendiskusikan <i>Character</i> • Mendiskusikan <i>Environment</i> • Mendiskusikan <i>Property</i> dan <i>effect</i> • Mendiskusikan proses menganimasikan <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi Instalasi aplikasi • Mengeksplorasi <i>Character</i> • Mengeksplorasi <i>Environment</i> 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang pengolahan simulasi visual tahap produksi <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang hasil kerja 	15JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi <i>Property</i> dan <i>effect</i> • Mengeksplorasi proses menganimasikan <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang pengolah simulasi visual tahap produksi</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi tentang pengolah simulasi visual tahap produksi</p>	<p>mandiri/kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bahan Presentasi <p>Tes Pilihan Ganda, Essay</p>		
<p>3.10. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p>4.10. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</p>	<p>Aplikasi pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Editing</i> • <i>Fixing</i> dan <i>mixing</i> • Kemasan 	<p>Mengamati Mengamati pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tentang <i>editing</i> • Mendiskusikan tentang <i>fixing</i> dan <i>mixing</i> • Mendiskusikan tentang <i>kemasan</i> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi tentang <i>editing</i> • Mengeksplorasi tentang <i>fixing</i> dan <i>mixing</i> 	<p>Tugas Membuat laporan tentang pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p>	12JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi tentang kemasan <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang pengolahan simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi tentang pengolahan simulasi visual tahap pascaproduksi</p>	<p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Pilihan Ganda, Essay</p>		
<p>3.11. Memahami buku digital</p> <p>4.11. Menyajikan hasil pemahaman tentang buku digital</p>	<p>Buku Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definisi buku digital • Jenis buku digital • Fungsi dan tujuan buku digital 	<p>Mengamati Mengamati tentang buku digital</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan definisi buku digital • Mendiskusikan jenis buku digital • Mendiskusikan fungsi dan tujuan buku digital <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi definisi buku digital • Mengeksplorasi jenis buku digital • Mengeksplorasi fungsi dan 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang buku digital <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang hasil kerja 	3JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		tujuan buku digital Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang buku digital Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi terkait buku digital	mandiri/kelompok • Bahan Presentasi Tes Pilihan Ganda, Essay		
3.12. Menerapkan format buku digital 4.12. Menyajikan hasil penerapan format buku digital	Format buku digital <ul style="list-style-type: none"> • Konversi format file • Sampul (<i>cover</i>) buku digital • Daftar isi • Gambar, suara dan video 	Mengamati Mengamati format buku digital Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan konversi format file • Mendiskusikan sampul (<i>cover</i>) buku digital • Mendiskusikan daftar isi • Mendiskusikan gambar, suara dan video Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi konversi format file • Mengeksplorasi sampul (<i>cover</i>) buku digital • Mengeksplorasi daftar isi • Mengeksplorasi gambar, suara 	Tugas Membuat buku digital Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi Tes	6JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dan video</p> <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang format buku digital</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi tentang format buku digital</p>	Pilihan Ganda, Essay		
<p>3.13. Menerapkan publikasi buku digital</p> <p>4.13. Menyajikan hasil penerapan publikasi buku digital</p>	<p>Publikasi buku digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis publikasi buku digital • Proses publikasi buku digital 	<p>Mengamati Mengamati prosedur publikasi buku digital</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan jenis publikasi buku digital • Mendiskusikan proses publikasi buku digital <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi jenis publikasi buku digital • Mengeksplorasi proses publikasi buku digital <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang publikasi buku digital</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang publikasi buku digital <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi 	3JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi terkait publikasi buku digital	Tes Pilihan Ganda, Essay		

Lampiran 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMK Palebon Semarang
 Kelas / Semester : X / 1 (Satu)
 Mata Pelajaran : Simulasi Digital
 Materi Pokok : Presentasi Video
 Alokasi Waktu : 24 x 45 Menit (24JP)

A. Kompetensi Inti

- Ki-1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- Ki-2** : Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- Ki-3** : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- Ki-4** : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.6	Menerapkan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i>	3.6.1	Tahap pra produksi video untuk branding dan marketing
		3.6.2	Tahap produksi video untuk branding dan marketing
		3.6.3	Tahap pasca produksi untuk branding dan marketing
4.6	Menyajikan hasil penerapan presentasi video untuk branding dan marketing	4.6.1	Terampil dalam pengolahan pra produksi untuk branding dan marketing
		4.6.2	Terampil dalam proses

		4.6.3	produksi untuk branding dan marketing Terampil dalam proses pasca produksi untuk branding dan marketing
--	--	--------------	--

C. Materi Pembelajaran

Presentasi Video untuk branding dan marketing

- Tahap pra produksi untuk branding dan marketing
- Tahap produksi untuk branding dan marketing
- Tahap pasca produksi untuk branding dan marketing

D. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : *Scientific Approach*
- Model : *Cooperative Learning*
- Metode : Diskusi, Tanya jawab, penugasan

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1-6

Tahapan Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam dengan ramah kepada para siswa ketika memasuki ruang kelas. Ketua kelas menyiapkan diri untuk berdoa terlebih dahulu sebelum dimulainya pelajaran. Guru memeriksa daftar hadir siswa dengan mengabsen satu persatu para siswa. Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar. Guru menyampaikan inti dari tujuan pembelajaran hari ini. 	Menit
Inti	<p>Mengamati (<i>Observing</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang materi pembelajaran di kelas terkait tahap pra produksi untuk branding dan marketing Peserta didik disuguhkan demo pembuatan atau proses dari pra produksi video untuk branding 	Menit

	<p>marketing</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diperlihatkan sebuah tayangan power point tentang materi praktik • Peserta didik mengamati video dalam layar proyektor jika memang guru menayangkan sebuah video di dalam kelas untuk mendukung pembelajaran. <p>Menannya (Questioning)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai apa yang mereka ketahui tentang tahap pra produksi untuk branding dan marketing • Siswa bertanya kepada guru jika memang kurang memahami tentang materi pelajaran di kelas berkaitan dengan presentasi video untuk branding marketing (tahap pra produksi) <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data/informasi tentang apa saja tahap yang harus dilakukan dalam proses pra produksi presentasi video untuk branding marketing • Siswa melakukan praktik sesuai dengan arahan guru mengenai tahap pra produksi untuk branding dan marketing • Guru memberikan penugasan individu untuk mencoba terjun praktik langsung dalam tahap pra produksi video untuk branding marketing <p>Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan konsep dasar, petunjuk, referensi yang diperlukan dalam pembelajaran kali ini mengenai materi presentasi video (proses pra produksi video untuk branding dan marketing) 	
--	---	--

	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memaparkan kendala dalam tahap pra produksi video untuk branding dan marketing 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan hasil pembelajaran. • Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. • Guru memberikan tayangan motivasi kepada peserta didik jika waktu memungkinkan • Guru mengajak semua peserta didik berdoa bersama sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing • Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam. 	menit

Pertemuan 6-11

Tahapan Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dengan ramah kepada para siswa ketika memasuki ruang kelas. • Ketua kelas menyiapkan diri untuk berdoa terlebih dahulu sebelum di mulainya pelajaran. • Guru memeriksa daftar hadir siswa dengan mengabsen satu per satu para siswa. • Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar. • Guru menyampaikan inti dari tujuan pembelajaran hari ini. 	Menit
Inti	<p>Mengamati (Observing)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang materi pembelajaran dikelas terkait tahap produksi untuk branding dan marketing • Peserta didik disuguhkan demo pembuatan atau proses dari 	Menit

	<p>produksi video untuk branding marketing</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diperlihatkan sebuah tayangan power point tentang materi praktik hari itu • Peserta didik mengamati video dalam layar proyektor jika memang guru menayangkan sebuah video di dalam kelas untuk mendukung pembelajaran. <p><i>Menannya (Questioning)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai apa yang mereka ketahui tentang tahap produksi untuk branding dan marketing • Siswa bertanya kepada guru jika memang kurang memahami tentang materi pelajaran di kelas berkaitan dengan presentasi video untuk branding marketing (tahap produksi) <p><i>Mencoba</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data/informasi tentang apa saja tahap yang harus dilakukan dalam proses produksi presentasi video untuk branding marketing • Siswa melakukan praktik sesuai dengan arahan guru mengenai tahap produksi untuk branding dan marketing • Guru memberikan penugasan individu untuk mencoba terjun praktik langsung dalam tahap produksi video untuk branding marketing <p><i>Menalar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan konsep dasar, petunjuk, referensi yang diperlukan dalam pembelajaran kali ini mengenai materi presentasi video (proses produksi video untuk 	
--	---	--

	branding dan marketing) Mengkomunikasikan	
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memaparkan kendala dalam tahap produksi video untuk branding dan marketing 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan hasil pembelajaran. • Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. • Guru memberikan tayangan motivasi kepada peserta didik jika waktu memungkinkan • Guru mengajak semua peserta didik berdoa bersama sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing. • Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam. 	menit

Pertemuan 12-16

Tahapan Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dengan ramah kepada para siswa ketika memasuki ruang kelas. • Ketua kelas menyiapkan diri untuk berdoa terlebih dahulu sebelum di mulainya pelajaran. • Guru memeriksa daftar hadir siswa dengan mengabsen satu persatu para siswa. • Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar. • Guru menyampaikan inti dari tujuan pembelajaran hari ini. 	Menit
Inti	Mengamati (Observing)	Menit
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang materi pembelajaran di kelas terkait tahap pasca produksi untuk branding dan 	

	<p>marketing</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik disuguhkan demo pembuatan atau proses dari pasca produksi video untuk branding marketing • Peserta didik diperlihatkan sebuah tayangan power point tentang materi praktik hari itu • Peserta didik mengamati video dalam layar proyektor jika memang guru menayangkan sebuah video di dalam kelas untuk mendukung pembelajaran. <p><i>Menannya (Questioning)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai apa yang mereka ketahui tentang tahap pasca produksi untuk branding dan marketing • Siswa bertanya kepada guru jika memang kurang memahami tentang materi pelajaran di kelas berkaitan dengan presentasi video untuk branding marketing (tahap pasca produksi) <p><i>Mencoba</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data/informasi tentang apa saja tahap yang harus dilakukan dalam proses pasca produksi presentasi video untuk branding marketing • Siswa melakukan praktik sesuai dengan arahan guru mengenai tahap pasca produksi untuk branding dan marketing • Guru memberikan penugasan individu untuk mencoba terjun praktik langsung dalam tahap pasca produksi video untuk branding marketing <p><i>Menalar</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan konsep dasar, petunjuk, referensi yang diperlukan dalam pembelajaran kali ini 	
--	---	--

	<p>mengenai materi presentasi video (proses pasca produksi video untuk branding dan marketing)</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memaparkan kendala dalam tahap pasca produksi video untuk branding dan marketing 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan hasil pembelajaran. • Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. • Guru memberikan tayangan motivasi kepada peserta didik jika waktu memungkinkan • Guru mengajak semua peserta didik berdoa bersama sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing. • Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam. 	menit

F. Penilaian

a. Teknik Penilaian : Pengamatan praktik

b. Prosedur Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<p>Sikap</p> <ol style="list-style-type: none"> Terlibat aktif dalam pembelajaran Bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif. 	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	<p>Pengetahuan</p> <ol style="list-style-type: none"> Proses pra produksi untuk video branding dan marketing Proses produksi video untuk branding dan marketing Proses pasca produksi untuk 	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
	branding dan marketing 4. Projek akhir		

G. Media / Alat, BahandanSumberBelajar

1. AlatdanBahan :

- a. Aplikasi Power Point, software, hardware, jaringan internet
- b. Lcd dan proyektor

2. SumberBelajar

- Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Semarang, Juni 2015

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Guru Mapel,

Drs, Joko Raharjo
NIP. -

Nawawi, S.Pd, M.Pd
NIP. -

Lampiran 11

Nomor Seri: 10.04.0662

KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dengan ini menyatakan bahwa

n a m a : NAWAWI
 tempat, tanggal lahir : Sragen, 07 Februari 1987
 nomor induk mahasiswa : 4401405052
 program studi : Pendidikan Biologi
 tahun masuk : 2005
 tanggal lulus : 20 Agustus 2010

MENGENAIKAN
 Softman / Intekapt sesuai dengan
 aslinya.
 Semarang, 09
 Prof. Dr. Wiyanto, M.Si
 NIP. 19520121982031007

telah menyelesaikan pendidikan program sarjana (S1) dengan baik.

Oleh sebab itu kepadanya diberikan ijazah dan gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

beserta segala hak dan kewajiban sebagai konsekuensi atas ijazah dan gelar tersebut.

DEKAN FAKULTAS MATEMATIKA
DAN ILMU PENGETAHUAN

Dr. Kasmadi Imam Supardi, M.S
NIP 195111151979031001



Semarang, 30 September 2010
REKTOR,



Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si
NIP 195208151982031007





Nomor Seri: 10.04.0662

KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dengan ini menyatakan bahwa

n a m a : NAWAWI
tempat, tanggal lahir : Sragen, 07 Februari 1987
nomor induk mahasiswa : 4401405052
program studi : Pendidikan Biologi
tahun masuk : 2005
tanggal lulus : 20 Agustus 2010

MENGESAIKAN
Salinan / Intukapt sesuai dengan
aslinya.
Semarang, 30 September 2010
Prof. Dr. Wiyanto, M.Si
NIP. 118210121982031001

telah menyelesaikan pendidikan akta mengajar dengan baik.
Oleh sebab itu kepadanya diberikan ijazah

Akta Mengajar

beserta segala hak, wewenang dan kewajiban sebagai konsekuensi atas ijazah tersebut
untuk mengajar sesuai dengan keahliannya.

DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Hardjono
Drs. Hardjono, M.Pd.
NIP 195108011979031007



Semarang, 30 September 2010
REKTOR,

[Signature]
Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si.
NIP 195208151982031007



NO. 400/1967/198601/1

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
MENYATAKAN BAHWA :



- **Nawawi** -

NRM: **SS31102036**

LAHIR DI Sragen TANGGAL 07 Februari 1987

TELAH MENYELESAIKAN DAN MEMENUHI SEMUA SYARAT PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS SEBELAS MARET
PROGRAM STUDI : Pendidikan Sains
KEPADANYA DIBERIKAN GELAR

MAGISTER PENDIDIKAN (M.Pd.)

BESERTA SEGALA HAK DAN KEWAJIBAN YANG MELEKAT PADA GELAR TERSEBUT.

DIBERIKAN DI SURAKARTA PADA TANGGAL Delapan Februari Dua Ribu Tiga Belas

DIREKTUR
Program Pascasarjana

Prof. Dr. Ir. Ahmad Yunus, M.S.
NIP 19610717 198601 1 001



REKTOR

Prof. Dr. Ravik Karsidi, M.S.
NIP 19570707 198103 1 006



 <p>PUSAT PENGEMBANGAN MEDIA PENDIDIKAN LEMBAGA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN PROFESI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</p>	<h1>SERTIFIKAT</h1>														
<p>MATERI WORKSHOP (78 jam)</p>	<p>diberikan kepada : <i>N a w a w i</i> NIM. 4401405052 Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Matematika & Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang sebagai Peserta</p>														
<table border="0"> <tr><td>1. Media Pembelajaran Audio Video</td><td>2 jam</td></tr> <tr><td>2. Organisasi Ibt</td><td>1 jam</td></tr> <tr><td>3. Pemilihan 2 Isakly Video Pembelajaran Dan Film Pendek</td><td>8 jam</td></tr> <tr><td>4. Kamera dan Pengamatannya</td><td>8 jam</td></tr> <tr><td>5. Editing on Line</td><td>8 jam</td></tr> <tr><td>6. Produksi Video Pembelajaran dan Film Pendek</td><td>45 jam</td></tr> <tr><td>7. Evaluasi</td><td>1 jam</td></tr> </table>	1. Media Pembelajaran Audio Video	2 jam	2. Organisasi Ibt	1 jam	3. Pemilihan 2 Isakly Video Pembelajaran Dan Film Pendek	8 jam	4. Kamera dan Pengamatannya	8 jam	5. Editing on Line	8 jam	6. Produksi Video Pembelajaran dan Film Pendek	45 jam	7. Evaluasi	1 jam	<p>WORKSHOP PRODUKSI VIDEO PEMBELAJARAN DAN FILM PENDEK Tanggal 11 :d 18 Juni 2009</p>
1. Media Pembelajaran Audio Video	2 jam														
2. Organisasi Ibt	1 jam														
3. Pemilihan 2 Isakly Video Pembelajaran Dan Film Pendek	8 jam														
4. Kamera dan Pengamatannya	8 jam														
5. Editing on Line	8 jam														
6. Produksi Video Pembelajaran dan Film Pendek	45 jam														
7. Evaluasi	1 jam														
	<p>Semarang 18 Juni 2009</p>   <p>Kusni Santosa NIM. 130920049</p>														



**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

Jl. Ir. Sutami 36A Kentingan Surakarta 57126
website: <http://pasca.uns.ac.id> e-mail: pasca@uns.ac.id

Sertifikat

Nomor : 1918/UN27.10/PP/2011

Diberikan kepada:

Nawawi

S831102036

Atas partisipasinya sebagai

Peserta

dalam Seminar Internasional dengan tema :

"Menghadapi Tantangan Masa Depan Melalui Sains"

Diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Sains Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta
pada tanggal 20 Mei 2011,



Direktur,

Prof. Dr. Surento, M.Sc., Ph.D.
NIP. 19570620196031004

Surakarta, 20 Mei 2011
Ketua Panitia,

Dra. Suparmi, MA., Ph.D.
NIP. 195209151976032001

CERTIFICATE



SERTIFIKAT

No. P033/Semnas-PBio/2011

Seminar Nasional VIII

LOGI, SAINS, LINGKUNGAN
DAN PEMBELAJARANNYA,
MENUJU
PEMBANGUNAN KARAKTER

Diberikan Kepada :

Nawawi, S.Pd

Atas peran sertanya sebagai:

PESERTA

Mengetahui,
Dean, Fkip UNS
Prof. Dr. HM. Furqon Hidayatulloh, M.Pd
NIP. 19600727 198702 1 001

Surakarta, 16 Juli 2011
Ketua Panitia
Dr. Suciati Sudarisman, M.Pd
NIP. 19580723 198603 2 001

Program Studi Pendidikan Biologi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret Surakarta



**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

Jl. Ir. Sutami 36A Ketingan Surakarta 57126
website: <http://pasca.uns.ac.id> e-mail: pasca@uns.ac.id

Sertifikat

Nomor : 4793/UN27.10/PP/2011

Diberikan kepada:


Nawawi, S.Pd

Atas partisipasinya sebagai


Peserta

dalam Seminar Internasional dengan tema :
" Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran Sains
Menuju Bangsa Yang Berkarakter, Kritis dan Kreatif "

Diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Sains Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta
pada tanggal 05 Nopember 2011,


 Direktur,
 Prof. Drs. Suryanto, M.Sc., Ph.D.
 NIP. 195708201985031004

Surakarta, 05 Nopember 2011


 Kepala Panitia,
 Dr. Setiawan, M.Si.
 NIP. 196909011994031002




Certificate

This is to certify that
Nawawi, S. Pd
 has participate as a
Participant


in the 5th International Seminar of Science Education
"Strengthening Science Education through Continuing Teaching Professional Development"

Organized by Science Education Programe
 School of Post Graduate Studies, Indonesia University of Education

November 12nd 2011 at Auditorium of FPMIPA


 Prof. Dr. Didj Suryadi, M.Ed
 NIP. 19580201 1984031 001

Director of School of Post Graduate Studies


 Prof. Dr. Anna Permanasari, M.Si
 NIP. 19580712 1983032 002

Chair of The Science Education Program



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
- FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS STIKUBANK SEMARANG**

SURAT TANDA TAMAT PENDIDIKAN DAN PELATIHAN

Nomor: 116.A/J.02/UNISBANK/PD/2013

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS STIKUBANK SEMARANG,
dengan ini menyatakan bahwa:

Nawawi, S.Pd. M.Pd.

Unit Kerja : SMK Palebon Semarang

Telah mengikuti

**PENDIDIKAN DAN PELATIHAN MARKETING ONLINE
TINGKAT DASAR**

yang diselenggarakan oleh Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Pemasaran SMK Jawa Tengah
bekerja sama dengan Universitas Stikubank Semarang
pada tanggal 26 sampai dengan 28 Nopember 2013 dengan total 30 jam.

Dengar hasil : 90



28 Nopember 2013
Dekan,

Dr. Drs. Yohanes Suhari, M.MSI

Lampiran 13

Input Nilai Pengetahuan																			
		Rasio Perhitungan Nilai (Silahkan bisa di rubah)							Guru :		Nawawi, S.Pd, M.Pd		Kelas / Komp. Keahlian :		X Pemasaran				
		Rasio Bobot	NH	UT S	UA S	JML	KKM		Mata Pel. :	Simulasi Digital		Wali kelas :		Faizin, S.Hi					
			1	1	1	3	=	2.67	Tgl Proses :	15-Dec-15		Semester / Thn Pelajaran :		Gasal / 2015/2016					
NO	NAMA SISWA	Nilai Harian							Nilai Tugas (PR)					Rekap Nilai Pengetahuan					
		NH1	NH 2	NH 3	NH4	NH 5	NH6	Rata-rata NH	TGS 1	TGS 2	TGS 3	TGS 4	TGS 5	Rata-Rata Tugas	Rata-rata (NH+TG)	UT S	UA S	Nilai Akhir	Predikat
		1	2	3	4	5	6	11	12	13	14	15	16	22	23	24	25	26	28
1	Alif Via Indah P	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	3	2.90	B
2	Amelia Rizki Nuryanto	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
3	Anindya Sekar Aristi	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
4	Anna Sukmawati	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
5	Atik	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,17	3,17	3.07	B
6	Belda Alma Ayuning Putri	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
7	Borneo Trixie Eviani	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
8	Desi Riana Maharani	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
9	Diah Puspita Loka	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
10	Dimas Bakti Dwi Cahyanto	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
11	Eka Febry Indriyani	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
12	Evi Munika Sari	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
13	Faresa Trigantra Dyah P.	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B

14	Fetri Wisnu Ramadhani	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
15	Hasna Abidah	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
16	Ifa Luthfi Mardiyanti	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
17	Iis Solekhah	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,17	3,17	3.07	B
18	Indri Yani Dwi Pangestu	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
19	Laela Novitasari	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
20	Lativa Anis Marcelina	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.5	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,50	3,50	3.29	B+
21	Linda Puspita Dewi	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
22	Luluk Listianawati	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
23	Martias Widiyaningsih	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
24	Mutiara Cahyati	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,17	3,17	3.07	B
25	Noerita Anggraini	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,17	3,17	3.07	B
26	Noor Rohmah Kurniawati	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,17	3,17	3.07	B
27	Novita Anggrani	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
28	Oktafianti	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
29	Puji Selamat Mas Teguh	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,17	3,17	3.07	B
30	Quin Novitasari	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
31	Setia Ningrum	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,17	3,17	3.07	B
32	Silvi Gea Pratami	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,17	3,17	3.07	B
33	Silvia Kemalsari	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
34	Siswanti	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
35	Siti Kholipah	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,17	3,17	3.07	B
36	Syaikhul Ghofur	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
37	Vicy Indrian	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
38	Vira Wulandari	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B

39	Wahyu Okta Prasetyo	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
40	Wisma Danny Shifa	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
41	Yuda Ari Setiawan	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
42	Yumna Nabila Ramadhani	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
43	Zuhdi Mahfudh Ali	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
44	Zulliana Risqi Wahyuni	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
45	Sheilla Laviena Arifin	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B
46	Yuniko Wahyu Irawan	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2.85	B

Input Nilai Pengetahuan																				
		Rasio Perhitungan Nilai (Silahkan bisa di rubah)							Guru : Nawawi, S.Pd, M.Pd			Kelas / Komp. Keahlian : X Administrasi Perkantoran-3								
		Rasio	NH	UTS	UAS	JML					Mata Pel. : Simulasi Digital			Wali kelas : Fani Indra Tjahyani, S.Pd						
		Bobot	1	1	1	3	KKM =	2.67			Tgl Proses : 15-Dec-15			Semester / Thn Pelajaran : Gasal / 2015/2016						
NO	NAMA SISWA	Nilai Harian							Nilai Tugas (PR)					Rekap Nilai Pengetahuan						
		NH1	NH2	NH3	NH4	NH5	NH6	Rata-rata NH	TGS1	TGS2	TGS3	TGS4	TGS5	Rata-Rata Tugas	Rata-rata (NH+TG)	UTS	UAS	Nilai Akhir	Predikat	
		1	2	3	4	5	6	11	12	13	14	15	16	22	23	24	25	26	28	
1	Adella Anjani Putri	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	3.00	2.96	B	
2	Adinda Nurlaila	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2,84	2.90	B	
3	Ainata Nur Anisa Putri	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2,84	2.90	B	
4	Alfina Damayanti	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2,84	2.90	B	
5	Amalia Citra Ramadhani	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	3,17	3.01	B	

6	Amiroh	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2.84	2.90	B
7	Anisa Amartafia	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2.84	2.90	B
8	Anissa Dea Safira	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2.84	2.90	B
9	Anita Wulandari	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2.84	2.90	B
10	Ariyani Citra Yuliana Safitri	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2.84	2.90	B
11	Arsi Ambarwati	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2.84	2.90	B
12	Aswinda Noor Aini	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2.84	2.90	B
13	Aulia Rahmadianni A.	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2.84	2.90	B
14	Ayu Nur Andhani	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2.84	2.90	B
15	Citra Ayu L	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2.84	2.90	B
16	Dea Rizqi Shafira	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	2,84	2,85	B-
17	Destin Anggraini Wijaya	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,17	3,17	3,07	B
18	Devi Fatika Sari	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2.84	2.90	B
19	Dewi Anggraini	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2.84	2.90	B
20	Diah Lestari	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.5	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,50	3,50	3,29	B+
21	Dina Pramesti	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2.84	2.90	B
22	Fani Ayu Pratiwi	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2.84	2.90	B
23	Fatika Widiasari	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2.84	2.90	B
24	Feriana Novinda Ayu W	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,17	3,17	3,07	B
25	Framitha Cahya W. N.	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,17	3,17	3,07	B
26	Inayati Robaniah	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,17	3,17	3,07	B
27	Indah Lestari	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2.84	2.90	B
28	Khoffah Hidayati Nailil M.	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2.84	2.90	B
29	Kristiana	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	3,17	3,01	B
30	Marta Dwi Ambarwati	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2,84	2,90	B

31	Mia Kusuma Dewi	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,17	3,17	3.07	B
32	Mila Ratnawati	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,17	3,17	3.07	B
33	Novia Rizki Kurniasari	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2,84	2.90	B
34	Nurul Dian Pratiwi	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2,84	2.90	B
35	Prisca Bayu Pramesti	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	3,17	3.01	B
36	Qismawati Andriyani	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2,84	2.90	B
37	Ridho Septiana	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2,84	2.90	B
38	Rina Setyani	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2,84	2.90	B
39	Rosalinda Sekarwangi D.	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,17	3,17	3.07	B
40	Siti Khariroh	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2,84	2.90	B
41	Susi Retnasari	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2,84	2.90	B
42	Syiffa Aulia	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	2.84	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2,84	2.90	B
43	Vivin Amalia Safitri	2.80	3.00	2.70	2.80	2.84	3.17	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,17	3,17	3.07	B
44	Widi Auliya Utami	2.80	3.00	2.70	2.80	2.85	3.18	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2,84	2.90	B
45	Windhiya Restu A.P.	2.80	3.00	2.70	2.80	2.86	3.19	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3.00	2,84	2.90	B
46	Wulan Septiani	2.80	3.00	2.70	2.80	2.87	3.2	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	3,17	3,17	3.07	B
47	Yuni Prihatin	2.80	3.00	2.70	2.80	2.88	3.21	2.83	2.70	3.00	2.84	3.00	3.00	2.91	2.87	2,84	3.00	2.90	B

Lampiran 14

DAFTAR TENAGA PENDIDIK SMK PALEBON SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2014/2015

No.	NAMA	STATUS GURU	JABATAN	PENDIDIKAN TERAKHIR	JURUSAN	MAPEL YANG DIAMPU	SERTIFIKASI PENDIDIK
1	Drs.JOKO RAHARJO	GURU TETAP	KEPALA SEKOLAH	S1-D IV	BAHASA DAN SASTRA INGGRIS	BAHASA INGGRIS	SUDAH
2	SOEBANDRI, SE.	GURU TETAP	WAKA KURIKULUM	S1-D IV	EKONOMI	MULTIMEDIA (PRODUKTIF)	SUDAH
3	SOEPARNO, S.pD.	GURU TETAP	WAKA KESISWAAN	S1-D IV	PEND. JASMANI DAN OLAHRAGA	PENJASORKES	SUDAH
4	MUH. KHOERUN ZEIN	GURU TETAP	WAKA SARPRAS	S1-D IV	PEND. AGAMA ISLAM	PEND. AGAMA ISLAM	SUDAH
5	SOEROSO, S.Pd.	GURU TETAP	WAKA HUMAS	S1-D IV	PEND. EKONOMI	PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN	SUDAH
6	MK.CATUR RINI, S.Pd.	GURU TETAP	WAKA PTK	S1-D IV	PEND. EKONOMI	ADM. PERKANTORAN(PRODUKTIF)	SUDAH
7	BUDIATI UTAMI, S.Pd.	PNS		S1-D IV	PENDIDIKAN EKONOMI	AKUNTANSI (PRODUKTIF)	SUDAH
8	OVINA MULIANY, Dra.	PNS		S1-D IV	BAHASA DAN SASTRA INGGRIS	BAHASA INGGRIS	SUDAH
9	SAID MOCH HAJIR, S.Pd. M.Pd	PNS		S2	ILMU PENGETAHUAN SOSIAL	PEND. KEWARGANEGARAAN	SUDAH
10	JOKO SURYANTO, Drs	PNS		S1-D IV	PDU - KOPERASI	PEMASARAN (PRODUKTIF)	SUDAH

11	AGNI SULISTYOWATI. Dra	PNS		S1-D IV	PENDIDIKAN TATA NIAGA	PEMASARAN (PRODUKTIF)	SUDAH
12	TURIANA, Dra.	GURU TETAP		S1-D IV	PEMASARAN	PEMASARAN (PRODUKTIF)	SUDAH
13	ATNIWATI, Dra.	GURU TETAP		S1-D IV	EKONOMI UMUM	AKUNTANSI	SUDAH
14	AKAPONJULUH W, S.Pd	GURU TETAP		S1-D IV	PEND. ADM. PERKANTORAN	ADM. PERKANTORAN(PRODUKTIF)	SUDAH
15	KUNTI LESTARI, Dra.	GURU TETAP		S1-D IV	PEND. KEWARGANEGARAAN	PKn	SUDAH
16	MUNTIYANI, S.Pd.	GURU TETAP		S1-D IV	PEND. LUAR SEKOLAH	BIMBINGAN DAN KONSELING	SUDAH
17	ETTI ASFIYANI, S.Pd.	GURU TETAP		S1-D IV	PEND. ADM. PERKANTORAN	ADM. PERKANTORAN(PRODUKTIF)	SUDAH
18	EKA NARENDRA K, S.Pd.	GURU TETAP		S1-D IV	MATEMATIKA	MATEMATIKA	SUDAH
19	RETNO DIANINGSIH	GURU TETAP		S1-D IV	PEND. PSIKOLOGI PEND. DAN BIMBINGAN	BIBMBINGAN DAN KONSELING	BELUM
20	SULISTIYANI	GURU TETAP		S1-D IV	BAHASA DAN SASTRA INGGRIS	BAHASA INGGRIS	BELUM
21	MASFIAH	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	PEND. AGAMA ISLAM	PEND. AGAMA ISLAM	BELUM
22	MUSLIMIN	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	PEND. AGAMA ISLAM	PEND. AGAMA ISLAM	BELUM
23	KHOIRUL ANNA ATMAWATI	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	BAHASA INGGRIS	BAHASA INGGRIS	BELUM
24	IKA IRMA WIDYANA	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	BAHASA DAN SASTRA JAWA	BAHASA JAWA	BELUM

25	DIAH SURYANING UTAMI	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	MATEMATIKA	MATEMATIKA	BELUM
26	ANASTASIA MUMUK M S.Pd.	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	BAHASA INDONESIA	BAHASA INDONESIA	BELUM
27	ANA EFIATI	GURU TIDAK TETAP		D 3	KESEKRETARISAN	BAHASA INGGRIS	BELUM
28	AYU SISKI TRI MAYASARI S.Pd. M.Pd.	GURU TIDAK TETAP		S2	BIBMBINGAN DAN KONSELING	BIBMBINGAN DAN KONSELING	BELUM
29	KHOMSIZATUN NUR, SE	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	MENEJEMEN PERUSAHAAN	AKUNTANSI (PRODUKTIF)	BELUM
30	EDI WALUYO	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA	MULTIMEDIA (PRODUKTIF)	BELUM
31	NAWAWI	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	ILMU PENGETAHUAN ALAM	IPA	BELUM
32	PARMAJA	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	BAHASA DAN SASTRA JAWA	BAHASA JAWA	BELUM
33	SITY CHOLIFAH	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	BAHASA DAN SASTRA JAWA	BAHASA JAWA	BELUM
34	SYAFRIZAL FEBRIAWAN	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	PEND. SEJARAH	SEJARAH	BELUM
35	SUGIHARTO	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	PEND. JASMANI DAN OLAHRAGA	PENJASORKES	BELUM
36	SYAHRIAL MUNIR	GURU TIDAK TETAP		D 3	ILMU PEMERINTAHAN	SENI DAN BUDAYA	BELUM
37	TEGUH SUBAGYO	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	PENDIDIKAN EKONOMI	KEWIRAUSAHAAN	BELUM
38	TONI MANULANG	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	THEOLOGI	AGAMA KRISTEN	BELUM

39	FANI INDRA TJAHYANI, S.Pd.	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	PEND. ADM. PERKANTORAN	ADMINSTRASI PERKANTORAN	BELUM
40	FAIZIN	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	PEND. AGAMA ISLAM	AGAMA ISLAM	BELUM
41	JIHAN ALI AHMAD	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA	MULTIMEDIA (PRODUKTIF)	BELUM
42	YUWONO	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	MATEMATIKA	MATEMATIKA	BELUM
43	RATNAWATI	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	ILMU PENGETAHUAN ALAM	IPA	BELUM
44	SEPTIA RISKI	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	PENDIDIKAN AKUNTANSI	AKUNTANSI	BELUM
45	RISTA KOLIPAH	GURU TIDAK TETAP		S1-D IV	PEND. ADM. PERKANTORAN	ADM. PERKANTORAN	BELUM
46	YAC BAMBANG MAYELA	GURU TIDAK TETAP			THEOLOGI	AGAMA KATHOLIK	BELUM

Lampiran 15



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 4408/UN 37-1-1/KM/2015
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SMK Palebon Semarang
 di Semarang

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : AUFAL HADAYA
 NIM : 1102411040
 Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1
 Topik : Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran Simulasi Digital di SMK Palebon

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 30 September 2015

Dekan

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.

NIP. 195604271986031001

Lampiran 17

**TABEL KONVERSI
SKOR DAN PREDIKAT HASIL BELAJAR UNTUK SETIAP RANAH**

SIKAP		PENGETAHUAN		KETRAMPILAN	
Modus	Predikat	Skor Rerata	Huruf	Capaian Optimum	Huruf
4,00	SB (Sangat Baik)	3,85 – 4,00	A	3,85 – 4,00	A
		3,51 – 3,84	A-	3,51 – 3,84	A-
3,00	B (Baik)	3,18 – 3,50	B+	3,18 – 3,50	B+
		2,85 – 3,17	B	2,85 – 3,17	B
		2,51 – 2,84	B-	2,51 – 2,84	B-
2,00	C (Cukup)	2,18 – 2,50	C+	2,18 – 2,50	C+
		1,85 – 2,17	C	1,85 – 2,17	C
		1,51 – 1,84	C-	1,51 – 1,84	C-
1,00	K (Kurang)	1,18 – 1,50	D+	1,18 – 1,50	D+
		1,00 – 1,17	D	1,00 – 1,17	D

Nilai akhir yang diperoleh untuk ranah sikap diambil dari nilai modus (nilai yang terbanyak muncul). Nilai akhir untuk ranah pengetahuan diambil dari nilai rerata. Nilai akhir untuk ranah keterampilan diambil dari nilai optimal (nilai tertinggi yang dicapai).

Lampiran 18

DOKUMENTASI PENELITIAN



Peserta didik mencatat materi pembelajaran



Nawawi, S.Pd., M.Pd. memutar video terkait materi pembelajaran di kelas



Nawawi, S.Pd., M.Pd, memberikan soal setelah menayangkan video



Peserta didik antusias menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru



Nawawi, S.Pd., M.Pd. mengecek jawaban serta memberikan penilaian terhadap peserta didik



Nawawi, S.Pd., M.Pd. menjelaskan materi menggunakan media kamera SLR



Nawawi, S.Pd., M.Pd. membimbing peserta didik melakukan kegiatan praktik pembelajaran



Nawawi, S.Pd., M.Pd. mengecek kehadiran peserta didik



Nawawi, S.Pd., M.Pd. melaksanakan pembelajaran di Laboratorium



Peserta didik mengamati video yang di demonstrasikan oleh Nawawi, S.Pd.,M.Pd.



Nawawi, S.Pd., M.Pd. memberikan contoh / teknik pembuatan *project* “animasi stop motion” kepada peserta didik



Peserta didik mendiskusikan konsep/tema/ide cerita yang akan dibuat dalam video animasi stop motion



Nawawi, S.Pd., M.Pd. mendemonstrasikan video animasi stop motion



Nawawi, S.Pd., M.Pd. membantu peserta didik yang kurang memahami teknik pembuatan animasi stop motion



Peserta didik melakukan kegiatan praktik pembuatan animasi stop motion



Nawawi, S.Pd., M.Pd. mengecek kesulitan apa yang dihadapi dan kemudian memberikan arahan kepada peserta didik



Nawawi, S.Pd., M.Pd. membagikan soal ulangan harian kepada peserta didik



Peserta didik mengerjakan soal ulangan harian



Nawawi, S.Pd., M.Pd. (yang memakai batik ungu) ketika tidak ada jam mengajar, terlihat menggunakan waktunya untuk mengerjakan tugas tambahan yang diamanahkan kepadanya.



Wawancara dengan Nawawi, S.Pd., M.Pd. (Guru Simulasi Digital di SMK Palebon Semarang)



Wawancara dengan Soebandri, S.E. (Waka. Kurikulum SMK Palebon Semarang)



Wawancara dengan Drs. Joko Raharjo (Kepala SMK Palebon Semarang)



Wawancara dengan Firta Fahrudin, S.Kom. (Teknisi/ Rekan kerja Nawawi, S.Pd., M.Pd.)



Wawancara dengan Khoirul Ana Atmawati, S.Pd. (rekan kerja Nawawi, S.Pd., M.Pd.)



Wawancara dengan Soeroso, S.Pd. (Rekan kerja Nawawi, S.Pd., M.Pd.)



Wawancara dengan Siswanti (Peserta didik kelas X jurusan pemasaran)



Wawancara dengan Borneo Trixie E. (Peserta didik kelas X jurusan Pemasaran)



Wawancara dengan Wahyu Susanti (Peserta didik jurusan Administrasi Perkantoran)



Wawancara dengan Vita Rahma Meilina (Peserta didik jurusan Administrasi Perkantoran)