



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT
BASED LEARNING* BERORIENTASI *SOFT SKILLS*
PADA PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN ANIMASI 2 DIMENSI**

SKRIPSI

**diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Kurikulum dan Teknologi
Pendidikan pada Universitas Negeri Semarang**

Oleh

Isna Laili Hikmah

1102412097

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

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Isna Laili Hikmah, NIM 1102412097, dengan judul “Keefektifan *Project Based Learning* Berorientasi *Soft Skills* pada Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi”, telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 14 Juni 2016

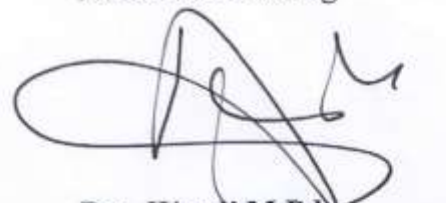
Mengetahui,

Ketua Jurusan



Drs. Sugeng Purwanto M.Pd.
NIP. 195610261986011001

Dosen Pembimbing



Drs. Wardi M.Pd.
NIP. 196003181987031002

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Semarang, pada;

hari : Rabu

tanggal : 22 Juni 2016

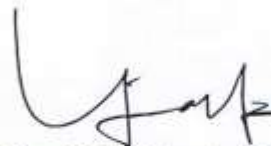
Panitia Ujian

Ketua



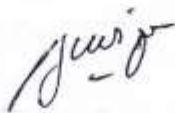
Dra. Sinta Saraswati, M.Pd., Kons
NIP. 196006051990032001

Sekretaris




Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si
NIP. 197907272006041002

Penguji I



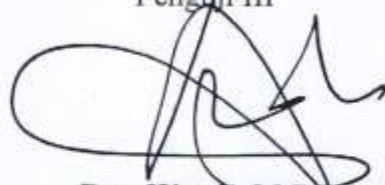
Drs. Budivono, M.Si
NIP. 196312091987031002

Penguji II



Dra. Istvarini, M.Pd
NIP. 195911221985032001

Penguji III



Drs. Wardi, M.Pd
NIP. 196003181987031002

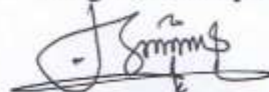
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

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

Semarang, Juni 2016

Yang membuat pernyataan,



Isna Laili Hikmah

NIM 1102412097

HALAMAN MOTTO

1. Sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat bagi orang lain (H.R. Ahmad).
2. Dan sesungguhnya para malaikat itu menghamparkan sayapnya bagi penuntut ilmu, karena ridha dengan apa yang mereka tuntut (Anas ra: Sabda Rasulullh saw).
3. Siapa lagi yang diharapkan membangun bangsa Indonesia menjadi masyarakat makmur, adil, sejahtera dan tenteram jikalau bukan anak bangsa (B.J. Habibie).
4. Pendidikan adalah apa yang tersisa setelah melupakan semua yang dipelajari di sekolah (Albert Einstein).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Untuk ibu (Ruyatmi), ayah (Sutrisno), kakak (Lukman Khairudin) adik (Alfira Maharani), nenek (Tin), kakek (alm. Ma'an Sumarmo), keluarga besar (Bani Wajak, Bani Sa'ban), *my best partner of life* (Achmad Farchan), teman-teman Republik TKJ, BEM FIP dan sahabat sejurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan angkatan 2012 serta Almamater (Universitas Negeri Semarang).

ABSTRAK

Hikmah, IL. 2016. *Keefektifan Model Pembelajaran Project Based Learning Berorientasi Soft Skills pada Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi*. Skripsi. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Wardi, M.Pd.

Kata kunci: Kurikulum 2013, Motivasi Belajar, *Project Based Learning*, *Soft Skills*.

Kurikulum 2013 menuntut peserta didik tidak hanya berfokus pada aplikasi *hard skills* namun didalamnya memuat nilai-nilai *soft skills* dalam pembelajaran seperti pola pembelajaran jejaring dan pola pembelajaran berbasis tim. Kenyataan lapangan menjelaskan bahwa guru belum sepenuhnya mampu memahami pola pembelajaran yang berorientasi *soft skills*, padahal *soft skills* merupakan suatu komponen pembelajaran yang harus diterima oleh peserta didik dan tidak dapat terpisah dari *hard skills*. Salah satu permasalahan akibat kurangnya penerapan *soft skills* dalam pembelajaran adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar. Dengan demikian penelitian ini berupaya untuk menerapkan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* sebagai upaya menjawab kebutuhan tersebut, peneliti menerapkan pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui penanaman nilai-nilai *soft skills* didalamnya.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan desain *pre eksperiment design* kategori *pre test* dan *post test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 11 Semarang yang berjumlah 103 siswa. Dalam teknik pengambilan sampel, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*.

Hasil yang diperoleh, penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada mata pelajaran animasi 2 dimensi telah dilaksanakan sesuai dengan tahap penelitian. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) *project based learning* berorientasi *soft skills* divalidasi oleh validator ahli model pembelajaran dan ahli materi, RPP dinyatakan valid dan layak digunakan. Ada keefektifan penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran animasi 2 dimensi di SMK Negeri 11 Semarang dengan besarnya keefektifan penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,37 termasuk ke dalam kategori sedang dan rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 83,07% dengan kategori baik.

Penerapan model pembelajaran dilakukan dengan cukup baik, namun temuan yang menarik adalah guru belum sepenuhnya faham pentingnya *soft skills*. Untuk itu perlu adanya pembekalan lebih masif terhadap guru tentang pentingnya menularkan dan mengajarkan aspek *soft skills* kepada peserta didik karena merupakan kebutuhan riil guru dalam pengembangan keilmuan, namun belum terpenuhi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya. Sehingga proses penyusunan skripsi ini, dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Project Based Learning* berorientasi *Soft Skills* pada Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi”, dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi strata satu (S1) guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Penelitian dalam skripsi ini dilakukan dengan upaya untuk menggunakan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran animasi 2 dimensi di SMK Negeri 11 Semarang.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan dan bimbingan dari banyak pihak. Sehingga pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan rekomendasi penelitian;
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, yang senantiasa memberikan nasehat dan arahan;
4. Drs. Wardi, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing, yang senantiasa memberikan semangat, bimbingan, arahan, dan nasehat yang sangat berharga.

5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, yang senantiasa menanamkan kesadaran kritis terhadap persoalan sosial.
6. Para staf tenaga kependidikan, yang selalu membantu dan menyelesaikan hal-hal teknis administratif.
7. Kepala SMK Negeri 11 Semarang, yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Ketua Jurusan Multimedia SMK Negeri 11 Semarang Muchammad Hamrowi, S.Si, M.Kom yang telah memberikan ijin penelitian.
9. Para bapak dan ibu guru di SMK Negeri 11 Semarang, Bapak Rany S Rachmat dan Bapak Guntur Dharmawan yang telah bersedia menjadi informan penelitian.
10. Siswa-siswiku kelas XI SMK Negeri 11 Semarang yang telah bersedia menjadi informan penelitian.
11. Teman-teman kos Pelangi yang selalu pengertian akan situasi dan kondisi.
12. Sahabat BEM FIP yang selalu memberikan motivasi, semangat dan harapan.
13. Para sahabat sejurusan, yang telah kebersamai selama empat tahun berjuang.
14. Lebih khusus kepada kedua orang tua, yang senantiasa memberi nasehat dan doa-doa yang selalu menyertai peneliti.

Semoga skripsi ini, membawa kemanfaatan dan kebaikan bagi sesama, terutama dalam upaya pengembangan khasanah keilmuan.

Semarang, Juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Persetujuan Pembimbing.....	ii
Pengesahan.....	iii
Pernyataan Keaslian Karya Ilmiah.....	iv
Halaman Motto dan Persembahan.....	v
Abstrak.....	vi
Kata Pengantar.....	vii
Daftar	ix
Isi.....	
Daftar	xi
Tabel.....	
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Lampiran.....	xiii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Pembatasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	7
1.6. Manfaat Penelitian.....	8

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

2.1. Model Pembelajaran.....	9
2.2. <i>Project Based Learning</i>	13
2.3. Motivasi.....	19
2.4. Hasil Belajar.....	25
2.5. <i>Soft Skills</i>	32

2.6.	Animasi 2 Dimensi.....	35
2.7.	Kerangka Berfikir.....	38
2.8.	Hipotesis.....	40

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1.	Metode Penelitian.....	41
3.2.	Desain Penelitian.....	41
3.3.	Waktu dan Tempat Penelitian.....	44
3.4.	Populasi dan Sampel.....	44
3.5.	Varibel Penelitian.....	45
3.6.	Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.7.	Teknik Analisis Data.....	56

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1.	Hasil Penelitian.....	62
4.2.	Pembahasan.....	77

BAB 5 PENUTUP

5.1.	Simpulan.....	90
5.2.	Rekomendasi.....	91

Daftar Pustaka

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1.	Desain <i>One Group Pre-test-Post-test</i>	42
3.2.	Kriteria Skor Rata-Rata (<i>Mean</i>).....	50
3.3.	Analisis Data Hasil Penilaian RPP	51
3.4. Validitas Butir Soal Uraian Terbatas	52
3.5.	Validitas Angket Motivasi Siswa	54
3.6.	Validitas Angket Tanggapan Siswa.....	55
3.7.	Kategori Faktor-g	59
3.8.	Kriteria Penilaian Angket Motivasi berdasarkan Jumlah Skor (Nilai).....	61
3.9.	Kriteria Penilaian Angket Motivasi (%).....	61
4.1.	Kriteria Skor Rata-Rata (<i>Mean</i>).....	64
4.2.	Hasil Analisis Ahli Model Pembelajaran	64
4.3.	Hasil Analisis Ahli Materi	63
4.4.	Rekapitulasi Tanggapan Siswa pada Penerapan Model Pembelajaran <i>Project based Learning</i> berorientasi <i>Soft Skills</i>	69
4.5.	Deskripsi Analisis Data	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1.	Langkah-langkah <i>project based learning</i>	14
2.2.	Kerangka berpikir peneliti.....	40
4.1.	Persentase Hasil Penerapan <i>Soft Skills</i> pada Model Pembelajaran <i>Project based Learning</i>	66
4.2.	Persentase Rata-rata Penerapan <i>Soft Skills</i> pada Pembelajaran <i>Project based Learning</i>	67
4.3.	Persentase Analisis Hasil Observasi Penilaian Produk (<i>Stop Motion</i>).....	68
4.4.	Grafik Deskripsi Analisis Data	71
4.5.	Grafik Uji <i>Gain</i> Ternormalisasi	75
4.6.	Hasil Persentase Implementasi Model Pembelajaran <i>Project based Learning</i> berorientasi <i>Soft Skills</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Silabus pembelajaran.....	95
2	Lembar validasi instrument rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).....	99
3	Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).....	101
4	<i>Project work</i> animasi stop motion kelas XI MM1.....	112
5	Kriteria skor penilaian penerapan <i>soft skills</i>	114
6	Kriteria penilaian soal produk.....	115
7	Rekap kriteria penilaian soal produk.....	117
8	Presensi siswa kelas XI MM1 SMK N 11 Semarang.....	120
9	Lembar validasi instrumen angket motivasi siswa terhadap implementasi model pembelajaran <i>project based learning</i> berorientasi <i>soft skills</i>	123
10	Angket motivasi siswa terhadap implementasi model pembelajaran <i>project based learning</i> berorientasi <i>soft skills</i>	124
11	Contoh hasil angket motivasi siswa.....	127
12	Lembar validasi instrumen angket tanggapan siswa terhadap implementasi model pembelajaran <i>project based learning</i> berorientasi <i>soft skills</i>	129
13	Angket tanggapan siswa terhadap implementasi model pembelajaran <i>project based learning</i> berorientasi <i>soft skills</i>	131
14	Contoh hasil angket tanggapan siswa.....	134
15	Lembar validasi instrumen soal uraian siswa	136
16	Lembar soal uraian siswa.....	138
17	Lembar validasi insrumen wawancara guru dan siswa.....	143

18	Lembar instrument wawancara guru dan siswa.....	145
19	Frekuensi dan hasil wawancara guru dan siswa.....	147
20	Daftar nilai semester gasal kelas XI Multimedia.....	157
21	Perhitungan validitas dan reliabilitas instrumen angket motivasi siswa.....	160
22	Perhitungan validitas dan reliabilitas instrumen angket tanggapan siswa.....	165
23	Perhitungan validitas dan reliabilitas instrumen tes siswa.....	171
24	Perhitungan data angket motivasi siswa.....	175
25	Perhitungan data angket tanggapan siswa.....	176
26	Rekap angket motivasi siswa.....	177
27	Rekap angket tanggapan siswa.....	178
28	Perhitungan nilai observasi penerapan <i>soft skills</i>	179
29	Perhitungan nilai observasi penilaian produk.....	180
30	Hasil perhitungan nilai observasi penerapan <i>soft skills</i>	181
31	Hasil perhitungan nilai observasi penilaian produk.....	182
32	Hasil nilai akhir pre test dan post test.....	183
33	Perhitungan statistik terhadap <i>pre test</i> dan <i>post test</i> (uji t).....	184
34	Perhitungan uji normalitas dan homogenitas.....	186
35	Hasil analisis pre test dan post test data penelitian (<i>Gain Score</i>).	189
36	Surat penetapan dosen pembimbing.....	190
37	Surat ijin penelitian.....	191
38	Surat keterangan telah melaksanakan penelitian.....	192
39	Dokumentasi penelitian.....	193
40	Catatan revisi ujian skripsi.....	194

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Indonesia nomor 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam hal ini peserta didik baik dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi wajib mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang dilakukan di dalam maupun luar sekolah. Sementara itu UU No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20 menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran memiliki tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya (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.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut diperlukan perbaikan kualitas pendidikan. Perbaikan kualitas pendidikan terdiri dari perbaikan kualitas proses dan kualitas hasil. Perbaikan kualitas proses dapat dilakukan dari perbaikan proses pembelajaran yang terjadi di sekolah. Proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas di atur melalui kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (UU Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19). Pada hal ini kurikulum digunakan sebagai patokan guru dalam menerapkan pembelajaran untuk peserta didik.

Kurikulum terbaru yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013, dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir yang berpijak pada kurikulum sebelumnya, yaitu: (1) pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik; (2) pola pembelajaran menjadi pembelajaran interaktif; (3) pola pembelajaran isolasi menjadi pembelajaran pola jejaring; (4) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif; (5) pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok (berbasis tim); (6) pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia; (7) pola pembelajaran berbasis massal menjadi kebutuhan individu dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik; (8) pola pembelajaran ilmu pengetahuan tunggal menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan jamak (*multidiscipline*); dan (9)

pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis (Permendikbud no. 67 tahun 2013).

Abdul Hamid (2006) salah seorang widyaiswara BDK Banjarmasin menegaskan pendidikan di Indonesia saat ini masih menekankan dan memberikan porsi lebih besar pada pembelajaran yang mengharuskan *hard skills* atau lebih berorientasi pada pengetahuan dan keterampilan menjadi tolak ukur keberhasilan pendidikan. Padahal jika dilihat dari segi standar kompetensi lulusan yang terdiri dari kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan kemampuan *soft skills* adalah sesuatu yang holistik yang harus termuat dalam setiap mata pelajaran.

Selain itu, melalui jurnal *Educ Res Policy Pract*, Nikitina & Furoika (2012: 209) menegaskan peran *soft skills* dalam pendidikan bahwa menggabungkan pengembangan *soft skill* dalam kurikulum akan berkontribusi pada pembentukan modal manusia holistik yang bisa memikirkan masa depan termasuk lingkungan, pertimbangan sosial dan ekonomi yang seimbang dalam mengejar pembangunan. Hal tersebut menunjukkan pengenalan penerapan *soft skill* dalam pendidikan mampu membentuk pembangunan berkelanjutan.

Salah satu permasalahan akibat kurangnya penerapan *soft skills* dalam pembelajaran adalah rendahnya tingkat motivasi belajar siswa yang juga berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Aritonang (2008: 14) melalui Jurnal Pendidikan Penabur menegaskan salah satu faktor dari dalam yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah motivasi belajar, motivasi membentuk dorongan kepada

manusia untuk melakukan dan mengusahakan apa yang ia inginkan, segala hal yang berkaitan dengan motivasi ini erat kaitannya dengan proses pembelajaran.

Ministry of High Education (MOHE) (2006: 209) Malaysia dalam jurnal *Educ Res Policy Pract* menjelaskan beberapa cara penanaman *soft skills* terhadap peserta didik diantaranya melalui pengajaran dan pembelajaran disiplin ilmu, program *co-curricular* dan kegiatan *ekstra kurikuler* formal. Oleh karenanya peneliti perlu menerapkan model pembelajaran yang efektif untuk mampu mengasah keterampilan *soft skills* peserta didik sehingga hasil pembelajaran mempunyai relevansi terhadap kebutuhan dalam kehidupan nyata serta dapat mengatasi permasalahan hasil dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Penerapan *soft skills* dalam pembelajaran di lakukan peneliti dengan menggunakan model pembelajaran yang memiliki sistem yang cocok sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan penjelasan guru Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi Bapak Rany S Rachmat kepada peneliti di sebutkan bahwa terdapat satu kelemahan dalam pembelajaran di SMK N 11 Semarang khususnya pada jurusan Multimedia yaitu kurangnya hasil belajar siswa yang menyebabkan terjadinya motivasi belajar siswa yang rendah, motivasi belajar ini berkaitan erat dengan kemampuan memotivasi seseorang (*motivation skill*). Siswa seringkali merasa jenuh ditengah menumpuknya tugas yang dihadapi, sehingga lemahnya motivasi belajar pada siswa ini berpengaruh terhadap rendahnya pengorganisiran tugas dalam kelompok-kelompok kecil di kelas. Jurusan Multimedia merupakan salah satu jurusan yang kegiatan pembelajarannya sangat padat dengan waktu belajar lima hari dalam satu

minggu. Kepadatan waktu yang diterima oleh siswa membawa beberapa beberapa dampak diantaranya kurangnya motivasi belajar siswa dalam menghadapi mata pelajaran.

Buck Institute for Education (2007) menyebutkan bahwa *project based learning* memiliki karakteristik, yaitu: (a) siswa sebagai pembuat keputusan, dan membuat kerangka kerja, (b) terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya, (c) siswa sebagai perancang proses untuk mencapai hasil, (d) siswa bertanggungjawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan, (e) melakukan evaluasi secara kontinu, (f) siswa secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan, (g) hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya, dan (h) kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.

Project-based learning atau yang biasa di sebut pembelajaran perbasis proyek menekankan pendidikan yang memberi peluang pada sistem pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, secara kolaboratif dan mengintegrasikan masalah-masalah nyata dan praktis, pengajarannya efektif dalam membangun pengetahuan dan kreatifitas (Rais, 2010: 15). Penerapan *project based learning* pada mata pelajaran produktif multimedia akan sangat membantu siswa karena dapat menstimulasi motivasi, proses, dan meningkatkan prestasi belajar siswa untuk digunakan dalam penyelesaian *project*.

Diharapkan dengan digunakannya model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar sebagai tindak

lanjut pemecahan masalah kurangnya penerapan *soft skills* dan motivasi belajar di SMK N 11 Semarang.

1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa masalah berdasarkan latar belakang di atas yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut kemudian diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pendidikan di Indonesia saat ini masih menekankan dan memberikan porsi lebih besar pada pembelajaran yang mengharuskan *hard skills* atau lebih berorientasi pada pengetahuan dan keterampilan menjadi tolak ukur keberhasilan pendidikan.
2. Peserta didik mengalami kejenuhan ditengah menumpuknya tugas.
3. Rendahnya pengorganisasian tugas dalam kelompok-kelompok kecil di kelas.
4. Peserta didik memiliki kepadatan waktu belajar sehingga terdapat kurangnya hasil belajar siswa.
5. Kurangnya penerapan *soft skills* dalam pembelajaran menyebabkan rendahnya tingkat motivasi belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berpijak dari identifikasi masalah di atas, maka permasalahan di fokuskan untuk mengetahui keefektifan *project based learning* berorientasi *soft skills* pada

peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran animasi 2 dimensi di SMK N 11 Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diperoleh berdasarkan pembatasan masalah di atas adalah :

1. Bagaimana deskripsi motivasi belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada mata pelajaran animasi 2 dimensi?
2. Bagaimana deskripsi hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada mata pelajaran animasi 2 dimensi?
3. Berapa besar keefektifan penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada motivasi belajar siswa mata pelajaran animasi 2 dimensi?
4. Berapa besar keefektifan penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada hasil belajar siswa mata pelajaran animasi 2 dimensi?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Deskripsi motivasi belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada mata pelajaran animasi 2 dimensi.
2. Deskripsi hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada mata pelajaran animasi 2 dimensi.
3. Seberapa besar keefektifan penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada motivasi belajar siswa mata pelajaran animasi 2 dimensi.
4. Seberapa besar keefektifan penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada hasil belajar siswa mata pelajaran animasi 2 dimensi.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Disamping itu penerapan *soft skills* pada model pembelajaran ini diharapkan mampu membuktikan bahwa peran *soft skills* dalam pembelajaran tidak kalah penting dengan *hard skill*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktik capaian penelitian ini adalah dalam bentuk ilmiah serta penelitian yang valid yang dapat digunakan sebagai acuan untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk Siswa, Guru dan Sekolah.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Model Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Dalam kamus bahasa Indonesia model adalah ragam, cara yang terbaik. UU No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20 menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, jadi model pembelajaran merupakan petunjuk bagi guru dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran.

Model pembelajaran menurut Eggen (2012) dimaksudkan sebagai strategi perspektif pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat digunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material atau perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya, buku, film, program-program media komputer, dan kurikulum. Setiap model mengarahkan kita untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai berbagai tujuan.

2.1.2 Tujuan Model Pembelajaran

Model pembelajaran dirancang untuk tujuan-tujuan tertentu diantaranya : (1) pembelajaran konsep-konsep informasi; (2) cara-cara berfikir; serta (3) studi nilai-nilai sosial (Huda, 2013: 73). Dalam sebuah strategi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan-tujuan instruksional yang berbeda diperlukan model pembelajaran yang tepat, pemilihan model pembelajaran untuk peserta didik dilakukan oleh para pendidik sesuai dengan kebutuhan siswa.

Contoh penerapan model pembelajaran yang melihat kesesuaian dengan kebutuhan siswa adalah *project-based learning*, guru yang menerapkan model pembelajaran ini mengaplikasikan pembelajaran berbasis proyek yang mengutamakan cara mengajar kekinian yaitu dengan siswa sebagai pusat belajar (*student center*). Model pembelajaran itu sendiri tidak lepas kaitannya dengan tujuan dari pembelajaran.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) pasal 1 ayat 20 menjelaskan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Salah satu bentuk pembelajaran adalah pemrosesan informasi. Hal ini bisa

dianalogikan dengan pikiran atau otak kita yang berperan layaknya komputer di mana ada *input* dan penyimpanan informasi di dalamnya. Selanjutnya yang perlu kita lakukan adalah bagaimana cara memperoleh kembali materi informasi tersebut baik yang berupa gambar maupun tulisan.

Sementara itu, Widiaworo, (2015: 19) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/ pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/ pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran menjadi bagian penting dari proses belajar mengajar dan dalam kaitannya dengan penerapan model pembelajaran.

2.1.3 Unsur Dasar Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki lima unsur dasar (Joyce & Weil, 1982 dalam Zamzuri), diantaranya : (1) *syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran, (2) *social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran, (3) *principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa, (4) *support system*, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran, serta (5) *instructional* dan *nurturant effects* yaitu hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang ditetapkan (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang ditetapkan (*nurturant effects*).

Selain itu menurut (Reigeluth, 1983 dalam Zamzuri, 2012), model pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu (1) model pembelajaran yang bersifat *fix* (pasti), artinya model ini mendeskripsikan variabel-variabel metode

yang sama yang akan dilakukan/terjadi pada siswa saat pembelajaran, dan (2) *adaptif* (menyesuaikan) artinya model ini mendeskripsikan variabel-variabel metode berbeda bergantung pada respon tindakan siswa.

Dalam menentukan model pembelajaran yang tepat untuk siswa, perlu dilandaskan pada ke-lima unsur dasar model pembelajaran yang telah disebutkan diatas. Dua unsur yang menjadi perhatian lebih dalam model pembelajaran ialah (1) *syntax* dan (2) *effects*. Unsur dasar *syntax* menjelaskan langkah-langkah yang harus diikuti dalam penerapan suatu model pembelajaran, hal tersebut bertujuan agar guru sebagai pelaksana pembelajaran mampu menerapkan teori model pembelajaran secara maksimal berdasarkan urutan yang ada. Sementara itu unsur dasar *effect* merupakan hasil dari penerapan model pembelajaran yang dapat berupa hasil belajar berdasarkan tujuan yang ditetapkan (*instructional effect*) dan hasil belajar diluar yang ditetapkan (*nurturant effects*).

Effect atau hasil belajar yang diperoleh siswa berdasarkan tujuan yang ditetapkan dapat dilihat dari tujuan instruksional dalam SK (Standar Kompetensi) dan KD (Kompetensi Dasar) yang tertuang dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Eggen & Kauchak, (2012: 7) menjelaskan bahwa model pembelajaran memiliki tiga ciri pendekatan spesifik dalam pembelajaran yaitu: (1) tujuan, berupa model pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memperoleh pemahaman mendalam tentang bentuk spesifik materi; (2) fase, yaitu model pembelajaran mencakup serangkaian langkah-langkah yang bertujuan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik; dan (3) fondasi yaitu model

pembelajaran didukung teori dan penelitian tentang pembelajaran dan motivasi. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sementara, salah satu hasil belajar diluar yang ditetapkan yaitu motivasi belajar.

2.2 Project Based Learning

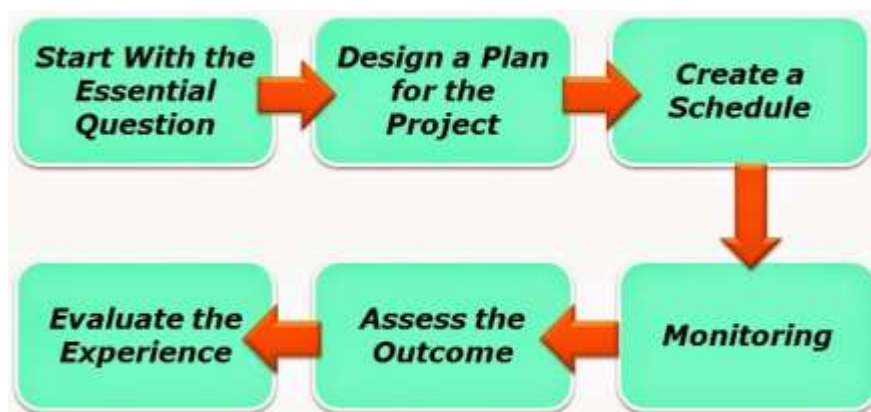
2.2.1 Pengertian Project Based Learning

Pembelajaran berbasis proyek biasanya dimulai dengan pemahaman tentang suatu produk akhir yang jelas. Hal ini berbeda dengan pembelajaran berbasis masalah yang menekankan pada pemecahan permasalahan yang diberikan kepada siswa. *Project-based learning* lebih menekankan pada kegiatan belajar yang relatif berdurasi panjang, holistik-interdisipliner, perpusat pada pebelajar, dan terintegrasi dengan praktik dan isu-isu dunia nyata. Dalam *project-based learning* siswa belajar dalam situasi problem yang nyata, yang dapat melahirkan pengetahuan yang bersifat permanen dan mengorganisir proyek-proyek dalam pembelajaran (Thomas dalam Rais. 2010: 4).

Project based learning di terapkan pada mata pelajaran berbasis proyek dengan mengutamakan kerja kelompok yang berpusat pada peserta didik. Seperti pada mata pelajaran produktif SMK, Penerapan model pembelajaran berbasis proyek sesuai dengan kebutuhan Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki jam produktif lebih panjang dari pada mata pelajaran non-produktif.

Guru dapat menjadi fasilitator dalam membimbing pengembangan kreatifitas anak, cara memimpin dalam suatu kelompok serta dalam melakukan presentasi hasil proyek. Dalam hal ini, guru harus mampu menularkan pembelajaran berorientasi *soft skills* dalam *project based learning*.

2.2.2 *Syntax (Langkah-langkah) Project Based Learning*



Gambar 2.1 Langkah-langkah *Project Based Learning*

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*)
Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Topik penugasan sesuai dengan dunia nyata yang relevan untuk siswa. dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.
2. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)
Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara

mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

3. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*) Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: membuat timeline (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek, membuat deadline (batas waktu akhir) penyelesaian proyek, membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.
4. Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*) Guru bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.
5. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*) Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing- masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*) Pada akhir pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu. (The George Lucas Educational Foundation, 2005)

2.2.3 Karakteristik *Project Based Learning*

Buck Institute for Education (2007) menyebutkan bahwa *project based learning* memiliki karakteristik, yaitu: (a) siswa sebagai pembuat keputusan, dan membuat kerangka kerja, (b) terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya, (c) siswa sebagai perancang proses untuk mencapai hasil, (d) siswa bertanggungjawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan, (e) melakukan evaluasi secara kontinu, (f) siswa secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan, (g) hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya, dan (h) kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.

Project based learning memiliki potensi yang besar untuk membuat pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa untuk memasuki lapangan kerja. Menurut Gaer (1998) dalam Rais (2010: 5) di dalam *project-based learning* yang diterapkan untuk mengembangkan kompetensi setelah siswa bekerja di perusahaan, siswa menjadi lebih aktif di dalam belajar, dan banyak keterampilan yang berhasil dibangun dari proyek di dalam kelasnya, seperti keterampilan membangun tim, membuat keputusan kooperatif, pemecahan masalah kelompok, dan pengelolaan tim. Keterampilan-keterampilan tersebut

besar nilainya ketika sudah memasuki lingkungan kerja. dan merupakan keterampilan yang sukar diajarkan melalui pembelajaran tradisional.

Penjelasan tersebut menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek tepat diterapkan di SMK yang sebagian besar pelajaran produktif peserta didik adalah berbasis proyek. *Project based learning* dapat membantu seorang guru memberikan pembelajaran maksimal di dalam kelas dimana guru dan siswa dengan kemampuan belajar yang berfokus pada proses, pengendalian diri, dapat berkontribusi pada sekolah maupun industri nantinya.

Project based learning juga memiliki karakteristik yang membedakan model yang lain. Karakteristik tersebut, antara lain

1. *Centrality*, pada *project based learning* proyek menjadi pusat dalam pembelajaran.
2. *Driving question*, *project based learning* difokuskan pada pertanyaan atau masalah yang mengarahkan siswa untuk mencari solusi dengan konsep atau prinsip ilmu pengetahuan yang sesuai.
3. *Constructive investigation*, pada *project based learning*, siswa membangun pengetahuannya dengan melakukan investigasi secara mandiri (guru sebagai fasilitator).
4. *Autonomy*, *project based learning* menuntut *student centered*, siswa sebagai *problem solver* dari masalah yang dibahas.
5. *Realisme*, kegiatan siswa difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya. Aktifitas ini mengintegrasikan tugas otetik dan menghasilkan sikap profesional (Thomas, 2000:2).

2.2.4 Landasan *Project Based Learning*

Rais (2010: 6) menjelaskan bahwa pendidikan memiliki orientasi. Orientasi pendidikan tersebut diantaranya kecakapan hidup, pembelajaran berbasis kompetensi, dan proses pembelajaran yang diharapkan menghasilkan produk yang bernilai, menuntut lingkungan belajar yang kaya dan nyata (*rich and natural environment*), yang dapat memberikan pengalaman belajar dimensi-dimensi kompetensi secara integratif.

Lingkungan belajar yang dimaksud ditandai oleh: (1) situasi belajar, lingkungan, isi dan tugas-tugas yang relevan, realistik, otentik, dan menyajikan kompleksitas alami “dunia nyata”; (2) Sumber-sumber data primer digunakan agar menjamin keotentikan dan kompleksitas dunia nyata; (3) Mengembangkan kecakapan hidup dan bukan reproduksi pengetahuan; (4) pengembangan kecakapan ini berada di dalam konteks individual dan melalui negosiasi sosial, kolaborasi, dan pengalaman; (5) kompetensi sebelumnya, keyakinan, dan sikap dipertimbangkan sebagai prasyarat; (6) keterampilan pemecahan masalah, berpikir tingkat tinggi, dan pemahaman mendalam ditekankan; (7) siswa diberi peluang untuk belajar secara *apprenticeship* di mana terdapat penambahan kompleksitas tugas, pemerolehan pengetahuan dan keterampilan; (8) kompleksitas pengetahuan dicerminkan oleh penekanan belajar pada keterhubungan konseptual, dan belajar interdisipliner; (9) belajar kooperatif dan kolaboratif diutamakan agar dapat mengekspos siswa ke dalam pandangan-pandangan alternatif; dan (10) pengukuran adalah otentik dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran (Waras, 2007 dalam Rais 2010: 6).

Selanjutnya di jelaskan oleh Rais bahwa model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) cukup potensial untuk memenuhi tuntutan pembelajaran tersebut. Model Pembelajaran Berbasis Proyek membantu siswa dalam belajar: (1) pengetahuan dan keterampilan yang kokoh dan bermakna-guna (*meaningful-use*) yang dibangun melalui tugas-tugas dan pekerjaan yang otentik , memperluas pengetahuan melalui keotentikan kegiatan kurikuler yang terdukung oleh proses kegiatan belajar melakukan perencanaan (*designing*) atau investigasi yang *open-ended*, dengan hasil atau jawaban yang tidak ditetapkan sebelumnya oleh perspektif tertentu; dan (3) dalam proses membangun pengetahuan melalui pengalaman dunia nyata dan negosiasi kognitif antarpersonal yang berlangsung di dalam suasana kerja kolaboratif.

2.3 Motivasi

2.3.1 Hakikat Motivasi

Istilah motivasi bisa di dapat dari bahasa latin *movere* yang berarti “menggerakkan”. WS. Winkel (dalam Abidin) berpendapat bahwa motivasi adalah penggerak yang telah menjadi aktif. Sedangkan Donald (dalam Abidin) menjelaskan bahwa motivasi adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri atau pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam mencapai tujuan. W. Podkowi (1985) (dalam Abidin) menjelaskan motivasi sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan (*persistence*) pada tingkah laku tersebut (Abidin, 2006:145).

Masalah motivasi adalah masalah/ faktor yang penting bagi peserta didik. Apakah artinya anak didik pergi sekolah/kuliah tanpa motivasi untuk belajar. Hanya saja tentang motivasi, memang sangat bervariasi dari segi tinggi rendahnya maupun jenisnya, macamnya, maka tugas guru adalah mengkondisikan potensi motive itu untuk terkonsentrasi pada belajar.

2.3.2 Sejarah Teori Motivasi (Teori Hierarki Kebutuhan)

Abraham maslow dalam teori kebutuhan mengungkapkan motivasi terendah meningkat pada tingkatan yang tinggi di antaranya, motivasi yang berakar pada kebutuhan untuk mewujudkan diri, ingin mengembangkan diri sesuai dengan bakat, hal-hal yang berhubungan dengan penambahan ilmu pengetahuan, status sosial dan perbuatan pribadi (Abidin, 2006: 145).

Maslow membuat hipotesis bahwa dalam setiap diri manusia terdapat hierarki dari lima kebutuhan, yaitu (1) fisiologi, meliputi rasa lapar, haus, seksual dan kebutuhan fisik lainnya; (2) rasa aman meliputi rasa ingin dilindungi dari bahaya fisik dan emosional; (3) sosial meliputi rasa kasih sayang, kepemilikan, penerimaan, dan persahabatan; (4) penghargaan meliputi faktor penghargaan internal dan eksternal; dan (5) aktualisasi diri meliputi pertumbuhan, pencapaian potensi seseorang, dan pemenuhan diri sendiri (Wikipedia Id)

Sesuai teori kebutuhan maslow, seseorang perlu memiliki motivasi untuk dapat mencapai hierarki tingkat kebutuhan yang lebih tinggi, kebutuhan tertinggi. Dalam proses pembelajaran, motivasi itu merupakan kebutuhan untuk mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Motivasi tersebut berkaitan dengan motif, jika motif-motif yang ada dalam peserta didik kuat maka ia akan giat melakukannya

untuk memenuhi kebutuhan prestasi belajar, sebaliknya jika motif yang ada dalam siswa lemah, ia kurang giat dalam memenuhi kebutuhannya berupa prestasi belajar yang memuaskan.

2.3.3 Teori Motivasi Kontemporer (Teori Ekspektansi)

Marheni (2008) mengungkapkan bahwa dewasa ini teori motivasi kontemporer yang paling banyak diterima adalah teori Ekspektansi dan Victor Vroom. Teori ini mengemukakan tentang suatu kecenderungan untuk bertindak dalam cara tertentu tergantung pada kekuatan tentang ekspektansi bahwa tindakan tersebut diikuti oleh *outcome* yang diinginkan oleh individu. Teori ekspektansi mengemukakan bahwa seseorang dimotivasi untuk mendesak tingkat upaya yang tinggi.

Teori ini jika diterapkan dalam pembelajaran, berarti guru sebagai salah satu faktor pendorong motivasi siswa juga teman dan lingkungan adalah beberapa hal yang harus mendukung siswa untuk mencapai upaya tinggi agar prestasi belajar siswa tercapai secara maksimal.

2.3.4 Pengaruh Model Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar.

Untuk membangun motivasi siswa dalam meningkatkan prestasi belajar yang memuaskan diperlukan dorongan, salah satu dorongan yang dapat digunakan untuk membangun motivasi belajar siswa adalah melalui model pembelajaran. Penerapan model pembelajaran untuk membangun motivasi siswa dapat dilakukan dengan menerapkan metode ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Metode ini dikembangkan oleh Keller dan Kopp (1987) sebagai jawaban pertanyaan bagaimana merancang pembelajaran yang dapat

mempengaruhi motivasi berprestasi dan hasil belajar. Model pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan teori nilai harapan (*expectancy value theory*) yang mengandung dua komponen yaitu nilai (*value*) dari tujuan yang akan dicapai dan harapan (*expectancy*) agar berhasil mencapai tujuan itu. Dari dua komponen tersebut oleh Keller dikembangkan menjadi empat komponen berupa model ACRS. Berikut peneliti jelaskan mengenai model ACRS yang dirangkum dari Abidin (2006: 147-153).

1. *Attention* (perhatian)

Perhatian adalah bentuk pengarahannya untuk dapat berkonsultasi/ pemusatan tenaga dan energi psikis dalam menghadapi suatu objek, dalam hal ini peristiwa proses pembelajaran, belajar di kelas. Perhatian diharapkan dapat menimbulkan minat yaitu kecenderungan subjek yang menetap untuk merasa tertarik pada pelajaran/pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu dan melahirkan "*stemming aktual*" yang baru dan dapat berperan positif dalam proses belajar pembelajaran selanjutnya. *Stemming* aktual yang berada pada daerah "berperasaan senang" harus dipertahankan dan guru dituntut untuk berupaya antara lain : membina hubungan dengan siswa, menyajikan pelajaran yang sesuai dengan daya tangkap siswa, menggunakan media pengajaran yang sesuai, bervariasi dalam prosedur pembelajaran (WS. Winkel, 106 dalam Abidin, 147)

2. *Relevance* (relevansi)

Seperti halnya proses belajar umumnya jika seseorang tidak memiliki motivasi yang kuat dalam belajar, maka mustahil mereka akan mampu mempelajari

dengan baik. Relevansi berarti keterkaitan mata pelajaran yang diberikan dengan apa yang nantinya akan didapatkan oleh peserta didik. Untuk memberikan motivasi lebih kepada peserta didik, guru perlu menunjukkan relevansi mata pelajaran dengan cara menyampaikan kepada siswa apa yang akan mereka lakukan setelah mempelajari mata pelajaran dengan cara menunjukkan tujuan instruksional. Guru juga perlu menjelaskan manfaat pengetahuan atau ketrampilan yang akan dipelajari dan bagaimana hal tersebut dapat diterapkan dalam pekerjaan nanti atau bertanyalah kepada siswa bagaimana materi pelajaran akan membantu mereka untuk melaksanakan tugas dengan lebih baik di kemudian hari.

3. *Convidence* (percaya diri)

Membentuk rasa percaya diri adalah salah satu motivasi besar agar siswa dapat menjalankan aktifitas sekolah maupun pekerjaan kelak dengan baik. Abidin (2006: 151) menjelaskan strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri, diantaranya: (1) meningkatkan harapan siswa untuk berhasil dengan memperbanyak pengalaman berhasil siswa, misal dengan menyusun pembelajaran agar dengan mudah difahami, diurutkan dari materi yang mudah ke sukar. Dengan demikian siswa merasa mengalami keberhasilan sejak awal pembelajaran; (2) susunlah kelas ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil, sehingga siswa tidak dituntut untuk mempelajari terlalu banyak konsep baru sekaligus; (3) meningkatkan harapan untuk berhasil dengan menggunakan pernyataan persyaratan untuk berhasil, hal ini dapat dilakukan dengan menyampaikan tujuan perkuliahan dan kriteria tes

pada awal pembelajaran, hal ini akan membantu siswa mempunyai gambaran yang jelas mengenai apa yang diharapkan; (4) meningkatkan harapan untuk berhasil dengan menggunakan strategi yang memungkinkan kontrol keberhasilan di tangan siswa sendiri; (5) tumbuh kembangkan kepercayaan diri siswa dengan mengatakan: nampak anda telah memahami konsep ini dengan baik serta menyebut kelemahan siswa sebagai hal-hal yang masih perlu dikembangkan; serta (6) berilah umpan balik yang konstruktif selama pembelajaran agar siswa mengetahui pemahaman dan prestasi belajar mereka sejauh ini.

4. *Satisfaction* (kepuasan)

Rasa puas / kepuasan atas hasil tertentu akan memberi daya dorong untuk berbuat kepada tingkat yang lebih tinggi dan berat (Mas Low). Bentuk-bentuk kesuksesan yang dapat menghasilkan kepuasan antara lain: pekerjaan sukses, belajar berhasil, permainan menyenangkan, penyelesaian masalah, Hal itu terkait dengan proses pembelajaran bisa berujung belajar aktif. Penelitian Sebroider (dalam Abidin, 2006) menunjukkan bahwa para peserta didik sekolah lanjutan atas lebih suka belajar aktivitas yaitu aktivitas kongkrit bukan aktivitas yang berupa refleksi abstrak dengan perbandingan 5:1. Dari ini semua dia mengumpulkan bahwa model pembelajaran dalam belajar aktif menciptakan gabungan yang paling bagus untuk peserta didik sekarang, agar efektif, pendidik hendaknya menggunakan hal-hal sebagai berikut: (1) diskusi kelompok kecil dan proyek (penelitian); (2) presentasi kelas dan berdebat; (3) latihan pengalaman, pengalaman lapangan; serta (4) simulasi dan studi kasus.

2.4 Hasil Belajar

2.4.1 Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2013: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Sekalipun bahan pelajaran berisi ranah kognitif, ranah afektif harus menjadi bagian integral dari bahan tersebut.

Hasil belajar juga dapat dilihat melalui penilaian. Penilaian diartikan sebagai proses menentukan nilai suatu objek. Untuk dapat menentukan suatu nilai atau harga suatu objek diperlukan adanya ukuran atau kriteria. (Sudjana, 2013: 3). Ukuran atau kriteria yang di sebutkan dalam penilaian berbeda beda tergantung tujuan hasil belajar yang ingin dicapai. Oleh sebab itu tujuan instruksional sebagai panduan dalam melaksanakan proses belajar dan harapan yang ingin dicapai dalam belajar harus disampaikan dan di jelaskan secara runtut.

Sementara itu Gagne mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar, yakni: informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan. Sementara Bloom mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu : kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 2013: 22). Ranah afektif

berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Sudjana (2013: 30) menjelaskan beberapa jenis kategori ranah afektif tersebut sebagai hasil belajar dimulai dari kategori tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks sebagai berikut:

Pertama, receiving/ attending, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, control dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar. *Kedua, responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.

Ketiga, valuting (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

Keempat, organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam suatu system organisasi, termasuk hubungan satu nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk ke dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi system nilai, dll. *Kelima, karakteristik nilai atau internalisasi nilai*, yakni keterpaduan semua system nilai yang dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Ke dalamnya termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Widiaworo, (2015: 18) menjelaskan bahwa belajar pada dasarnya dapat dipandang sebagai suatu proses perubahan positif-kualitatif yang terjadi pada tingkah laku peserta didik sebagai subjek didik akibat adanya peningkatan pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, minat, apresiasi, kemampuan berpikir logis dan kritis, kemampuan interaktif, dan kreativitas yang telah dicapainya.

2.4.2 Pengaruh Model Pembelajaran terhadap Hasil Belajar.

Peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai macam hal. Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Widiaworo (2015: 29-38), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut: (1) faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis, kecerdasan/intelegensi, bakat, minat, dan motivasi; (2) faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam faktor sekolah diantaranya media pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang digunakan akan berpengaruh terhadap proses belajar siswa sehingga tercipta pula hasil belajar yang diinginkan oleh

guru. Sementara faktor internal untuk memperoleh hasil belajar yang baik dalam penelitian ini adalah faktor motivasi yang merupakan salah satu bagian terpenting untuk menunjang hasil belajar siswa.

Model pembelajaran yang diterapkan mempengaruhi proses pembelajaran yang berlangsung, sehingga erat kaitannya dengan hasil belajar siswa. Secara psikologis, salah satu perubahan yang terjadi dari proses pembelajaran adalah perubahan sikap atau perilaku. Sama halnya dalam ilmu sains, perilaku juga dapat diamati dan diukur (Hergenhahn, O.M, 2008: 4). Belajar akan mengakibatkan perubahan perilaku pada pembelajar (*learner*). Dalam prosesnya, pengalaman juga merupakan hal yang erat kaitannya dengan perubahan yang dihasilkan.

Sementara itu, pendapat lain di utarakan oleh Daryanto, (2010: 10-12), ia menjelaskan beberapa pengertian belajar menurut para ahli diantaranya: (1) Brunner, belajar tidak untuk mengubah tingkah laku tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa, sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah mempelajari sesuatu yang dipelajari menjadi suatu keterampilan dan pengetahuan baru. (2) Gagne, belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan dan tingkah laku.

Pendapat diatas menegaskan bahwa belajar tidak hanya dalam rangka merubah perilaku namun perubahan lebih luas adalah mencakup kurikulum, motivasi dan keterampilan. Pada umumnya, sekolah formal akan lebih memperhatikan ketiga aspek tersebut dibandingkan hanya memperhatikan aspek perubahan perilaku saja.

Kebutuhan peserta didik dalam memperoleh hak belajarnya ditunjang dengan keadaan lingkungan yang mendukung. Setiap peserta didik dalam lingkungan yang baru akan memperoleh pengalaman serta menerapkan aspek-aspek tersebut menjadi sebuah pengalaman baru seperti yang dijelaskan oleh Daryanto (2010: 2) bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Terdapat berbagai macam jenis belajar menurut Daryanto (2010) yang harus di pahami oleh para pendidik agar mampu mengerti bagaimana siswa belajar yaitu:

1. Belajar bagian (*part learning, tractionad learning*), umumnya belajar dilakukan oleh seseorang bila ia dihadapkan pada materi belajar yang bersifat luas atau ekstensif, misalnya mempelajari gerakan-gerakan motorik melalui senam. Belajar dengan cara ini adalah dengan memecah seluruh materi pelajaran menjadi berdiri sendiri.
2. Belajar dengan wawasan (*learning by insight*), konsep ini diperkenalkan oleh W. Kohler, salah seorang tokoh psikologi Gestalt. W. Kohler menerangkan wawasan berorientasi pada data yang bersifat tingkah laku yaitu perkembangan yang lembut dalam mpenyelesaian suatu masalah dan kemudian secara tiba-tiba terjadi reorganisasi tingkah laku.

3. Belajar diskriminatif (*discriminative learning*), belajar diskriminatif diartikan sebagai suatu usaha untuk memilih beberapa sifat/ stimulus dan kemudian menjadikannya sebagai pedoman dalam bertingkah laku.
4. Belajar global (*global whole learning*), belajar global adalah proses belajar dengan cara mempelajari keseluruhan secara berulang sampai pelajar menguasai apa yang ia pelajari.
5. Belajar insidental (*incidental learning*), konsep belajar ini sangat penting diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Belajar disebut insidental bila tidak ada instruksi atau petunjuk yang diberikan kepada individu mengenai materi belajar yang akan di ujikan kelak.
6. Belajar instrumental (*instrumental learning*), belajar instrumental sangat erat kaitannya dengan pembentukan tingkah laku. Cepat atau lambatnya seseorang ditentukan oleh dua hal yaitu penguatan (*reinforcement*) dan hukuman (*punishment*). Individu akan di beri hadiah bila ia bertingkah laku yang dikehendaki dan sebaliknya dihukum bila memperlihatkan tingkah laku yang tidak sesuai dengan yang dikehendaki.
7. Belajar intensional (*intensional learning*), belajar intensional merupakan proses belajar dengan menggunakan arah dan tujuan. Arah dan tujuan digunakan sebagai patokan belajar dan dalam menentukan materi yang akan di ujikan.
8. Belajar laten (*laten learning*), dalam belajar laten, perubahan-perubahan tingkah laku yang terlihat tidak terjadi secara segera melainkan secara berkala dan oleh sebab itu mengapa di sebut dengan laten.

9. Belajar mental (*mental learning*), kemungkinan perubahan tingkah laku yang terjadi disini tidak nyata terlihat, melainkan hanya berupa perubahan proses kognitif karena ada bahan yang dipelajari. Ada tidaknya belajar mental ini sangat jelas terlihat pada tugas-tugas yang bersifat motoris, sehingga perumusan operasional menjadi sangat berbeda.
10. Belajar produktif (*productive learning*), belajar produktif adalah mengatur kemungkinan untuk melakukan transfer tingkah laku dari satu situasi ke situasi lain. Belajar disebut produktif bila individu mampu mentransfer prinsip menyelesaikan satu persoalan dalam satu situasi ke situasi lain.
11. Belajar verbal (*verbal learning*), belajar ini dilakukan melalui latihan dan ingatan. Sifat belajar ini meluas dari belajar assosiatif mengenai hubungan dua kata yang tidak bermakna sampai pada belajar dengan wawasan mengenai penyelesaian persoalan yang kompleks yang harus diungkapkan secara verbal.

Dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar, siswa memiliki karakter atau cara belajar yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya, hal tersebut dipengaruhi oleh gaya belajar dan kebutuhan belajar masing-masing siswa tersebut. Guru sebagai pendamping belajar siswa harus mampu mengarahkan pembelajaran dengan tetap memperhatikan pola belajar siswa yang tepat agar hasil yang didapatkan dalam pembelajaran menjadi maksimal.

Jenis belajar yang digunakan peserta didik SMK memiliki variasi yang beragam, dalam proses observasi siswa, guru tentunya wajib memahami karakteristik siswa untuk memahami bagaimana siswa belajar dilihat dari jenis-

jenisnya. Pada pembelajaran berbasis proyek, siswa dengan jenis belajar yang beragam disatukan dalam sebuah tim agar nantinya terlihat bagaimana ia dapat berbaur dan saling memahami cara belajar siswa lain sehingga mampu diperoleh hasil belajar yang maksimal.

2.5 Soft Skills

Soft skills merupakan jalinan atribut personalitas baik intra-personalitas maupun inter-personalitas. Intra-personalitas merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang dalam mengatur dirinya sendiri, seperti manajemen waktu, manajemen stress, manajemen perubahan, karakter transformasi, berpikir kreatif, memiliki acuan tujuan positif, dan teknik belajar cepat (Coates. 2006 dalam Rais. 2010: 3). Di Malaysia, kebijakan menanamkan *soft skill* pada tingkat tersier adalah gerakan sebagai respon terhadap masalah sosial pengangguran kaum muda yang tumbuh, terutama di kalangan lulusan pemeang gelar sarjana dan dirasakan kegagalan universitas untuk menghasilkan lulusan dipekerjakan.

Kelemahan utama dari program sarjana di Malaysia disebabkan kurangnya pembentukan komponen *soft skill* dalam kurikulum universitas (Mohe 2006). *Soft skill* merupakan bagian penting dari kompetensi seseorang untuk dapat “berhasil” dalam hidupnya. *soft skill* merupakan kemampuan yang mutlak dipenuhi individu pebelajar sebelum dan ketika akan memasuki dunia kerja. (Depdiknas. 2008). Hal ini sejalan dengan peran yang di peroleh siswa SMK pasca kelulusan, yaitu bergabung dengan industri sesuai keahlian masing-masing siswa. Meskipun tidak

dipungkiri siswa SMK juga memiliki peluang untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang Perguruan Tinggi (PT), namun peranan *soft skill* ini menjadi sebuah kebutuhan bagi peserta didik sebagai bekal untuk mencapai pendidikan maupun pekerjaan yang lebih baik.

Salah satu bagian dari *soft skills* adalah *motivation skills* atau kemampuan memberikan motivasi. Motivasi erat kaitannya dengan dorongan, Hill F Winfred (2011: 257) menjelaskan, kecenderungan-kecenderungan motivasional dewasa ini dipandang oleh para teoretisi koneksionis sebagai hasil dari proses-proses pembelajaran yang kompleks, termasuk perolehan dorongan yang dipelajari. Deskripsi mengenai dorongan diungkapkan Hill menjadi tiga jenis, *pertama*, dorongan yang dipuaskan melalui pengalaman baru, yang dikenal dengan berbagai nama seperti dorongan ingin tahu, dorongan eksplorasi, dorongan manipulasi, dan dorongan mencari hal baru; *kedua*, dorongan yang dipuaskan oleh aktivitas dan *ketiga*, dorongan yang disebut sebagai kenyamanan kontak (*contact comfort*).

Dalam konteks pembelajaran, penanaman nilai *soft skills* ini harus ditularkan oleh guru terhadap siswa melalui model pembelajaran. Motivasi membentuk dorongan kepada manusia untuk melakukan dan mengusahakan apa yang ia inginkan, segala hal yang berkaitan dengan motivasi ini erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Beberapa pendapat lain mengenai definisi motivasi yang ditulis Haryanto (2010) dalam Erwin Widiaworo (2015: 15) adalah sebagai berikut:

1. Mc Donald. Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Definisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi merupakan sesuatu yang kompleks.
2. Thomas L. Good dan Jere B. Braphy. Motivasi sebagai suatu energi penggerak dan pengarah, yang dapat memperkuat dan mendorong seseorang untuk bertingkah laku. Berdasarkan definisi tersebut, dapat diketahui bahwa seseorang melakukan sesuatu tergantung dari motivasi yang dimilikinya. Dalam proses pembelajaran, penggerak utama untuk para peserta didik adalah guru.
3. Siti Sumarni. Motivasi secara harfiah adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Sementara itu secara psikologis, berarti usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau sekelompok orang tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya, atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya. Tujuan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah tujuan pembelajaran di dalam kelas.

Dalam proses pembelajaran seperti yang dijelaskan diatas, motivasi adalah dorongan utama seseorang untuk memperoleh tujuan yang ia raih. Hill (2011: 259) juga mengemukakan pendapatnya mengenai modifikasi atas teori dorongan yaitu teori *gairah optimal*. Teori ini berpandangan bahwa penguatan tidak harus berupa reduksi dorongan melainkan berupa perubahan dorongan ke arah level optimal tertentu.

Level optimal yang dicapai oleh siswa berupa upaya mencapai titik tertinggi dari apa yang dapat siswa lakukan disekolah menurut teori hierarki maslow yaitu aktualisasi diri meliputi pertumbuhan, pencapaian potensi seseorang, dan pemenuhan diri sendiri. Pencapaian tersebut meliputi pencapaian hasil belajar dan motivasi belajar yang tinggi.

2.6 Animasi 2 Dimensi

2.6.1 Animasi 2 Dimensi dalam Kurikulum 2013

Animasi 2 dimensi merupakan salah satu mata pelajaran produktif multimedia yang telah tercantum dalam silabus pembelajaran SMK Multimedia kurikulum 2013. Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau "*frame*", yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar menunjukkan berikutnya dalam perkembangan bertahap langkah-langkah.

Dilihat dari teknik pembuatannya, animasi 2 dimensi dikategorikan menjadi tiga, yaitu: (1) animasi stop motion (*stop motion animation*); (2) animasi tradisional (*traditional animation*); dan (3) animasi komputer (*computer graphics animation*). Materi yang peneliti ambil dalam penelitian ini adalah kategori animasi 2 dimensi yang pertama yaitu animasi stop motion (*stop motion animation*).

Stop motion animation sering pula disebut *claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik *stop-motion animation* merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi.

Peneliti menggunakan bahan kertas origami sebagai bahan utama dalam pembuatan animasi stop motion menggunakan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* yang dalam pengerjaan proyek tersebut, peserta didik dituntut aktif untuk mampu mengerjakan tugas menggunakan pola pembelajaran berbasis tim (kurikulum 2013).

2.6.2 Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran Animasi 2 Dimensi.

Sesuai definisi tahun 1994, teknologi pembelajaran dirumuskan dengan berlandaskan pada lima bidang garapan bagi teknologi pembelajaran, yaitu: (1) Kawasan Desain; (2) Kawasan Pengembangan; (3) Kawasan Pemanfaatan; (4) Kawasan Pengelolaan serta (5) Kawasan Penilaian. Dalam hal ini penerapan model pembelajaran merupakan salah satu bagian dari Kawasan Pemanfaatan (Abdulhak & Darmawan. 2015: 175-200).

Menurut PP Nomor 19 tahun 2005 pasal 20, perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan telah dijabarkan dalam silabus. Lingkup Rencana Pembelajaran paling luas mencakup 1 (satu) kompetensi dasar yang terdiri atas 1 (satu) atau beberapa indikator untuk 1 (satu) kali pertemuan atau lebih.

Untuk membuat sebuah rencana pembelajaran di perlukan alur yang searah dimulai dari pemilihan: (1) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar; (2) SILABUS dan (3) RPP. Sementara itu komponen minimal dalam pembuatan RPP harus mencakup sekurang-kurangnya lima hal yaitu: (1) Tujuan Pembelajaran; (2) Materi Pembelajaran; (3) Metode Pembelajaran; (4) Sumber Belajar dan (5) Penilaian Hasil Belajar.

Selanjutnya diperlukan langkah-langkah dalam menyusun RPP,. langkah-langkah dalam menyusun RPP tersebut yaitu: (1) mengisi kolom identitas; (2) menentukan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pertemuan yang telah ditetapkan; (3) menentukan SK, KD, dan Indikator yang akan digunakan (terdapat pada silabus yang telah disusun); (4) merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan SK, KD, dan Indikator yang telah ditentukan. (Lebih rinci dari KD dan Indikator, pada saat-saat tertentu rumusan indikator sama dengan tujuan pembelajaran, karena indikator sudah sangat rinci sehingga tidak dapat dijabarkan lagi.).

Selanjutnya (5) mengidentifikasi materi ajar berdasarkan materi pokok/ pembelajaran yang terdapat dalam silabus. materi ajar merupakan uraian dari

materi pokok/pembelajaran; (6) menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan; (7) merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, inti, dan akhir; (8) menentukan alat/bahan/ sumber belajar yang digunakan; serta (9) menyusun kriteria penilaian, lembar pengamatan, contoh soal dan teknik penskoran.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran *project based learning* yang selanjutnya akan dituangkan dalam bentuk RPP serta mengorientasikan komponen *soft skills* ke dalam model pembelajaran tersebut berdasarkan *syntax* atau langkah-langkah *project based learning* yaitu : (1) *start With the Essential Question*; (2) *design a Plan for the Project*; (3) *create a Schedule*; (4) *monitor the Students and the Progress of the Project*; (5) *assess the Outcome*; dan (6) *evaluate the Experience* yang selanjutnya akan diukur tingkat keefektifannya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

2.7 Kerangka Berfikir

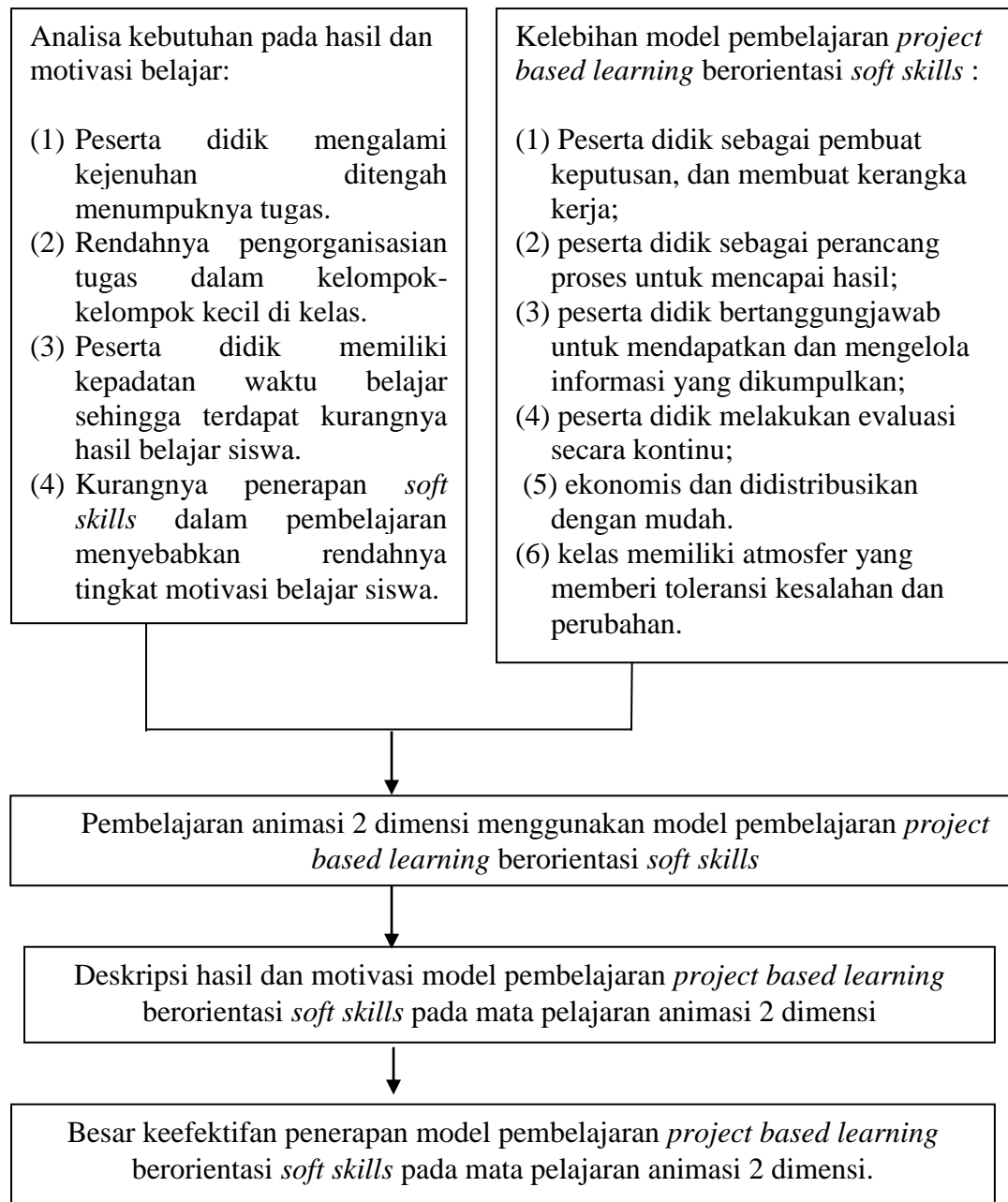
Pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* di SMK N 11 Semarang memiliki tujuan agar peserta didik memiliki motivasi dan hasil belajar tinggi. Pembelajaran yang diberikan di SMK N 11 Semarang ini adalah pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan pada kelas XI Multimedia dengan mata pelajaran animasi 2 dimensi materi membuat animasi *stop motion*.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek di sini dalam segi sarana prasarana sudah cukup memadai, akan tetapi karena waktu peserta didik yang padat, rendahnya pengorganisasian tugas dalam kelompok-kelompok kecil di

kelas dan peserta didik mengalami kejenuhan ditengah menumpuknya tugas serta kurangnya penerapan *soft skills* dalam pembelajaran, sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut sekiranya diperlukan sebuah model pembelajaran yang mampu membuat pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa .

Model pembelajaran *project based learning* yang akan diajarkan nantinya berisi mengenai materi yang terdapat pada kompetensi dasar animasi 2 dimensi dengan materi animasi *stop motion*, yaitu penentuan pertanyaan mendasar (*Start With the Essential Question*) mengenai animasi *stop motion*, mendesain perencanaan proyek (*Design a Plan for the Project*), menyusun jadwal (*Create a Schedule*) waktu penyelesaian proyek pembuatan animasi *stop motion*, memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*), menguji hasil (*Assess the Outcome*) dan mengevaluasi pengalaman siswa (*Evaluate the Experience*). Selain itu peneliti juga melakukan observasi penerapan *soft skills* dalam aspek (kerjasama tim, kekompakan, kemampuan menjaga stabilitas tim, kepemimpinan dan kemampuan memotivasi antar teman).

Model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* diharapkan dapat efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2 dimensi. Kerangka berpikir mempergunakan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berfikir

2.8 Hipotesis

Hipotesis menurut Arikunto (2013:110) merupakan jawaban yang bersifat sementara untuk menjawab permasalahan penelitian sampai ditemukan bukti melalui data yang telah dikumpulkan.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- H_0 : Tidak ada keefektifan yang diperoleh pada motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* di SMK N 11 Semarang.
- H_{a1} : Ada keefektifan yang diperoleh pada motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* di SMK N 11 Semarang.
- H_{a2} : Ada keefektifan yang diperoleh pada hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* di SMK N 11 Semarang.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian diartikan sebagai cara-cara ilmiah yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2003:134). Penentuan metode penelitian dilakukan dengan melihat masalah sehingga akan diperoleh instrumen yang tepat (valid) dan tetap (reliabel) untuk pengumpulan data.

Penelitian yang dilakukan termasuk ke dalam penelitian kuantitatif. Penelitian dapat dilakukan dengan 3 (tiga) cara menurut Arikunto (2003:2), yaitu: (1) penelitian deskriptif (*description research*), (2) penelitian tindakan (*operation research*), dan (3) penelitian eksperimen (*experiment research*). Penelitian yang dilakukan termasuk ke dalam kategori penelitian eksperimen karena cara peneliti untuk mengumpulkan data yaitu dengan mengamati sebab suatu kejadian, kemudian diberikan *treatment* dan diamati hasilnya. Peneliti mengendalikan satu atau lebih variabel bebas (model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills*) serta mengamati variabel terikat (motivasi dan hasil belajar), untuk melihat perbedaan setelah pemberian variabel bebas tersebut.

3.2 Desain Penelitian

Desain atau rancangan penelitian akan menentukan jenis pendekatan yang akan dilakukan dalam penelitian sehingga sekaligus menjadi panduan dalam

menguji hipotesis (Arikunto, 2013:123). Desain penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen untuk melihat keefektifan *treatment* terhadap variabel terikat.

Jenis-jenis desain penelitian menurut Campbell dan Stanley sebagaimana dikutip Arikunto (2012:123) dibagi menjadi menjadi 2 (dua) berdasarkan baik buruknya eksperimen, atau sempurna atau tidaknya eksperimen secara garis besar yaitu: *pre experimental design* dan *true experimental design*. Desain penelitian berdasarkan pembagian di atas masih dibagi lagi menjadi beberapa kategori dalam setiap 1 (satu) garis besar desain. Pada *pre experimental design* dibagi lagi menjadi 3 (tiga) jenis, yaitu: (1) *one shot case study*, (2) *pre-test* dan *post-test*, dan (3) *static group comparison*.

Desain penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu *pre experimental design* dengan kategori *pre-test* dan *post-test* yaitu dengan memberikan tes untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan atau kemampuan peserta didik sebelum diberikan *treatment* (*pre-test*) kemudian diberikan *treatment*, baru kemudian diberikan tes lagi (*post-test*). *Pre-test* dan *post-test* pada penelitian ini akan diberikan hanya pada 1 (kelompok) dengan pola *pre-test* dan *post-test group* dimana observasi atau tes dinyatakan dengan 0 dan perlakuan dinyatakan X. Berikut merupakan pola *one group pre-test post-test* :

Tabel 3.1 Desain *One Group Pre-test-Post-test*

0_1	X	0_2
-------	---	-------

Keterangan :

0_1 : Nilai awal sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*)

X : Variabel bebas

O_2 : Nilai akhir setelah diberikan perlakuan (*post-test*)

Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni $O_2 - O_1$ diasumsikan merupakan efek dari *treatment* atau eksperimen.

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Negeri 11 Semarang Jalan Cemara Raya, Pandangsari Banyumanik Kota Semarang. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap bulan maret sampai april tahun 2016.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 11 Semarang yang berjumlah 103 siswa terdiri dari kelas XI Multimedia1 berjumlah 35 siswa, kelas XI Multimedia2 berjumlah 34 siswa serta XI Multimedia3 berjumlah 34 siswa.

3.4.2 Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Berdasarkan teknik *sampling* yang diambil, maka peneliti menggunakan pertimbangan kelas yang memiliki motivasi dan hasil belajar rendah dengan kriteria: kelas tersebut merupakan kelas yang membutuhkan *treatment* guna peningkatan motivasi belajar.

Berdasarkan analisis data ujian akhir semester ganjil mata pelajaran animasi 2 dimensi, diperoleh nilai presentasi hasil belajar kelas XI Multimedia sebagai berikut: (1) kelas XI Multimedia 1 memiliki rata-rata nilai hasil belajar sebesar 81,97%; (2) kelas XI Multimedia 2 sebesar 82,73% dan (3) kelas XI Multimedia 3 memiliki rata-rata nilai hasil belajar sebesar 82,43%. Perhitungan lebih lanjut dapat dilihat pada lampiran 20 halaman 155.

Jika mengacu pada data hasil belajar siswa kelas XI Multimedia, maka diperoleh kelas yang memiliki hasil belajar terendah adalah kelas XI Multimedia 1 dengan persentase nilai hasil belajar sebesar 81,97%. Hal tersebut menjadi acuan peneliti menjadikan kelas XI Multimedia 1 sebagai kelas implementasi model pembelajaran dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa.

Dalam pelaksanaannya, kelas XI Multimedia mengalami proses pembelajaran berupa kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL), sehingga sampel yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah separuh dari kelas XI Multimedia1 sejumlah 17 siswa dengan siswa yang memiliki kriteria yang sama seperti keterangan pada *purposive sampling*.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel merupakan obyek penelitian yang menjadi perhatian atau pusat pengamatan dalam sebuah penelitian (Arikunto, 2013:161). Variabel penelitian berdasarkan pengertian di atas dapat diartikan sebagai obyek, berbentuk apa saja, bervariasi dan mempunyai sifat dapat dipelajari atau dinilai yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian menarik kesimpulan dari obyek tersebut.

Penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan melihat keefektifan dari model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Obyek dari penelitian tersebut adalah *project based learning* berorientasi *soft skills* serta motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian dilakukan dengan melihat keefektifan suatu *treatment* dari sebab ke akibat, yaitu:

- (1) Variabel bebas atau *independent variable* (X) yang diartikan sebagai variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab (Suharsimi, 2013:162). Pada penelitian ini variabel bebas yaitu *project based learning* berorientasi *soft skills*.
- (2) Variabel terikat atau *dependent variable* (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat (Suharsimi, 2013:162). Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah (Y1) hasil belajar siswa dan (Y2) motivasi belajar siswa.

Kesimpulan pengambilan variabel di atas sesuai dengan pendapat Fred N.

Kerlingert sebagaimana dikuti oleh Arikunto (2013:162):

All experiments have one fundamental idea behind them: to test the effect of one or more independent variables on a dependent variable (it is possible to have more than one dependent variable in experiments).

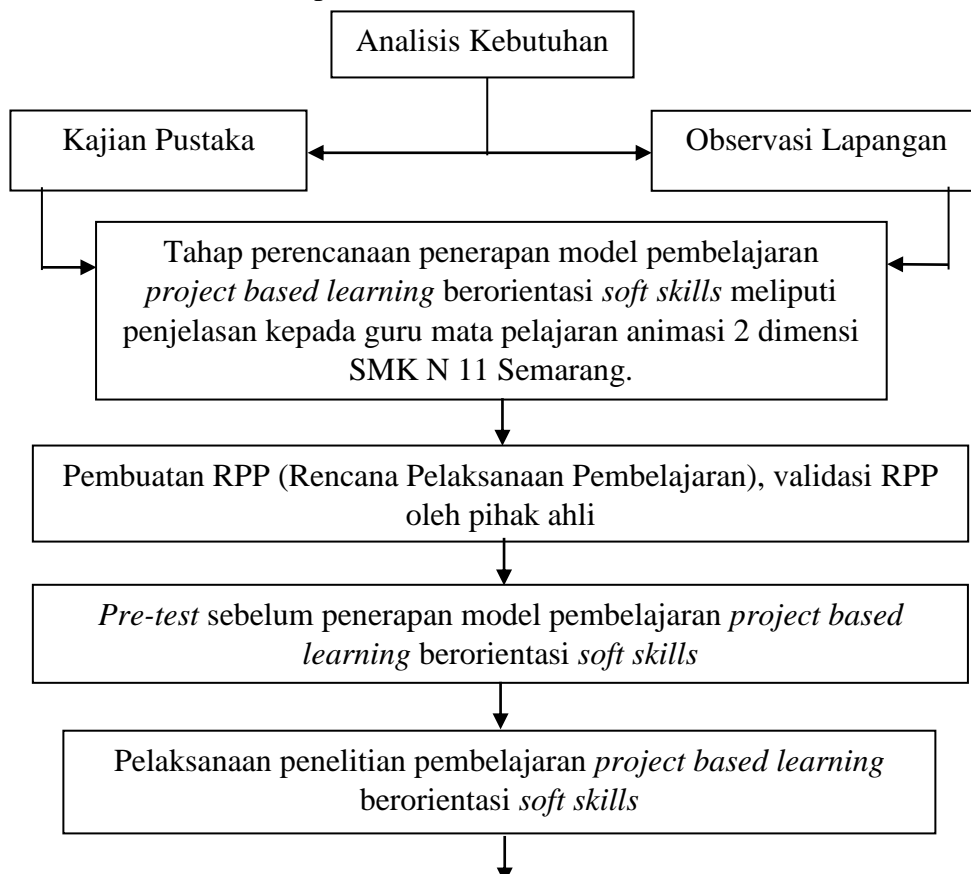
3.6 Teknik Pengumpulan data

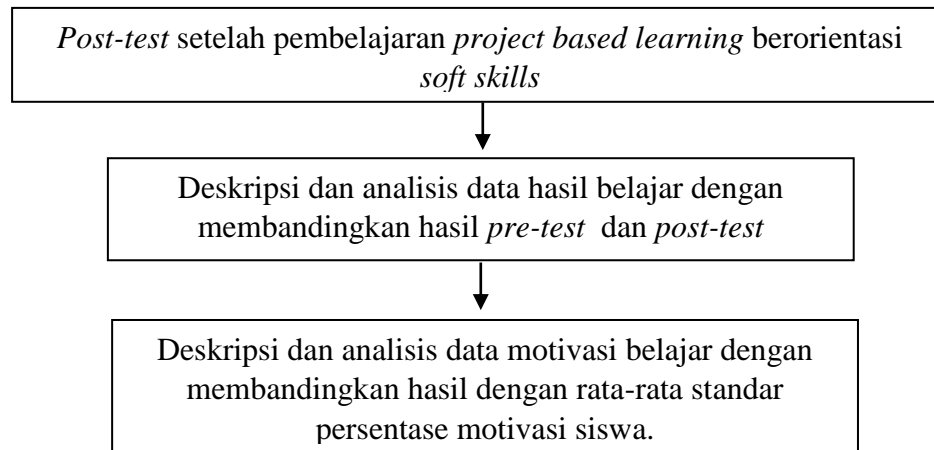
Pengumpulan data pada penelitian ini melalui tahapan-tahapan kerja sebagai berikut : membuat prosedur pelaksanaan penelitian, menentukan metode pengumpulan data, membuat instrumen penelitian, dan menganalisis butir soal.

3.6.1 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Langkah pertama dalam melaksanakan penelitian ini adalah melakukan studi pendahuluan yang meliputi observasi dengan pihak sekolah mengenai motivasi dan hasil belajar siswa. Selanjutnya hasil dipergunakan untuk menentukan konsep-konsep yang akan diteliti dan menentukan variabel penelitian, yaitu keefektifan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* terhadap motivasi dan hasil belajar.

Selanjutnya adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan tes. Tes dilakukan dua kali, yaitu tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tes yang pertama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Tes yang kedua yaitu tes kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan yaitu membuat video animasi stop motion.





Gambar 3.1 Bagan Prosedur Penelitian

3.6.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini antara lain,

3.6.2.1 Metode Tes

Tes menurut Widoyoko, (2014:50-51) merupakan suatu alat yang dibuat untuk melakukan pengukuran berupa informasi karakteristik suatu obyek. Tes yang dipergunakan dalam skripsi ini adalah tes tertulis dan tes praktik. Tes tertulis akan diberikan sebelum pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* (*pre-test*) dan sesudah diberikan pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* (*post-test*). Tes tertulis ini berupa tes subjektif pada ranah kognitif berbentuk soal uraian, sedangkan tes praktik pada ranah penerapan *soft skills* yang akan dilakukan yaitu membuat video animasi stop motion. Peneliti memilih menggunakan tes uraian karena memiliki kelebihan meningkatkan

motivasi peserta tes untuk belajar dibandingkan bentuk tes objektif (Widoyoko, 2014: 119).

3.6.2.2 Metode Observasi

Observasi (*observation*) menurut Widoyoko (2014:64-66) diartikan pengamatan serta pencatatan yang dilakukan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang terlihat dalam suatu gejala terhadap obyek yang diukur. Metode observasi ini dilakukan dengan tujuan yang jelas dan direncanakan sebelumnya. Metode observasi digunakan untuk memperoleh data penerapan *soft skills* dalam kelompok dan observasi penilaian produk dengan menggunakan teknik *nonpartisipan observation* atau observasi nonpartisipan. Penilaian hasil observasi dilakukan menggunakan skala likert dengan rentang nilai 1 (satu) hingga 4 (empat).

3.6.2.3 Metode Angket

Metode ini digunakan untuk mengetahui motivasi dan tanggapan siswa terhadap pelaksanaan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada mata pelajaran Animasi 2 Dimensi. Angket diberikan pada akhir penelitian, penilaian dilakukan dengan menggunakan skala likert dengan rentang nilai 1 (satu) hingga 5 (lima).

3.6.2.4 Metode Dokumentasi

Digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi daftar subyek penelitian yang terdiri dari nama peserta didik, data nilai ulangan akhir semester ganjil dan foto pada saat penelitian berlangsung.

3.6.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Arikunto (2013:192) adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Setiap penelitian yang dilaksanakan tentunya menerapkan metode penelitian menggunakan instrumen atau alat agar data yang diperoleh lebih baik. Sedangkan benar tidaknya data, tergantung dari baik tidaknya instrumen pengumpulan data. Instrumen yang baik harus memenuhi dua (2) syarat penting, yaitu valid dan reliabel.

Instrumen dalam penelitian ini berupa tes yang diberikan sebelum dan sesudah eksperimen dengan tujuan mengetahui keefektifan dari model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* sehingga hasil belajar siswa kelas xi multimedia 1 smk negeri 11 semarang dapat terukur. Selain itu, untuk mengukur motivasi belajar siswa, digunakan instrument angket. Suatu instrumen yang baik harus memenuhi dua syarat, yaitu (1) validitas (ketepatan) dan reliabilitas (ketetapan). Hal tersebut dapat diketahui dengan sebelumnya instrumen tersebut diuji cobakan dahulu kepada beberapa responden.

3.6.3.1 Uji Validitas RPP Project Based Learning berorientasi Soft Skills

Pengujian instrumen pada RPP dilakukan menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*) (Widoyoko, 2015:146). Ahli yang menilai instrumen terdiri dari 2 validator, yaitu:

V1 : Validator 1 (ahli model pembelajaran)

Nama : Ibu Dra. Istyarini, M.Pd

Jabatan : Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Instansi : Universitas Negeri Semarang

V2 : Validator 2 (ahli materi)

Nama : Bapak Rany S.Rachmat

Jabatan : Guru Animasi 2 Dimensi

Instansi : SMK Negeri 11 Semarang

Validitas RPP dihitung dengan mencari nilai rata-rata (*mean*) dari ke-3 (tiga) validator. Rumus mencari *mean* (Sudjana, 2005:66-67):

$$\bar{x} = \frac{x_1 + x_2 + x_3 + \dots}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = rata-rata (*mean*)

$x_{...}$ = nilai data

n = jumlah indikator yang dinilai

Setelah melihat hasil dari menghitung rata-rata (*mean*), kemudian nilai ditentukan predikatnya dengan kriteria menurut Suharsimi (2003:354-355) sebagai berikut :

1. Skor minimum yang mungkin diperoleh, yaitu 0,00
2. Skor maksimum, yaitu 4,00

Tabel 3.2 Kriteria Skor Rata-Rata (*Mean*)

Skor	Kriteria
0,00 – 1,00	Kurang (K)

1,10 – 2,00	Cukup (C)
2,10 – 3,00	Baik (B)
3,10 – 4,00	Sangat Baik (SB)

(Sumber : Hasil Analisis Uji Coba)

Analisis data validitas hasil uji coba instrumen RPP dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.3 Analisis Data Hasil Penilaian RPP

Indikator	Validator	
	V1	V2
1	4	4
2	4	4
3	4	4
4	3	3
5	3	3
6	3	3
7	4	3
8	4	4
9	4	3
X	33	31
\bar{x}	3,66	3,44

(Sumber : Hasil Analisis Uji Coba)

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{3,66 + 3,44}{2} \\ &= \frac{7,1}{2} \\ &= 3,55\end{aligned}$$

Pada hasil analisis perhitungan nilai rata-rata (*mean*) di atas diperoleh hasil 3,55, maka instrumen RPP *project based learning* berorientasi *soft skills* dikategorikan sangat baik (SB) karena berada di rentangan nilai 3,10 – 4,00.

3.6.3.2 Uji Coba Instrumen Tes

Langkah-langkah penyusunan tes uraian adalah (a) mengidentifikasi tujuan; (b) penyusunan kisi-kisi tes; (c) penyusunan tes (d) penilaian ahli; (e) revisi berdasarkan penilaian ahli; (f) ujicoba terbatas; dan (g) revisi berdasarkan hasil ujicoba terbatas. Pada tahap uji coba terbatas, peneliti menerapkan instrumen tes berupa soal uraian terbatas terhadap kelas yang memiliki motivasi belajar tertinggi berdasarkan hasil belajar semester ganjil yaitu kelas XI Multimedia 3. Agar tes yang disusun berkualitas dan memadai maka diperlukan uji validitas dan reliabilitas.

3.6.3.2.1 Validitas dan Reliabilitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan (Arikunto, 2012). Instrumen tes berupa tes uraian pada penelitian ini diuji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) dengan teknik korelasi *product moment* model *Alpha*. Analisis menggunakan SPSS digunakan sekaligus terhadap validitas dan reliabilitas instrumen.

Analisis validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS dilakukan dengan urutan langkah: (1) membuka program SPSS; (2) memasukan data (*data entry*); (3) mengolah data dan (4) menganalisis output (Widoyoko, 2012: 168).

Berdasarkan *output*, dapat diketahui bahwa besarnya indeks korelasi masing-masing butir terhadap skor total adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Validitas Butir Soal Uraian Terbatas

Instrumen	Koefisien korelasi	Keterangan
Soal Nomor 1 (S1)	0,490	Valid
Soal Nomor 2 (S2)	0,252	Tidak Valid
Soal Nomor 3 (S3)	0,323	Valid
Soal Nomor 4 (S4)	0,714	Valid
Soal Nomor 5 (S5)	0,534	Valid
Soal Nomor 6 (S6)	0,331	Valid
Soal Nomor 7 (S7)	0,264	Tidak Valid
Soal Nomor 8 (S8)	0,165	Tidak Valid
Soal Nomor 9 (S9)	0,603	Valid
Soal Nomor 10 (S10)	0,354	Valid

Hasil analisis instrument tes siswa, menunjukkan dari 10 butir soal yang digunakan pada uji coba terdapat tiga butir soal yang tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$, dengan standar minimal $r_{tabel} = 0,3$ sehingga tiga soal yaitu nomor 3,7 dan 8 tidak digunakan. Dengan demikian dihasilkan 7 butir soal tes siswa yang valid dan dapat digunakan untuk mengukur kemampuan belajar siswa kelas eksperimen yaitu soal nomor 1,2,4,5,6,9 dan 10. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 23 halaman 169.

Tiga nomor soal yang tidak valid dikeluarkan dari analisis data selanjutnya dengan cara menyorot nomor butir yang tidak valid dan kembalikan keposisi kiri (lihat pada lampiran 23). Apabila butir instrumen yang tidak valid dihapus otomatis akan meningkatkan indeks reliabilitas *alpha*. Indeks reliabilitas instrument dapat dilihat pada output kotak *Reliability Statistic*, pada kolom *Cronboach's Alpha*. Kolom *N of Items* menunjukkan banyaknya nomor item atau nomor butir pada instrumen. Karena indeks *alpha* lebih besar dari standar minimal ($0,725 > 0,7$) maka dapat disimpulkan bahwa instrumen soal uraian terbatas reliabel (Widoyoko, 2012: 180).

3.6.3.3 Uji Coba Instrumen Non Tes

Instrumen non tes pada penelitian ini adalah angket motivasi siswa dan angket tanggapan siswa. Instrumen non tes berupa angket motivasi pada penelitian ini diuji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) dengan teknik analisis korelasi *product moment* model *Carl Pearson*, penafsiran data didasarkan pada nilai *sig* pada *output* dengan ketentuan: (1) $\text{Sig} \leq 0,05$ artinya korelasi bersifat signifikan, instrument valid; (2) $\text{Sig} > 0,05$ artinya korelasi tidak signifikan, instrument tidak valid. Analisis validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS dilakukan dengan urutan langkah: (1) membuka program SPSS; (2) memasukan data (*data entry*); (3) mengolah data dan (4) menganalisis output (Widoyoko, 2012: 168). Berdasarkan *output*, dapat diketahui bahwa besarnya indeks korelasi masing-masing butir terhadap signifikansi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Validitas Angket Motivasi Siswa

No. Butir Instrumen	Signifikansi	Keterangan
1	0,074	Tidak Valid
2	0,436	Tidak Valid
3	0,003	Valid
4	0,014	Valid
5	0,000	Valid
6	0,029	Valid
7	0,001	Valid
8	0,005	Valid
9	0,045	Valid
10	0,000	Valid
11	0,005	Valid
12	0,930	Tidak Valid
13	0,001	Valid
14	0,439	Tidak Valid

15	0,036	Valid
16	0,005	Valid
17	0,015	Valid
18	0,065	Tidak Valid
19	0,001	Valid
20	0,002	Valid
21	0,040	Valid
22	0,011	Valid
23	0,014	Valid
24	0,091	Tidak Valid
25	0,036	Valid

Hasil analisis instrument motivasi belajar siswa menunjukkan dari 25 butir soal yang digunakan pada uji coba, terdapat enam butir soal yang tidak valid sehingga enam soal yaitu nomor 1,2,12,14,18 dan 24 tidak digunakan. Dengan demikian dihasilkan 19 butir soal instrumen motivasi siswa yang valid dan dapat digunakan untuk mengukur kemampuan motivasi siswa yaitu soal nomor 3,4,5,6,7,8,9,10,11,13,15,16,17,19,20,21,22,23 dan 25. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 21 halaman 158.

Selanjutnya, hasil analisis instrumen tanggapan siswa menunjukkan dari 30 butir pernyataan yang digunakan pada uji coba, terdapat 13 butir soal yang tidak valid sehingga 13 soal yaitu nomor 1,2,3,8,9,12,14,15,16,19,21,23 dan 27 tidak digunakan. Dengan demikian dihasilkan 17 butir pernyataan tanggapan siswa yang valid dan dapat digunakan untuk menganalisis tanggapan siswa dari penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* yaitu pernyataan nomor 4,5,6,7,10,11,13,17,18,20,22,24,25,26,28,29 dan 30. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 22 halaman 163.

Tabel 3.6 Validitas Angket Tanggapan Motivasi Siswa

No. Butir	Signifikansi	Keterangan
-----------	--------------	------------

Instrumen		
1	0,425	Tidak Valid
2	0,081	Tidak Valid
3	0,196	Tidak Valid
4	0,003	Valid
5	0,017	Valid
6	0,030	Valid
7	0,019	Valid
8	0,876	Tidak Valid
9	0,095	Tidak Valid
10	0,000	Valid
11	0,000	Valid
12	0,675	Tidak Valid
13	0,014	Valid
14	0,362	Tidak Valid
15	0,187	Tidak Valid
16	0,473	Tidak Valid
17	0,000	Valid
18	0,002	Valid
19	0,468	Tidak Valid
20	0,001	Valid
21	0,068	Tidak Valid
22	0,004	Valid
23	0,107	Tidak Valid
24	0,000	Valid
25	0,000	Valid
26	0,040	Valid
27	0,208	Valid
28	0,000	Valid
29	0,003	Valid
30	0,001	Valid

3.7 Teknik Analisis Data Penelitian

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data terkumpul yang kemudian diolah (Arikunto, 2013:278). Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan analisis data dimulai dengan : (1) persiapan yaitu mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden; (2) tabulasi data

berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyimpulkan data, menganalisis data untuk menguji hipotesis yang telah diajukan, dan menganalisis data untuk menarik kesimpulan; serta (3) menerapkan data sesuai pendekatan penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini berbentuk kuantitatif yang dilakukan dengan menggunakan uji statistik. Sebagai prasyarat statistik untuk menentukan jenis statistik yang akan dipergunakan, data setiap variabel yang akan dianalisis memiliki distribusi normal. Oleh sebab itu sebelum hipotesis diuji, terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data dan homogenitas. Kemudian apabila sebaran data normal dan homogen sudah diketahui, dilakukan uji signifikansi dengan statistik uji t untuk menguji hipotesis dan selanjutnya setelah diketahui kebenaran hipotesis, menghitung peningkatan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus *gain* rata-rata ternormalisasi.

3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Normalitas dapat diuji dengan Chi Kuadrat.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam uji normalitas adalah sebagai berikut : (1) menyusun data dan mencari nilai tertinggi dan terendah; (2) membuat interval kelas dan menentukan batas kelas; (3) menghitung rata-rata dan simpangan baku; (4) membuat tabulasi data kedalam interval kelas; (5) menghitung nilai z dan setiap batas kelas dengan rumus :

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{x}}{s}$$

(6) mengubah harga Z menjadi luas daerah kurva normal dengan menggunakan tabel; (7) menghitung frekuensi harapan berdasarkan kurva dengan rumus Chi-kuadrat;

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

Keterangan:

x^2 = Chi-kuadrat

f_o = frekuensi yang diperoleh dari data penelitian

f_h = frekuensi yang diharapkan

k = banyaknya kelas interval

(8) membandingkan harga Chi-kuadrat dengan tabel Chi-kuadrat dengan taraf signifikan 5%; dan (9) menarik kesimpulan, jika X^2 dihitung $< X^2_{1i}$, maka data berdistribusi normal (Sudjana, 2005:273).

3.7.2 Uji Kesamaan Varians (*Homogenitas*)

Analisis kesamaan varians digunakan untuk mengetahui sampel yang diambil dalam penelitian mempunyai varians yang sama atau tidak. Jika kelompok mempunyai varians yang sama maka kelompok tersebut dikatakan homogen.

Pengujian kesamaan varians, hipotesis statistik yang diuji adalah :

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_0 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Rumus yang digunakan : $F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$

(Sudjana, 2005:250)

H_0 diterima apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$

H_0 : varians homogen

H_a : varians tidak homogeny

3.7.3 Uji Hipotesis (Y_1)

Uji hipotesis Y_1 bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test*. Apabila setelah melakukan uji prasyarat hasil sebaran data diketahui berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama, selanjutnya dilakukan uji signifikansi dengan statistik uji t dengan rumus :

$$t = \frac{\bar{x} - \bar{y}}{S_{x-y} \sqrt{\frac{1}{n_x} + \frac{1}{n_y}}}$$

Kemudian keefektifan *treatment* akan dihitung menggunakan rumus *gain* ternormalisasi. Uji rata-rata *gain* ternormalisasi digunakan untuk mencari seberapa besar peningkatan data dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Rumus *gain* ternormalisasi menurut Savinainen dan Scott sebagaimana dikutip Wiyanto (2008: 27-28) atau sering disebut faktor-g atau faktor Hake yaitu sebagai berikut :

$$(g) = \frac{(S_{Post} - S_{Pre})}{100\% - (S_{Pre})}$$

Keterangan :

S_{post} : Skor *post-test*

S_{pre} : Skor *pre-test*

Kategori besarnya faktor-g sebagai berikut :

Tabel 3.6 Kategori Faktor-g

Besar Persentase	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Sumber : Wiyanto, 2008: 86)

3.7.4 Uji Hipotesis (Y_2)

Uji hipotesis Y_2 dilakukan dengan cara melihat rata-rata hasil angket motivasi belajar siswa dengan standar yang diinginkan (Arikunto, 2013: 124). Standar yang diinginkan dalam penelitian ini adalah menggunakan kriteria penilaian angket motivasi siswa. Hasil angket motivasi siswa dihitung dengan skala likert. Tujuan dari angket motivasi siswa ini untuk mengungkap tingkat motivasi belajar siswa jurusan Multimedia kelas XI MM1 terhadap pembelajaran model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada mata pelajaran Animasi 2 Dimensi. Angket motivasi siswa ini diberikan kepada siswa setelah melakukan pembelajaran.

Pada analisis tahap ini, digunakan data hasil pengisian angket oleh siswa. Angket ini berisi 19 (Sembilan belas) pertanyaan dengan komposisi 12 (dua belas) pernyataan positif dan 7 (tujuh) pernyataan negatif. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut,

(1) Membuat rekapitulasi data hasil angket motivasi siswa.

Skor untuk pernyataan positif :

SS=4, S=3, RR=2, TS=1, STS=0.

Skor untuk pernyataan negatif :

SS=0, S=1, RR=2, TS=3, STS=4

(2) Menghitung jumlah skor yang diperoleh siswa, digunakan rumus sebagai berikut,

Jumlah skor (nilai) = Total jawaban seluruh responden per kategori (SS,S,RR,TS,STS) dikali masing-masing skor (4,3,2,1,0).

(3) Selanjutnya jumlah skor (nilai) yang didapat dikategorikan berdasarkan tabel dibawah ini.

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Angket Motivasi Siswa berdasarkan Jumlah Skor (Nilai)

Jumlah Skor (Nilai)	Kriteria penilaian
55 – 68	Sangat Baik
41 – 54	Baik
27 – 40	Cukup Baik
13 – 26	Kurang Baik
00 – 12	Tidak Baik

(4) Jumlah skor (nilai) yang didapat kemudian dirubah kedalam bentuk persentase berdasarkan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (\text{Sugiyono, 2012})$$

Keterangan

P = Presentasi

f = Jumlah skor (nilai)

n = Jumlah skor ideal (jumlah responden x skor maksimal)

(5) Hasil presentase angket motivasi siswa kemudian dikualitatifkan ke dalam kriteria penilaian yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Penialain Angket Motivasi Siswa (%)

Persentase	Kriteria Penilaian
$80,88 \% < \text{skor} \leq 100 \%$	Sangat baik
$60,29 \% < \text{skor} \leq 79,41 \%$	Baik
$39,71 \% < \text{skor} \leq 58,82 \%$	Cukup Baik
$19,12 \% \leq \text{skor} \leq 38,24 \%$	Kurang Baik
$00,00\% \leq \text{skor} \leq 17,65\%$	Tidak Baik

Berdasarkan kriteria penilaian angket motivasi siswa, model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* efektif meningkatkan motivasi belajar jika mendapat skor penilaian $\geq 60,29\%$

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian telah dilaksanakan pada bulan Maret sampai April dengan jumlah 2 kali pertemuan (deskripsi pertemuan terdapat dalam lampiran RPP). Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran animasi 2 dimensi di SMK Negeri 11 Semarang. Responden dalam penelitian merupakan siswa kelas XI Multimedia 1 SMK Negeri 11 Semarang yang memiliki motivasi dan hasil belajar rendah sejumlah 17 siswa.

Pengambilan data penelitian diperoleh dengan cara memberikan *pre-test* sebelum diberikan eksperimen untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal peserta didik. Selanjutnya setelah diberikan *pre-test* diberikan *treatment* yaitu penerapan pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills*, kemudian di akhir pertemuan diberikan *post-test*. Data hasil penelitian akan dianalisis dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada satu kelas. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa diberikan angket motivasi. Data hasil angket motivasi dianalisis dengan melihat rata-rata hasil angket motivasi dan membandingkan dengan persentase penilaian angket motivasi siswa.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis hasil observasi penerapan *soft skills*, observasi penilaian produk dan angket tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* untuk dianalisis secara deskriptif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

4.1.2 Deskripsi Hasil RPP *Project Based Learning* berorientasi *Soft Skills*.

RPP disusun berdasarkan analisis kebutuhan dan sesuai dengan langkah-langkah penyusunan pada Bab 2. Validitas RPP diuji dengan uji kelayakan menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*) (Widoyoko, 2015:146).

Ahli yang menilai media terdiri dari 2 orang, yaitu 1 validator ahli model pembelajaran, dan 1 validator ahli materi. Data validator dapat dilihat sebagai berikut:

- V1 : Validator 1 (ahli model pembelajaran)
 Nama : Ibu Dra. Istyarini, M.Pd
 Jabatan : Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
 Instansi : Universitas Negeri Semarang
- V2 : Validator 2 (ahli materi)
 Nama : Bapak Rany S.Rachmat
 Jabatan : Guru Animasi 2 Dimensi
 Instansi : SMK Negeri 11 Semarang

Hasil penilaian kelayakan RPP kemudian dihitung validitasnya dengan mencari nilai rata-rata (*mean*) dari masing-masing ahli model pembelajaran dan materi. Berikut rumus mencari *mean* (Sudjana, 2005:66-67) :

$$\bar{x} = \frac{x_1 + x_2 + x_3 + \dots}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = rata-rata (*mean*)

$x_{...}$ = nilai data

n = jumlah indikator yang dinilai

Setelah melihat hasil dari menghitung rata-rata (*mean*), kemudian ditentukan predikat kelayakan media dengan kriteria menurut Arikunto (2003:354-355).

Kriteria validitas media :

3. Skor minimum yang mungkin diperoleh, yaitu 0,00
4. Skor maksimum, yaitu 4,00

Tabel 4.1 Kriteria Skor Rata-Rata (*Mean*)

Skor	Kriteria
0,00 – 1,00	Kurang (K)
1,10 – 2,00	Cukup (C)
2,10 – 3,00	Baik (B)
3,10 – 4,00	Sangat Baik (SB)

4.1.2.1 Deskripsi Analisis Validitas Kelayakan RPP Project Based Learning berorientasi Soft Skills

Analisis data validitas kelayakan RPP oleh ahli model pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Analisis Ahli Model Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Validator
		1
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	4
2.	Kesesuaian format RPP	4
3.	Penggunaan pendekatan saintifik dalam pembelajaran	4
4.	Tata Bahasa yang digunakan	4
5.	Butir test soal mewakili/ menggambarkan KD yang diharapkan	3

6.	Terdapat Pekerjaan Rumah (PR) di tiap akhir pertemuan	3
7.	Kesesuaian penentu alokasi waktu	3
8.	Terdapat lembar observasi aktifitas siswa	4
9.	Kesesuaian pedoman penilaian pada rubrik lembar observasi aktifitas siswa	4
33		
3,66		

(Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian)

Pada hasil analisis perhitungan nilai rata-rata (*mean*) di atas diperoleh hasil 3,66, maka RPP dikategorikan sangat baik (SB) karena berada di rentangan nilai 3,10 – 4,00 dan RPP sudah diperbaiki sesuai rekomendasi dari ahli model pembelajaran.

4.1.2.2 Deskripsi Analisis Validitas Kelayakan Media RPP Ahli Materi

Analisis data validitas kelayakan media ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Hasil Analisis Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Validator
		1
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	4
2.	Kesesuaian format RPP	4
3.	Penggunaan pendekatan saintifik dalam pembelajaran	4
4.	Tata Bahasa yang digunakan	3
5.	Butir test soal mewakili/ menggambarkan KD yang diharapkan	3
6.	Terdapat Pekerjaan Rumah (PR) di tiap akhir pertemuan	3
7.	Kesesuaian penentu alokasi waktu	3
8.	Terdapat lembar observasi aktifitas siswa	4
9.	Kesesuaian pedoman penilaian pada rubrik lembar observasi aktifitas siswa	3
31		
3,44		

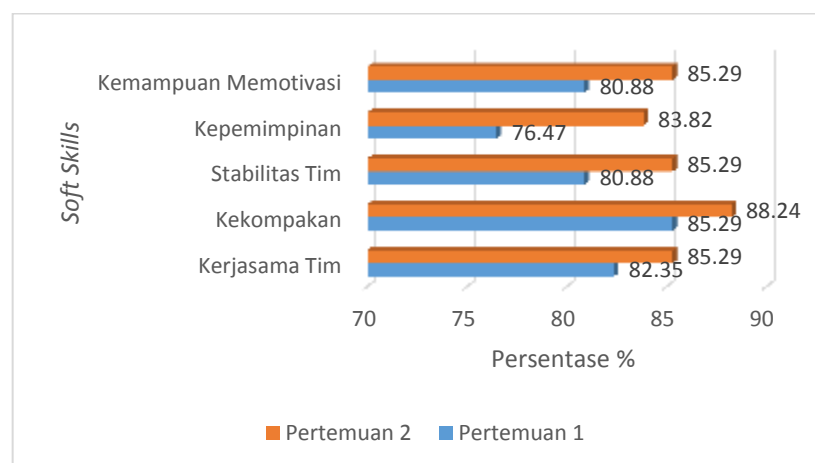
(Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian)

Pada hasil analisis perhitungan nilai rata-rata (*mean*) diperoleh hasil 3,44, maka RPP dikategorikan sangat baik (SB) karena berada di rentangan nilai 3,10 – 4,00 dan materi dalam RPP sudah diperbaiki sesuai pendapat dan saran dari ahli materi.

4.1.3 Hasil Analisis Lembar Observasi Penerapan *Soft Skills*

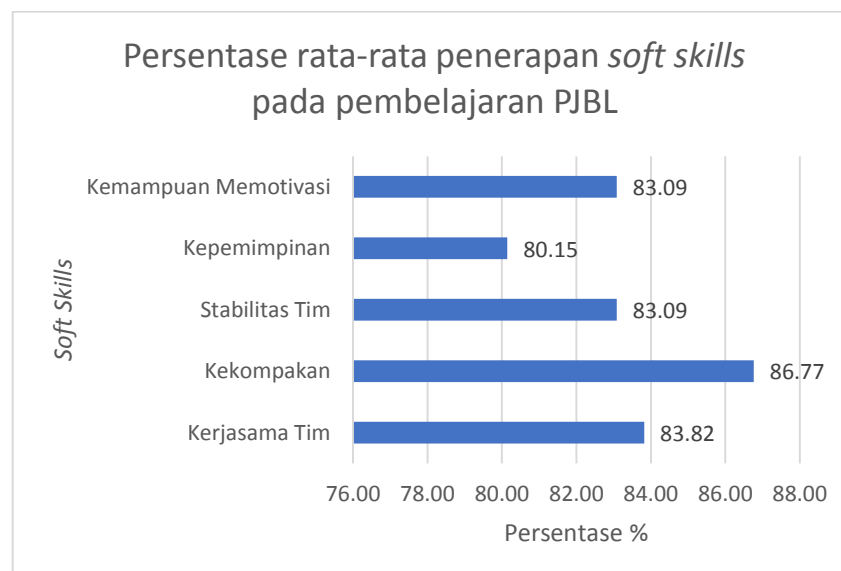
Penerapan *soft skills* siswa diukur dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi penerapan *soft skills* yang digunakan terdiri dari 5 aspek, dimana digunakan rentang skor minimum 1 sampai dengan skor maksimum 4 pada setiap aspeknya. kelima aspek tersebut antara lain (kerjasama tim, kekompakan, kemampuan menjaga stabilitas tim, kepemimpinan dan kemampuan memotivasi antar teman) sesuai dengan yang tertera pada silabus pembelajaran.

Observasi penerapan *soft skills* dilakukan selama 2 pertemuan sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Hasil observasi penerapan *soft skills* digunakan sebagai ukuran seberapa baik siswa kelas XI MM1 mampu menerapkan kemampuan *soft skills*-nya didalam kelas. Berikut hasil analisis deskriptif setiap aspek.



Gambar 4.1 Persentase Hasil Penerapan *Soft Skills* pada Model Pembelajaran *Project based Learning*.

Gambar 4.1 menunjukkan kenaikan persentase pada pertemuan pertama hingga pertemuan kedua. Pada aspek kerjasama tim terjadi kenaikan persentase sebesar 2,94% dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua. Sementara itu aspek kekompakan juga mengalami kenaikan dari pertemuan pertama hingga kedua dengan persentase kenaikan sebesar 2,95%. Analisis deskriptif kenaikan aspek lain juga terdapat pada aspek stabilitas tim, kepemimpinan serta kemampuan memotivasi antar teman dengan jumlah kenaikan berturut-turut sebesar 4,41%, 7,35% dan 4,41%. Penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* mengalami kenaikan signifikan dilihat dari jumlah persentase kenaikan pertemuan pertama hingga pertemuan kedua. Berikut hasil persentase rata-rata dari pertemuan pertama dan kedua.

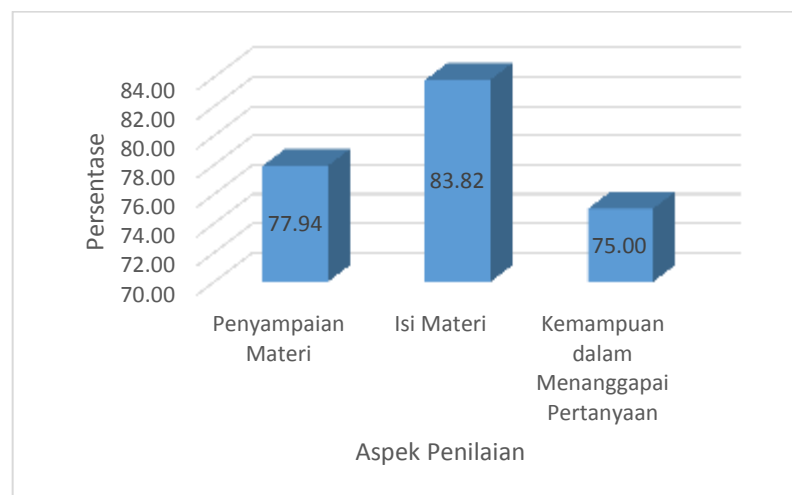


Gambar 4.2 Persentase Rata-rata Penerapan *Soft Skills* pada Pembelajaran *Project based Learning*.

Dari gambar 4.2 dapat dilihat bahwa rata-rata setiap aspek *soft skills* pada pertemuan pertama dan kedua memiliki kriteria nilai yang baik yaitu memiliki persentase lebih dari sama dengan 68,24%. Persentase tersebut menunjukkan adanya hasil penerapan yang baik model pembelajaran *project based learning* pada penerapan *soft skills* siswa kelas XI Multimedia 1 SMK Negeri 11 Semarang.

4.1.4 Hasil Analisis Lembar Observasi Penilaian Produk (*Stop Motion*)

Penilaian produk siswa diukur dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi penilaian produk siswa yang digunakan terdiri dari 3 aspek, dimana digunakan rentang skor minimum 1 sampai dengan skor maksimum 4 pada setiap aspeknya. Ketiga aspek tersebut antara lain penyampaian materi, isi materi, dan kemampuan dalam menanggapi pertanyaan. Hasil analisis deskriptif observasi penilaian produk siswa dapat dilihat pada Gambar 4.3



Gambar 4.3 Persentase Analisis Hasil Observasi Penilaian Produk (*Stop Motion*)

Berdasarkan hasil analisis deskriptif gambar 4.3 dapat diartikan bahwa siswa kelas XI Multimedia 1 mendapat kriteria baik dalam menyampaikan materi

dengan perolehan persentase sebesar 77,94%. Kelas XI Multimedia juga menunjukkan hasil baik dalam aspek isi materi dalam presentasi yang dilakukan setiap kelompok didepan kelas dengan perolehan persentase sebesar 83,82%. Sementara itu perolehan persentase kemampuan dalam menanggapi pertanyaan tergolong kedalam kategori baik namun dengan persentase yang lebih rendah dari kedua aspek sebelumnya yaitu sebesar 75,00%.

4.1.5 Deskripsi Analisis Angket Tanggapan Siswa

Angket tanggapan siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa pada penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* mata pelajaran animasi 2 dimensi. Persentase hasil tanggapan siswa terdapat dalam tabel 4.4

Tabel 4.4 Rekapitulasi Tanggapan Siswa pada Penerapan Model Pembelajaran
Project based Learning berorientasi *Soft Skills*

No	Pernyataan	Persentase (P)
1.	Saya kurang mampu membuat jalan keluar dalam suatu pemecahan masalah (N)	72,94%
2.	Saya mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik (P)	85,88%
3.	Seringkali saya mencatat ulang hal-hal penting yang disampaikan guru dalam pembelajaran di kelas (P)	68,24%
4.	Saya tidak memperhatikan guru dengan baik dalam pembelajaran (N)	70,59%
5.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dalam mata pelajaran ini (P)	78,82%
6.	Hasil belajar saya dalam mata pelajaran ini tidak baik (N)	84,71%
7.	Saya memiliki rasa tanggung jawab tinggi terhadap segala sesuatu yang saya lakukan (P)	82,35%
8.	Saling mengingatkan adalah hal yang sering kelompok kami lakukan (P)	89,41%
9.	Kelompok kami berjalan dengan biasa-biasa saja tanpa ada evaluasi-evaluasi kecil dari anggotanya (N)	74,12%

10.	Saya membantu dengan sepenuhnya dalam melakukan kerja kelompok (P)	84,71%
11.	Presentasi kelompok saya sangat memuaskan (P)	83,53%
12.	Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan ketika sesi mengerjakan tugas <i>project</i> (P)	87,06%
13.	Kreatifitas dan keaktifan kelas meningkat ketika mendapatkan tantangan dalam mengerjakan tugas <i>project</i> (P)	84,71%
14.	Kelas menjadi tidak kondusif dalam proses pengerjaan tugas (N)	81,18%
15.	Kelompok saya sering melakukan diskusi untuk menentukan yang terbaik (P)	87,06%
16.	Saya tidak mempedulikan kesalahan yang diperbuat teman saya meskipun berada dalam satu kelompok (N)	88,24%
17.	Kelompok saya bekerja secara individu (N)	85,88%
Rata-rata Skor		81,73%
Kriteria		Baik

Dari tabel 4.4 menunjukkan bahwa tanggapan siswa mengenai model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* mendapat respon positif dengan kriteria baik. Perhitungan hasil persentase pernyataan positif (P) dan negatif (N) dihitung menggunakan skala likert dengan skor minimum 1 sampai dengan skor maksimum 5 untuk kriteria pernyataan positif (P) serta skor minimum 5 sampai dengan skor maksimum 1 untuk kriteria pernyataan negatif (N).

4.1.6 Deskripsi Analisis Data *Pre-test* dan *Post-test*

Deskripsi analisis data dimaksudkan untuk menggambarkan data yang telah dikumpulkan dari sumber data di lapangan. Deskripsi data dilakukan dengan menganalisis hasil data *pre-test* dan *post-test*, hasil dapat dilihat sebagai berikut :

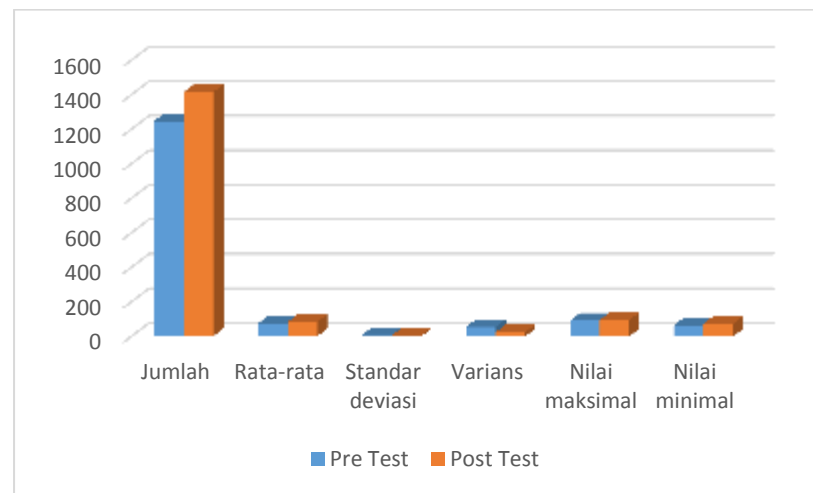
Tabel 4.5 Deskripsi Analisis Data

Data Statistik	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah	1246,00	1414,00
Rata-rata	73,29	83,29

Standar deviasi	7,35	4,83
Varians	54,02	23,33
Nilai maksimal	90,00	94,00
Nilai minimal	64,00	74,00

(Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian)

Deskripsi analisis data di dalam tabel 4.5 menunjukkan rata-rata hasil *pre-test* sebesar 73,29; nilai standar deviasi 7,35; nilai maksimal 90,00; dan nilai minimal 64,00. Rata-rata hasil *post-test* sebesar 83,29; nilai standar deviasi 4,83; nilai maksimal 94,00; dan nilai minimal 74,00.



Gambar 4.4 Grafik Deskripsi Analisis Data

Hasil yang diperoleh dengan melihat grafik di atas yaitu hasil *post-test* lebih tinggi daripada *pre-test*. Perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* perlu diuji statistik untuk melihat normalitas data, homogenitas, signifikansi data dan seberapa besar peningkatannya.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk kuantitatif, sehingga untuk menganalisis data menggunakan uji statistik. Sebagai prasyarat statistik untuk menentukan jenis statistik yang akan dipergunakan, data setiap variabel yang akan dianalisis memiliki distribusi normal. Oleh sebab itu sebelum

hipotesis diuji, terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data dan pengujian homogenitas. Kemudian apabila sebaran data normal dan homogen sudah diketahui, dilakukan uji signifikansi dengan statistik uji t dan selanjutnya dilakukan perhitungan untuk menguji hipotesis dengan menghitung peningkatan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus *gain* rata-rata ternormalisasi.

4.1.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *chi-square* dengan rumus:

$$\chi^2_h = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Taraf signifikansi (α) = 5% dengan derajat kebebasan (dk) = k-1 (Sudjana, 2005:273).

Perhitungan analisis uji normalitas hasil *pre test* pada eksperimen diperoleh hasil $X^2_{hitung} = 9,20$, kemudian $dk = 6 - 1 = 5$ dari taraf signifikansi 5% diperoleh nilai $X^2_{tabel} = 11,07$. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai *chi kuadrat* hitung lebih kecil daripada *chi kuadrat* tabel. Melihat hasil perhitungan tersebut, $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka X^2_{hitung} berada pada daerah penerimaan H_0 dengan kata lain H_0 diterima (perhitungan selengkapnya pada lampiran).

Perhitungan analisis uji normalitas hasil *post test* pada eksperimen diperoleh hasil $X^2_{hitung} = 6,96$, kemudian $dk = 6 - 1 = 5$ dari taraf signifikansi 5% diperoleh nilai $X^2_{tabel} = 11,07$. Melihat hasil perhitungan tersebut, $\chi^2_{hitung} <$

χ^2_{tabel} maka X^2_{hitung} berada pada daerah penerimaan H_0 dengan kata lain H_0 diterima (perhitungan selengkapnya pada lampiran).

Analisis uji normalitas hasil *pre test* dan *post test* pada kelompok eksperimen diperoleh hasil H_0 diterima, maka dapat disimpulkan bahwa data nilai *pre test* dan *post test* peserta didik berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

4.1.1.2 Uji Kesamaan Varians (Homogenitas)

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sampel yang diambil dalam penelitian mempunyai varians yang sama atau tidak. Pengujian kesamaan varians, hipotesis statistik yang diuji adalah :

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_0 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Hasil uji homogenitas data dapat diperoleh dengan taraf signifikansi (α)=5% menurut Sudjana (2005:250), menggunakan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Apabila nilai F_{hitung} lebih besar dari taraf kesalahan, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh mempunyai varians yang homogen.

Perhitungan analisis uji homogenitas diperoleh $F_{hitung} = 2,32$, dengan taraf signifikansi 5% dengan $dk = 17 - 1 = 16$ diperoleh $F_{tabel} = 4,120$. Melihat tersebut, hasil perhitungan $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka F_{hitung} berada pada daerah penerimaan H_0 . Maka diperoleh kesimpulan bahwa *pre test* dan *post test* mempunyai varians yang homogen (perhitungan selengkapnya pada lampiran).

4.1.7 Uji Hipotesis

4.1.7.1 Uji Hipotesis (Y_1)

4.1.7.1.1 Uji t

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test*. Setelah dianalisis data hasil *pre test* dan *post test* berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, kemudian dilakukan uji signifikansi menggunakan uji t untuk mengetahui ada atau tidaknya keefektifan. Kriteria yang digunakan adalah H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$.

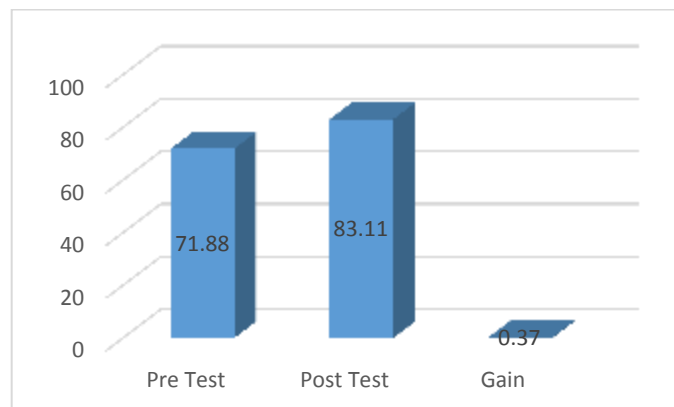
Perhitungan hasil analisis uji t yang diperoleh $t_{hitung} = 3,37$, sedangkan dengan $\alpha = 5\%$ dan $dk = 17 - 1 = 16$, diperoleh $t_{tabel} = 2,12$. Melihat hasil perhitungan tersebut, $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Kesimpulan yang diperoleh yaitu ada perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* dan perbedaan tersebut adalah ada keefektifan..

4.1.7.1.2 Uji Gain Ternormalisasi

Uji rata-rata *gain* ternormalisasi digunakan untuk mencari seberapa besar peningkatan dari data hasil *pre test* dan *post test*. Rumus *gain* ternormalisasi atau disebut faktor g atau Hake menurut Savinainen dan Scott sebagaimana dikutip Wiyanto (2008: 27-28) yaitu:

$$(g) = \frac{(S_{Post} - S_{Pre})}{100\% - (S_{Pre})}$$

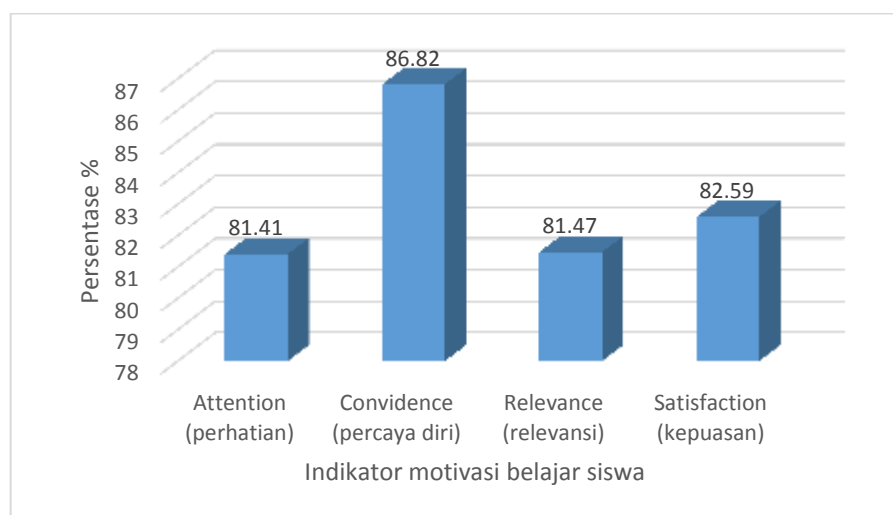
Perhitungan uji *gain*, diperoleh hasil g sebesar 0,40. Kriteria besarnya faktor g apabila $0,3 < g < 0,7$ maka masuk dalam kategori sedang. Nilai g yang diperoleh kurang dari 0,7 yaitu 0,56, maka peningkatan hasil belajar termasuk dalam kriteria sedang (perhitungan uji rata-rata *gain* pada lampiran 37).



Gambar 4.5 Grafik Uji *Gain* Ternormalisasi

4.1.7.2 Uji Hipotesis (Y_2)

Motivasi belajar diukur melalui angket motivasi yang diisi oleh siswa. Hasil analisis deskriptif angket motivasi siswa aspek *attention* (perhatian), *convidence* (percaya diri), *relevance* (relevansi), *satisfaction* (kepuasan) bisa dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Hasil Persentase Penerapan Model Pembelajaran *Project based*

Learning berorientasi *Soft Skills* terhadap Motivasi Belajar Siswa

Gambar 4.6 menunjukkan bahwa hasil dari analisis deskriptif persentase kelas eksperimen pada tiga aspek yaitu *attention* (perhatian), *relevance* (relevansi) dan

satisfaction (kepuasan) memiliki nilai baik dengan jumlah persentase lebih dari sama dengan 60,29 % sedangkan aspek yang memiliki nilai sangat baik adalah aspek *convidence* (percaya diri). Perhatian siswa pada pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* mencapai angka 81,41% yang berarti siswa memiliki perhatian yang baik terhadap penerapan model pembelajaran ini di dalam kelas.

Selain itu, data menunjukkan tingkat percaya diri yang tinggi pada siswa dalam keaktifannya memperoleh pembelajaran di dalam kelas dengan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* dengan persentase tingkat percaya diri siswa sebanyak 86,82%. Proses pembelajaran yang menunjukkan tingkat percaya diri tinggi juga didukung dengan partisipasi aktif siswa dalam mengutarakan nilai-nilai relevan pembelajaran yang diterapkan dengan kebutuhan siswa sehingga aspek relevansi didapat dengan persentase sebesar 81,47% yang berarti memiliki kriteria baik.

Aspek terakhir adalah kepuasan siswa dalam memperoleh pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* yang juga memperoleh persentase baik yaitu sebesar 82,59%. Keempat aspek pengukur motivasi belajar siswa menunjukkan angka lebih dari sama dengan 68,24% yang merupakan patokan penilaian motivasi belajar yang berarti siswa memiliki motivasi belajar yang baik setelah mendapatkan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* dengan rata-rata persentase motivasi belajar sebesar 83,07% dari keempat aspek.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Deskripsi motivasi belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada mata pelajaran animasi 2 dimensi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada mata pelajaran animasi 2 dimensi. Motivasi erat kaitannya dengan dorongan, Hill F Winfred (2011: 257) menjelaskan, kecenderungan-kecenderungan motivasional dewasa ini dipandang oleh para teoretisi koneksionis sebagai hasil dari proses-proses pembelajaran yang kompleks, termasuk perolehan dorongan yang dipelajari. Siswa dalam memperoleh pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* terdorong memiliki motivasi belajar yang lebih baik. Hasil analisis deskriptif observasi penerapan *soft skills* aspek kemampuan motivasi rata-rata pertemuan pertama dan kedua adalah 83,09% yang berarti siswa memiliki kemampuan memotivasi antar teman yang sangat baik.

Berdasarkan analisis deskriptif lembar observasi penerapan *soft skills* yang telah dilakukan, didapatkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada aspek kerjasama tim, kekompakan, stabilitas tim, kepemimpinan serta kemampuan memotivasi antar teman. Hasil tersebut diperkuat dengan pendapat Thomas L. Good dan Jere B. Braphy (2010) bahwa motivasi merupakan suatu energi penggerak dan pengarah, yang dapat memperkuat dan mendorong seseorang untuk bertindak laku. Berdasarkan definisi tersebut, dapat diketahui

bahwa seseorang melakukan sesuatu tergantung dari motivasi yang dimilikinya. Dalam proses pembelajaran, penggerak utama untuk para peserta didik adalah peserta didik itu sendiri, lingkungan belajar serta guru.

Untuk membangun motivasi siswa dalam meningkatkan prestasi belajar yang memuaskan diperlukan dorongan, salah satu dorongan yang dapat digunakan untuk membangun motivasi belajar siswa adalah model pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Model ini dikembangkan oleh Keller dan Kopp (1987) sebagai jawaban pertanyaan bagaimana merancang pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi berprestasi dan hasil belajar. Model pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan teori nilai harapan (*expectancy value theory*) yang mengandung dua komponen yaitu nilai (*value*) dari tujuan yang akan dicapai dan harapan (*expectancy*) agar berhasil mencapai tujuan itu. Dari dua komponen tersebut oleh Keller dikembangkan menjadi empat komponen berupa model ARCS.

Berdasarkan analisis deskriptif didapatkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan penilaian aspek ARCS (*attention, relevance, confidence, satisfaction*) mendapat persentase rata-rata sebesar 83,07% dengan kriteria baik. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat (Eggen, Kauchak, 2012: 7) bahwa ciri ketiga model mengajar atau model pembelajaran yang memiliki ciri pendekatan spesifik dalam mengajar yaitu fondasi yang berarti model mengajar didukung teori dan penelitian tentang pembelajaran dan motivasi. Pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* memiliki pondasi kuat untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran berbasis proyek secara umum telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan siswa pemecahan masalah dan kemampuan berpikir yang lebih tinggi (Blumenfeld et al., 1991 dalam Constantinou, A.C 2007).

Analisis deskriptif tanggapan siswa menunjukkan persentase tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada mata pelajaran animasi 2 dimensi tema animasi *stop motion*. Siswa memberikan penilaian diakhir pertemuan dengan mengisi angket tanggapan siswa berdasarkan pernyataan positif dan pernyataan negatif yang telah peneliti susun dalam bentuk angket tanggapan siswa. Angket tanggapan siswa pada penelitian ini dikelompokkan kedalam tiga kategori yaitu tanggapan siswa secara keseluruhan, tanggapan siswa terhadap proses dan pencapaian hasil belajar serta tanggapan siswa terhadap evaluasi penugasan (*project*).

Tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* secara keseluruhan melalui 17 pernyataan yang terdiri dari 10 pernyataan positif dan 7 pernyataan negatif menghasilkan rata-rata persentase sebesar 81,73% dengan kategori baik. Hasil analisis deskriptif tersebut memperlihatkan tanggapan siswa positif dan baik terhadap penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills*. Aspek yang ditanggapi siswa yang telah melalui *convert* atau perubahan pernyataan negatif kepada pernyataan positif diantaranya: kemampuan siswa membuat jalan keluar dalam suatu pemecahan masalah (72,94%), siswa mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan sangat baik (85,88%), siswa mencatat ulang hal-

hal penting yang disampaikan guru dalam pembelajaran di kelas (68,24%), siswa memperhatikan guru dengan baik dalam pembelajaran (70,59%), siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dalam mata pelajaran ini (78,82%), hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ini baik (84,71%), siswa memiliki rasa tanggung jawab tinggi terhadap segala sesuatu yang siswa lakukan (82,35%), saling mengingatkan adalah hal yang sering kelompok siswa lakukan (89,41%), kelompok siswa berjalan dengan melalui evaluasi-evaluasi kecil dari anggotanya (74,12%), siswa membantu dengan sepenuhnya dalam melakukan kerja kelompok (84,71%), presentasi kelompok siswa sangat memuaskan (83,53%), suasana kelas menjadi lebih menyenangkan ketika sesi mengerjakan tugas *project* (87,06%), kreatifitas dan keaktifan kelas meningkat ketika mendapatkan tantangan dalam mengerjakan tugas *project* (84,71%), kelas menjadi lebih kondusif dalam proses pengerjaan tugas (81,18%), kelompok siswa sering melakukan diskusi untuk menentukan yang terbaik (87,06%), siswa mempedulikan kesalahan yang diperbuat teman meskipun berada dalam kelompok yang berbeda (88,24%), kelompok siswa bekerja secara tidak individual (85,88%).

Aspek tanggapan siswa dengan angka terendah adalah “siswa mencatat ulang hal-hal penting yang disampaikan guru dalam pembelajaran di kelas” yang hanya memperoleh persentase sebesar 68,24%. Siswa dalam proses pembelajaran *project based learning* lebih aktif dalam bekerja dalam kelompok sehingga masing-masing siswa mengandalkan kemampuan memperhatikan proses pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan sangat baik (85,88%) namun hanya beberapa yang mencatatanya dalam catatan buku pelajaran. Hal tersebut

tentunya tidak menguangi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran yang memperoleh persentase sebesar 84,71%, kategori ini termasuk kedalam kategori sangat baik dalam tanggapan siswa terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Istilah motivasi bisa di dapat dari bahasa latin *movere* yang berarti “menggerakkan”. WS. Winkel (dalam Abidin) berpendapat bahwa motivasi adalah penggerak yang telah menjadi aktif. Penggerak dalam penelitian ini adalah guru, siswa itu sendiri dan lingkungan. Model pembelajaran *project based learning* berorientasi berdasarkan tanggapan siswa mampu menggerakkan siswa untuk lebih aktif belajar melalui kegiatan berkelompok dengan mengutamakan kerjasama, pemecahan masalah serta siswa mampu memperhatikan guru dengan seksama, motivasi tersebut timbul dari adanya dorongan dari dalam maupun luar siswa.

4.2.2 Deskripsi hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada mata pelajaran animasi 2 dimensi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada mata pelajaran animasi 2 dimensi. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2013: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran dengan penerapan berbasis *project* lebih menekankan pada kegiatan

belajar yang relatif berdurasi panjang, holistik-interdisipliner, perpusat pada pebelajar, dan terintegrasi dengan praktik dan isu-isu dunia nyata.

Peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai macam hal. Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Widiasworo (2015: 29-38), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut: (1) faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis, kecerdasan/intelegensi, bakat, minat, dan motivasi; (2) faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam faktor sekolah adalah model pembelajaran yang digunakan yang akan berpengaruh terhadap proses belajar siswa sehingga tercipta pula hasil belajar yang diinginkan oleh guru. Peneliti menerapkan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* dalam penelitian ini.

Dalam *project-based learning* siswa belajar dalam situasi problem yang nyata, yang dapat melahirkan pengetahuan yang bersifat permanen dan mengorganisir proyek-proyek dalam pembelajaran (Thomas dalam Rais. 2010: 4). Peneliti menggunakan pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran Animasi 2 Dimensi tema Animasi *Stop Motion*. Siswa mendapatkan penugasan membuat *stop motion* dengan tema hadiah ulang tahun. Peneliti menggunakan media belajar

video dalam memberikan materi, video tersebut diperoleh dari salah satu *stop motioner* Indonesia yaitu Aulion.

Peneliti juga membuat video contoh hasil animasi *stop motion* tema hadiah ulang tahun. Video tersebut berfungsi sebagai pemantik motivasi belajar siswa agar mampu membuat animasi stop motion yang lebih baik sehingga memperoleh hasil belajar yang baik. Sebagai seorang peneliti yang berperan sebagai guru, peneliti berinteraksi sebaik mungkin dengan peserta didik. Pada pertemuan pertama, setelah memberikan materi animasi *stop motion*, peneliti memberikan penugasan kepada siswa untuk membuat animasi stop motion dengan cara berkelompok dengan bahan-bahan yang telah dipersiapkan oleh peneliti.

Pada pertemuan pertama peneliti menggunakan lembar observasi penerapan *soft skills* sebagai salah satu tolak ukur penerapan *soft skills* yang dilakukan oleh siswa. Peneliti pada pembelajaran juga memberikan pengertian mengenai sikap-sikap yang harus dilakukan dalam mengerjakan *project* kelompok, terutama dalam kaitannya dengan *soft skills*. Hasil observasi penerapan *soft skills* pada pertemuan pertama ini terdiri dari 5 aspek yaitu kerjasama tim, kekompakan, stabilitas tim, kepemimpinan dan kemauan memotivasi antar teman. Observasi penerapan *soft skills* juga dilakukan peneliti apada pertemuan kedua.

Pada aspek kerjasama tim, kelas XI Multimedia 1 menunjukkan hasil yang sangat baik yaitu dengan persentase rata-rata kerjasama tim antar individu sebesar 82,35%. Dalam satu kelas , peneliti membagi siswa menjadi 3 kelompok/tim dengan komposisi setiap kelompok terdiri dari, kelompok satu 5 siswa, kelompok

dua 6 siswa serta kelompok tiga 6 siswa. Masing-masing kelompok mendapatkan observasi setiap individu agar peneliti mendapatkan persentase rata-rata kerjasama tim keseluruhan siswa dalam satu kelas.

Pertemuan kedua observasi penerapan *soft skills* aspek kerjasama tim menunjukkan angka kenaikan yang signifikan dengan persentase kenaikan sebesar 2,94%. Peneliti terus memberikan stimulus pentingnya kerjasama tim dalam penyelesaian *project* pada pertemuan kedua bagian *editing stop motion*. Kerjasama tim yang solid ditunjukkan setiap kelompok dengan pembagian tugas yang merata dan control yang baik dari tiap-tiap siswa.

Kekompakan merupakan aspek penerapan *soft skills* kedua yang dinilai. Penilaian dilakukan sama seperti aspek kerjasama, yaitu melalui observasi. Hasil analisis deskriptif observasi penerapan *soft skills* aspek kekompakan pada pertemuan pertama dan kedua didapat rata-rata persentase sebesar 86,77% yang berarti kelas XI MM1 memiliki tingkat kekompakan sangat baik dalam mengerjakan penugasan *project* kelompok yang diberikan peneliti pada mata pelajaran Animasi 2 Dimensi materi *stop motion*.

Hasil analisis deskriptif penerapan *soft skills* berdasarkan lembar observasi, diperoleh persentase 80,88% dan 85,29% pada pertemuan pertama dan kedua aspek stabilitas tim. Pada pertemuan pertama, stabilitas tim belum mendapat respon lebih baik jika dibandingkan dengan pertemuan kedua, namun memiliki kriteria baik dengan selisih perbandingan antara pertemuan pertama dengan pertemuan kedua sebesar 4,41%. *Soft skills* merupakan bagian penting dari kompetensi seseorang untuk dapat “berhasil” dalam hidupnya. *soft skill*

merupakan kemampuan yang mutlak dipenuhi individu pebelajar sebelum dan ketika akan memasuki dunia kerja. (Depdiknas. 2008). Salah satu aspek *soft skills* yang mendukung seseorang berhasil dalam hidupnya adalah aspek kepemimpinan. Hal tersebut yang menjadai pegangan peneliti untuk mengaplikasikan *soft skills* dalam pembelajaran agar mampu menjadi bekal peserta didik dalam kehidupan sehari-hari ataupun masa depan.

Hasil analisis deskriptif penerapan *soft skills* aspek kepemimpinan pada pembelajaran animasi 2 dimensi kelas XI MM1 pada pertemuan pertama didapatkan persentase sebesar 76,47%, angka tersebut tergolong kedalam kategori baik. Peneliti melakukan *treatment* dengan menjelaskan peluang kesuksesan orang-orang yang memiliki kemampuan kepemimpinan yang baik dalam hidupnya sehingga siswa termotivasi untuk melakukan yang terbaik dalam penugasan *project* sehingga pada pertemuan kedua didapatkan persentase penerapan *soft skills* aspek kepemimpinan sebesar 83,82% dengan angka kenaikan sebesar 7,35% yang merupakan angka kenaikan terbesar dari seluruh aspek penerapan *soft skills*.

Hasil belajar siswa juga diukur melalui pengambilan nilai produk yang dilakukan satu kali pada pertemuan kedua, peneliti bertindak sebagai observer mengamati siswa dengan seksama. Sejalan dengan pendapat Sudjana (2013: 3) bahwa hasil belajar juga dapat dilihat melalui penilaian, penilaian diartikan sebagai proses menentukan nilai suatu objek, untuk dapat menentukan suatu nilai atau harga suatu objek diperlukan adanya ukuran atau kriteria. Kriteria dalam penilaian produk adalah pengamatan dalam penyampaian materi, isi materi

maupun kemampuan siswa menjawab pertanyaan diukur melalui lembar observasi yang telah peneliti siapkan. Persentase penilaian produk seperti yang tertera pada gambar 4.6 menunjukkan nilai rata-rata ketiga aspek sebesar 78,92% dengan kriteria baik.

Hasil penilaian produk dilihat dari persentase penyampaian materi yang mencapai persentase sebesar 77,94% yang berarti siswa mampu menyampaikan materi animasi stop motion dengan baik dihadapan siswa lain satu kelas dengan mengandalkan kemampuan *soft skills* yang telah dijelaskan oleh peneliti sebagai guru. Peneliti juga menegaskan akan pentingnya kemampuan *communication skills* sebagai bagian dari soft skills yang harus dimiliki peserta didik agar mampu berkomunikasi dengan baik dimanapun.

Pada aspek isi materi, presentasi masing-masing kelompok mendapatkan angka rata-rata sebesar 83,82% yang berarti 82,82% siswa kelas XI Multimedia 1 mampu menyampaikan materi animasi 2 dimensi tema *stop motion* dengan sangat baik. Presentasi antar kelompok juga mengalami sesi diskusi berupa tanya jawab antar siswa dan antar kelompok untuk menumbuhkan kembali kemampuan *soft skills* siswa dalam hal *communication skills* dengan mengutarakan pendapat dan menjawab pertanyaan. Hasil analisis deskriptif aspek kemampuan menanggapi pertanyaan pada pembahasan tema animasi stop motion menunjukkan angka cukup tinggi dengan persentase sebesar 75,00% yang berarti siswa mampu menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh siswa lain maupun guru dengan baik.

Analisis deskriptif angket tanggapan siswa terhadap perubahan kelas didapatkan hasil bahwa kelas XI MM1 memiliki perubahan kelas positif menjadi

lebih baik. Hal tersebut dibuktikan dengan tingginya persentase empat aspek yaitu pemecahan masalah, bertanggungjawab, perubahan kelas dan toleran dengan rata-rata persentase sebesar 81,66% kategori baik.

4.2.3 Besar keefektifan penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada motivasi belajar siswa mata pelajaran animasi 2 dimensi

Untuk membangun motivasi siswa dalam meningkatkan prestasi belajar yang memuaskan diperlukan dorongan, salah satu dorongan yang dapat digunakan untuk membangun motivasi belajar siswa adalah model pembelajaran ACRS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Model ini dikembangkan oleh Keller dan Kopp (1987) sebagai jawaban pertanyaan bagaimana merancang pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi berprestasi dan hasil belajar. Model pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan teori nilai harapan (*expectancy value theory*) yang mengandung dua komponen yaitu nilai (*value*) dari tujuan yang akan dicapai dan harapan (*expectancy*) agar berhasil mencapai tujuan itu. Dari dua komponen tersebut oleh Keller dikembangkan menjadi empat komponen berupa model ARCS.

Berdasarkan analisis deskriptif didapatkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan penilaian aspek ARCS (*attention, relevance, confidence, satisfaction*) mendapat persentase rata-rata sebesar 83,07% dengan kriteria baik. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat (Eggen, Kauchak, 2012: 7)

bahwa ciri ketiga model mengajar atau model pembelajaran yang memiliki ciri pendekatan spesifik dalam mengajar yaitu fondasi yang berarti model mengajar didukung teori dan penelitian tentang pembelajaran dan motivasi. Pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* memiliki pondasi kuat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran berbasis proyek secara umum telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan siswa pemecahan masalah dan kemampuan berpikir yang lebih tinggi (Blumenfeld et al., 1991 dalam Constantinou, A.C 2007).

Melihat perhitungan di atas, dapat disimpulkan setelah diberikan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills*, motivasi belajar peserta didik mendapat penilaian baik yang berarti model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* efektif pada peningkatan motivasi belajar. Penerapan *project based learning* berorientasi *soft skills* sebagai model pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memahami kemampuan *soft skills* seperti perhatian, relevansi, percaya diri, dan kepuasan. Aspek tertinggi yang didapatkan adalah aspek percaya diri dengan persentase sebesar 86,82%. Rata-rata pencapaian motivasi belajar dalam penelitian ini mencapai 83,07% dengan kriteria baik.

4.2.4 Besar keefektifan penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada hasil belajar siswa mata pelajaran animasi 2 dimensi.

Hipotesis yang telah dikemukakan pada bab 2 mengenai seberapa besar keefektifan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada peningkatan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan penilaian ranah aspek: hasil belajar yang dilakukan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*). Analisis dilakukan menggunakan uji t untuk mengetahui signifikansi data penelitian dari hasil *pre-test* dan *post-test* dengan kriteria yaitu: H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Perhitungan hasil analisis uji t yang diperoleh yaitu $t_{hitung} = 3,43 > t_{tabel} = 2,12$. Melihat hasil perhitungan tersebut, $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Kesimpulan yang diperoleh yaitu ada keefektifan antara hasil *pre-test* dan *post-test* berupa peningkatan hasil *pre-test* terhadap *post-test*. Keefektifan dapat disimpulkan dengan melihat sebelumnya rata-rata nilai hasil *pre-test* sebesar 73,29 menjadi hasil *post-test* sebesar 83,29.

Melihat perhitungan di atas, dapat disimpulkan setelah diberikan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills*, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan yang berarti model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* efektif pada peningkatan hasil belajar. Besar keefektifan selanjutnya dihitung menggunakan uji g dan diperoleh hasil sebesar 0,37. Besar keefektifan tersebut termasuk pada kategori sedang karena walaupun ada beberapa *gain-score* peserta yang berada diatas 0,50 dan semua nilai peserta didik berada pada kriteria tuntas tetapi rata-rata yang diperoleh yaitu 0,37.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada mata pelajaran animasi 2 dimensi mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kerjasama tim, kekompakan, stabilitas tim, kepemimpinan serta aspek penilaian produk yaitu penyampaian materi, isi materi dan kemampuan siswa menjawab pertanyaan.
2. Penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada mata pelajaran animasi 2 dimensi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada aspek ARCS (*attention, relevance, confidence, satisfaction*).
3. Ada keefektifan penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada hasil belajar siswa mata pelajaran animasi 2 dimensi di SMK Negeri 11 Semarang dengan besarnya keefektifan penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,37 yang termasuk ke dalam kategori sedang.
4. Ada keefektifan penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada motivasi belajar siswa mata pelajaran animasi 2

dimensi di SMK Negeri 11 Semarang dengan besarnya keefektifan penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada peningkatan motivasi belajar mencapai rata-rata 83,07% dengan kategori baik.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan, saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada mata pelajaran dan materi yang berbeda.
2. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* pada variabel yang berbeda.
3. Penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills*, sebaiknya dilakukan dengan mengidentifikasi atau melakukan *need assesment* secara menyeluruh terutama pada kebutuhan siswa dalam mengerjakan *project*, alat dan bahan yang diperlukan pada pengambilan gambar animasi *stop motion*, seperti *threepod*, kamera dan objek, sehingga pembelajaran yang dijalankan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan akan menghasilkan gambar *stop motion* yang lebih baik.
4. Perlu adanya pembekalan lebih masif guru dalam melakukan penerapan model pembelajaran *project based learning* berorientasi *soft skills* tentang pentingnya menularkan dan mengajarkan aspek *soft skills* kepada peserta didik. Karena ini merupakan kebutuhan riil guru dalam pengembangan keilmuan, namun belum terpenuhi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I., & Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Abidin, Z. (2006). Motivasi dalam Strategi Pembelajaran dengan Pendekatan ARCS. *SUHUF, Vol. XVIII, No. 02*, 143-155.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aritonang, K. E. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 11-21.
- Buck Institute of Education, (2007, Maret 10). *How Does Project Based Learning Work?*. Diambil kembali dari Edutopia: <http://www.edutopia.org/project-based-learning-guide-implementation>.
- Constantinou, A. C. (2007). The Technology Fair: a project-based learning approach. *Int J Technol Des Educ*, 79–100.
- Daryanto. (2010). *Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Eggen K. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran (Mengarjakan Konten dan kemampuan Berpikir)*. Jakarta Barat: Indeks.
- E-Library Online. (2014, Agustus 20). *Pengertian Animasi 2D dan 3D*. Diambil kembali dari E-Library Online SMK Nahdatul Ulama Balikpapan: <http://library.smknubalikpapan.sch.id/pengertian-animasi-2d-dan-animasi-3d/>
- Hamid, A. (2016, Februari 4). *Saatnya Menerapkan Kurikulum Bermuatan Soft Skills dan Hard Skills*. Diambil kembali dari Kemenag Banjarmasin: <http://bdkbanjarmasin.kemenag.go.id/index.php?a=artikel&id=198>
- Hergenhahn, O. M. (2008). *Theories of Learning (Teori Belajar)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Hill, F W. (2011). *Theories of Learning Teori-teori Pembelajaran Konsepsi, Komparasi dan Signifikansi*. Bandung: Nusa Media.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Pustaka Belajar.

- John W. Thomas, P. D. (2000). a Review of Research on Project Based Learning. *Bob Pearlman, former President of the Autodesk Foundation*, 1-49.
- Lentera Kecil. (2012, Februari 12). *Belajar Menurut Pandangan Teori Gestalt*. Diambil kembali dari Lentera Kecil: <http://lenterakecil.com/belajar-menurut-pandangan-teori-gestalt/>.
- Marheni. (2008). Teori Motivasi dan Kontemporer dan Aplikasinya dalam Komunikasi. *Modul Psikologi Komunikasi GJ0809TM11*.
- Nikitina, L., & Furoika, F. (2012). Sharp focus on soft skills: a case study of Malaysian. *Educ Res Policy Prac*, 208-224.
- Rais, M. (2010). Project Based Learning Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi Soft skills. *Makalah Pendamping Seminar Nasional Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Fakultas Teknik Unesa.
- Republik Indonesia. (2003). Peraturan Pusat Nomor 19 Tahun 2005 pasal 20 Tentang Perencanaan Proses Pembelajaran. Jakarta.
- Republik Indonesia. (2003). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Republik Indonesia. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 tahun 2013 tentang Penyempurnaan Pola Pikir dan Penguatan Tata Kelola Kurikulum 2013. Jakarta.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- The George Lucas Educational Foundation. (2005). *Instructional Module Project Based Learning*. Diambil kembali dari Edutopia: <http://www.edutopia.org/modules/PBL/whatpbl.php>.
- Widiasworo, E. (2015). *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Widoyoko, E.P. (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Zamzuri, M. (2012). Mari Memahami Model Pembelajaran dan Sintaknya. Diambil kembali dari KKG Satu Bojonegoro: <https://kkgsatubojonegoro.wordpress.com/tag/sintak-model-pembejaran/>.

Zuriah, N. (2009). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori-Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK N 11 Semarang

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi

Kelas / Semester : XI / 2

Standar Kompetensi : Stop Motion

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 ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
3.1 Memahami animasi stop motion. 4.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi	<p>Animasi stop motion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian animasi stop motion • Sejarah animasi stop motion • Jenis animasi stop motion • Cara kerja animasi stop motion 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Melakukan pengamatan animasi stop motion ○ Menggali informasi dari berbagai sumber/ melihat tayangan video tentang animasi stop motion ○ Mendiskusikan pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja animasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat melakukan pengamatan stop motion dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada • Siswa dapat memperhatikan cara pembuatan animasi stop motion dengan melihat hasil jadi stop motion yang telah ditayangkan. • Siswa mampu membentuk kelompok secara mandiri dan mendiskusikan materi stop motion 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Observasi ▪ Observasi ▪ Penugasan Kelompok ▪ Uraian 	<p>Lembar Observasi</p> <p>Lembar Observasi</p> <p>Lembar Observasi</p> <p>Lembar Penugasan Kelompok</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bagaimana cara siswa melakukan pengamatan stop motion? ➤ Melalui media apa saja siswa menggali informasi tentang stop motion? ➤ Pembentukan kelompok melalui sistem demokratis (dari siswa untuk siswa dan oleh siswa) 	8 JP	Intenet dan Buku

		<p>stop motion</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Mengeksplorasi pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja animasi stop motion ○ Membuat kesimpulan animasi stop motion ○ Menyampaikan hasil tentang animasi stop motion 	<p>bersama kelompok masing-masing.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menampilkan gaya eksplorasi masing-masing dalam kelompok dengan membuat animasi stop motion berdasarkan materi sejarah, jenis dan cara kerja. • Siswa dapat menarik kesimpulan mengenai animasi stop motion secara personal dan disampaikan dalam kelompok. • Siswa dapat mengkomunikasikan hasil produk stop motion yang telah dibuat untuk kemudian di presentasikan di hadapan kelompok lain. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentasi <i>Project</i> 	<p>Lembar test uraian</p> <p>Lembar penilaian presentasi <i>project</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bagaimana cara siswa saling berinteraksi dalam kelompok? ➤ Kesulitan apa sajakah yang dialami siswa saat melakukan pengerjaan <i>project</i>? ➤ Bagaimanakah cara siswa berbicara didepan kelas untuk mengkomunikasikan hasil <i>project</i>? 		
--	--	---	---	---	--	---	--	--

- ❖ Kemampuan *Soft Skills* yang diharapkan :
- ✓ Kerjasama tim,
- ✓ kekompakan,
- ✓ kemampuan menjaga stabilitas tim,
- ✓ kepemimpinan, dan
- ✓ kemampuan memotivasi antar siswa.

Lampiran 2

Lembar Validitas Instrumen

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK
 Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi
 Kelas/ Semester : XI/ 2
 Peneliti : Isna Laili Hikmah

Petunjuk

1. Mohon Bapak/ Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda pada skala penilaian sesuai dengan bobot yang telah disediakan.
2. Jika Bapak/ Ibu menganggap perlu ada revisi, mohon memberikan butir revisi pada bagian saran atau menuliskan langsung pada naskah yang di validasi.

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)				✓
2.	Kesesuaian format RPP				✓
3.	Penggunaan pendekatan saintifik dalam pembelajaran				✓
4.	Tata Bahasa yang digunakan			✓	
5.	Butir test soal mewakili/ menggambarkan KD yang diharapkan			✓	
6.	Terdapat Pekerjaan Rumah (PR) di tiap akhir pertemuan			✓	
7.	Kesesuaian penentu alokasi waktu				✓
8.	Terdapat lembar observasi aktifitas siswa				✓
9.	Kesesuaian pedoman penilaian pada rubric lembar observasi aktifitas siswa				✓

Keterangan skala penilaian

Skor 4 = Sangat baik (sesuai, jelas, tepat guna, operasional)

Skor 3 = Baik (sesuai, jelas, tepat guna, kurang operasional)

Skor 2 = Kurang baik (sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional)

Skor 1 = Tidak baik (tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional)

Rekomendasi :

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi besar
4. Belum dapat digunakan

Saran-saran :

Semarang, 7 April 2016

Validator,

[Signature]
 Dra. Iskanita M.Pd

Lembar Validitas Instrumen

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK
 Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi
 Kelas/ Semester : XI/ 2
 Peneliti : Isna Laili Hikmah

Petunjuk

1. Mohon Bapak/ Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda pada skala penilaian sesuai dengan bobot yang telah disediakan.
2. Jika Bapak/ Ibu menganggap perlu ada revisi, mohon memberikan butir revisi pada bagian saran atau menuliskan langsung pada naskah yang di validasi.

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)				✓
2.	Kesesuaian format RPP				✓
3.	Penggunaan pendekatan saintifik dalam pembelajaran				✓
4.	Tata Bahasa yang digunakan			✓	
5.	Butir test soal mewakili/ menggambarkan KD yang diharapkan			✓	
6.	Terdapat Pekerjaan Rumah (PR) di tiap akhir pertemuan			✓	
7.	Kesesuaian penentu alokasi waktu			✓	
8.	Terdapat lembar observasi aktifitas siswa				✓
9.	Kesesuaian pedman penilaian pada rubric lembar observasi aktifitas siswa			✓	

Keterangan skala penilaian

Skor 4 = Sangat baik (sesuai, jelas, tepat guna, operasional)

Skor 3 = Baik (sesuai, jelas, tepat guna, kurang operasional)

Skor 2 = Kurang baik (sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional)

Skor 1 = Tidak baik (tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional)

Rekomendasi :

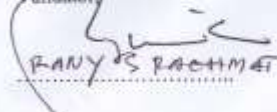
1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi besar
4. Belum dapat digunakan

Saran-saran :

.....

Semarang.....2016

Validator,


 RANY S RACHMAT

Lampiran 3



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN
PROJECT BASED LEARNING BERORIENTASI *SOFT SKILL*
PADA PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2 DIMENSI**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

**Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Kurikulum dan Teknologi
Pendidikan pada Universitas Negeri Semarang**

Oleh

Isna Laili Hikmah

1102412097

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

2016

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 11 Semarang
Kelas / Semester	: XI (Sebelas)/ 2
Mata Pelajaran	: Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	: Stop Motion
Pertemuan	: 1 dan 2
Alokasi Waktu	: 4 x 45 Menit (2 Kali pertemuan)

A. KOPETENSI 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, prosedural, dan metakognitif 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, bertindak secara

efektif dan kreatif, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. KOPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOPETENSI

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
1.	1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya	
2.	2.1 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam	
3.	3.1 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari	
4.	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	
5.	2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan	
6.	3.1 Memahami animasi stop motion	3.1.1 Peserta didik mampu memahami melakukan pengamatan stop motion dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada. 3.1.2 Peserta didik dapat memperhatikan cara pembuatan animasi stop motion dengan

		<p>melihat hasil jadi stop motion yang telah ditayangkan.</p> <p>3.1.3 Peserta didik mampu membentuk kelompok secara mandiri dan mendiskusikan materi stop motion bersama kelompok masing-masing.</p> <p>3.1.4 Peserta didik mampu menampilkan gaya eksplorasi masing-masing dalam kelompok dengan membuat animasi stop motion berdasarkan materi sejarah, jenis dan cara kerja.</p>
7.	4.2. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi	<p>4.1.1 Peserta didik dapat menarik kesimpulan mengenai animasi stop motion secara personal dan disampaikan dalam kelompok</p> <p>4.1.2 Peserta didik dapat mengkomunikasikan hasil produk stop motion yang telah dibuat untuk kemudian di presentasikan di hadapan kelompok lain.</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1.	Setelah mengikuti pembelajaran siswa, lebih peduli dan mau bekerjasama untuk menyelesaikan tugas atau materi yang diberikan di kelas	<i>(Afektif)</i>
2.	Setelah mengikuti pembelajaran siswa, lebih disiplin dalam mengikuti pembelajaran di kelas.	<i>(Afektif)</i>
3.	Setelah mengikuti pembelajaran siswa mempunyai rasa tanggung jawab yang tinggi.	<i>(Afektif)</i>
4.	Dengan metode ceramah (explicit intruction), kooperatif, Inkuiri, tanya jawab (interactive lecturing) dan presentasi peserta didik dapat mengetahui pengertian Animasi Stop Motion dengan baik	<i>(kognitif)</i>
5.	Dengan melakukan praktek peserta didik dapat menyajikan animasi stop motion dengan memahami cara pembuatannya secara langsung.	<i>(Psikomotorik)</i>

D. MATERI PEMBELAJARAN

- *STOP MOTION*

Stop Motion terdiri dari dua kata yaitu STOP yang berarti berhenti dan MOTION yang berarti gerakan / bergerak. Teknik ini menggunakan prinsip frame to frame seperti animasi 2 dimensi. Pengerjaannya sama dengan animasi pada umumnya yaitu mengatur frame per frame gambar. Namun yang membedakan disini adalah cara menghidupkannya / animatannya. Jadi dapat disimpulkan Stop Motion Animation adalah Tehnik membuat animasi / Film / movie yang dibuat seolah - olah potongan-potongan gambar menjadi saling berhubungan satu sama lain nya sehingga membentuk suatu Gerakan bahkan Cerita.





Animasi pada umumnya memiliki gerakan-gerakan yang lincah, namun jika mengerjakan menggunakan stop motion gerakan tidak akan tampak lincah karena keterbatasan gerak objek. Pada umumnya animasi awalnya bukan video namun melainkan kumpulan gambar yang berurutan sehingga akhirnya menjadi sebuah video. Begitu pun dengan stop motion yang juga terdiri dari kumpulan gambar yang berurutan. Namun kumpulan gambar yang didapatkan dalam stop motion tidak lah sehalus pengerjaan animasi dengan komputer. Gerakannya terkesan patah - patah. Karena pengambilan sebuah gambarnya memerlukan penggerakan objek secara manual.

- ***SEJARAH ANIMASI STOP MOTION***

Animasi stop motion memiliki sejarah panjang dalam film. Objek yang dipakai pun masih sederhana, berupa boneka yang bisa digerakkan dengan tali dan tangan, atau kalau di Indonesia terkenal dengan wayang. Gambar yang berurutan, ataupun tanah liat yang mudah diubah bentuknya, seringkali dipakai juga sebagai objek dalam pembuatan animasi ini.

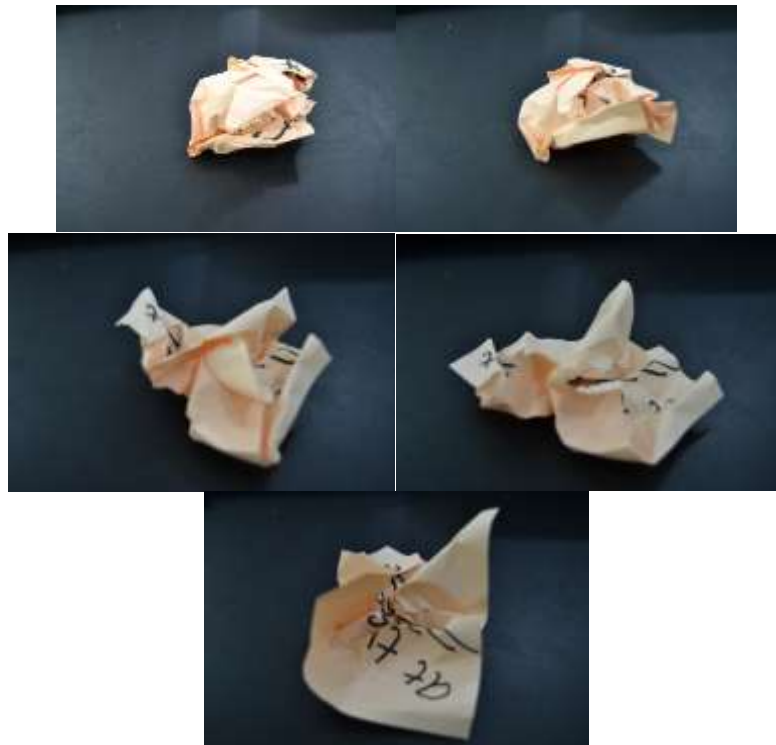
Awalnya teknik ini digunakan oleh Albert E Smith dan J Stuart Blackton untuk pertunjukan *The Humpty Dumpty Circus* pada tahun 1898. Ketika animasi mulai berkembang sekitar abad ke-18 di Amerika, J. Stuart Blackton adalah orang pertama kali yang mengenalkan teknik ini dalam filmnya berjudul : *Fun in a Bakery Shop* yang menggunakan clay. Film ini kemungkinan merupakan film animasi stop motion yang pertama kali muncul pada tahun 1902. Karena di sisi lain, di tahun yang sama di Eropa, seorang pionir efek spesial bernama George Melies, seorang sineas asal Perancis ternyata juga menciptakan film animasi dengan teknik yang sama, hanya saja film tersebut kurang diekspos. Film yang berjudul *A Trip to the Moon* ini berjalan 14 menit jika diproyeksikan

pada 16 frame per detik, yang merupakan standar frame rate pada saat film dibuat.

Selanjutnya pada tahun 1906, Stuart Blackton kembali membuat film animasi pendek dengan judul *Humourous Phases of Funny Faces*, yang dibuat dengan menggunakan media papan tulis dan kapur tulis. Menggambarkan ekspresi wajah seorang tokoh kartun pada papan tulis, diambil gambarnya dengan still camera, kemudian dihapus untuk menggambarkan ekspresi selanjutnya. Pada saat itu, teknik stop motion semakin banyak disenangi oleh animator Amerika. Lalu teknik tersebut semakin berkembang hingga pada tahun 1925, Willis O'Brien mencoba membuat film tentang dinosaurus yang terbuat dari clay (plastisin/tanah liat) dengan judul *The Lost World* dan disusul dengan karya klasiknya berjudul *King Kong* pada tahun 1933. Sejak itu, stop motion animation semakin dikenal dengan sebutan claymation. Kini semakin banyak karya claymation yang sukses di pasaran, seperti *Wallace and Gromit* (1989), *Chicken Run* (2000) oleh Aardman Animations, studio animasi spesialisasi stop motion yang didirikan Peter Lord dan David Sproxton tahun 1972. Film *The Nightmare before Christmas* (1993) oleh Tim Burton dan yang paling gres *Corpse Bride* (2005).

- *CARA KERJA STOP MOTION*

Cara kerja stop motion yaitu mengharuskan animator mengubah adegan atau posisi atau tampilan secara fisik, dengan memfoto satu per satu frame, mengubah adegan atau posisi atau tampilan lagi dan memfoto satu frame lagi, dan seterusnya.



E. PENDEKATAN/METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Inkuiri dan *Soft Skills*
2. Strategi : *Cooperative Learning*
3. Model : *Project Based Learning*
4. Metode : Diskusi, ceramah, presentasi, tanya jawab,
Penugasan, dan produk

F. ALAT/BAHAN

Alat : Kertas warna / kertas origami, Spidol, LCD, Kamera Digital /
kamera handphone, Tripot/Monopot, Flasdish, Roll Kabel.

G. SUMBER BELAJAR

Sumber Belajar: Modul, Buku Teks Pelajaran, internet

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* BERORIENTASI *SOFT SKILLS*

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Guru Memasuki kelas dan mengucapkan salam kepada siswa - Berdoa terlebih dahulu sebelum membuka pelajaran dengan di pandu oleh guru - Guru menanyakan keadaan mereka - Memeriksa kehadiran siswa (presensi) - Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai 	10 Menit (2)
Inti	<p>Pertemuan 1</p> <p>Penentuan Pertanyaan Mendasar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik tentang Animasi Stop Motion <ul style="list-style-type: none"> a. apakah yang anda ketahui mengenai Animasi Stop Motion ? b. sebutkan contoh bahan-bahan yang dapat digunakan dalam pembuatan animasi stop motion ? <p>Mendesain Perencanaan Proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> - siswa mengamati Materi yang ditampilkan menggunakan power point yang dijelaskan oleh Guru melalui LCD dan menyusun perencanaan proyek pembuatan video animasi <i>stop motion</i> yang akan dibuat. <p>Menyusun Jadwal</p> <ul style="list-style-type: none"> - siswa menyusun jadwal pembuatan proyek dengan membuat <i>time line</i> penyelesaian proyek. <p>Memonitor siswa dan kemajuan proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta membentuk 3 kelompok dengan jumlah kelompok terdiri dari 6-7 anak. Dari kelompok tersebut siswa diminta mengerjakan soal mengenai: <ul style="list-style-type: none"> • Apakah yang dimaksud dengan Animasi Stop Motion? • Carilah 3 contoh video stop motion berupa hadiah ucapan (ulang tahun atau graduation) di internet ! • Ceritakan dengan singkat sejarah awal mula munculnya teknik animasi stop motion! • Bagaimana cara kerja stop motion ? 	160 menit (2)

	<ul style="list-style-type: none"> • Sebutkan 3 judul film yang anda ketahui yang menggunakan teknik animasi stop motion dalam pembuatannya! <p>Menguji Hasil</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diberikan job sheet (produk) mengenai materi yang disampaikan yaitu membuat animasi stop motion dengan tema “hadiah” : • Ambilah bahan pembuatan animasi stop motion berupa kertas warna / kertas origami • Gunakan bahan lain seperti pensil warna, bolpoin, buku dll yang ada disekitar anda sebagai pelengkap bahan-bahan pembuatan animasi. • Buatlah konsep sederhana menggunakan kertas yang telah disediakan. • Gunting kertas warna / kertas origami menjadi huruf-huruf atau tulisan sesuai konsep dan tema yang telah ditentukan. • Lakukan pengambilan gambar secara teratur. • Terakhir, lakukan editing video untuk membuat animasi stop motion (dilakukan di pertemuan ke-2) <p>Pertemuan ke-2</p> <p>Mengevaluasi Pengalaman</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kemudian Siswa diminta untuk menyampaikan hasil pembuatan animasi stop motion yaitu meliputi : <ul style="list-style-type: none"> a. Berapa jumlah frame per detik b. Berapa jumlah foto yang di gunakan c. Konsep apa yang di gunakan dikelas dengan perwakilan setiap kelompok. - Siswa mendengarkan pelurusan dari guru terhadap hasil diskusi yang kurang tepat - Peserta didik ditanyakan apakah sudah memahami materi tersebut - Guru menyimpulkan mengenai animasi 2 dimensi stop motion. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik diberikan ulasan singkat tentang kegiatan pembelajaran dan hasil belajarnya mana yang sudah baik dan mana yang masih harus ditingkatkan - Sebagai refleksi, guru menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh 	10 Menit (2)

	setelah mempelajari materi - Menyampaikan pentingnya penerapan <i>soft skill</i> dalam pembelajaran terutama kaitannya dengan project berkelompok. - Menutup kegiatan belajar mengajar dengan salam.	
--	--	--

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Indikator penilaian :
 - a) Pengertian Animasi Stop Motion
 - b) Sejarah Animasi Stop Motion
2. Teknik Penilaian : Essay
3. Jenis Penilaian : Tes Uraian, *Project Work*
4. Bentuk Penilaian : Tanya jawab, hasil diskusi, dan Praktik
5. Instrumen Penilaian : *Project Work*

Mengetahui
Guru Mapel Animasi 2 Dimensi

Semarang,

Peneliti
Isna Laili Hikmah
NIM. 1102412024

Lampiran 4

Project Work Animasi Stop Motion Kelas XI MM1

1. Tujuan Kegiatan
Memahami sejarah dan cara pembuatan animasi stop motion.
2. Alokasi Waktu : 3 x 45 Menit (3Jp)
3. Metode : Inkuiri, Presentasi, Diskusi
4. Pretest (Kognitif) :
 - a. Apakah yang dimaksud dengan Animasi Stop Motion?
 - b. Carilah 3 contoh video stop motion berupa hadiah ucapan (ulang tahun atau graduation) di internet !

- c. Ceritakan dengan singkat sejarah awal mula munculnya teknik animasi stop motion!
 - d. Bagaimana cara kerja stop motion ?
 - e. Sebutkan 3 judul film yang anda ketahui yang menggunakan teknik animasi stop motion dalam pembuatannya!
5. Alat dan bahan
- a. Kamera DSLR 60 D / kamera handphone
 - b. Kertas warna / kertas origami
 - c. Gunting
 - d. Tripot/Monopot.
6. Kegiatan
- a. Jawablah soal pretest terlebih dahulu dan tulis jawabannya pada lembar yang telah disediakan.
 - b. Ambil bahan pembuatan animasi stop motion berupa kertas warna / kertas origami
 - c. Gunakan bahan lain seperti pensil warna, bolpoin, buku dll yang ada disekitar anda sebagai pelengkap bahan-bahan pembuatan animasi.
 - d. Buatlah konsep sederhana menggunakan kertas yang telah disediakan.
 - e. Gunting kertas warna / kertas origami menjadi huruf-huruf atau tulisan sesuai konsep dan tema yang telah ditentukan.
 - f. Lakukan pengambilan gambar secara teratur.
 - g. Lakukan editing video untuk membuat animasi stop motion.
 - h. Presentasikan hasil video animasi stop motion kelompok anda di depan kelas.

Semarang,
Observer,

Isna Laili Hikmah
NIM. 1102412097

Lampiran 5

KRITERIA SKOR PENILAIAN PENERAPAN *SOFT SKILLS*

No	Aspek yang Dinilai	Skor Deskripsi Pencapaian
1	Kerjasama tim	1. Siswa tidak bekerjasama tim dalam mengerjakan tugas 2. Siswa kurang bekerjasama tim dalam mengerjakan tugas 3. Siswa bekerjasama tim dalam mengerjakan tugas 4. Siswa sangat bekerjasama tim dalam mengerjakan tugas
2	Kekompakan	1. Siswa tidak kompak dalam mengerjakan tugas 2. Siswa kurang kompak dalam mengerjakan tugas 3. Siswa kompak dalam mengerjakan tugas 4. Siswa sangat kompak dalam mengerjakan tugas
3	Kemampuan menjaga stabilitas tim	1. Siswa tidak mampu menjaga stabilitas tim dalam mengerjakan tugas 2. Siswa kurang mampu menjaga stabilitas tim dalam mengerjakan tugas 3. Siswa mampu menjaga stabilitas tim dalam mengerjakan tugas 4. Siswa sangat mampu menjaga stabilitas tim dalam mengerjakan tugas
4	Kepemimpinan	1. Siswa tidak mampu memimpin dalam mengerjakan tugas 2. Siswa kurang mampu memimpin dalam mengerjakan tugas 3. Siswa mampu memimpin dalam mengerjakan tugas 4. Siswa sangat mampu memimpin dalam mengerjakan tugas
5	Kemampuan memotivasi antar siswa	1. Siswa tidak mampu memotivasi dalam mengerjakan tugas 2. Siswa kurang mampu memotivasi dalam mengerjakan tugas 3. Siswa mampu memotivasi dalam mengerjakan tugas 4. Siswa sangat mampu memotivasi dalam mengerjakan tugas

Keterangan : Indikator Keberhasilan:

Skor : 4 = Sangat Baik 56 – 68 = Sangat Baik

3 = Baik 43 – 55 = Baik

2 = Cukup Baik 30 – 42 = Cukup Baik

1 = Rendah 17 – 29 = Rendah

Jumlah ideal = Skor Max. x jumlah Responden

Persentase nilai = $\frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100\%$

Semarang,
 Observer,
Isna Laili Hikmah
NIM. 1102412097

Lampiran 6

KRITERIA PENILAIAN SOAL PRODUK

1. Alat dan bahan
 - a. Kamera DSLR 60 D / kamera handphone
 - b. Kertas warna / kertas origami
 - c. Gunting
 - d. Tripod
2. Kegiatan
 - a. Lakukan pengambilan gambar *step by step* untuk membentuk animasi stop motion.
 - b. Tuliskan kesimpulan dari hasil praktek tersebut !
 - c. Edit menggunakan software editing video dan Presentasikan !

No	Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1.	Penyampaian materi	a. Materi yang disampaikan mampu di fahami, intonasi suara jelas, bahasa yang digunakan sangat jelas dan sopan, kejelasan aktualisasi	Memenuhi 3 dari 4	Memenuhi 2 dari 4	Memenuhi 1 dari 4
2.	Isi/ materi	b. Isi materi yang disajikan runtut dan sistematis, isi dari materi lengkap, susunan bahasa yang jelas, pemahaman materi	Memenuhi 3 dari 4	Memenuhi 2 dari 4	Memenuhi 1 dari 4

3.	Kemampuan dalam menanggapi pertanyaan	c. Mampu menjawab pertanyaan dengan baik dan benar, menjawab pertanyaan dengan sopan dan jelas, daya tangkap dalam mencerna pertanyaan, cecepatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan	Memenuhi 3 dari 4	Memenuhi 2 dari 4	Memenuhi 1 dari 4
----	---------------------------------------	---	-------------------	-------------------	-------------------

Semarang,
Observer,

Isna Laili Hikmah
NIM. 1102412097

17	FADILLAH PUTRI ABADI																		
18	FANDIKA BAYU PRATAMA																		
19	HAKIM YUSUF HIDAYAT																		
20	IFTITA AUDINA WARDANA																		
21	INDAH WIDHI PRASTIKA																		
22	IVAN NAUFAL RIZKY																		
23	KRISTIAN BAGUS WINDIARTO																		
24	MITA MELINA																		
25	MUHAMAD NUR ARONI																		
26	MUHAMMAD FAUZAN RAMADHANI																		
27	NIA WAHYUNI AGUSTIN																		
28	NOVARIO HERLLY ANGGA SAPUTRA *																		
29	PRIO NUGROHO																		
30	RATIH PRATIWI FEBRI PAMUNGKAS																		
31	RAVENSKA AULIA																		
32	REYNALD PRABHA NOVA																		
33	RIDHO OCTANIO NOYA																		
34	SAFRILLA AYU SARASWATI																		
35	YOGA ANGGITA																		

Keterangan :

Skor : 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup Baik

Indikator Keberhasilan:

56 – 68 = Sangat Baik
43 – 55 = Baik

1 = Rendah

30 – 42 = Cukup Baik

Jumlah ideal = Skor Max. x jumlah Responden

17 – 29 = Rendah

Persentase nilai = $\frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100\%$

Semarang,

Observer,

Isna Laili Hikmah

NIM. 1102412097

Lampiran 8

PRESENSI SISWA KELAS XI MM1 SMK N 11 SEMARANG

Hari/Tanggal : 21, 25 April 2016

Kelas : XI Multimedia 1

NO	KELAS EKSPERIMEN		TANDA TANGAN	
	NAMA	NIS		
1	ACHMAD PRAYOGO HARI S		1	
2	ALEXANDRA GITA WIDYASARI			2
3	ALYA SHABRINA GHASSANI		3	
4	ANGGIE AYU ANGGRAENI			4
5	ANTONIUS CHRISTIAN AJI S		5	
6	ARUM SARI KUSUMAWATI			6
7	AVAN IQBAL BASKARA		7	
8	BAGAS WAHYU PAMUNGKAS			8
9	BUDI SUNARTO		9	
10	DESY HAPSARI WIJAYANTI			10
11	DEVI AYU CAHYANING SARI		11	
12	DICKY SYAHRUL MAULANA			12
13	DIFA HAQQAN TSABBIT		13	
14	DIKA PRASETYA			14
15	DINI REZA INAYA		15	
16	DYTA FITRIA			16
17	FADILLAH PUTRI ABADI		17	
18	FANDIKA BAYU PRATAMA			18
19	HAKIM YUSUF HIDAYAT		19	
20	IFTITA AUDINA WARDANA			20
21	INDAH WIDHI PRASTIKA		21	
22	IVAN NAUFAL RIZKY			22
23	KRISTIAN BAGUS WINDIARTO		23	
24	MITA MELINA			24
25	MUHAMAD NUR ARONI		25	
26	MUHAMMAD FAUZAN RAMADHANI			26
27	NIA WAHYUNI AGUSTIN		27	
28	NOVARIO HERLLY ANGGA SAPUTRA *			28
29	PRIO NUGROHO		29	
30	RATIH PRATIWI FEBRI PAMUNGKAS			30

31	RAVENSKA AULIA		31	
32	REYNALD PRABHA NOVA			32
33	RIDHO OCTANIO NOYA		33	
34	SAFRILLA AYU SARASWATI			
35	YOGA ANGGITA			

Semarang,

Mengetahui

Guru Mapel Animasi 2 Dimensi

Peneliti

Isna Laili Hikmah

NIM. 1102412097

Lampiran 9

Lembar Validasi Instrumen Angket Motivasi Siswa Terhadap Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* berorientasi *Soft Skill*

Satuan Pendidikan : SMK

Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi

Kelas/ Semester : XI/ 2

Peneliti : Isna Laili Hikmah

Petunjuk

1. Mohon Bapak/ Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda pada skala penilaian sesuai dengan bobot yang telah disediakan.
2. Jika Bapak/ Ibu menganggap perlu ada revisi, mohon memberikan butir revisi pada bagian saran atau menuliskan langsung pada naskah yang di validasi.

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Ketersediaan pedoman menjawab / mengisi angket				
2.	Kesesuaian pernyataan yang tersedia dengan tujuan angket				
3.	Kesesuaian panjang kalimat pernyataan				
4.	Tata Bahasa yang digunakan				

Keterangan skala penilaian

Skor 4 = Sangat baik (sesuai, jelas, tepat guna, operasional)

Skor 3 = Baik (sesuai, jelas, tepat guna, kurang operasional)

Skor 2 = Kurang baik (sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional)

Skor 1 = Tidak baik (tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional)

Rekomendasi :

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi besar
4. Belum dapat digunakan

Saran-saran :

.....
.....
.....
.....

Semarang,..... 2016

Validator,

.....

Lampiran 10

Angket Motivasi Siswa

Terhadap Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning*

berorientasi *Soft Skill*

Nama :

Mata Pelajaran : Animasi 2D

Kelas : _____ Hari, Tanggal : _____

Petunjuk

1. Pada kuesioner ini terdapat 25 Pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan materi pembelajaran yang baru saja kamu pelajari dan tentukan kebenarannya.
2. Pertimbangkan setiap pernyataan secara terpisah dan tentukan kebenarannya.
3. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain.
4. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu dengan melingkari angka tersebut.

Terima Kasih

Keterangan pilihan jawaban:

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = ragu-ragu

4 = setuju

5 = sangat setuju

No	Pernyataan	Pilihan jawaban
1.	Pertama kali saya melihat pembelajaran ini, saya percaya bahwa pelajaran ini mudah bagi saya	1 2 3 4 5
2.	Materi pelajaran ini tidak lebih mudah dari yang saya bayangkan	1 2 3 4 5
3.	Saya memperhatikan setiap detail penjelasan yang disampaikan oleh guru	1 2 3 4 5
4.	Setiap kali guru memberikan waktu untuk bertanya, saya selalu memanfaatkannya untuk menanyakan hal-hal yang saya belum ketahui	1 2 3 4 5
5.	Saya tidak menanyakan pertanyaan yang belum saya ketahui	1 2 3 4 5
6.	Perhatian saya tidak terpusat pada guru	1 2 3 4 5
7.	Saya tidak terlalu memperhatikan setiap detail penjelasan yang disampaikan oleh guru	1 2 3 4 5

8.	Materi yang disampaikan oleh guru memiliki kaitan yang erat dengan tugas yang diberikan	1	2	3	4	5
9.	<i>Soft skill</i> yang disampaikan guru didalam kelas membantu saya dalam mengatasi permasalahan kelompok	1	2	3	4	5
10.	Motivasi yang disampaikan oleh guru memberikan dampak positif terhadap semangat belajar saya	1	2	3	4	5
11.	Bagi saya, motivasi bukan hal yang penting dalam belajar	1	2	3	4	5
12.	Permasalahan kelompok dapat saya pecahkan sendiri	1	2	3	4	5
13.	Materi yang disampaikan oleh guru tidak berkaitan dengan tugas yang diberikan	1	2	3	4	5
14.	Kepercayaan diri saya meningkat ketika mengikuti mata pelajaran ini	1	2	3	4	5
15.	Saya aktif menjadi siswa yang menunjukkan bakat saya di dalam kelas	1	2	3	4	5
16.	Saya mampu berbicara di depan kelas dengan baik	1	2	3	4	5
17.	Seringkali saya lebih memilih melihat teman saya berbicara di depan kelas	1	2	3	4	5
18.	Saya merasa tidak berbakat dalam pelajaran ini	1	2	3	4	5
19.	Saya merasa kurang percaya diri dalam mengikuti pelajaran	1	2	3	4	5
20.	Saya sangat senang mengikuti pelajaran ini	1	2	3	4	5
21.	Ada perbedaan lebih baik dalam tata cara mengajar yang disampaikan dalam pelajaran ini	1	2	3	4	5
22.	Saya puas dengan hasil kerja kelompok saya	1	2	3	4	5
23.	Pelajaran ini sangat tidak menyenangkan	1	2	3	4	5
24.	Tidak ada perbedaan lebih baik dalam tata cara mengajar yang disampaikan dalam pelajaran ini	1	2	3	4	5
25.	Saya tidak puas dengan hasil kerja kelompok saya	1	2	3	4	5

Responden / Siswa

.....

Lampiran 11

Angket Motivasi Siswa
Terhadap Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning*
berorientasi *Soft Skill*

Nama : Yoga Anggita
Kelas : XI MUS

Mata Pelajaran : Animasi 2D
Hari, Tanggal : Rabu, 20-4-2016

Petunjuk

1. Pada kuesioner ini terdapat 25 Pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan materi pembelajaran yang baru saja kamu pelajari dan tentukan kebenarannya.
2. Pertimbangkan setiap pernyataan secara terpisah dan tentukan kebenarannya.
3. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain.
4. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu dengan melingkari angka tersebut.

Terima Kasih

Keterangan pilihan jawaban:

- 1 = sangat tidak setuju
2 = tidak setuju
3 = ragu-ragu
4 = setuju
5 = sangat setuju

No	Pernyataan	Pilihan jawaban
1.	Pertama kali saya melihat pembelajaran ini, saya percaya bahwa pelajaran ini mudah bagi saya	1 2 3 ④ 5
2.	Materi pelajaran ini tidak lebih mudah dari yang saya bayangkan	1 2 3 ④ 5
3.	Saya memperhatikan setiap detail penjelasan yang disampaikan oleh guru	1 2 3 ④ 5
4.	Setiap kali guru memberikan waktu untuk bertanya, saya selalu memanfaatkannya untuk menanyakan hal-hal yang saya belum ketahui	1 2 ③ 4 5
5.	Saya tidak menanyakan pertanyaan yang belum saya ketahui	① 2 3 4 5
6.	Perhatian saya tidak terpusat pada guru	① 2 3 4 5
7.	Saya tidak terlalu memperhatikan setiap detail penjelasan yang disampaikan oleh guru	① 2 3 4 5
8.	Materi yang disampaikan oleh guru memiliki kaitan yang erat dengan tugas yang diberikan	1 2 3 4 ⑤
9.	<i>Soft skill</i> yang disampaikan guru didalam kelas membantu saya dalam mengatasi permasalahan kelompok	1 2 3 4 ⑤
10.	Motivasi yang disampaikan oleh guru memberikan dampak positif terhadap semangat belajar saya	1 2 3 4 ⑤
11.	Bagi saya, motivasi bukan hal yang penting dalam belajar	① 2 3 4 5
12.	Permasalahan kelompok dapat saya pecahkan sendiri	① 2 3 4 5

13.	Materi yang disampaikan oleh guru tidak berkaitan dengan tugas yang diberikan	①	2	3	4	5
14.	Kepercayaan diri saya meningkat ketika mengikuti mata pelajaran ini	1	2	3	④	5
15.	Saya aktif menjadi siswa yang menunjukkan bakat saya di dalam kelas	1	2	③	4	5
16.	Saya mampu berbicara di depan kelas dengan baik	1	2	③	4	5
17.	Seringkali saya lebih memilih melihat teman saya berbicara di depan kelas	1	②	3	4	5
18.	Saya merasa tidak berbakat dalam pelajaran ini	1	2	③	4	5
19.	Saya merasa kurang percaya diri dalam mengikuti pelajaran	1	②	3	4	5
20.	Saya sangat senang mengikuti pelajaran ini	1	2	3	4	⑤
21.	Ada perbedaan lebih baik dalam tata cara mengajar yang disampaikan dalam pelajaran ini	1	2	3	4	⑤
22.	Saya puas dengan hasil kerja kelompok saya	1	2	3	4	⑤
23.	Pelajaran ini sangat tidak menyenangkan	①	2	3	4	5
24.	Tidak ada perbedaan lebih baik dalam tata cara mengajar yang disampaikan dalam pelajaran ini	①	2	3	4	5
25.	Saya tidak puas dengan hasil kerja kelompok saya	①	2	3	4	5

Responden / Siswa


.....

Lampiran 12

Lembar Validasi Instrumen Angket Tanggapan Siswa Terhadap Model Pembelajaran *Project based Learning* berorientasi *Soft Skills*

Satuan Pendidikan : SMK

Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi

Kelas/ Semester : XI/ 2

Peneliti : Isna Laili Hikmah

Petunjuk

1. Mohon Bapak/ Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda pada skala penilaian sesuai dengan bobot yang telah disediakan.
2. Jika Bapak/ Ibu menganggap perlu ada revisi, mohon memberikan butir revisi pada bagian saran atau menuliskan langsung pada naskah yang di validasi.

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Ketersediaan pedoman menjawab / mengisi angket				
2.	Kesesuaian pernyataan yang tersedia dengan tujuan angket				
3.	Kesesuaian panjang kalimat pernyataan				
4.	Tata Bahasa yang digunakan				

Keterangan skala penilaian

Skor 4 = Sangat baik (sesuai, jelas, tepat guna, operasional)

Skor 3 = Baik (sesuai, jelas, tepat guna, kurang operasional)

Skor 2 = Kurang baik (sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional)

Skor 1 = Tidak baik (tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional)

Rekomendasi :

1. Dapat digunakan tanpa revisi

- 2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 3. Dapat digunakan dengan revisi besar
- 4. Belum dapat digunakan

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

Semarang,..... 2016

Validator,

.....

Lampiran 13**Angket Tanggapan Siswa**

**Terhadap Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning*
berorientasi *Soft Skills***

Nama : Mata Pelajaran : Animasi 2D

Kelas : Hari, Tanggal :

Petunjuk

1. Pada kuesioner ini terdapat 30 Pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan model pembelajaran yang baru saja kamu peroleh dan tentukan kebenarannya.
2. Pertimbangkan setiap pernyataan secara terpisah dan tentukan kebenarannya.
3. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain.
4. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu dengan melingkari angka tersebut.

Terima Kasih

Keterangan pilihan jawaban:

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = ragu-ragu

4 = setuju

5 = sangat setuju

No	Pernyataan	Pilihan jawaban
1.	Saya mampu membuat keputusan dalam segala situasi	1 2 3 4 5
2.	Saya ragu dalam membuat keputusan	1 2 3 4 5
3.	Memecahkan masalah adalah hal yang biasa saya lakukan	1 2 3 4 5

4.	Saya kurang mampu membuat jalan keluar dalam suatu pemecahan masalah	1	2	3	4	5
5.	Saya mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik	1	2	3	4	5
6.	Seringkali saya mencatat ulang hal-hal penting yang disampaikan guru dalam pembelajaran di kelas	1	2	3	4	5
7.	Saya tidak memperhatikan guru dengan baik dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
8.	Mendengarkan saja sudah cukup, maka saya tidak mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru	1	2	3	4	5
9.	Hasil belajar saya dalam mata pelajaran ini selalu baik	1	2	3	4	5
10.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dalam mata pelajaran ini	1	2	3	4	5
11.	Hasil belajar saya dalam mata pelajaran ini tidak baik	1	2	3	4	5
12.	Tanpa motivasi, saya mampu belajar giat	1	2	3	4	5
13.	Saya memiliki rasa tanggung jawab tinggi terhadap segala sesuatu yang saya lakukan	1	2	3	4	5
14.	Saya menjadi anggota kelompok yang memikirkan segala sesuatu yang berkaitan dengan tugas kelompok	1	2	3	4	5
15.	Saya hanya mengikuti apa yang dikatakan teman ketika bekerja kelompok	1	2	3	4	5
16.	Kelompok saya melakukan evaluasi kecil kepada setiap anggotanya	1	2	3	4	5
17.	Saling mengingatkan adalah hal yang sering kelompok kami lakukan	1	2	3	4	5
18.	Kelompok kami berjalan dengan biasa-biasa saja tanpa ada evaluasi-evaluasi kecil dari anggotanya	1	2	3	4	5
19.	Kami melihat apa yang kami kerjakan sudah sampai pada kemampuan maksimal yang kami berikan	1	2	3	4	5
20.	Saya membantu dengan sepenuhnya dalam melakukan kerja kelompok	1	2	3	4	5
21.	Saya belum memberikan kontribusi maksimal dalam mengerjakan tugas	1	2	3	4	5
22.	Presentasi kelompok saya sangat memuaskan	1	2	3	4	5
23.	Saya tidak melakukan cek ulang kekurangan yang ada dalam produk yang kami buat	1	2	3	4	5
24.	Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan ketika sesi mengerjakan tugas <i>project</i>	1	2	3	4	5
25.	Kreatifitas dan keaktifan kelas meningkat ketika mendapatkan tantangan dalam mengerjakan tugas <i>project</i>	1	2	3	4	5
26.	Kelas menjadi tidak kondusif dalam proses	1	2	3	4	5

	pengerjaan tugas					
27.	Saya memperbaiki kesalahan yang dilakukan oleh teman saya dalam mengerjakan <i>project</i> yang sama	1	2	3	4	5
28.	Kelompok saya sering melakukan diskusi untuk menentukan yang terbaik	1	2	3	4	5
29.	Saya tidak mepedulikan kesalahan yang diperbuat teman saya meskipun berada dalam satu kelompok	1	2	3	4	5
30.	Kelompok saya bekerja secara individu	1	2	3	4	5

Responden / Siswa

.....

15.	Saya hanya mengikuti apa yang dikatakan teman ketika bekerja kelompok	1	(2)	3	4	5
16.	Kelompok saya melakukan evaluasi kecil kepada setiap anggotanya	1	2	3	(4)	5
17.	Saling mengingatkan adalah hal yang sering kelompok kami lakukan	1	2	3	4	(5)
18.	Kelompok kami berjalan dengan biasa-biasa saja tanpa ada evaluasi-evaluasi kecil dari anggotanya	1	(2)	3	4	5
19.	Kami melihat apa yang kami kerjakan sudah sampai pada kemampuan maksimal yang kami berikan	1	2	3	(4)	5
20.	Saya membantu dengan sepenuhnya dalam melakukan kerja kelompok	1	2	3	4	(5)
21.	Saya belum memberikan kontribusi maksimal dalam mengerjakan tugas	1	(2)	3	4	5
22.	Presentasi kelompok saya sangat memuaskan	1	2	3	(4)	5
23.	Saya tidak melakukan cek ulang kekurangan yang ada dalam produk yang kami buat	1	(2)	3	4	5
24.	Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan ketika sesi mengerjakan tugas <i>project</i>	1	2	3	4	(5)
25.	Kreatifitas dan keaktifan kelas meningkat ketika mendapatkan tantangan dalam mengerjakan tugas <i>project</i>	1	2	3	4	(5)
26.	Kelas menjadi tidak kondusif dalam proses pengerjaan tugas	1	(2)	3	4	5
27.	Saya memperbaiki kesalahan yang dilakukan oleh teman saya dalam mengerjakan <i>project</i> yang sama	1	2	3	(4)	5
28.	Kelompok saya sering melakukan diskusi untuk menentukan yang terbaik	1	2	3	4	(5)
29.	Saya tidak mepedulikan kesalahan yang diperbuat teman saya meskipun berada dalam satu kelompok	(1)	2	3	4	5
30.	Kelompok saya bekerja secara individu	(1)	2	3	4	5

Responden / Siswa ..



Fanclita

Lampiran 15**Lembar Validasi Instrumen Soal Uraian Siswa****Menggunakan Model Pembelajaran *Project based Learning* berorientasi*****Soft Skills***

Satuan Pendidikan : SMK

Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi

Kelas/ Semester : XI/ 2

Peneliti : Isna Laili Hikmah

Petunjuk

1. Mohon Bapak/ Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda pada skala penilaian sesuai dengan bobot yang telah disediakan.
3. Jika Bapak/ Ibu menganggap perlu ada revisi, mohon memberikan butir revisi pada bagian saran atau menuliskan langsung pada naskah yang di validasi.

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian pertanyaan dengan silabus mata pelajaran				
2.	Kesesuaian pertanyaan yang tersedia dengan tujuan soal				
3.	Kesesuaian panjang kalimat pertanyaan				
4.	Tata Bahasa yang digunakan				

Keterangan skala penilaian

Skor 4 = Sangat baik (sesuai, jelas, tepat guna, operasional)

Skor 3 = Baik (sesuai, jelas, tepat guna, kurang operasional)

Skor 2 = Kurang baik (sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional)

Skor 1 = Tidak baik (tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional)

Rekomendasi :

1. Dapat digunakan tanpa revisi

- 2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 3. Dapat digunakan dengan revisi besar
- 4. Belum dapat digunakan

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

Semarang,..... 2016

Validator,

.....

Lampiran 16**Lembar Soal Uraian Siswa****Menggunakan Model Pembelajaran *Project based Learning* berorientasi *Soft******Skill***

Nama : Mata Pelajaran : Animasi 2D

Kelas : Hari, Tanggal :

Petunjuk

1. Pada lembar soal ini terdapat 10 Pertanyaan. Perhatikan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan pembelajaran yang telah kamu peroleh dan tentukan jawabannya.
2. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban orang lain.
3. Berilah jawaban yang benar-benar kamu fahami dan mengerti sesuai dengan tata bahasa masing-masing.

Terima Kasih

Soal

1. Apa yang kamu ketahui mengenai Animasi Stop Motion? Jelaskan!

2. Melalui media apa saja kamu dapat mengetahui tentang animasi gambar bergerak?
3. Jelaskan sejarah terbentuknya animasi stop motion dari awal mula ada hingga saat ini menggunakan bahasamu sendiri!
4. Bagaimana cara kamu berinteraksi dengan rekan satu tim pembuatan animasi stop motion?
5. Kesulitan apa saja yang kamu peroleh saat melakukan tugas bersama rekan satu kelompok?
6. Jenis-jenis stop motion apa sajakah yang kamu ketahui? Jelaskan!
7. Bagaimana cara kerja stop motion? Ceritakan alurnya!
8. Bagaimana cara kamu mengkomunikasikan perbedaan pendapat dengan teman satu kelompokmu?
9. Apa yang kamu ketahui tentang *frame*? Jelaskan!
10. Bahan-bahan apa saja yang dapat digunakan untuk membuat animasi stop motion? Jelaskan beserta contoh video animasi stop motion yang terbuat dari bahan tersebut!

Jawaban

1. Animasi Stop Motion adalah tehnik membuat animasi / film / movie yang dibuat seolah - olah potongan-potongan gambar menjadi saling berhubungan satu sama lain nya sehingga membentuk suatu gerakan bahkan cerita.

2. Internet, Video, Televisi, Buku animasi gambar manual.
3. Animasi stop motion memiliki sejarah panjang dalam film. Objek yang dipakai pun masih sederhana, berupa boneka yang bisa digerakkan dengan tali dan tangan, atau kalau di Indonesia terkenal dengan wayang. Gambar yang berurutan, ataupun tanah liat yang mudah diubah bentuknya, seringkali dipakai juga sebagai objek dalam pembuatan animasi ini.

Pada tahun 1960an dan 1970an, animator tanah liat independen Eliot Noyes Jr., memperhalus teknik free-form animasi tanah liat dengan filmnya yang dinominasi Oscar, *Clay (or The Origin of Species)*.

Selanjutnya di tahun 1975, animator tanah liat dan pembuat film Will Vinton bergabung dengan pengukir Bob Gardiner untuk membuat film eksperimental berjudul *Closed Mondays* yang menjadi film stop motion pertama di dunia untuk memenangkan Oscar. Ia juga melanjutkan dengan membuat dokumenter mengenai style yang ia sebut *claymation*. Setelah dokumenter ini, term *claymation* dinyatakan oleh Vinton sebagai penamaan karya-karyanya agar berbeda dari tim-timnya yang pernah dan akan mulai melakukan *claymation*.

4. Komponen interaksi satu kelompok : Kerjasama, kekompakkan, kemampuan menjaga stabilitas tim, kepemimpinan dan kemampuan memotivasi antar siswa.
5. Kesulitan ini mendeskripsikan permasalahan personal siswa dalam berinteraksi dalam kelompok.
6. Jenis-jenis animasi stop motion: Claymation, Papermation, Animation.
7. Cara kerja stop motion yaitu mengharuskan animator mengubah adegan atau posisi atau tampilan secara fisik, dengan memfoto satu per satu frame,

mengubah adegan atau posisi atau tampilan lagi dan memfoto satu frame lagi, dan seterusnya.

Komponen yang harus ada dalam animasi stop motion adalah Frame. Frame merupakan satuan terkecil dalam video. Dapat diumpamakan seperti kertas hvs yang didalamnya digambar 1 adegan atau 1 tampilan. Contoh dalam satu animasi terdapat 3 frame berarti ada 3 gambar atau 3 adegan atau 3 tampilan.

8. Membicarakannya dengan sopan dan menerima masukan atau pendapat dari orang lain.
9. Frame adalah satuan terkecil dalam video. pada program flash, frame diumpamakan seperti kertas hvs yang telah digambar, dan contoh apabila framanya kita perpanjang sebanyak 5 frame, maka diumpamakan seperti 5 kertas hvs dengan gambar yang sama.apabila kita merubah gambar salah satu frame, maka frame yang lain akan mengikuti perubahan gambar tersebut. karena frame tidak dapat berdiri sendiri.
10. Kertas, clay, objek orang dan benda-benda di sekitar manusia.

Lampiran 17

Lembar Validasi Instrumen Wawancara Guru dan Siswa Terhadap Penerapan *Soft Skill* dalam Kelompok Kelas XI Multimedia

Satuan Pendidikan : SMK

Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi

Kelas/ Semester : XI/ 2

Peneliti : Isna Laili Hikmah

Petunjuk

1. Mohon Bapak/ Ibu berkenan memberikan penilaian dengan memberi tanda pada skala penilaian sesuai dengan bobot yang telah disediakan.
2. Jika Bapak/ Ibu menganggap perlu ada revisi, mohon memberikan butir revisi pada bagian saran atau menuliskan langsung pada naskah yang di validasi.

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Ketersediaan pedoman menjawab pertanyaan wawancara				
2.	Kesesuaian pertanyaan yang tersedia dengan tujuan wawancara				
3.	Kesesuaian panjang kalimat pernyataan				
4.	Tata Bahasa yang digunakan				

Keterangan skala penilaian

Skor 4 = Sangat baik (sesuai, jelas, tepat guna, operasional)

Skor 3 = Baik (sesuai, jelas, tepat guna, kurang operasional)

Skor 2 = Kurang baik (sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional)

Skor 1 = Tidak baik (tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional)

Rekomendasi :

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi besar
4. Belum dapat digunakan

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

Semarang,..... 2016

Validator,

.....

Lampiran 18

Instrumen Wawancara Guru dan Siswa

Terhadap Penerapan *Soft Skill* dalam Kelompok Kelas XI Multimedia

Satuan Pendidikan : SMK

Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi

Kelas/ Semester : XI/ 2

Peneliti : Isna Laili Hikmah

Petunjuk

1. Pada lembar wawancara dibawah ini terdapat 10 pertanyaan dalam kaitannya terhadap penerapan *soft skill* yang terjadi di kelas XI Multimedia
2. Jawab pertanyaan sesuai dengan kondisi yang ada

Terimakasih

No	Pertanyaan	Jawaban Guru	Jawaban Siswa
1.	Metode pembelajaran apa kah yang biasa digunakan dalam mata pelajaran Animasi 2 Dimensi?		
2.	Apakah metode yang digunakan tersebut dirasa sudah efektif (materi tepat sasaran, waktu pembelajaran sesuai target, pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan, batas tuntas siswa dapat dilampaui)?		
3.	Sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar?		
4.	Apa sajakah kelebihan metode pembelajaran yang telah diterapkan?		
5.	Adakah kekurangan yang dimiliki dalam penerapan metode pembelajaran tersebut?		
6.	Bagaimana cara mengatasi kekurangan yang terdapat dalam metode pembelajaran yang sudah		

	dilaksanakan?		
7.	Bagaimanakah suasana proses belajar mengajar yang terjadi di kelas (menyenangkan atau membosankan) ? mengapa?		
8.	Bagaimana cara yang dilakukan guru untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar?		
9.	Bagaimanakah kondisi semangat belajar siswa?		
10.	Apa sajakah yang dilakukan untuk menjaga dan meningkatkan semangat belajar siswa?		

Lampiran 19**FREKUENSI WAWANCARA**

NO	INFORMAN	HARI/TANGGAL	INTI YANG DISAMPAIKAN DAN DATA YANG DIPEROLEH
1	Guru Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi	Selasa, 12 April 2016	Informasi tentang penerapan pembelajaran soft skill dalam kelompok kelas XI Multimedia
2	Siswa Kelas XI Multimedia	Kamis, 14 April 2016	Informasi tentang penerimaan pembelajaran soft skill dalam kelompok kelas XI Multimedia.

TRANSKIP WAWANCARA

Wawancara : 1

Hari, Tanggal : Selasa, 12 April 2016

Waktu : 09.35 – 09.56

Kegiatan : Wawancara

Informan : Guru Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi

Kode : W1

Tempat : Ruang ICT

Uraian :

Dalam kegiatan wawancara ini peneliti secara khusus berhadapan dengan Guru mata pelajaran Animasi 2 Dimensi SMK Negeri 11 Semarang. Wawancara dilaksanakan di ruang ICT yang merupakan salah satu ruang kegiatan belajar mengajar siswa Multimedia. Beliau meminta saya menunggu hingga waktu mengajar beliau selesai dan menemui saya di ruangan tersebut. Fokus wawancara ini adalah seputar penerapan *Soft Skill* dalam Kelompok Kelas XI Multimedia. Pedoman wawancara sudah saya berikan sehari sebelumnya untuk diperiksa dan dipahami oleh beliau.

Uraianya adalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran apa kah yang biasa digunakan dalam mata pelajaran Animasi 2 Dimensi?

Informan:

Ya, selain *jobsheet* ya mba ya, pasti *jobsheet* kita, kasih pertamanya *jobsheet* dulu seperti itu, setelah *jobsheet* kita memberikan semacam praktek langsung seperti itu, *terus* bahan-bahan seperti apa saja yang harus di persiapkan, tapi di titik beratkan di ini, di *jobsheet* dulu seperti itu

2. Apakah metode yang digunakan tersebut dirasa sudah efektif (materi tepat sasaran, waktu pembelajaran sesuai target, pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan, batas tuntas siswa dapat dilampaui)?

Informan:

Kalau dalam menggunakan *jobsheet* saya rasa selama ini yang saya rasakan seperti itu memenuhi target ya, memenuhi sasaran, *terus* siswa juga jadi lebih aktif tidak tergantung dengan gurunya, seperti itu, jadi mereka '*tuh* membaca *jobsheet* apa yang harus dilakukan seperti itu, *terus* setelah itu, apa yang harus dilaksanakan. *Terus* untuk masalah pengumpulan, kita susahya itu kenapa siswa tidak tepat waktu biasanya '*tuh* terutama seperti kemarin, kita terbentur karena dipakai libur UNBK seperti itu, tapi untuk secara mereka mengumpulkan tepat waktu misalnya *nggak* ada ini itu ya lancar-lancar saja biasanya.

3. Sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar?

Informan:

Pencapaian belajarnya, pertama siswa merasa mereka sudah bisa mempraktekan seperti itu, paham, yang penting paham dulu seperti itu, *terus* setelah itu kalau dilihat dari *rank* nilai ya, sesuai dengan KKM lah.

4. Apa sajakah kelebihan metode pembelajaran yang telah diterapkan?

Informan:

Kelebihannya kalau saya, berkali-kali kalau saya sendiri menggunakan *jobsheet* itu enaknya itu ya mereka itu tadi, jadi lebih, apa, tidak tergantung dengan gurunya *lah*, seperti itu, beda dengan kita tidak memberikan *jobsheet*, kita harus keliling, sedikit-sedikit “ada yang mau di tanyakan apa *nggak?*, paham apa *nggak?*” kalau di *jobsheet* mereka betul-betul harus membaca kalau misalnya kita harus keliling juga, karena siswa memang tidak paham pas dibagian itu.

5. Adakah kekurangan yang dimiliki dalam penerapan metode pembelajaran tersebut?

Informan:

Kekurangannya menggunakan *jobsheet*, siswa jadi lebih asik sendiri *sih* ya (sambil tertawa) seperti itu.

6. Bagaimana cara mengatasi kekurangan yang terdapat dalam metode pembelajaran yang sudah dilaksanakan?

Informan:

Caranya ya kita ini, jadinya mau *nggak* mau kita juga tidak menunggu, kita harus menjemput bola, tidak menunggu siswanya menanyakan itu memang belum paham, jadi kita memang harus menjemput bola, *terus* muter-muter tapi tidak secapek, capek dalam artian ini bukan capek karena kita ya capek bukannya seperti itu, apa namanya itu, tidak harus menerangkan satu-satu, tidak apa ya istilahnya itu ya mba ya, jadi siswa ‘*tuh* kayak disuapin *lah*, kalau pake *jobsheet* kan *nggak*.

7. Bagaimanakah suasana proses belajar mengajar yang terjadi di kelas (menyenangkan atau membosankan) ? mengapa?

Informan:

Ya, kalau misalnya boleh jujur, *terus-terusan* anak dikasih *jobsheet* ya lama-lama juga ya bosan sih sebetulnya ya seperti itu. Beda dengan misalnya kita, *em..* kalo *jobsheet* itu kan *step by step* ya, misalnya membuat gelas, *step by step*-nya ya A B C D jadi itu tidak bisa mengembangkan kemampuan *skills* nya sendiri kan ada juga kan seperti itu, beda dengan kalau misalnya langsung tugasnya hanya, misalnya kita sekarang kita membuat gelas, silahkan nanti alurnya, caranya dan *step by step*-nya terserah yang penting kita hasil jadi, tidak dari proses. Kalau *jobsheet* lama-lama ya bosan juga.

8. Bagaimana cara yang dilakukan guru untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar?

Informan:

Ya, kan kita kan misalnya ini mba, apa itu untuk *jobsheet* itu kan kita misalnya lihat dulu kasusnya ya, seperti oh ini kasus A ini untuk membuat objek ini untuk membuat stop motion ini perlu waktu berapa lama, jadi *jobsheet* itu disesuaikan dengan kebutuhannya seperti itu.

9. Bagaimanakah kondisi semangat belajar siswa?

Informan:

Kondisi semangat belajar siswa ya sebetulnya 50:50 ya seperti itu ya.

10. Apa sajakah yang dilakukan untuk menjaga dan meningkatkan semangat belajar siswa?

(sambil tertawa) *em...* susah jawabnya ya mba ya, (tertawa lagi) tapi harus dijawab ya mba ya, kalau *ngasih...* kan ada juga ya guru istilahnya '*tuh* untuk meningkatkan semangat belajar itu kan memberikan *reward* ya contohnya seperti itu, *reward* dalam artian kita bukannya masalah rupiah ya bukan, ambil contoh kasus *nggak* apa-apa ya? *Nah*, contoh kasusnya, dulu itu saya pernah mengajar

juga jaringan komputer, *nah* di jaringan komputer itu biasanya *tuh* siswa misalnya sudah tiga kali pertemuan kita evaluasi, kalau ada yang bisa jawab biasanya saya kasih ini mba apa namanya '*tuh em.. copy-an CD UBUNTU*. Kalau untuk masalah *stop motion*, saya '*sih* belum pernah untuk masalah *reward*, jadi hanya ini saja kita, untuk meningkatkannya selama ini kita ya pendekatannya personal, seperti itu.

Wawancara : 2

Hari, Tanggal : Kamis, 14 April 2016

Waktu : 11.21 – 11.35

Kegiatan : Wawancara

Informan : Siswa Kelas XI MM1 (Achmad Prayogo Hari S)

Kode : W2

Tempat : Ruang Lab 1 Multimedia

Uraian :

Dalam kegiatan wawancara ini peneliti secara khusus berhadapan dengan Siswa kelas XI Multimedia yang memperoleh mata pelajaran Animasi 2 Dimensi SMK Negeri 11 Semarang. Wawancara dilaksanakan di ruang Laboratorium 1 Multimedia yang merupakan salah satu ruang kegiatan belajar mengajar siswa Multimedia. Peneliti melaksanakan wawancara di sela observasi dan di saat membantu membimbing kelas pada saat mata pelajaran Animasi 2 Dimensi berlangsung. Fokus wawancara ini adalah seputar penerapan *Soft Skill* dalam Kelompok Kelas XI Multimedia.

Uraianya adalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran apakah yang biasa digunakan dalam mata pelajaran Animasi 2 Dimensi?

Informan:

Oh, dulu kalau pas awal-awal itu *cuma* itu, pake web animasi 2 dimensi tapi *cuma* model aja, pake *Adobe Flash* itu baru tahap pengenalan, *terus* lama-lama itu dibuat kayak itu *diajarin* membuat pergerakannya *terus* yang kedua sama *stop motion*, kadang *cuma kasih jobsheet gitu*, kan ada tutorialnya lha itu *suruh ngikutin*.

2. Apakah metode yang digunakan tersebut dirasa sudah efektif (materi tepat sasaran, waktu pembelajaran sesuai target, pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan, batas tuntas siswa dapat dilampaui)?

Informan:

Ya, menyenangkan *sih* soalnya juga kan semua muridnya *tuh enjoy gitu lho...* *nggak* ada tekanan, kalau mau buat ya buat *gitu*, tapi kalau udah *dateline*-nya di nilai ya harus di *nilai 'in*

3. Sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar?

Informan

Ya, cukup *sih*, cukup, soalnya kan kita kalau *nggak* bisa ada bantuannya, “pak kalau ini kok *nggak* bisa *gimana?*” *gitu*

4. Apa sajakah kelebihan metode pembelajaran yang telah diterapkan?

Informan:

Ya, itu kan di kasih *jobsheet* nanti kalau *nggak* bisa misalnya sudah terpaksa *nggak* bisa *banget tuh* nanti pak Rany turun tangan, tapi kalau misalnya *nggak* bisa tapi tuh ada siswa lain yang bisa itu *lho* nanti langsung diajarin semuanya, ya jadi *tuh* bisa cari-cari sendiri *gitu lho...*

5. Adakah kekurangan yang dimiliki dalam penerapan metode pembelajaran tersebut?

Informan:

Kekurangannya, ya paling itu kalau *nggak* bisa, *nggak* bisa semua ya bingung

6. Bagaimana cara mengatasi kekurangan yang terdapat dalam metode pembelajaran yang sudah dilaksanakan?

Informan:

Tanya-tanya antar teman, antar guru bisa. Ya *temen* dulu, kalo *udah* mentok baru ke guru.

7. Bagaimanakah suasana proses belajar mengajar yang terjadi di kelas (menyenangkan atau membosankan) ? mengapa?

Informan:

Ya, kalau membosankan *sih*, paling kalau juga ya kalau *jobsheet* nya susah banget kan lama-lama ya jengkel *nah* bosan *gitu*, kalau *jobsheet*-nya kita bisa *ngerjainnya* ya kita *enjoy aja*.

8. Bagaimana cara yang dilakukan guru untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar?

Informan:

Apa ya?, ya mungkin masuk *guyon*, di ajak *guyon gitu*. Kalo pak Rany kan *udah jobsheet* tinggal *terus* masuk *cuma guyon-guyon* sebentar pagi *terus* keluar lagi *udah*.

9. Bagaimanakah kondisi semangat belajar siswa?

Informan:

Kalo pelajarannya Pak Rany ya *seneng*, seneng semua.

10. Apa sajakah yang dilakukan untuk menjaga dan meningkatkan semangat belajar siswa?

Informan:

(Sambil tertawa) apa ya? Banyak *kok*, menghibur diri, ya *cari* kesibukan sendiri, kalau misalnya *jobsheet* apa *bosen* kan bisa sambil *dengerin* musik apa-apa *gitu*, ya kalau itu di selingi *game* juga bisa, kalau sesekali *nggak* apa-apa tapi kalau sering *nggak* boleh, *pokokmen* kalau *jobsheet* nya sampai *nggak dikerjain* itu *nggak* boleh.

Lampiran 21

PERHITUNGAN VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN

MOTIVASI SISWA

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	17	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	17	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Keterangan: Karena indeks nilai *alpha* lebih besar dari standar minimum

($0,756 > 0,7$) maka dapat disimpulkan instrumen Tes siswa adalah reliabel.



Cronbach's Alpha	N of Items
.903	25

Butir Soal nomor 1 (S1)	=	0,444	(Tidak Valid)
Butir Soal nomor 2 (S2)	=	0,202	(Tidak Valid)
Butir Soal nomor 3 (S3)	=	0,670	(Valid)
Butir Soal nomor 4 (S4)	=	0,584	(Valid)
Butir Soal nomor 5 (S5)	=	0,853	(Valid)
Butir Soal nomor 6 (S6)	=	0,530	(Valid)
Butir Soal nomor 7 (S7)	=	0,725	(Valid)
Butir Soal nomor 8 (S8)	=	0,649	(Valid)
Butir Soal nomor 9 (S9)	=	0,491	(Valid)
Butir Soal nomor 10 (S10)	=	0,921	(Valid)
Butir Soal nomor 11 (S1)	=	0,648	(Valid)
Butir Soal nomor 12 (S2)	=	0,023	(Tidak Valid)
Butir Soal nomor 13 (S3)	=	0,724	(Valid)
Butir Soal nomor 14 (S4)	=	0,201	(Tidak Valid)
Butir Soal nomor 15 (S5)	=	0,511	(Valid)
Butir Soal nomor 16 (S6)	=	0,653	(Valid)
Butir Soal nomor 17 (S7)	=	0,580	(Valid)
Butir Soal nomor 18 (S8)	=	0,456	(Tidak Valid)
Butir Soal nomor 19 (S9)	=	0,709	(Valid)
Butir Soal nomor 20 (S10)	=	0,690	(Valid)
Butir Soal nomor 21 (S10)	=	0,502	(Valid)
Butir Soal nomor 22 (S10)	=	0,598	(Valid)
Butir Soal nomor 23 (S10)	=	0,584	(Valid)

Butir Soal nomor 24 (S10) = 0,423 (Tidak Valid)

Butir Soal nomor 25 (S10) = 0,511 (Valid)

Masing-masing butir yang memiliki skor lebih besar dari r_{tabel} (0,482) dinyatakan Valid yaitu butir nomor (3,4,5,6,7,8,9,10,11,13,15,16,17,19,20,21,22,23 dan 25), sementara masing-masing butir yang memiliki skor lebih kecil dari r_{tabel} (0,482) dinyatakan Tidak Valid yaitu butir nomor (1,2,12,14,18, dan 24). Butir yang tidak valid harus dikeluarkan dari analisis selanjutnya. Cara mengeluarkan dari analisis selanjutnya adalah dengan menyorot pada nomor butir yang tidak valid kemudian pindahkan ke kotak kosong sebelah kiri kotak *Items*.

Berikut hasil analisisnya:

Butir Soal nomor 15 (S5)	=	0,511	(Valid)
Butir Soal nomor 16 (S6)	=	0,653	(Valid)
Butir Soal nomor 17 (S7)	=	0,580	(Valid)
Butir Soal nomor 19 (S9)	=	0,709	(Valid)
Butir Soal nomor 20 (S10)	=	0,690	(Valid)
Butir Soal nomor 21 (S10)	=	0,502	(Valid)
Butir Soal nomor 22 (S10)	=	0,598	(Valid)
Butir Soal nomor 23 (S10)	=	0,584	(Valid)
Butir Soal nomor 25 (S10)	=	0,511	(Valid)

Lampiran 22

PERHITUNGAN VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN TANGGAPAN SISWA

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	17	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	17	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.737	31

Keterangan: Karena indeks nilai *alpha* lebih besar dari standar minimum ($0,737 > 0,7$) maka dapat disimpulkan instrumen tanggapan siswa adalah reliabel.

Butir Pernyataan nomor 1 (P1)	=	0,207	(Tidak Valid)
Butir Pernyataan nomor 2 (P2)	=	0,435	(Tidak Valid)
Butir Pernyataan nomor 3 (P3)	=	0,330	(Tidak Valid)
Butir Pernyataan nomor 4 (P4)	=	0,678	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 5 (P5)	=	0,570	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 6 (P6)	=	0,525	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 7 (P7)	=	0,561	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 8 (P8)	=	-0,041	(Tidak Valid)
Butir Pernyataan nomor 9 (P9)	=	0,418	(Tidak Valid)
Butir Pernyataan nomor 10 (P10)	=	0,836	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 11 (P11)	=	0,771	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 12 (P12)	=	-0,110	(Tidak Valid)
Butir Pernyataan nomor 13 (P13)	=	0,585	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 14 (P14)	=	0,236	(Tidak Valid)
Butir Pernyataan nomor 15 (P15)	=	-0,336	(Tidak Valid)
Butir Pernyataan nomor 16 (P16)	=	0,187	(Tidak Valid)
Butir Pernyataan nomor 17 (P17)	=	0,782	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 18 (P18)	=	0,693	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 19 (P19)	=	0,189	(Tidak Valid)
Butir Pernyataan nomor 20 (P20)	=	0,752	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 21 (P21)	=	0,453	(Tidak Valid)
Butir Pernyataan nomor 22 (P22)	=	0,664	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 23 (P23)	=	0,405	(Tidak Valid)

Butir Pernyataan nomor 24 (P24)	=	0,764	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 25 (P25)	=	0,801	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 26 (P26)	=	0,501	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 27 (P27)	=	0,322	(Tidak Valid)
Butir Pernyataan nomor 28 (P28)	=	0,839	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 29 (P29)	=	0,680	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 30 (P30)	=	0,710	(Valid)

Masing-masing butir yang memiliki skor lebih besar dari r_{tabel} (0,482) dinyatakan Valid yaitu butir nomor (4,5,6,7,10,11,13,17,18,20,22,24,25,26,28,29 dan 30), sementara masing-masing butir yang memiliki skor lebih kecil dari r_{tabel} (0,482) dinyatakan Tidak Valid yaitu butir nomor (1,2,3,8,9,12,14,15,16,19,21,23 dan 27). Butir yang tidak valid harus dikeluarkan dari analisis selanjutnya. Cara mengeluarkan dari analisis selanjutnya adalah dengan menyorot pada nomor butir yang tidak valid kemudian pindahkan ke kotak kosong sebelah kiri kotak *Items*.

Berikut hasil analisisnya:

Korelasi

	P4	P5	P6	P7	P10	P11	P13	P17	P18	P20	P22	P24	P25	P26	P28	P29	P30	TOTAL	
P4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 .283 17	.283 .271 17	.383 .373 17	.231 .373 17	.841 .006 17	-.536 .028 17	.419 .004 17	.597 .011 17	.340 .192 17	.340 .162 17	.813 .008 17	.853 .004 17	.419 .081 17	.422 .081 17	.871 .003 17	.234 .366 17	.540 .025 17	.878 .003 17
P5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.283 .271 17	1 .150 17	.383 .003 17	.889 .003 17	.228 .384 17	.492 .039 17	-.249 .395 17	.474 .068 17	.849 .005 17	.185 .453 17	.573 .018 17	.817 .008 17	.853 .008 17	.617 .004 17	.853 .004 17	.306 .232 17	.644 .091 17	.573 .017 17
P6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.383 .373 17	.283 .301 17	1 .013 17	.888 .013 17	.200 .276 17	.485 .043 17	-.010 .969 17	.337 .198 17	.475 .004 17	.256 .333 17	.598 .020 17	.510 .036 17	.429 .088 17	.857 .004 17	.308 .234 17	.521 .032 17	.525 .030 17	.525 .030 17
P7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.231 .373 17	.889 .003 17	.383 .003 17	1 .013 17	.324 .204 17	.803 .019 17	-.035 .995 17	.339 .033 17	.530 .193 17	.530 .026 17	.288 .243 17	.867 .010 17	.574 .016 17	.717 .081 17	.887 .010 17	.267 .125 17	.562 .019 17	.561 .019 17
P10	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.841 .006 17	.228 .364 17	.383 .278 17	.231 .204 17	1 .000 17	-.948 .022 17	.562 .014 17	.664 .024 17	.438 .078 17	.748 .001 17	.662 .004 17	.818 .009 17	.218 .418 17	.662 .004 17	.571 .017 17	.528 .030 17	.838 .000 17	.838 .000 17
P11	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.536 .028 17	.482 .000 17	.495 .043 17	.933 .010 17	.933 .002 17	1 .012 17	.593 .001 17	.727 .007 17	.454 .003 17	.878 .003 17	.518 .015 17	.577 .005 17	.849 .005 17	.744 .000 17	.462 .000 17	.836 .000 17	.771 .000 17	.771 .000 17
P13	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.419 .094 17	.249 .395 17	-.010 .888 17	.035 .995 17	.549 .022 17	.593 .012 17	1 .007 17	.825 .007 17	.378 .015 17	.576 .016 17	.334 .581 17	.243 .348 17	.467 .059 17	.138 .998 17	.414 .099 17	.289 .240 17	.544 .024 17	.589 .014 17
P17	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.597 .011 17	.838 .006 17	.482 .038 17	.818 .033 17	.582 .014 17	.727 .031 17	1 .007 17	.200 .002 17	.458 .004 17	.519 .001 17	.749 .001 17	.883 .001 17	.542 .025 17	.748 .001 17	.833 .006 17	.820 .008 17	.782 .000 17	.782 .000 17
P18	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.340 .182 17	.474 .054 17	.337 .188 17	.339 .183 17	.884 .004 17	.454 .097 17	.578 .015 17	.700 .017 17	1 .000 17	.411 .101 17	.505 .036 17	.747 .001 17	.817 .000 17	.268 .320 17	.673 .003 17	.813 .006 17	.578 .018 17	.883 .002 17
P20	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.340 .182 17	.849 .005 17	.474 .028 17	.538 .028 17	.438 .078 17	.679 .003 17	.578 .018 17	1 .001 17	.855 .004 17	.411 .101 17	1 .000 17	.485 .048 17	.883 .010 17	.381 .121 17	.588 .013 17	.493 .044 17	.669 .092 17	.752 .001 17
P22	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.812 .009 17	.195 .453 17	.288 .333 17	.288 .263 17	.748 .001 17	.518 .033 17	.334 .191 17	.395 .039 17	.450 .070 17	1 .000 17	.512 .035 17	.432 .063 17	.348 .171 17	.572 .035 17	.244 .176 17	.372 .141 17	.864 .004 17	.864 .004 17
P24	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.453 .049 17	.573 .016 17	.588 .026 17	.887 .010 17	.882 .004 17	.577 .015 17	.243 .348 17	.749 .001 17	.747 .009 17	.483 .036 17	.512 .000 17	1 .000 17	.838 .047 17	.381 .000 17	.888 .000 17	.348 .000 17	.715 .001 17	.764 .000 17
P25	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.419 .094 17	.889 .003 17	.510 .016 17	.574 .016 17	.812 .006 17	.849 .005 17	.481 .059 17	.803 .000 17	.811 .000 17	.804 .010 17	.432 .883 17	.830 .000 17	1 .000 17	.420 .084 17	.830 .000 17	.758 .000 17	.712 .001 17	.881 .000 17
P26	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.422 .092 17	.817 .008 17	.428 .088 17	.717 .001 17	.210 .419 17	.381 .132 17	.138 .988 17	.542 .028 17	.298 .320 17	.301 .121 17	.348 .171 17	.381 .167 17	.420 .094 17	1 .000 17	.458 .064 17	.481 .744 17	.501 .040 17	.501 .040 17
P28	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.871 .003 17	.889 .004 17	.857 .004 17	.807 .010 17	.862 .004 17	.764 .008 17	.414 .098 17	.749 .001 17	.872 .003 17	.598 .013 17	.512 .035 17	.866 .000 17	.830 .000 17	.459 .384 17	1 .000 17	.819 .008 17	.715 .001 17	.839 .000 17
P29	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.234 .389 17	.306 .232 17	.385 .234 17	.387 .125 17	.571 .017 17	.482 .059 17	-.299 .290 17	-.833 .006 17	.872 .009 17	.493 .044 17	.344 .176 17	.846 .000 17	.758 .000 17	.385 .744 17	.816 .008 17	1 .000 17	.652 .001 17	.888 .003 17
P30	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.848 .025 17	.844 .005 17	.521 .032 17	.582 .019 17	.528 .030 17	.838 .008 17	-.944 .024 17	.828 .006 17	.878 .015 17	.888 .002 17	.372 .541 17	.718 .001 17	.712 .001 17	.481 .079 17	.715 .001 17	.852 .005 17	1 .005 17	.718 .001 17
TOTAL	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.878 .003 17	.878 .017 17	.825 .018 17	.881 .019 17	.839 .000 17	.771 .009 17	.582 .014 17	.693 .002 17	.752 .001 17	.884 .000 17	.764 .000 17	.881 .000 17	.501 .843 17	.838 .000 17	.880 .000 17	.710 .000 17	1 .001 17	1 .001 17

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

- Butir Pernyataan nomor 3 (S3) = 0,670 (Valid)
- Butir Pernyataan nomor 4 (P4) = 0,584 (Valid)
- Butir Pernyataan nomor 5 (P5) = 0,853 (Valid)
- Butir Pernyataan nomor 6 (P6) = 0,530 (Valid)
- Butir Pernyataan nomor 7 (P7) = 0,725 (Valid)
- Butir Pernyataan nomor 8 (P8) = 0,649 (Valid)
- Butir Pernyataan nomor 9 (P9) = 0,491 (Valid)
- Butir Pernyataan nomor 10 (P10) = 0,921 (Valid)
- Butir Pernyataan nomor 11 (P1) = 0,648 (Valid)

Butir Pernyataan nomor 13 (P3)	=	0,724	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 15 (P5)	=	0,511	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 16 (P6)	=	0,653	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 17 (P7)	=	0,580	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 19 (P9)	=	0,709	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 20 (P10)	=	0,690	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 21 (P10)	=	0,502	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 22 (P10)	=	0,598	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 23 (P10)	=	0,584	(Valid)
Butir Pernyataan nomor 25 (P10)	=	0,511	(Valid)

Lampiran 23

PERHITUNGAN VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN TES

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	15	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.720	10



0,720 > 0,7 = Reliable

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
S1	34.29	13.471	.441	.687
S2	34.29	13.471	.315	.718
S3	34.35	14.618	.243	.724
S4	34.65	13.493	.704	.655
S5	34.65	13.993	.485	.682
S6	33.88	14.610	.405	.695
S7	34.24	15.441	.277	.713

S8	34.12	15.860	.133	.733
S9	34.53	13.765	.537	.674
S10	34.06	14.184	.420	.692

Analisis output:

Analisis validitas instrument tes didasarkan pada korelasi antar skor butir dengan skor total. Untuk mengetahui besarnya indeks korelasi antara skor butir dengan skor total dapat dilihat pada *Output Item Total Statistic* pada kolom *Corrected Item Total Correlation*.

Berdasarkan *output* diatas dapat diketahui bahwa besarnya indeks korelasi masing-masing butir terhadap skor total adalah :

Butir Soal nomor 1 (S1)	=	0,441	(Valid)
Butir Soal nomor 2 (S2)	=	0,315	(Valid)
Butir Soal nomor 3 (S3)	=	0,243	(Tidak Valid)
Butir Soal nomor 4 (S4)	=	0,704	(Valid)
Butir Soal nomor 5 (S5)	=	0,485	(Valid)
Butir Soal nomor 6 (S6)	=	0,405	(Valid)
Butir Soal nomor 7 (S7)	=	0,277	(Tidak Valid)
Butir Soal nomor 8 (S8)	=	0,133	(Tidak Valid)
Butir Soal nomor 9 (S9)	=	0,537	(Valid)
Butir Soal nomor 10 (S10)	=	0,420	(Valid)

Masing-masing butir yang memiliki skor lebih besar dari standar minimum (0,3) dinyatakan Valid yaitu butir nomor (1,3,4,5,6,9 dan 10), sementara masing-masing butir yang memiliki skor lebih kecil dari standar minimal (0,3) dinyatakan Tidak Valid yaitu butir nomor (3,7 dan 8). Butir yang tidak valid harus

dikeluarkan dari analisis selanjutnya. Cara mengeluarkan dari analisis selanjutnya adalah dengan menyorot pada nomor butir yang tidak valid kemudian pindahkan ke kotak kosong sebelah kiri kotak *Items*.

Berikut hasil analisis selanjutnya

Scale: ALL VARIABLES

		N	%
Cases	Valid	17	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	17	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Cronbach's Alpha	N of Items
.736	7

Keterangan: Karena indeks nilai *alpha* lebih besar dari standar minimum ($0,736 > 0,7$) maka dapat disimpulkan instrumen Tes siswa adalah reliabel.

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
S1	22.65	8.493	.484	.696
S2	22.65	7.993	.431	.721
S4	23.00	9.000	.634	.673
S5	23.00	9.125	.490	.696
S6	22.24	9.816	.362	.723
S9	22.88	8.985	.532	.687
S10	22.41	9.757	.310	.734

Butir Soal nomor 1 (S1)	=	0,484	(Valid)
Butir Soal nomor 2 (S2)	=	0,431	(Valid)
Butir Soal nomor 4 (S4)	=	0,634	(Valid)
Butir Soal nomor 5 (S5)	=	0,490	(Valid)
Butir Soal nomor 6 (S6)	=	0,362	(Valid)
Butir Soal nomor 9 (S9)	=	0,532	(Valid)
Butir Soal nomor 10 (S10)	=	0,310	(Valid)

Lampiran 30

HASIL PERHITUNGAN OBSERVASI PENERAPAN *SOFT SKILLS* PADA PEMBELAJARAN PJBL PERTEMUAN 1

No Item									Nilai	Persentase	Kriteria	Kategori
	SB		B		CB		R					
	Jumlah	Skor	Jumlah	Skor	Jumlah	Skor	Jumlah	Skor				
1	7	28	8	24	2	4	0	0	56	82.35	Baik	Kerjasama Tim
2	8	32	8	24	1	2	0	0	58	85.29	Sangat Baik	Kekompakan
3	8	32	5	15	4	8	0	0	55	80.88	Baik	Stabilitas Tim
4	5	20	8	24	4	8	0	0	52	76.47	Baik	Kepemimpinan
5	6	24	9	27	2	4	0	0	55	80.88	Baik	Kemampuan Memotivasi
Rata-rata									55.2	81.18		

HASIL PERHITUNGAN OBSERVASI PENERAPAN *SOFT SKILLS* PADA PEMBELAJARAN PJBL PERTEMUAN 2

No Item									Nilai	Persentase	Kriteria	Kategori
	SB		B		CB		R					
	Jumlah	Skor	Jumlah	Skor	Jumlah	Skor	Jumlah	Skor				
1	7	28	10	30	0	0	0	0	58	85.29	Sangat Baik	Kerjasama Tim
2	11	44	4	12	2	4	0	0	60	88.24	Sangat Baik	Kekompakan
3	9	36	6	18	2	4	0	0	58	85.29	Sangat Baik	Stabilitas Tim
4	9	36	5	15	3	6	0	0	57	83.82	Sangat Baik	Kepemimpinan
5	8	32	8	24	1	2	0	0	58	85.29	Sangat Baik	Kemampuan Memotivasi
Rata-rata									58.2	85.59		

Lampiran 31

HASIL OBSERVASI PENILAIAN PRODUK PERTEMUAN 2

No Item									Nilai	Persentase	Kriteria	Kategori
	SB		B		CB		R					
	Jumlah	Skor	Jumlah	Skor	Jumlah	Skor	Jumlah	Skor				
1	6	24	7	21	4	8	0	0	53	77.94	Baik	Penyampaian Materi
2	8	32	7	21	2	4	0	0	57	83.82	Sangat Baik	Isi Materi
3	6	24	5	15	6	12	0	0	51	75.00	Baik	Kemampuan dalam Menanggapi Pertanyaan
Rata-rata									53.67	78.92		

Lampiran 32**HASIL NILAI AKHIR PRE TEST DAN POST TES KELAS XI MM1**

Responden	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
R1	74	83
R2	66	83
R3	74	83
R4	82	86
R5	72	86
R6	68	80
R7	64	83
R8	84	86
R9	72	74
R10	76	80
R11	78	89
R12	70	74
R13	90	94
R14	60	86
R15	72	83
R16	72	86
R17	72	86

Lampiran 33

PERHITUNGAN STATISTIK TERHADAP *PRE TEST* DAN *POST TEST* (UJI T)

Hipotesis

Ho : $m_1 < m_2$

Ha : $m_1 \geq m_2$

Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan rumus:

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

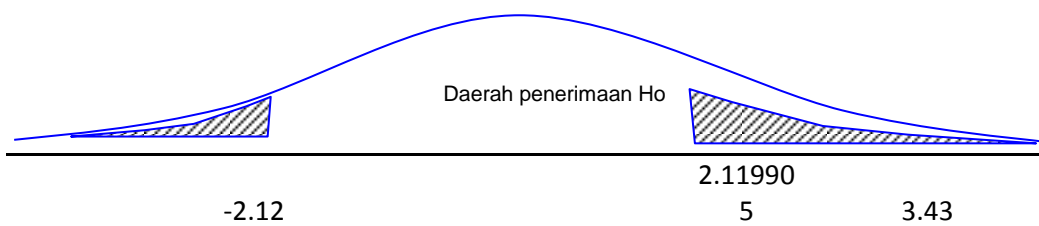
Ho diterima apabila $t < t_{(1-1/2\alpha)(n1+n2-2)}$

No	Resp	X_{e1}	X_{e2}	D	d	d^2
1	R 1	74	83	9.00	9.00	81.00
2	R 2	66	83	17.00	17.00	289.00
3	R 3	74	83	9.00	9.00	81.00
4	R 4	82	86	4.00	4.00	16.00
5	R 5	72	80	8.00	8.00	64.00
6	R 6	68	83	15.00	15.00	225.00
7	R 7	84	86	2.00	2.00	4.00
8	R 8	64	74	10.00	10.00	100.00
9	R 9	72	80	8.00	8.00	64.00
10	R 10	76	80	4.00	4.00	16.00
11	R 11	78	89	11.00	11.00	121.00
12	R 12	70	74	4.00	4.00	16.00
13	R 13	90	94	4.00	4.00	16.00
14	R 14	60	86	26.00	26.00	676.00
15	R 15	72	83	11.00	11.00	121.00
16	R 16	72	86	14.00	14.00	196.00
17	R 17	72	80	8.00	8.00	64.00
Jumlah		1246.00	1410.00	164.00	164.00	2150.00
Rata-rata		73.29	82.94	9.65		

$$MD = \frac{\Sigma D}{N} = \frac{164.00}{17} = 9.65$$

$$t = \frac{9.65}{\sqrt{\frac{2150.0000}{17 \cdot 17 \cdot 1}}} = 3.43$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan db = 17 - 1 = 16 diperoleh $t_{(0.95)(16)} = 2,120$



Karena t berada pada daerah penolakan H_0 , maka dapat disimpulkan ada perbedaan hasil pre test dan post-test.

Lampiran 34

UJI NORMALITAS DATA PRE TEST KELAS XI MULTIMEDIA

Hipotesis :

Ho : Data berdistribusi normal

Ha : Data tidak berdistribusi normal

Pengujian hipotesis dengan rumus :

$$\chi^2_h = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Kriteria

Ho diterima jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$

Nilai maksimal = 90

Panjang kelas = 5

Nilai minimum = 60

Rata-rata = 73,47

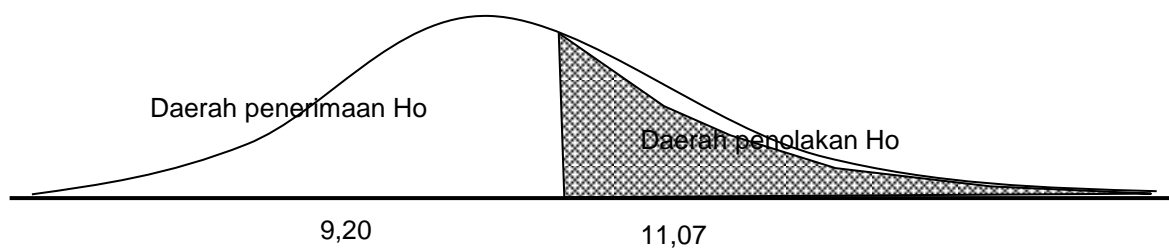
Rentang = 30

n = 15

Banyak kelas = 6

Interval	Batas Kelas	fo	fh	(fo-fh)	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
60-64	59,5	2	0.41	1.60	2.54	6.28
65-69	64,5	2	2.00	0.00	0.00	0.00
70-74	69,5	6	5.09	0.91	0.82	0.16
75-79	74,5	2	5.09	-3.09	9.57	1.88
80-85	79,5	2	2.00	0.00	0.00	0.00
86-90	84,5	1	0.41	0.60	0.35	0.87
Jumlah		15	15	0.00	13.29	9.20

Untuk $\alpha = 5\%$ dengan dk = 6-1 = 5 diperoleh $\chi^2_{tabel} = 11,07$



Didapatkan $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, jadi data berdistribusi normal

UJI NORMALITAS DATA POST TEST KELAS XI MULTIMEDIA

Hipotesis :

Ho : Data berdistribusi normal

Ha : Data tidak berdistribusi normal

Pengujian hipotesis dengan rumus :

$$\chi^2_h = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Kriteria

Ho diterima jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$

Nilai maksimal = 94

Panjang kelas = 5

Nilai minimum = 74

Rata-rata = 83,19

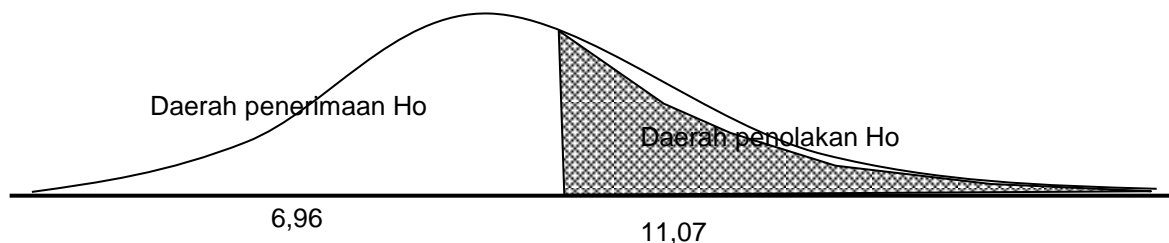
Rentang = 30

n = 17

Banyak kelas = 6

Interval	Batas Kelas	fo	fh	(fo-fh)	(fo-fh) ²	(fo-fh) ² /fh
74-77	73,5	2	0.46	1.54	2.37	5.17
78-80	77,5	3	2.27	0.73	0.54	0.24
81-83	80,5	5	5.77	-0.77	0.60	0.10
84-86	83,5	5	5.77	-0.77	0.60	0.10
87-90	86,5	1	2.27	-1.27	1.61	0.71
91-94	90,5	1	0.46	0.54	0.29	0.64
Jumlah		17	17	0.00	6.01	6.96

Untuk $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 6-1 = 5$ diperoleh $\chi^2_{tabel} = 11,07$



Didapatkan $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, jadi data berdistribusi normal

UJI HOMOGENITAS KELAS XI MULTIMEDIA

Hipotesis :

Ho : Varians data homogen

Ha : Varians data tidak homogen

Pengujian hipotesis dengan rumus :

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$
$$F = \frac{54,02}{24,33} = 2,32$$

H_0 diterima apabila $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$

dengan taraf signifikansi 5% dengan $dk = 17 - 1 = 16$ diperoleh $F_{\text{tabel}} = 4,120$.

$2,32 \leq 4,120$ maka data varians homogen.

Lampiran 35

HASIL ANALISIS DATA PENELITIAN						
No	Kode	Pre Test	Post Test	kriteria	Gain	
		Nilai	Nilai		g	Kriteria
1	R 1	74.00	83.00	Tuntas	0.35	Sedang
2	R 2	66.00	83.00	Tuntas	0.50	Sedang
3	R 3	74.00	83.00	Tuntas	0.35	Sedang
4	R 4	82.00	86.00	Tuntas	0.22	Rendah
5	R 5	72.00	86.00	Tuntas	0.50	Sedang
6	R 6	68.00	80.00	Tuntas	0.38	Sedang
7	R 7	64.00	83.00	Tuntas	0.53	Sedang
8	R 8	84.00	86.00	Tuntas	0.13	Rendah
9	R 9	72.00	74.00	Tuntas	0.07	Rendah
10	R 10	76.00	80.00	Tuntas	0.17	Rendah
11	R 11	78.00	89.00	Tuntas	0.50	Sedang
12	R 12	70.00	74.00	Tuntas	0.13	Rendah
13	R 13	90.00	94.00	Tuntas	0.40	Sedang
14	R 14	60.00	86.00	Tuntas	0.65	Sedang
15	R 15	72.00	83.00	Tuntas	0.39	Sedang
16	R 16	72.00	86.00	Tuntas	0.50	Sedang
17	R 17	72.00	80.00	Tuntas	0.29	Rendah
Jumlah		1246.00	1416.00		6.04	
Ratarata (%)		73.29	83.29		0.37	Sedang
Varians		53.97	24.35			
Standar deviasi		7.35	4.93			
Maksimal		90.00	94.00			
Minimal		60.00	74.00			

Lampiran 36


UNNES

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 6035 /UN37.1.1/TU/2015
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2015/2016

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat :

1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Tanggal 30 Desember 2015

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA :

Menunjuk dan menugaskan kepada:
 Nama : Drs. Wardi, M.Pd
 NIP : 196003181987031002
 Pangkat/Golongan : III/B
 Jabatan Akademik : Asisten Ahli
 Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
 Nama : ISNA LAILI HIKMAH
 NIM : 1102412097
 Jurusan/Prodi : Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan
 Topik : Pengembangan Model Pembelajaran Learning by Project berbasis Mobile Apps

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

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


 1102412097
 FM-03-AKD-24/Rev. 00

DITETAPKAN DI : SEMARANG
 PADA TANGGAL : 4 Januari 2016
 DEKAN

 UNNES
 Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
 NIP 195604271986031001

Lampiran 37



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Dekanat FIP Unnes, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon / Fax: (024) 8508019. Laman : <http://fip.unnes.ac.id/>

No : 1090 /UN37.1.1/TU/2016
 Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala SMK Negeri 11 Semarang
 di Semarang

Kami beritahukan dengan hormat bahwa, dalam rangka penyusunan skripsi/Tugas Akhir mahasiswa tersebut di bawah ini

Nama : Isna Laili Hikmah
 NIM : 1102412097
 Program Studi : Kurikulum Teknologi dan Pendidikan

Bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul : **Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berorientasi *Soft Skill* sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi**, yang akan dilaksanakan pada :

Tanggal : April
 Tempat : SMK Negeri 11 Semarang

Sehubungan dengan hal di atas, kami mohon untuk diberikan ijin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian, atas perhatian dan ijinnya kami sampaikan terima kasih.

Semarang, 12 April 2016
 a.n Dekan
 Pembantu Dekan Bid. Akademik



Dr. Edy Purwanto, M.Si
 NIP. 196301211987031001

Tembusan :

1. Dekan
2. Ketua Jurusan TP

 Universitas Negeri Semarang

Lampiran 38

	<p>PEMERINTAH KOTA SEMARANG DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 11 SEMARANG Jl. Raya Banyumanik Semarang 50267 Telp. (024) 7472008 Fax. (024) 7272008 Email: smkn11_smg@yahoo.co.id Office: smkn11smg.sch.id Website: http://smkn11smg.net</p>	
<p><u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor: 800/425/2016</p>		
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini:</p>		
Nama	:	Drs. H. Ahmad Ishom, M.Pd.
NIP	:	19621219 199303 1 007
Pangkat/Gol	:	Pembina Utama Muda (Gol IV/c)
Jabatan	:	Kepala SMK Negeri 11 Semarang
<p>Dengan ini menerangkan bahwa:</p>		
Nama	:	Isna Laili Hikmah
NIP	:	1102412097
Perguruan Tinggi	:	Universitas Negeri Semarang (UNNES)
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan
Program Studi	:	Kurikulum Teknologi dan Pendidikan
<p>Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SMK Negeri 11 Semarang dengan judul <i>" Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Berorientasi Soft Skill pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi Studi Kasus (Kelas XI Multimedia SMK Negeri 11 Semarang).</i></p>		
<p>Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.</p>		
<p>Semarang, 27 April 2016 Kepala Sekolah</p>  <p>Drs. H. Ahmad Ishom, M.Pd. NIP 19621219 199303 1 007</p>		

Lampiran 39

Dokumentasi

Pelaksanaan uji soal uraian pada kelas XI MM 3 SMK N 11 Semarang





Implementasi Pembelajaran *Project Based Learning* Berorientasi *Sot Skills* pada mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi (Materi *Stop Motion*)

Lampiran 40

Catatan Revisi Ujian Skripsi

 UNNES <small>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</small>	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES) Kantor: Gedung H & 4 Kampus, Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Rektor: (024)8508081 Fax (024)8508082, Puren I: (024) 8508001 Website: www.unnes.ac.id - E-mail: unnes@unnes.ac.id		 Certificate ID110964 Certificate ID110964-07
	FORMULIR CATATAN REVISI UJIAN SKRIPSI I		
No. Dokumen FM-01-AKD-20	No. Revisi 01	Hal 1 dari 1	Tanggal Terbit 1 September 2012

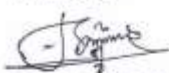
Nama : ISNA LAILI HIKMAH
 NIM : 1102412097
 Judul Skripsi : Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning berorientasi Soft Skills Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi (Studi Kasus Kelas XI Multimedia SMK N 11 Semarang)

1. Diperjelas lagi antara judul, rumusan masalah, dan simpulan terutama konisisi dan relevansinya.
2. Rumusan masalah disesuaikan dengan pendataan eksperimen atau rumusan masalah diubah berdasarkan metode yg dipilih. Hal ini berdampak juga pd analisisnya.
3. Landasan teori merujuk pada model of teaching yang antara syntax dan effect.
4. Tata ulang perbitangan hasil penelitian secara keseluruhan.
5. Perkuat dasar teori motivasi.
6. konisisi antara rumusan masalah dan metodologi.

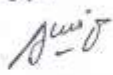
6. Revisi dilakukan paling lambat 90 .. hari, terhitung mulai tanggal 22-juni s/d 22- Sep-2016

7. Apabila melebihi batas waktu yang disepakati, maka mahasiswa sanggup melakukan penelitian kembali ke lapangan dan diujikan kembali.

Mahasiswa



ISNA LAILI HIKMAH
Penguji 1


 Drs. Budiyo, MS

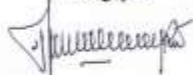
Semarang, 22-Juni 2016

Sekretaris



Dr. Yuli Utanto, M.Si
Penguji 3

Penguji 2



Dra. Istyarini, M.Pd



Drs. Wardi, M.Pd