

**PERSEPSI SISWA TENTANG PEMBELAJARAN INOVATIF YANG  
MENYENANGKAN DI SMK N TEKNOLOGI SE-DIY**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Teknik dan Perencanaan



Oleh  
**RETNO APRIYATI**  
**09505241024**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**JANUARI 2014**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **"PERSEPSI SISWA TENTANG PEMBELAJARAN INOVATIF YANG MENYENANGKAN DI SMK N TEKNOLOGI SE-DIY "** ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipertahankan di depan dewan penguji tugas akhir skripsi program studi Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

Yogyakarta 6 Januari 2014

Dosen Pembimbing,



A. Manap, M.T.

NIP. 19520801 197803 1 004

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Retno Apriyati  
NIM : 09505241024  
Prodi : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan –S1  
Fakultas : Teknik  
Judul TAS : Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan  
di SMK N Teknologi se-DIY

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri di bawah tema penelitian payung dosen atas nama Bambang Sutjiroso, M.Pd, Drs. A. Manap, M.T dan Suparman, M.Pd, Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2013. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Januari 2014

Yang menyatakan,



Retno Apriyati  
NIM. 09505241024

## HALAMAN PENGESAHAN



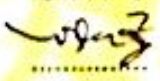
Tugas Akhir Skripsi

### PERSEPSI SISWA TENTANG PEMBELAJARAN INOVATIF YANG MENYENANGKAN DI SMK N TEKNOLOGI SE-DIY

Disusun oleh  
**RETNO APRIYATI**  
**09505241024**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal, 17 Januari 2014

#### TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. Drs. H. A. Manap, M.T.	Ketua/Sekretaris /Pembimbing		20/01/2014
2. Drs. Suparman, M.Pd.	Penguji Utama I		20/01/2014
3. Drs. V. Lilik Hariyanto, M Pd.	Penguji Utama II		22/01/2014

Yogyakarta, Januari 2014

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Moch Bruni Triyono, M.Pd.  
NIP. 19560216 198603 1 003

## PERSEMBAHAN

- 🔗 Almh Ibu, Bapak, Simbah Putri, dik Eldi, pakde Sis, bude Gimah dan semua keluarga besar yang senantiasa memberi doa dan dukungan.
- 🔗 Resty, Riska, Rizky, ferRa, dan teman-teman seperjuangan jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan angkatan 2009, dan teman-teman KKN PPL SMK N 2 Pengasih tahun 2012 yang menemani perjalananku di bangku kuliah.
- 🔗 Segenap warga SMK Negeri 2 Pengasih, SMK Negeri 2 Wonosari, SMK Negeri 2 Depok dan SMK Negeri 2 Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan, arahan, ijin, dan kemudahan dalam membantu melakukan penelitian.

## MOTTO

“ Karena Allah tahu apa yang kita butuhkan, Berdoa itu bukan tentang meminta, berdoa adalah bersyukur atas semua nikmat Allah untuk kita”  
(Penulis)

*“Discipline is the bridge between goals and accomplishment”*

*“enjoy your own life without comparing it with that of another”  
(Marquins de Condorcet)*

# PERSEPSI SISWA TENTANG PEMBELAJARAN INOVATIF YANG MENYENANGKAN DI SMK N TEKNOLOGI SE-DIY

Oleh  
Retno Apriyati  
NIM. 09505241024

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang, (1) strategi pembelajaran inovatif yang menyenangkan, (2) pemberian tugas di luar jam pelajaran pada pembelajaran inovatif yang menyenangkan, (3) pemberian *reward*/penghargaan dalam pembelajaran inovatif yang menyenangkan, (4) media pembelajaran inovatif yang menyenangkan, (5) pembelajaran inovatif yang menyenangkan.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif survey. Populasi penelitian ini adalah siswa SMK N eks-RSBI Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY. SMK N yang termasuk dalam eks-RSBI adalah SMK N 2 Yogyakarta, SMK N 2 Depok, SMK N 2 Pengasih dan SMK N 2 Wonosari. Untuk pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *proportional sampling*. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 292 siswa kelas X, XI, XII Prograk Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta, SMK N 2 Depok, SMK N 2 Pengasih dan SMK N 2 Wonosari, penentuan jumlah sampel ditentukan menggunakan Tabel *Krejcie Morgan* dengan interval kepercayaan sebesar 95%,. Teknik pengumpulan data dengan metode angket. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif (rerata).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan termasuk dalam kategori cukup menyenangkan dengan skor rerata 69,91%. Pada indikator strategi pembelajaran inovatif yang menyenangkan termasuk dalam kategori cukup menyenangkan dengan skor rerata 65,71%. Senada dengan hasil diatas, pada pemberian tugas di luar jam pelajaran yang menyenangkan termasuk dalam kategori cukup menyenangkan dengan skor rerata 64,51%.Sementara itu persepsi siswa tentang pembelajaran inovatif dengan pemberian *reward* / penghargaan yang menyenangkan termasuk dalam kategori menyenangkan dengan rerata 73,63%.Persepsi siswa tentang media pembelajaran inovatif yang menyenangkan termasuk dalam kategori menyenangkan dengan rerata 74,13%. Hasil tersebut sangat memungkinkan karena dalam penelitian ini sifatnya masih persepsi tentang bayangan pembelajaran inovatif yang diberikan. Persepsi siswa sangat dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu, kepribadian, tingkat kemampuan dan kemauannya.

Kata kunci : Persepsi, pembelajaran inovatif, pembelajaran menyenangkan

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga karya tulis ini dapat terselesaikan. Skripsi yang berjudul " Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan di SMK N Teknologi se-DIY" dapat diselesaikan dengan baik dan lancar. Penulis menyadari bahwa keberhasilan menyelesaikan tugas akhir skripsi itu tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. A. Manap, M.T. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
2. Drs. Suparman, M.Pd. dan Drs. V. Lilik H, M.Pd. selaku penguji I dan penguji II yang telah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS.
3. Dr. Amat Jaedun, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama berkuliah hingga selesai.
4. Bapak Agus Santoso, M.Pd dan Dr. Amat Jaedun, M.Pd. selaku Ketua Jurusan dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
5. Bapak Dr. Moch Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Bapak Kepala Sekolah dan semua guru, SMK N 2 Yogyakarta, SMK N 2 Depok, SMK N 2 Pengasih dan SMK N 2 Wonosari yang telah memberi ijin dan membantu saya dalam pengambilan data.
7. Almh. Ibu, bapak dan semua pihak yang telah memberikan semangat dan dukungannya hingga selesainya studi saya.

Dalam penulisan skripsi ini masih kurang dari sempurna sehingga perlu perbaikan. Oleh karena itu penulis akan menerima dengan senang hati saran dan kritikan yang sifatnya membangun terhadap penelitian ini. Penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Yogyakarta, Januari 2014  
Penulis,

Retno Apriyati  
09505241024

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO & PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN ABSTRAK.....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
 <b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penulisan .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	5
 <b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....</b>	 <b>7</b>
A. Deskripsi Teori .....	7
1. Persepsi .....	7
2. Pembelajaran Inovatif .....	11
3. Pembelajaran yang Menyenangkan .....	34
B. Penelitian yang Relevan .....	36
C. Kerangka Berfikir .....	37
D. Pertanyaan Peneliti .....	37



<b>BAB III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>39</b>
A. Desain Penelitian .....	39
B. Variabel Penelitian .....	40
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	40
D. Tempat dan Waktu Penelitian .....	43
E. Teknik Pengumpulan Data .....	43
F. Instrumen Penelitian .....	44
G. Uji Instrumen .....	45
1. Uji Validitas Instrumen .....	45
2. Uji Reliabilitas Instrumen .....	48
H. Teknik Analisa Data .....	49
 <b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	 <b>51</b>
A. Deskripsi Tempat Penelitian .....	51
B. Hasil Analisa Data.....	52
1. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang strategi pembelajaran inovatif yang menyenangkan .....	52
2. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran inovatif dengan pemberian tugas diluar jam pelajaran yang menyenangkan .....	55
3. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran inovatif dengan pemberian <i>reward</i> yang menyenangkan.....	58
4. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang media pembelajaran inovatif yang menyenangkan .....	60
5. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran inovatif yang menyenangkan .....	63
C. Pembahasan .....	67
1. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang strategi pembelajaran inovatif yang menyenangkan .....	67

2. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran inovatif dengan pemberian tugas diluar jam pelajaran yang menyenangkan .....	69
3. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran inovatif dengan pemberian <i>reward</i> yang menyenangkan.....	70
4. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang media pembelajaran inovatif yang menyenangkan .....	71
5. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran inovatif yang menyenangkan .....	73
<b>BAB V. SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>75</b>
A. Simpulan .....	75
B. Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>81</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Desain Penelitian .....	39
Gambar 2.	Grafik Kategori Berdasar Distribusi Normal .....	50
Gambar 3.	Hlistogram Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan Se-DIY tentang Strategi Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan.....	54
Gambar 4.	Hlistogram Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan Se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif dengan Pemberian Tugas Diluar Jam Pelajaran yang Menyenangkan.....	57
Gambar 5.	Hlistogram Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan Se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif dengan Pemberian <i>Reward</i> yang Menyenangkan .....	60
Gambar 6.	Hlistogram Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan Se-DIY tentang Media Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan.....	62
Gambar 7.	Hlistogram Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan Se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan .....	66
Gambar 8.	Diagram Batang Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan tentang Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan Pada Tiap Indikator.....	67

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Jumlah Sampel Penelitian .....	42
Tabel 2.	Penskoran Alternatif Jawaban Instrumen Penelitian.....	44
Tabel 3.	Kisi- kisi instrumen penelitian .....	45
Tabel 4.	Hasil Uji Validitas .....	47
Tabel 5.	Interprestasi dari Nilai $r$ .....	49
Tabel 6.	Kategorisasi Distribusi Normal .....	50
Tabel 7.	Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Strategi Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan .....	53
Tabel 8.	Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Strategi Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan.....	54
Tabel 9.	Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif dengan Pemberian Tugas Diluar Jam Pelajaran yang Menyenangkan.....	55
Tabel 10.	Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif dengan Pemberian Tugas Diluar Jam Pelajaran yang Menyenangkan.....	57
Tabel 11.	Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif dengan Pemberian <i>Reward</i> yang Menyenangkan.....	58
Tabel 12.	Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif dengan Pemberian <i>reward</i> yang Menyenangkan .....	59
Tabel 13.	Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Media Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan .....	61
Tabel 14.	Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Media Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan .....	62

Tabel 15.	Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan .....	64
Tabel 16.	Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan .....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen penelitian .....	81
Lampiran 2. Surat permohonan validasi.....	83
Lampiran 3. Surat pernyataan validasi.....	84
Lampiran 4. Surat – surat ijin penelitian .....	85
Lampiran 5. Hasil Penelitian .....	96
Lampiran 6. Uji validitas instrumen .....	108
Lampiran 7. Uji reliabilitas instrumen .....	125

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Saat ini pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Manusia dengan segala persoalan dan kegiatannya secara dinamis dituntut untuk mampu beradaptasi dan memecahkan segala persoalan yang sudah dihadapi saat ini. Tentunya dalam memecahkan segala persoalan dibutuhkan kecerdasan, kreativitas, dan kearifan agar dalam menyelesaikan masalah tidak menimbulkan masalah yang lebih sulit.

Untuk menciptakan manusia yang berkualitas tentu tidak terlepas dari dunia pendidikan. Karena pendidikan merupakan salah satu wadah untuk melahirkan generasi yang berkualitas dan mandiri. Oleh karena itu, pendidikan juga dituntut memiliki kualitas yang baik.

Undang – undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, mengemukakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat 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 rangka mencapai tujuan pendidikan yakni, agar siswa mampu 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, maka dibutuhkan suatu sistem pembelajaran yang bermakna.

Pembelajaran akan bermakna jika peserta didik mengalami apa yang mereka pelajari bukan hanya mengetahuinya. Seperti salah satu prinsip paling penting dalam psikologi pendidikan adalah pendidik tidak boleh hanya memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik harus mampu membangun pengetahuan dari dirinya sendiri. Untuk dapat menerapkan hal itu, pendidik dapat memberikan ide – ide yang mampu membuat peserta didik menggunakan strateginya sendiri dalam belajar (Kemendiknas, 2010: 2).

Untuk mencapai hasil pemahaman siswa sesuai harapan diperlukan suatu perbaikan mutu pendidikan dan pengajaran. Perbaikan mutu pendidikan dan pengajaran senantiasa harus tetap diupayakan dan dilaksanakan dengan jalan meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui peningkatan kualitas pembelajaran, siswa akan semakin termotivasi dan belajar, daya kreativitasnya akan semakin meningkat, positif sikapnya, bertambah jenis pengetahuan dan keterampilan yang dikuasai, dan semakin mantap pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Berbagai usaha telah dilakukan oleh pengelola pendidikan untuk memperoleh kualitas atau kuantitas pendidikan dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa. Langkah ini merupakan langkah awal untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas harus dipenuhi melalui peningkatan kualitas dan kuantitas tenaga kependidikannya serta dengan pembaruan kurikulum sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, tuntutan zaman dan pembangunan, serta penyediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai.

Peningkatan kualitas tenaga guru terus dilakukan dalam upaya pencapaian tujuan belajar. Hal ini dilakukan karena peranan guru dalam pembelajaran tidak hanya sebagai pemberi informasi saja, tetapi juga sebagai motivator dan fasilitator. Guru harus dapat menciptakan kondisi lingkungan belajar yang nyaman sehingga siswa dapat tertarik dengan materi pembelajaran



yang diajarkan. Untuk mampu menciptakan hal tersebut guru perlu mengetahui cara belajar yang sesuai dengan keinginan siswa.

Pendapat tentang pembelajaran yang menyenangkan antara guru dan siswa mungkin berbeda karena adanya perbedaan konsep pemikiran. Dan kurangnya rambu-rambu tentang penerapan pembelajaran yang sesuai untuk siswa. Maka perlu adanya suatu penelitian yang meneliti tentang pandangan siswa tentang pembelajaran yang menyenangkan sehingga guru mengetahui pembelajaran yang diinginkan siswa .

Mengingat luasnya pengetahuan mengenai pembelajaran yang sesuai dengan keinginan siswa, penelitian ini menitikberatkan pada pembelajaran inovatif yang sesuai dengan keinginan siswa.

Penelitian ini dilakukan di SMK N Teknologi se-DIY untuk dapat diteliti pembelajaran inovatif yang diinginkan oleh siswa. Agar model pembelajaran yang digunakan dapat sesuai dengan keinginan siswa dan mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peneliti mengambil judul “Persepsi siswa tentang Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan di SMK N Teknologi se-DIY.”

## **B. Identifikasi masalah**

Dari latar belakang masalah tersebut diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana persepsi siswa SMK N Teknologi se-DIY tentang pembelajaran inovatif yang menyenangkan?
2. Bagaimana proses pembelajaran inovatif di SMK N Teknologi se-DIY?

3. Bagaimana pemberian materi pembelajaran yang inovatif di SMK N Teknologi se-DIY?
4. Bagaimana penerapan media pembelajaran yang inovatif di SMK N Teknologi se-DIY?
5. Bagaimana cara evaluasi pembelajaran yang inovatif di SMK N Teknologi se-DIY?

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan yang diidentifikasi dan penelitian ini merupakan tahap awal dari penelitian tentang pembelajaran inovatif di SMK N Teknologi se-DIY , maka penelitian ini hanya dibatasi pada persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran inovatif yang menyenangkan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang ada maka permasalahan dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang strategi pembelajaran inovatif yang menyenangkan?
2. Bagaimana persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pemberian tugas di luar jam pelajaran pada pembelajaran inovatif yang menyenangkan?
3. Bagaimana persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pemberian *reward*/penghargaan dalam pembelajaran inovatif di yang menyenangkan?

4. Bagaimana persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang media pembelajaran inovatif yang menyenangkan?
5. Bagaimana persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran inovatif yang menyenangkan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran :

1. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang strategi pembelajaran inovatif yang menyenangkan.
2. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pemberian tugas di luar jam pelajaran pada pembelajaran inovatif yang menyenangkan.
3. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pemberian *reward*/penghargaan dalam pembelajaran inovatif di yang menyenangkan.
4. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang media pembelajaran inovatif yang menyenangkan.
5. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran inovatif yang menyenangkan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi bagi penelitian berikutnya di masa yang akan datang, terutama yang berhubungan dengan hal yang sama.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi sekolah

- 1) Memberikan gambaran mengenai persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif yang diinginkan oleh siswa.
- 2) Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menyempurnakan proses belajar mengajar.

### b. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini bermanfaat sebagai salah satu wahana dalam penerapan teori-teori yang diperoleh selama menjalani studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
- 2) Penelitian ini bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan wawasan baru tentang model pembelajaran, khususnya tentang pembelajaran inovatif yang menyenangkan.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Deskripsi Teori**

#### **1. Persepsi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), persepsi adalah “tanggapan langsung dari suatu serapan atau proses seseorang mengenai beberapa hal melalui panca indera.” Sedangkan menurut Rakhmat Jalaludin (1988 : 51), “persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa atau hubungan – hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.”

Senada dengan hal tersebut, Makmuri Muchlas (2008 : 112) mengemukakan bahwa persepsi adalah proses yang lebih luas dari sensasi , yang melibatkan interaksi yang kompleks dari seleksi, organisasi dan interpretasi. Meskipun persepsi sebagian besar tergantung pada objek-objek pancaindra sebagai data kasar namun proses kognitif dapat memfilter, memodifikasi atau mengubah total data ini. Selain itu, menurut Thoha Idris (1999 : 123), “persepsi pada hakekatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang dalam memahami setiap informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan dan penciuman.”

Dari beberapa definisi yang dijabarkan, maka dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan tanggapan langsung dari suatu proses kognitif yang dialami oleh setiap individu dalam memahami setiap informasi tentang lingkungannya, melalui panca indera baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan dan penciuman.

Syarat terjadinya persepsi menurut Bimo Walgito (1997:54) sebagai berikut :

- a. Adanya objek yang dipersepsikan. Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor
- b. Adanya alat indera atau reseptor yaitu alat untuk menerima stimulus, disamping itu harus ada pula syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf yaitu otak sebagai pusat kesadaran. dan sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan syaraf motorik.
- c. Untuk menyadari atau untuk mengadakan persepsi sesuatu diperlukan pula adanya perhatian yang merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam mengadakan persepsi. Syarat terjadinya persepsi perlu adanya proses fisik, fisiologis dan psikologis.

Persepsi seseorang tidaklah timbul begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh beberapa faktor baik yang bersifat internal maupun eksternal. Menurut Miftah Thoha (2010 : 149-157) faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi proses belajar (learning), motivasi dan kepribadiannya. Sedangkan faktor eksternal meliputi intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan, gerakan dan hal- hal baru berikut ketidakasingan.

Sedangkan menurut Makmuri Muchlas (2008 : 119- 122) faktor- faktor yang mempengaruhi persepsi adalah sebagai berikut :

- a. Pelaku persepsi, jika seseorang melihat target dan mencoba memberi interpretasi tentang yang dilihatnya, interpretasi tersebut sangat dipengaruhi oleh karakteristik pribadinya ( masing – masing pelaku persepsi). Dan

terdapat tiga karakteristik pribadi yang dapat mempengaruhi persepsi yaitu perhatian, pengalaman masa lalu dan ekspektasi.

- b. Objek/target persepsi, Karakteristik dalam target persepsi yang sedang diobservasi mempengaruhi segala hal yang dipersepsikan. Gerakan, suara, ukuran dan berbagai atribut lainnya dapat memperbaiki cara persepsi objek yang kita lihat sebelumnya.
- c. Dari dalam konteks situasi dimana persepsi itu dibuat. Elemen- elemen dalam lingkungan sekitar dapat mempengaruhi persepsi kita. Dalam hal ini bukan target maupun pelaku persepsi yang berubah melainkan situasinya yang berbeda.

Selain itu Wirawan (2002: 49) menjelaskan menjelaskan faktor-faktor terbentuknya persepsi sebagai berikut:

- a. Perhatian; seluruh rangsang yang ada disekitar kita tidak dapat kita tangkap sekaligus, tetapi harus difokuskan pada satu atau dua objek saja. Perbedaan perhatian antara orang satu dengan lainnya menyebabkan terjadinya perbedaan persepsi.
- b. Set; perbedaan tempat akan menyebabkan perbedaan persepsi.
- c. Kebutuhan; kebutuhan sesaat maupun menetap dalam diri individu akan mempengaruhi persepsi orang tersebut. Kebutuhan yang berbeda-beda akan menyebabkan persepsi yang berbeda pula bagi tiap-tiap individu.
- d. Sistem Nilai; sistem nilai yang berlaku didalam masyarakat juga berpengaruh terhadap persepsi seseorang.
- e. Ciri Kepribadian; pola kepribadian yang dimiliki oleh individu akan menghasilkan persepsi yang berbeda-beda.

Dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa persepsi dipengaruhi oleh faktor- faktor sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal terdapat dalam diri pelaku persepsi, jika seseorang memerlukan persepsi, persepsi tersebut sangat dipengaruhi oleh karakteristik pribadinya ( masing – masing pelaku persepsi). Dan terdapat tiga karakteristik pribadi yang dapat mempengaruhi persepsi yaitu perhatian, pengalaman masa lalu dan ekspektasi.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal terdapat pada objek persepsi dan lingkungan, Objek/target persepsi adalah karakteristik dalam target persepsi yang sedang diobservasi mempengaruhi segala hal yang dipersepsikan. Gerakan, suara, ukuran dan berbagai atribut lainnya dapat memperbaiki cara persepsi objek yang kita lihat sebelumnya. Sedangkan lingkungan adalah situasi dimana persepsi itu dibuat pada lingkungan yang berbeda akan menimbulkan persepsi yang berbeda.

Proses terjadinya persepsi menurut Bimo Walgito (1997: 54- 56) objek menimbulkan stimulus dan stimulus mengenai alat indera atau reseptor (proses fisik). Stimulus yang diterima oleh alat indera dilanjutkan syaraf sensoris ke otak, sehingga individu dapat menyadari apa yang ia terima dengan reseptor itu sebagai suatu akibat dari stimulus yang diterimanya. Proses yang terjadi dalam otak atau pusat kesadaran inilah yang dinamakan proses psikologis. Dengan demikian taraf terakhir dari proses persepsi adalah individu menyadari tentang apa yang diterima melalui alat indera.



Respon sebagai akibat dari persepsi dapat diambil oleh individu dalam berbagai macam bentuk. Keadaan ini menunjukkan bahwa individu tidak hanya dikenai satu stimulus saja, melainkan individu dikenai berbagai macam stimulus yang ditimbulkan oleh keadaan sekitar (Bimo Walgito , 1997:55). Tetapi tidak semua stimulus akan diberikan responnya. Hanya beberapa stimulus yang menarik individu yang akan diberikan respon. Sebagai akibat dari stimulus yang dipilih dan diterima oleh individu, individu menyadari dan memberikan respon sebagai reaksi.

Dengan demikian maka yang dipersepsikan oleh individu selain tergantung ada stimulusnya juga tergantung pada keadaan individu itu sendiri. Menurut Bimo Walgito (1997 : 56) stimulus yang akan mendapat pemilihan dari individu tergantung pada bermacam- macam faktor, salah satu faktornya adalah perhatian dari individu yang merupakan aspek psikologis individu dalam mengadakan persepsi.

Berdasarkan uraian tersebut, dalam penelitian ini yang dimaksud dengan persepsi siswa tentang pembelajaran inovatif yang menyenangkan adalah gambaran tentang pembelajaran yang diinginkan siswa setelah mengalami pembelajaran dengan bermacam- macam metode dan media pembelajaran.

## **2. Pembelajaran Inovatif.**

Pembelajaran menurut Sudjana dalam (Sugihartono dkk, 2007 : 80) merupakan setiap upaya yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sementara pembelajaran menurut Gulo dalam (Sugihartono dkk, 2007:84) adalah usaha untuk menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar.

Sedangkan Nasution dalam (Sugihartono dkk, 2007: 80) mendefinisikan pembelajaran sebagai aktifitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik- baiknya dan menghubungkan dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar.

Dari definisi yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha upaya yang dilakukan guru untuk menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang baik dan memberikan pelayanan agar siswa dapat belajar.

Dalam UU no 18 Th 2002 tentang sistem nasional penelitian, pengembangan, dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi, inovasi adalah kegiatan penelitian, pengembangan, dan/atau perekayasaan yang bertujuan mengembangkan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, atau cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada ke dalam produk atau proses produksi.

Dari definisi tentang pembelajaran dan inovasi tersebut, dapat dijelaskan bahwa pembelajaran inovatif adalah suatu usaha upaya yang dilakukan guru dengan mengembangkan penerapan pengetahuan baru atau cara baru untuk menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang baik dan memberikan pelayanan agar siswa dapat belajar.

Dalam proses pembelajaran paling tidak ada 4 komponen yang digunakan. 4 komponen tersebut yaitu:

a. Strategi pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas perlu adanya strategi pembelajaran untuk dapat memberikan pengalaman kepada para siswa sehingga mereka dapat membangun pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan.

Menurut Sharon. E.S, dkk (2011 : 23) strategi pengajaran adalah cara melibatkan para pemelajar dalam kegiatan belajar mengajar tertentu. Strategi merupakan prosedur pengajaran yang dipilih untuk membantu para pemelajar meraih tujuan mereka atau menginternalisasi konten. Sedangkan menurut Kemp (Sanjaya Wina, 2008 : 126 ) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Selanjutnya, dengan mengutip pemikiran J. R David (Sanjaya Wina, 2008 : 126 ) menyatakan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.

Dari pernyataan ahli tentang strategi pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah prosedur pengajaran yang bersifat konseptual dan dipilih untuk membantu para siswa meraih tujuan pembelajaran atau menginternalisasi konten secara efektif dan efisien.

Agar dapat melakukan pembelajaran dengan strategi yang tepat, guru harus mengetahui macam-macam strategi pembelajaran terlebih dahulu. Menurut Moh Dimiyati dan Mudjiono (1993 : 172 - 173) strategi pembelajaran dibagi menjadi 2 jenis, yaitu strategi ekspositori dan strategi inkuiri. Perilaku mengajar dengan strategi ekspositori juga dinamakan model ekspositori. Model pengajaran ekspositori merupakan kegiatan mengajar yang terpusat pada guru menurunkan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran deduktif. Guru aktif memberikan penjelasan atau informasi terperinci tentang bahan pengajaran. Tujuan utama pengajaran

ekspositori adalah memindah-kan pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai kepada siswa, dan hal yang esensial pada bahan pengajaran harus disampaikan kepada siswa. Sedangkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa menurunkan strategi pembelajaran *inkuiri*. Perilaku mengajar dengan strategi inkuiri merupakan pengajaran yang mengharuskan siswa mengolah pesan sehingga memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai. Dalam model *inkuiri* siswa dirancang untuk terlibat dalam melakukan *inkuiri*, dan model pengajaran yang berpusat pada siswa. Tujuan utama model *inkuiri* adalah mengembangkan kemampuan intelektual, berpikir kritis, dan mampu memecahkan masalah secara ilmiah

Berdasarkan pendekatan yang digunakan, secara umum ada dua strategi pembelajaran yaitu strategi yang berpusat pada guru (*teacher centre oriented*) dan strategi yang berpusat pada peserta didik (*student centre oriented*). Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru menggunakan strategi ekspositori, sedangkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik menggunakan strategi diskoveri inkuiri (*discovery inquiry*). (Dewi Andadari, 2013 : <http://dewandadari.wordpress.com/2013/05/22/strategi-pembelajaran/>)

Selain itu, Berikut ini adalah macam- macam strategi pembelajaran di dalam kelas menurut Sharon. E.S, dkk (2011: 30-49) :

- 1) Presentasi, dalam sebuah presentasi, guru menyajikan, mendramatisasi atau menyebarkan informasi kepada siswa. Komunikasi dikendalikan oleh guru dengan respons segera dan interaksi yang terbatas antara guru dengan siswa.
- 2) Demonstrasi, dalam sebuah demonstrasi para pemelajar melihat contoh nyata atau aktual dari sebuah ketrampilan atau prosedur. Untuk dipelajari. Demonstrasi dapat direkam lalu diputar ulang sebagai video. Namun untuk interaksi dua arah sebaiknya demonstrasi dilakukan

secara langsung oleh instruktur agar siswa dapat mengadopsi sikap atau nilai-nilai yang diperlihatkan oleh instruktur.

- 3) Latihan dan Praktik, dalam latihan dan praktik, para siswa dibimbing melewati serangkaian latihan dan praktik yang dirancang untuk meningkatkan penguasaan dan pengetahuan konten spesifik atau sebuah ketrampilan baru.
- 4) Tutorial adalah seorang manusia, peranti lunak komputer atau materi cetakan khusus yang menyajikan konten, mengajukan pertanyaan atau persoalan, meminta respons para siswa, menganalisis respons tersebut, memberikan umpan balik yang tepat dan memberikan praktik hingga siswa menunjukkan level dasar kompetensi.
- 5) Diskusi adalah pertukaran gagasan dan opini diantara para siswa dan guru. Diskusi merupakan cara yang bermanfaat dalam menakar pengetahuan, ketrampilan dan sikap dari sekelompok siswa sebelum mengakhiri tujuan pembelajaran.
- 6) Belajar kooperatif adalah belajar secara berkelompok agar siswa mendapat keuntungan dari potensi belajar siswa lain. Strategi pembelajaran ini diharapkan mampu meredam suasana kompetitif di kelas dan meningkatkan jiwa sosial siswa. Hal ini penting untuk mengajarkan kerjasama di dunia kerja masa depan.
- 7) Permainan, hal ini menimbulkan jiwa kompetitif dalam jiwa siswa. Strategi pembelajaran ini merupakan teknik yang sangat memotivasi terutama untuk konten yang membosankan dan repetitif.
- 8) Simulasi, hal ini melibatkan siswa menghadapi situasi kehidupan nyata dalam versi diperkecil. Simulasi memungkinkan praktik realistik tanpa

harus mengeluarkan biaya dan resiko. Simulasi mungkin melibatkan dialog peserta, manipulasi materi dan perlengkapan atau interaksi dengan komputer.

- 9) Penemuan, Strategi penemuan menggunakan pendekatan induktif atau penyeledikan untuk belajar. Strategi ini mengajarkan siswa untuk nelajar dari percobaan dan kesalahan. Tujuan strategi ini adalah untuk memacu pemahaman konten yang lebih mendalammelaui keterlibatan dengan konten tersebut.
- 10) Penyelesaian masalah, Penyelesaian masalah melibatkan penempatan siswa dalam peran aktif berhadapan dengan suatu masalah yang ditemukan di dunia nyata. Para siswa diberi pengetahuan terbatas, tetapi melalui kolaborasi dengan rekan, penelitian dan konsultasi dengan ahli, pengembangan siswa, kemudian menjelaskan dan mempertahankan solusi mengenai masalah tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ada dua strategi pembelajaran yaitu strategi ekspositori atau strategi yang berpusat pada guru (*teacher centre oriented*) dan strategi inkuiri atau strategi yang berpusat pada siswa (*student centre oriented*). strategi yang berpusat pada guru contohnya adalah presentasi oleh guru, demonstrasi dan tutorial. Sedangkan strategi yang berpusat pada siswa contohnya adalah presentasi yang dilakukan oleh siswa, latihan dan praktek, diskusi, belajar berkelompok, permainan, simulasi, penemuan dan pemecahan masalah oleh siswa.

Sebelum memilih strategi yang akan digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas, guru perlu mengetahui cara pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dengan siswa. Menurut Sharon. E.S, dkk hal – hal

yang perlu diperhatikan dalam memilih strategi pembelajaran adalah strategi yang digunakan mampu menarik perhatian (*attention*) siswa. Strategi yang dipilih harus relevan (*relevant*) dengan kebutuhan siswa dan materi pembelajaran. Berada pada satu tingkatan yang sesuai untuk membangun rasa percaya diri (*confidence*) siswa. Dan mampu memberi rasa kepuasan (*satisfaction*) dari apa yang siswa pelajari. Sedangkan menurut erickyonanda (2013 : <http://erickyonanda.wordpress.com/2013/05/17/strategi-pembelajaran/> ) Beberapa prinsip-prinsip yang mesti dilakukan oleh pengajar dalam memilih strategi pembelajaran secara tepat dan akurat, pertimbangan tersebut mesti berdasarkan pada penetapan, (1) Tujuan pembelajaran, (2) Aktivitas dan pengetahuan awal siswa, (3) integritas bidang studi/ pokok bahasan, (4) alokasi waktu dan sarana penunjang, (5) jumlah siswa, (6) pembawaan dan pengalaman pengajar.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan strategi pembelajaran adalah, (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) memperhatikan aktivitas dan pengetahuan awal siswa, (3) relevant dengan kebutuhan siswa dan materi pembelajaran, (4) memperhatikan alokasi waktu dan sarana penunjang, (5) memperhatikan jumlah siswa, (6) memperhatikan pembawaan dan pengalaman pengajar, (7) berada pada satu tingkatan yang sesuai untuk membangun rasa percaya diri (*confidence*) siswa, (8) mampu memberi rasa kepuasan (*satisfaction*), dan (9) mampu menarik perhatian (*attention*) siswa.

b. Pemberian Tugas Diluar Jam Pelajaran

Oemar Hamalik (2010 : 89), mengemukakan bahwa, suatu tugas adalah suatu satuan kecil tingkah laku (*performance*) yang mempunyai perangsang khusus yang dapat diidentifikasi kapan mulai terjadinya, yang mencakup serangkaian tindakan yang berkaitan satu dengan lainnya (urutan, waktu dan maksud) dan yang mempunyai hasil akhir yang spesifik yang dapat diidentifikasi.

Menurut Syaiful Sagala (2010 : 219), pemberian tugas adalah cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memberi tugas tertentu agar murid melakukan kegiatan belajar, kemudian harus mempertanggungjawabkannya. Tugas yang diberikan oleh guru dapat memperdalam bahan pelajaran, mengecek bahan yang telah dipelajari dan merangsang anak untuk aktif belajar baik secara individual maupun kelompok.

Mulyani Sumantri dan Johar Permana (1998 : 151), menyatakan bahwa metode pemberian tugas atau penugasan diartikan sebagai suatu cara interaksi belajar mengajar yang ditandai dengan adanya tugas dari guru untuk dikerjakan peserta didik di sekolah ataupun di rumah secara perorangan atau berkelompok.

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas adalah pemberian tugas merupakan cara interaksi belajar yang ditandai dengan adanya tugas atau pekerjaan tertentu dari guru yang harus dikerjakan siswa secara individual maupun kelompok untuk memperdalam bahan pelajaran dan memiliki hasil akhir.

Nana Syaodih Sukmadinata (2004 : 166) mengemukakan bahwa “salah satu prinsip belajar adalah kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat atau waktu.”

Berdasarkan teori di atas dapat diketahui bahwa kegiatan belajar dapat dilakukan disetiap waktu, dimana saja, kapan saja dan dapat dilakukan diluar jam pelajaran. Namun pada kenyataannya tidak semua siswa mau menggunakan waktunya untuk belajar diluar jam pelajaran. Sebaiknya siswa diberikan tugas di luar jam pelajaran agar waktu belajar siswa di luar jam sekolah dapat optimal. Selain itu siswa juga dapat



memperdalam materi pelajaran, mengecek materi yang telah dipelajari dan belajar secara aktif untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan sis.

Agar guru dapat memberikan tugas secara inovatif, guru perlu mengetahui jenis – jenis tugas, Slameto (2010: 87-88) menyatakan bahwa mengerjakan tugas dapat berupa pengerjaan tes/ ulangan atau ujian yang diberikan guru baik yang tertulis maupun lisan, tetapi juga termasuk membuat/ mengerjakan latihan- latihan yang ada dalam buku pegangan ataupun soal- soal buatan sendiri dan mengerjakan PR. Agar siswa berhasil dalam belajarnya maka siswa perlu mengerjakan tugas dengan sebaik-baiknya.

W.S. Winkel (2004: 309) mengemukakan bahwa pemberian tugas dapat dipandang dari 3 sudut yaitu :

- 1) Menurut tujuan instruksional yang harus dicapai; apakah tugas termasuk ranah kognitif, afektif, atau psikomotorik.
- 2) Menurut jumlah siswa yang mengerjakan; apakah tugas dikerjakan secara individu, kelompok kecil maupun kelompok besar.
- 3) Menurut kadar tuntutan atau pembedaan yang diberikan oleh tenaga pengajar.

Sedangkan Oemar Hamalik (2010 : 97) membedakan tugas menjadi 2 macam yaitu :

- 1) Tugas tindakan (*action tasks*), tugas yang dapat diamati dan melibatkan interaksi seseorang dengan orang lain. Tugas tindakan terdiri dari tugas tindakan dengan macam- macam urutan (*variable sequence action tasks*).

- 2) Tugas kognitif (*cognitive tasks*), tugas kognitif memiliki beberapa aspek yang diamati, tetapi pada umumnya bersifat mental.

Sedangkan Davies (moedjiono dan Moh. Dimyati, 1993:69) mengelompokkan jenis- jenis tugas sebagai berikut : (1) Tugas Latihan, (2) Tugas membaca atau mempelajari buku tertentu, (3) Tugas unit proyek, (4) Tugas eksperimen, (5) Tugas praktis

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tugas dibedakan menjadi 2 jenis yaitu

- 1) Tugas tindakan (*action tasks*), contohnya adalah tugas eksperimen, unit proyek, praktis dan latihan
- 2) Tugas kognitif ( *cognitive tasks*), contohnya adalah mempelajari buku atau materi dari suatu sumber belajar.

Dalam pemberian tugas ada hal- hal yang perlu diperhatikan. Menurut Moedjiono dan Moh, Dimyati (1993 : 70), syarat- syarat pemberian tugas yang dilakukan guru adalah, (1) Kejelasan dan ketegasan, (2) penjelasan mengenai kesulitan- kesulitan yang mungkin dihadapi, (3) diskusi tugas antara guru dengan siswa, (4) kesesuaian tugas dengan kemampuan dan minat siswa serta (5) kebermaknaan tugas. Selain itu, Roestiyah. N.K. (2001: 159) menyatakan bahwa metode pemberian tugas dapat dikatakan baik apabila memenuhi kriteria sebagai berikut, (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, (2) dapat dilaksanakan sesuai dengan kemampuan guru, (3) Tergantung kemampuan siswa, (4) melihat waktu penggunaannya, (5) Serasi dengan besarnya kelompok, (6) melihat fasilitas yang ada.

Sedangkan W.S. Winkel (2004: 569) menyatakan bahwa agar pemberian tugas memenuhi fungsi sebagai alat evaluasi, maka perlu diusahakan hal-hal sebagai berikut, (1) siswa mempunyai gambaran mengenai materi dan macam prestasi yang diharapkan, (2) siswa mengetahui berapa waktu yang diberikan kepadanya untuk menyelesaikan tugas dan kapan tugas tersebut diserahkan, (3) siswa mengetahui bahan baku apa yang harus dipergunakan, sumber yang dapat digunakan dan pengeluaran yang diperkenankan, (4) unsur-unsur apa yang akan dievaluasi dan berapa pengeluaran yang diperkenankan, (5) berapa halaman yang harus ditulis dan berapa lama harus dikerjakan.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa agar pemberian tugas dapat dilakukan dengan baik, maka kriteria yang harus dipenuhi adalah, (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, (2) Kejelasan dan ketegasan pemberian tugas, (3) penjelasan mengenai kesulitan- kesulitan yang mungkin dihadapi, (4) diskusi tugas antara guru dengan siswa, (5) Melihat waktu penggunaannya, (6) melihat fasilitas yang ada.

c. Pemberian *Reward* / Penghargaan

Guru merupakan orang yang paling bertanggung jawab dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa dikelas. Untuk menumbuhkan motivasi tersebut, tidak cukup dengan hanya memberikan pembelajaran yang menarik. Namun juga perlu menerapkan *reward*, karena dengan penerapan *reward* didalam kelas guru juga mampu menunjukkan perhatian pada siswa.

*"Reward is a thing given in recognition of service, effort, or achievement"* ( Oxford Dictionary : <http://www.oxforddictionaries.com/>

definition/english/reward). Sedangkan, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *reward* (hadiah) adalah “ganjaran sebagai pembalas jasa, dimana hadiah dapat dipakai untuk suatu balasan yang baik.” Sedangkan menurut Ngalm Purwantoro (1985 : 182) “ganjaran adalah salah satu alat pendidikan, maksudnya adalah sebagai alat untuk mendidik anak- anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.”

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *reward* adalah suatu metode penguatan positif yang bertujuan untuk memotivasi siswa agar mampu mempertahankan dan meningkatkan perilaku yang dianggap baik, yang dapat diungkapkan dalam bentuk pujian, pemberian hadiah dan lain sebagainya, sehingga siswa merasa dihargai atau merasa berguna serta hal positif lainnya. Maksud pemberian *reward* disini yang terpenting bukanlah hasilnya yang dicapai, melainkan dengan juga melihat proses belajar siswa agar dapat membentuk kata hati dan motivasi belajar dalam diri siswa.

Agar pemberian *reward* dapat mencapai sasaran yang dituju yaitu dapat digunakan dalam memotivasi siswa untuk memiliki semangat yang tinggi dalam pembelajaran, maka guru harus memerhatikan prinsip- prinsip pemberian *reward* menurut Prayitno (2009:142) berikut :

- 1) *Sasaran penguatan*, dapat ditinjau dari tingkah laku maupun prestasi siswa, penguatan seharusnya jelas sasaran dan sebab pemberiaannya agar prestasi dan motivasi belajar siswa dapat meningkat.

- 2) *Waktu pemberian penguatan* sebaiknya secepat mungkin agar hal ini dapat efektif dan tidak basi. Maka diperlukan suatu perhatian, kepekaan, dan spontanitas.
- 3) *Jenis penguatan* sebaiknya tidak berlebihan dan sewajarnya.
- 4) *Cara pemberian penguatan* sebaiknya pemberian penguatan wajar dan tidak dengan cara yang berlebihan. Misal pemberian hadiah sampai sekedar jabat tangan atau dengan pemberian ucapan selamat.
- 5) *Tempat pemberian penguatan* sebaiknya sesuai dengan tempat terjadinya. Namun untuk keperluan tertentu dan sesuai dengan kondisi pemberian penguatan itu sendiri, pelaksanaan pemberian hadiah dan semacamnya dapat dilakukan ditempat yang berbeda dengan syarat sebelumnya diberikan pendahuluan seperti ucapan selamat, pujian lisan dan lain sebagainya. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari kadaluarsa dalam penguatan.
- 6) *Pemberian penguatan* dilakukan sebagai sesuatu yang positif agar dapat mendorong motivasi belajar dan prestasi seperti itu lagi atau lebih baik. Semakin positif penguatan dirasakan oleh pelaku tingkah laku maka semakin efektif pemberian penguatan itu.

Selain itu menurut Mulyadi (2000 : 39) prinsip-prinsip yang melandasi penggunaan *reward* yaitu, (1) kehangatan, (2) kebermanaknaan, dan (3) menghindari respon yang negatif. Demikian pula, Buchari Alma (2008 : 32) menjelaskan beberapa prinsip penggunaan *reward* yaitu, (1) penuh hangat, antusias dan jujur, (2) hindari kritik dan hukuman, (3) bervariasi, (4) penuh arti bagi siswa, (5) bersifat pribadi dan (6) langsung atau segera.

Dari pendapat tentang prinsip-prinsip pemberian *reward* diatas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dalam pemberian *reward* adalah (1) kejelasan sasaran dan sebab pemberian *reward*, (2) diberikan langsung atau segera, (3) jenis hadiah dan cara pemberian wajar dan tidak berlebihan, (4) kesesuaian tempat perilaku dan pemberian *reward* , (5) mendorong motivasi siswa, (6) menghindari respon negatif seperti kritik berlebih dan hukuman.

Dalam pemberian *reward* sebaiknya efektif agar tujuan memberi motivasi belajar siswa dapat tercapai. Hal ini dapat dilakukan guru dengan menggali pengetahuan tentang tentang ragam atau macam dari *reward*. Menurut Amier Daien (2000 : 159) ganjaran dibedakan menjadi empat macam yaitu :

- 1) Pujian, suatu bentuk ganjaran yang paling mudah dilaksanakan. Pujian dapat berupa kata-kata seperti nah, lain kali akan lebih baik lagi, dan lain sebagainya. Selain dengan kata pujian dapat berupa isyarat seperti menunjukkan ibu jari, menepuk bahu, tepuk tangan dan lain sebagainya.
- 2) Penghormatan, ganjaran dalam bentuk penghormatan dapat berbentuk penobatan dan pemberian kekuasaan. Penobatan dilakukan dengan pemberian penghormatan didepan teman- temannya. Sedangkan pemberian kekuasaan dapat diberikan dengan pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu seperti meminta anak yang pandai mengerjakan tugas untuk mengerjakan di depan kelas.
- 3) Hadiah, ganjaran yang berbentuk barang. Namun ganjaran dalam bentuk barang ini terkadang menimbulkan pengaruh buruk bagi siswa. Hal ini disebabkan karena hanya hadiah itu yang dijadikan tujuan belajar siswa.

- 4) Tanda penghargaan, ganjaran ini tidak dapat dinilai dari segi harga dan kegunaannya tetapi dinilai dari segi kesan dan nilai kenang-kenangannya.

Sedangkan menurut Sardiman ( 2009 : 87) macam- macam reward adalah sebagai berikut :

- 1) *Pemberian angka atau nilai*, angka yang dimaksud adalah nilai atau tambahan nilai bagi siswa yang mengerjakan tugas dengan baik pemberian nilai ini secara tidak langsung dapat memotivasi siswa lain untuk mengerjakan tugas juga supaya mendapat penghargaan berupa nilai.
- 2) *Pemberian hadiah*, hadiah dapat juga disebut sebagai motivasi berprestasi sebagian siswa merasa senang dan bangga apabila dia diberikan hadiah atas prestasinya.
- 3) *Pemberian pujian*, dengan pujian yang tepat akan meningkatkan harga diri siswa, membentuk suasana yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar. hal ini akan berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar siswa.
- 4) *Pemberian penghargaan*, semua hal yang dilakukan oleh siswa harus dihargai agar siswa tidak merasa perbuatannya sia- sia. Penghargaan bisa diberikan kepada siswa dalam bentuk piagam, piala ataupun sertifikat.

Menurut Ngalim Purwantoro (1985 : 183) untuk menentukan ganjaran macam apakah yang baik diberikan kepada anak merupakan suatu hal yang sulit. Ganjaran sebagai alat pendidikan banyak sekali macamnya. Sebagai contoh ganjaran yang diberikan guru adalah (1) guru mengganggu

tanda senang dan membenarkan jawaban yang diberikan oleh seorang anak, (2) guru memberikan kata-kata yang menggembirakan (pujian).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa macam-macam pemberian *reward* yang dapat diberikan guru dalam proses pembelajaran yaitu, (1) penghormatan, (2) pemberian angka atau nilai, (3) pemberian hadiah, (4) pemberian pujian, (5) pemberian penghargaan,

#### d. Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana untuk memudahkan proses penyampaian pesan dari guru kepada siswa, dengan media yang diterapkan guru, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Menurut Azhar Arsyad ( 2010 : 3 ) media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Menurut Sharon E.S, dkk (2011 : 7) " Media adalah bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima."

Sedangkan menurut Gerach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2003: 3) menyatakan bahwa Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat- alat grafis, fotografis atau



elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana yang dapat memudahkan guru dalam penyampaian pesan dapat merangsang pikiran dan keinginan siswa untuk belajar.

Sebelum menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu mengetahui macam – macam media dalam pembelajaran.

Menurut W.S. Winkel (2004 : 320-321), media diklasifikasikan menjadi empat kategori, yaitu :

- 1) *Media visual yang tidak menggunakan proyeksi*, misalnya papan tulis, buku pelajaran, papan yang dapat ditemplei gambaran dan tulisan (display board), lembaran kertas besar yang dapat diganti- ganti (Flipcharts), Model, kliping dari surat kabar dan majalah poster serta model berskala besar atau kecil.
- 2) *Media visual yang menggunakan proyeksi*, seperti film, kaset video, proyektor, dan siaran televisi pendidikan.
- 3) *Media auditif*, seperti gramofon, kaset yang berisikan ceramah atau wawancara dengan seseorang, kaset ucapan bahasa, kaset musik maupun siaran radio.
- 4) *Media kombinasi visual auditif* yang diciptakan sendiri seperti serangkaian *slide* dikombinasikan dengan kaset audio atau diproduksi oleh perusahaan seperti disket video dan program komputer yang dapat berbicara.

Kemudian, menurut Yusuf Hadi Miarso, dkk (1986: 53), media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok yaitu :

- 1) Media audio visual gerak, merupakan media visual yang paling lengkap, yaitu menggunakan kemampuan audio visual dan gerak.
- 2) Media audio visual diam, media kedua dari segi kelengkapan kemampuannya karena ia memiliki semua kemampuan yang ada pada golongan sebelumnya kecuali gerak.
- 3) Media audio semi gerak, memiliki kemampuan menampilkan suara disertai gerakan titik secara linear, sehingga tidak dapat menampilkan gerakan nyata secara utuh.
- 4) Media visual gerak, memiliki kemampuan seperti golongan pertama namun tanpa penampilan suara.
- 5) Media visual diam, mempunyai kemampuan menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak dapat menampilkan suara maupun gerak.
- 6) Media audio, media yang hanya memanipulasi kemampuan-kemampuan suara semata.
- 7) Media cetak, merupakan media yang hanya mampu menampilkan informasi berupa huruf-angka dan simbol-simbol.

Sedangkan menurut Sharon E.S, dkk (2011 : 273-305) macam-macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah:

- 1) Pusat belajar, lingkungan yang serbang lengkap yang dirancang untuk meningkatkan kualitas belajar siswa baik secara individu maupun kelompok kecil.

- 2) Modul pengajaran, merupakan unit pembelajaran yang lengkap yang dirancang untuk digunakan oleh seorang siswa maupun sekelompok siswa tanpa kehadiran guru.
- 3) ILS (*integrated learning system*), merupakan bentuk penggunaan modul berbasis komputer yang merujuk pada serangkaian stasiun kerja komputer yang berjejaring dan dilengkapi dengan piranti lunak atau akses *online* ke sekumpulan modul atau mata pelajaran yang berurutan.
- 4) Perekayasa, adalah benda yang bisa dilihat dan dikelola dalam situasi belajar, benda yang digunakan dapat berupa benda aktual, model atau *prototype*.
- 5) Kit Multimedia, merupakan kumpulan materi pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu jenis yang disusun di seputaran satu topik tunggal.
- 6) Materi cetakan, berupa buku cetak, buku fiksi, buku nonfiksi, buklet, pamflet, panduan belajar, buku petunjuk, dan lembar kerja serta dokumen olahan yang dibuat oleh siswa dan guru.
- 7) Tempat *display*, digunakan untuk memajang media visual baik tulisan, foto, gambar, diagram, grafik atau poster. Tempat display dapat berupa papan kapur, *whiteboard*, papan elektronik, *bulletin board*, papan kain, papan magnetik, diagram putar, dan pameran.
- 8) Kunjungan Lapangan, sebuah pelajaran keluar kelas untuk mempelajari proses, masyarakat dan objek riil, hal ini sering digunakan untuk memberikan siswa pengalaman langsung dari tangan pertama.

- 9) *Display*, barisan objek, visual dan materi cetakan (misalnya label dan penjelasannya), sebagian besar *display* menyertakan informasi deskriptif mengenai objek atau visual yang ditampilkan.
- 10) *Diorama*, merupakan pajangan statis yang terdiri dari latar depan tiga dimensi dan latar belakang yang rata untuk membuat sebuah pemandangan yang realistis.

Dari pendapat tentang macam- macam media, dapat disimpulkan bahwa media dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) *Media visual yang tidak menggunakan proyeksi*, misalnya papan tulis, buku pelajaran, *whiteboard*, papan elektronik, *bulletin board*, papan kain, papan magnetik, Flipcharts, diorama, objek riil, prototype, kliping dari surat kabar dan majalah poster serta model berskala besar atau kecil. Media- media ini dapat ditempatkan dalam tempat *display* baik dalam pusat belajar, kelas maupun museum.
- 2) *Media visual yang menggunakan proyeksi*, seperti film, kaset video, proyektor, dan siaran televisi pendidikan.
- 3) *Media auditif*, seperti gramofon, kaset yang berisikan ceramah atau wawancara dengan seseorang, kaset ucapan bahasa, kaset musik maupun siaran radio.
- 4) *Media kombinasi visual auditif* yang diciptakan sendiri seperti serangkaian *slide* dikombinasikan dengan kaset audio atau diproduksi oleh perusahaan seperti disket video dan program komputer yang dapat berbicara (kit multimedia) selain itu penggunaan *integrated learning system* juga termasuk dalam kelompok ini..

Dalam penggunaan media pembelajaran guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari instruksional secara keseluruhan. Menurut Sharon E.S, dkk (2011 : 126) dalam pemilihan media pembelajaran hal-hal yang harus diperhatikan adalah, (1) selaras dengan standar hasil dan tujuan, (2) Informasi terbaru dan akurat, (3) Bahasa yang sesuai usia, (4) Tingkat keterkaitan dan keterlibatan, (4) kualitas teknis, (5) mudah digunakan, (6) bebas bias, (7) panduan penggunaan dan arahan.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2010 : 75) ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor.
- 2) Tepat untuk mendukung materi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes bertahan. Jika tidak tersedia waktu atau sumber daya lainnya untuk memproduksi tidak perlu dipaksakan.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Azhar Arsyad (2010 : 72) menyatakan bahwa dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut :

- 1) Motivasi. Harus ada kebutuhan, minat atau keinginan untuk belajar dari pihak siswa sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan.
- 2) Perbedaan individual. Siswa belajar dengan cara dan tingkatan kecepatan yang berbeda- beda.
- 3) Tujuan pembelajaran. Jika siswa diberitahukan apa yang diharapkan siswa pelajar melalui media pembelajaran tersebut, maka kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar.
- 4) Organisasi isi. Pembelajaran akan lebih mudah jika isi prosedur atau ketrampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan kedalam urutan yang bermakna.
- 5) Persiapan sebelum mengajar. Siswa sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai.
- 6) Emosi. Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan.
- 7) Partisipasi. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang siswa harus menginternalisasi informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya.
- 8) Umpan balik. Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya.

- 9) Penguatan (*reinforcement*). Apabila siswa berhasil belajar mereka didorong untuk terus belajar.
- 10) Latihan dan penguatan. Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan.
- 11) Penerapan. Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru.

Dari pendapat- pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media hal-hal yang harus diperhatikan adalah secara teknis maupun psikologis siswa. Dalam hal teknis pemilihan media yang harus diperhatikan adalah, (1) selaras dengan standar hasil dan tujuan, (2) Informasi terbaru dan akurat dan tepat untuk mendukung pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip atau generalisasi , (3) Bahasa yang sesuai usia, (4) Tingkat keterkaitan dan keterlibatan, (4) kualitas teknis, (5) mudah digunakan, (6) bebas bias, (7) panduan penggunaan dan arahan, (8) praktis, luwes bertahan, (9) perlu dilakukan pengelompokan sasaran. Sedangkan dalam hal psikologis yang harus diperhatikan adalah, (1) motivasi, (2) perbedaan individual, (3) tujuan pembelajaran, (4) Organisasi isi, (5) Persiapan sebelum mengajar, (6) Emosi, (7) Partisipasi, (8) Umpan balik, (9) Penguatan (*reinforcement*), (10) Latihan dan penguatan, Penerapan.

Guru dikatakan berhasil dalam pembelajaran jika mampu menimbulkan gairah belajar kepada siswanya. Siswa akan merasa senang dan termotivasi terhadap pelajaran yang diajarkan. Untuk bisa mewujudkan hal tersebut, kunci utamanya adalah guru harus pandai memilih media

yang tepat untuk mendukung pelajaran yang akan disampaikan. Namun penggunaan media yang monoton juga dapat mengurangi motivasi belajar siswa. Penggunaan media secara inovatif juga dapat menambah motivasi siswa dan tidak menimbulkan kebosanan dalam belajar.

### **3. Pembelajaran yang Menyenangkan**

Pembelajaran yang menyenangkan menurut PLPG (2012: 2), adalah pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan multi media. Penggunaan multi media akan dimungkinkan timbulnya kondisi yang beragam, tidak monoton sehingga suasana menjadi lebih menyenangkan. Senada dengan pendapat diatas, DePotter dan Hernachi (1992) yang diterjemahkan oleh Alawiyah A (1999: 8), menyatakan bahwa belajar yang menyenangkan adalah belajar yang menggunakan prinsip dan metode yang quantum. Belajar dengan menggabungkan tiga unsur keterampilan akademis, prestasi fisik, dan ketrampilan dalam hidup akan menghasilkan belajar yang efektif dan menyenangkan. Untuk mendukung kondisi yang menyenangkan, perlu dipersiapkan lingkungan fisik sehingga semua siswa merasa penting, aman, dan nyaman. Lingkungan ditata dengan taman yang indah agar nyaman. Ruangan harus terasa pas untuk kegiatan belajar seoptimal mungkin.

Melengkapi pendapat diatas, Menurut Marjohan (2009 : <http://www.wikimu.com/News/DisplayNews.aspx?id=15648>) menyatakan bahwa agar belajar menyenangkan dan memperoleh hasil yang optimal, maka guru dari balik dinding sekolah perlu memperkenalkan tentang keterampilan belajar, kemampuan dalam berkomunikasi dan memperoleh lingkungan yang Menyenangkan. Belajar jangan sampai merasa bosan karena gaya belajar yang monoton (belajar cuma sekedar mencatat perkataan guru dan menghafal melulu)



maka perlu tahu bagaimana cara membaca, mencatat, mengolah suasana hati, mengolah lingkungan, dan berkomunikasi dengan guru dan teman teman selama pembelajaran. Kemampuan dalam berkomunikasi menentukan suasana belajar menyenangkan atau tidak. Cara berbahasa itu ada 2 macam yaitu yang menyenangkan dan cara berbahasa yang mengecewakan. guru. Walaupun selalu mendorong anak agar jadi pintar dalam belajar namun kadang kala cara berbahasa kurang pas menurut pribadi sang anak. Gaya berbahasa yang kasar, cerewet, banyak mengomel, suka membentak, banyak memperolok-olokan, dan meremehkan harga diri adalah cara berbahasa negatif

Sementara itu Meier (2000) yang diterjemahkan oleh Rahmani Astuti (2003:36) menyatakan bahwa kegembiraan dalam belajar bukanlah suasana ribut dan hura-hura, namun merupakan kegembiraan yang membangkitkan minat, keterlibatan penuh, terciptanya makna, pemahaman, dan nilai yang membahagiakan pada diri pembelajar. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran *accelerated learning* adalah menyenangkan, memuaskan, membahagiakan, mencerdaskan, dan keberhasilan siswa sebagai manusia.

Dan kunci belajar yang menyenangkan, menurut Amir Tengku Ramly (2009 : [http://www.kabarindonesia.com/berita.php?pil=13&id=Belajar+Menyenangkan +%2C+Belajar+dari+Lubuk](http://www.kabarindonesia.com/berita.php?pil=13&id=Belajar+Menyenangkan+%2C+Belajar+dari+Lubuk)), adalah menemukan dan menghormati keunikan diri sendiri, kemudian melaksanakan aktivitas belajar dengan memadukan *akademic skill*, *life skill* dan *mentality power*. *Akademic skill* adalah kemampuan mengeksplorasi tiga anugerah Allah, yakni mata, pendengaran dan rasa (belajar visual-auditorial dan kinestetik). *Life skill* adalah dengan menempatkan motivasi dan tabungan-tabungan kebaikan dalam berempati dan bersilaturahmi dengan sivitas akademika. Sedangkan *mentality*

*power* adalah memiliki mental sukses, suka belajar, tidak malas dan kemauan kuat (*strong belief*).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang mampu membangkitkan minat, keterlibatan penuh, terciptanya makna, pemahaman dan nilai yang membahagiakan pada diri peserta didik.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Zamtinah dkk (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Profesionalitas Calon Guru Lulusan Jurdiknik Elektro Melalui Penerapan Model PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan) pada Mata Kuliah Pengajaran Mikro”, menyimpulkan bahwa dosen pengampu mata kuliah pengajaran mikro memberikan rekomendasi bahwa visualisasi Model PAIKEM ditinjau dari kemanfaatan dinyatakan sangat layak dan ditinjau aspek teknis dan kinerjanya dinyatakan layak digunakan sebagai sarana atau media pembelajaran pada Mata Kuliah Pengajaran Mikro. Kemudian, mahasiswa mempunyai persepsi bahwa penerapan Model PAIKEM efektif digunakan sebagai sarana peningkatan profesionalitas calon guru lulusan Jurusan Pendidikan Teknik Elektro adalah layak. Dan penerapan Model PAIKEM mampu meningkatkan profesionalitas calon guru lulusan Jurdiknik Elektro FT UNY yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai dari Mata Kuliah Pengajaran Mikro ke nilai PPL. Diantara berbagai model PAIKEM yang akan diserap, secara urut yang diminati mahasiswa peserta Mata Kuliah Pengajaran Mikro adalah CTL dan kooperatif.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran yang menyenangkan secara garis besarnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu dari dalam diri siswa dan dari luar (guru dan lingkungan fisik). Suasana menyenangkan dalam diri siswa dapat dibangkitkan oleh guru dan lingkungan fisik yang kondusif. Kondisi menyenangkan dalam diri siswa dapat diusahakan penyadaran siswa melalui pemberian keterampilan komunikasi, cara belajar, motivasi, *mentality power*, dan kesehatan fisik.

Sedang kondisi menyenangkan dari luar (dalam proses belajar-mengajar) diupayakan oleh pengajar dengan menggunakan multi media yang proporsional, bahasa yang baik, komunikasi yang baik, memaknai materi pembelajaran secara kontekstual, dan mengandung nilai kehidupan yang baik. Sementara lingkungan fisik yang menyenangkan dapat diupayakan baik oleh pengajar maupun manajemen sekolah dengan penataan ruang yang kondusif, adanya suara musik yang kondusif, dan penataan taman yang indah.

### **D. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang strategi pembelajaran inovatif yang menyenangkan?
2. Bagaimana persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pemberian tugas di luar jam pelajaran pada pembelajaran inovatif yang menyenangkan?
3. Bagaimana persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pemberian *reward*/penghargaan dalam pembelajaran inovatif yang menyenangkan?

4. Bagaimana persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang media pembelajaran inovatif yang menyenangkan?
5. Bagaimana persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran inovatif yang menyenangkan?

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini ditinjau dari tingkat eksplanasinya adalah penelitian *deskriptif*. “Penelitian *deskriptif* adalah penelitian yang berkenaan dengan pertanyaan pada variabel mandiri, baik pada satu variabel atau lebih (Sugiyono, 2006:56).” Sedangkan bila ditinjau dari metodenya penelitian ini merupakan penelitian survey, karena penelitian ini dilakukan tidak secara mendalam, namun generalisasinya akurat bila digunakan sampel yang akurat (Sugiyono, 2006: 7)

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif karena menggunakan data kualitatif yang diangkakan.

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono,2006:14).

Penelitian ini akan meneliti persepsi siswa SMK N Teknologi se-DIY tentang pembelajaran inovatif yang menyenangkan. Dan berikut adalah desain penelitiannya.



Gambar 1. Desain Penelitian

## **B. Variabel Penelitian**

### **1. Identifikasi Variabel**

Variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono,2006:61).

Dalam penelitian ini terdapat satu variabel, yaitu persepsi siswa SMK N Program Keahlian Bangunan se-DIY tentang pembelajaran inovatif yang menyenangkan.

### **2. Definisi Operasional Variabel**

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam penafsiran tentang variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi pengertian dari variabel “persepsi siswa SMK N Program Keahlian Bangunan se-DIY tentang pembelajaran inovatif yang menyenangkan” adalah tanggapan langsung dari suatu proses kognitif yang dialami oleh setiap individu dalam memahami suatu usaha upaya yang dilakukan guru dengan mengembangkan penerapan pengetahuan baru atau cara baru untuk menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang baik yang mampu membangkitkan minat, keterlibatan penuh, terciptanya makna, pemahaman dan nilai yang membahagiakan pada diri peserta didik.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi Penelitian**

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian atau sumber data dari sumber penelitian. “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan” (Sugiyono, 2006:117).

Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa Program Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Kelompok Teknologi eks-RSBI se-DIY. Pemilihan SMK N eks-RSBI sebagai populasi dikarenakan SMK N eks-RSBI seharusnya sudah menerapkan pembelajaran inovatif dengan baik dan benar sehingga persepsi siswa dapat digambarkan lebih jelas. SMK yang digunakan sebagai populasi adalah SMK N 2 Yogyakarta, SMK N 2 Depok, SMK N 2 Pengasih dan SMK N 2 Wonosari.

## **2. Sampel Penelitian**

Sampel adalah sebagian populasi yang diteliti. “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut” (Sugiyono, 2006:118).

Adapun sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik *proportional sampling* dari sampel SMK yang telah dipilih. “Karena ada kalanya banyaknya subjek yang terdapat pada tiap wilayah tidak sama. Oleh karena itu untuk memperoleh sampel yang representatif, pengambilan sampel ditentukan sebanding dengan banyaknya subjek dalam masing – masing wilayah.” (Suharsimi Arikunto, 2010: 182).

Jumlah sampel dihitung dengan menggunakan Tabel *Krejcie Morgan* (Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, 2009: 362). Dari jumlah total siswa program keahlian teknik bangunan di 4 SMK N sebesar 1204 siswa maka sampel diambil dari hasil interpolasi antara jumlah 1200 yang jumlah sampelnya 291 dengan jumlah 1300 yang jumlah sampelnya 297, sehingga didapat jumlah sampel sebesar 292 siswa dari jumlah siswa program keahlian teknik gambar

bangunan di 4 SMK N sebanyak 1204 siswa, dengan presentase sampel  $\pm 0,5$  atau tingkat keyakinan sebesar 95%. Berikut ini adalah jumlah sampel yang diambil :

Tabel 1. Jumlah Sampel Penelitian

Nama Sekolah	Jurusan	Tingkat	Jumlah Siswa	Jumlah Sampel
SMK N 2 Yogyakarta	Teknik Gambar Bangunan	X	96	23
		XI	93	23
		XII	91	22
	Teknik Konstruksi Batu & Beton	X	32	8
		XI	16	4
		XII	28	7
	Survey & Pemetaan	X	32	8
		XI	35	8
		XII	30	7
SMK N 2 Depok	Teknik Gambar Bangunan	X	64	16
		XI	62	15
		XII	64	16
SMK N 2 Pengasih	Teknik Gambar Bangunan	X	32	8
		XI	33	8
		XII	61	15
	Teknik Konstruksi Bangunan	X	32	8
		XI	32	8
		XII	31	8
	Teknik Konstruksi Kayu	X	32	8
		XI	31	8
		XII	30	7
Desain Interior & Landscaping	XI	31	8	
	XII	29	7	
SMK N 2 Wonosari	Teknik Sipil	X	32	8
		XI	31	8
		XII	29	7
	Teknik Gambar Bangunan	X	32	8
		XI	32	8
		XII	31	8
Jumlah			1204	292



#### **D. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) di DIY. Ada 4 SMK N yang diteliti, yaitu SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 2 Depok, SMK Negeri 2 Pengasih dan SMK Negeri 2 Wonosari. Adapun yang menjadi subyek penelitian ini adalah siswa program keahlian bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 2 Depok, SMK Negeri 2 Pengasih dan SMK Negeri 2 Wonosari dengan jumlah siswa 292 siswa.

Penulis merencanakan pelaksanaan penelitian dari Bulan September 2013 sampai dengan Bulan Januari 2014. Waktu ini meliputi kegiatan persiapan sampai penyusunan laporan penelitian.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Sedangkan teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dokumentasi, dan gabungan kesemuanya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

##### **1. Angket (kuesioner).**

Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2006:199). Angket merupakan teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Angket dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang telah dilengkapi dengan pilihan jawaban sehingga siswa hanya memberi tanda pada jawaban yang telah dipilih. Angket dalam penelitian ini

terdiri dari daftar butir-butir pertanyaan yang dibagikan kepada responden dan dipergunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan variable persepsi siswa tentang pembelajaran inovatif yang menyenangkan.

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen disusun berdasarkan pada kajian pustaka dan kerangka berpikir. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada responden, seluruh pertanyaan tersebut terdapat dalam angket. Angket yang digunakan bersifat tertutup, dimana jawaban sudah disediakan oleh peneliti sehingga responden tinggal memilih. Teknik penilaian pada penelitian ini menggunakan skala *Likert*, melalui skala *Likert* variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator-indikator kemudian dijabarkan lagi dalam bentuk pertanyaan. Teknik penilaian dari variabel persepsi siswa tentang pembelajaran inovatif yang menyenangkan diukur dengan menggunakan skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban berturut-turut dari yang terburuk hingga yang terbaik diberi skor 1, 2, 3, dan 4. Data dikumpulkan dengan memberikan pertanyaan tersebut kepada sampel/subjek yang terpilih. Adapun definisi penskoran untuk masing-masing alternatif jawaban pada semua variabel, yaitu:

Tabel 2. Penskoran Alternatif Jawaban Instrumen Penelitian.

Variabel Instrumen	Alternatif Jawaban	Bobot Penilaian
Pembelajaran inovatif yang menyenangkan	Tidak menyenangkan	1
	Cukup menyenangkan	2
	Menyenangkan	3
	Sangat menyenangkan	4

Dalam penelitian ini, untuk memperoleh data mengenai setiap variabel pembelajaran inovatif yang menyenangkan maka peneliti menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan.

Dalam penyusunan instrumen pembelajaran inovatif yang menyenangkan menggunakan beberapa indikator yang diperoleh dari kajian pustaka. Terdapat 4 indikator yang akan diukur dan selanjutnya dibuat kisi-kisi soal yang dijabarkan dalam 17 butir pertanyaan.

Kisi-kisi instrumen terdiri dari 17 butir pertanyaan, dijabarkan seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Kisi- Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator yang diukur	No. Item	Jumlah Pertanyaan
Pembelajaran inovatif yang menyenangkan	1. Strategi pembelajaran	1,2,3,4,5,6	6
	2. Pemberian tugas di luar jam pelajaran	7,8	2
	3. Pemberian Reward	9,10,11,12	4
	4. Media Pembelajaran	13,14,15,16,17	5
Total pertanyaan			17

## G. Uji Coba Instrumen

### 1. Uji Validasi Instrumen

Validasi instrumen berhubungan dengan kesesuaian dan ketepatan fungsi alat ukur yang digunakannya. Suatu alat pengukur dikatakan valid jika dapat menjawab secara tepat tentang variabel yang akan diukur. Validitas adalah ukuran yang menunjukkan kevalidan dari suatu instrumen yang telah ditetapkan. Validasi instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan cara validasi logis dan validasi empiris. Validasi logis dibagi menjadi dua, yaitu validasi internal (peneliti) dan validasi eksternal (para ahli). Secara garis besar validasi logis digunakan untuk melihat/menilai kesesuaian konstruksi butir-butir pertanyaan yang telah dibuat dengan indikator-indikatornya. Validasi eksternal dilakukan dengan cara

mengkonsultasikan butir-butir pertanyaan yang akan digunakan dalam instrumen penelitian dengan para ahli, sehingga pengembangan indikator sesuai dengan kebutuhan penelitian. Jumlah tenaga ahli yang digunakan pada pengujian ini ialah 2 orang yang terdiri dari dosen pembimbing dan ahli lain.

Setelah validasi logis selesai, maka dilanjutkan dengan uji validasi empiris. Validasi empiris dilakukan dengan cara menguji-cobakan pertanyaan tersebut kepada subyek yang sama dengan subyek penelitian. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2006 : 177) yang menjelaskan bahwa uji coba instrumen dilakukan pada 30 sampel dimana populasi tersebut berasal, maka peneliti melakukannya di SMKN 2 Yogyakarta, SMKN 2 Depok, SMK N 2 Wonosari dan SMK N 2 Pengasih.

Setelah data didapat dan ditabulasikan, maka pengujian validitas dianalisis menggunakan Program *microsoft office excel* dengan rumus *Pearson product momen*, yaitu sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n.\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n.\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{hitung}$	= Koefisien korelasi
$n$	= Jumlah responden
$XY$	= Jumlah perkalian antara X dan Y
$\sum X$	= Jumlah nilai X
$\sum Y$	= Jumlah nilai Y
$\sum X^2$	= Jumlah kuadrat dari X
$\sum Y^2$	= Jumlah kuadrat dari Y

Selanjutnya harga  $r_{xy}$  dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5%. Jika  $r_{hitung}$  lebih besar atau sama dengan  $r_{tabel}$  maka item tersebut dinyatakan valid,. Apabila koefisien korelasi rendah atau  $r_{hitung}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% maka butir-butir yang bersangkutan dinyatakan tidak valid atau

gugur. Butir-butir yang gugur atau tidak valid dihilangkan dan butir yang valid dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Pembandingan yang digunakan yaitu  $r_{\text{tabel}}$  diperoleh dengan melihat Tabel Harga Kritik dari  $r$  Product- Momen (Suharsimi Arikunto, 2010: 402). Pada jumlah  $N = 30$  dan interval kepercayaan 95% nilai  $r_{\text{tabel}}$  nya adalah 0,361

Setelah dilakukan pengujian validitas menggunakan aplikasi *Microsoft Office Excel 2007* dengan memasukkan rumus fungsi *Pearson product momen*. Dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

no soal	r hitung	r tabel	keterangan
1	0,550	0,361	Valid
2	0,518	0,361	Valid
3	0,606	0,361	Valid
4	0,527	0,361	Valid
5	0,853	0,361	Valid
6	0,467	0,361	Valid
7	0,853	0,361	Valid
8	0,621	0,361	Valid
9	0,543	0,361	Valid
10	0,853	0,361	Valid
11	0,666	0,361	Valid
12	0,853	0,361	Valid
13	0,454	0,361	Valid
14	0,465	0,361	Valid
15	0,621	0,361	Valid
16	0,454	0,361	Valid
17	0,454	0,361	Valid

Hasil uji validitas untuk masing-masing item pernyataan menunjukkan bahwa dari 17 item pernyataan yang diuji validitasnya, semua item dinyatakan valid.

## 2. Uji Reliabilitas instrumen

Reliabilitas menyangkut masalah ketepatan alat ukur. Ketepatan ini dapat dinilai dengan analisa statistik untuk mengetahui kesalahan ukur. Reliabilitas lebih mudah dimengerti dengan memperhatikan aspek pemantapan, ketepatan, dan homogenitas. Suatu instrumen dianggap reliabel apabila instrumen tersebut dapat dipercaya sebagai alat ukur data penelitian. Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan pengujian reliabilitas internal. Metode mencari reliabilitas internal yaitu dengan menganalisis reliabilitas alat ukur dari satu kali pengukuran, setelah data didapat dan ditabulasikan, maka pengujian validitas dianalisis menggunakan program *Microsoft Office Excel* dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, yaitu :

$$\alpha = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s^2} \right]$$

Keterangan:

$\alpha$	=	$r$	= reliabilitas instrumen ( <i>Cronbach Alfa</i> )
$k$			= banyaknya item dalam instrumen
$\sum s_i^2$			= jumlah varians skor tiap-tiap item
$s^2$			= varians total

(Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, 2009:291)

Setelah diperoleh koefisien korelasi yaitu  $r$  sebenarnya, baru diketahui tinggi rendahnya koefisien tersebut. Kriteria pengambilan keputusan untuk menentukan reliabel atau tidak adalah jika  $r$  lebih besar atau sama dengan 0,80 maka instrumen tersebut dikatakan reliabel. Jika  $r$  lebih kecil dari 0,80 maka instrumen tersebut tidak reliabel (Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, 2009: 293).

Tabel 5. Interpretasi dari Nilai  $r$

$r$	Interprestasi
0	Tidak Berkorelasi
0,01 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Agak Rendah
0,61 – 0,80	Cukup
0,81 – 0,99	Tinggi
1	Sangat Tinggi

(Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, 2009:201)

Setelah dilaksanakan pengujian reliabilitas , diperoleh hasil  $r_{11} = 0,806 \geq 0,8$ . Hasil tersebut menyatakan bahwa instrumen yang digunakan *reliabel*.

#### H. Teknik Analisis Data

Instrumen dalam penelitian ini adalah angket tertutup berupa data *kuantitatif*. Data yang berupa angka – angka dapat dihitung persentasenya, selanjutnya diubah kembali ke dalam hasil yang bersifat *kualitatif*. Jadi teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *statistik deskriptif persentase*, dengan rumus :

$$\frac{\Sigma \text{ skor yang dicapai}}{\Sigma \text{ skor yang tertinggi}} \times 100\%$$

Selain itu, data juga dideskripsikan besarnya *Mean* (M), Simpangan baku (SD), distribusi frekuensi dan histogram dari setiap instrumen variabel penelitian.

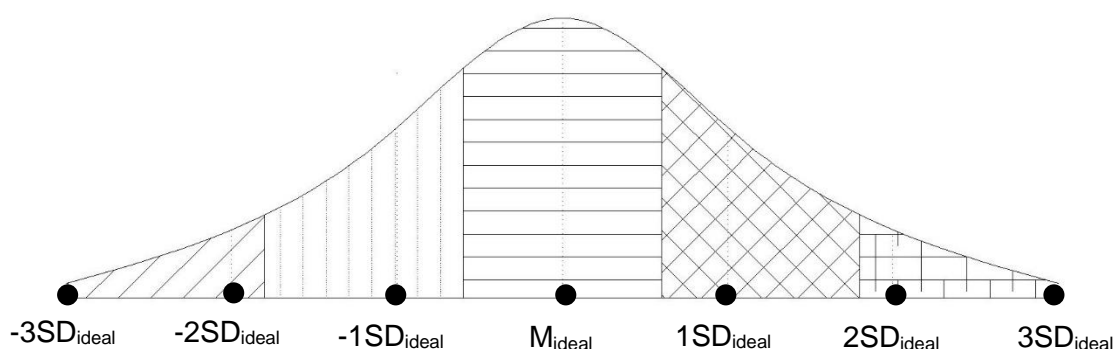
Persentase dicari dengan mengalikan hasil bagi antara item dan jumlah responden dengan seratus persen. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan berdasarkan kriteria ideal. Berdasarkan skor data penilaian *rating scale* dengan rentang skor 1 sampai 4 untuk 17 butir diperoleh skor tertinggi

ideal ( $4 \times 17$ ) = 68, dijadikan skala 100 menjadi  $(68/68 \times 100) = 100$  dan skor terendah ideal ( $1 \times 17$ ) = 17, dijadikan skala 100 menjadi  $(17/68 \times 100) = 25$ .

Rerata ideal ( $M_{ideal}$ ) dan simpangan baku ( $SD_{ideal}$ ) dapat dihitung dengan acuan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} M_{ideal} &= \frac{1}{2} (ST + SR) & SD_{ideal} &= \frac{1}{6} (ST - SR) \\ &= \frac{1}{2} (100 + 25) & &= \frac{1}{6} (100 - 25) \\ &= 62,5 & &= 12,5 \end{aligned}$$

Dari hasil analisis acuan norma rerata ideal ( $M_{ideal}$ ) dan simpangan baku ideal ( $SD_{ideal}$ ), maka kriteria kecenderungan masing-masing skor variabel digunakan skor ideal yang dikategorikan menjadi 5 kategori yang diperoleh dari grafik berikut :



Gambar 2. Grafik Kategori Berdasar Distribusi Normal

Berdasarkan grafik tersebut, kategori hasil pengelompokan dapat ditetapkan dalam tabel berikut :

Tabel 6. Kategorisasi Distribusi Normal

No	Interval Distribusi Normal	Interval Skor skala 100	Keterangan
1	$\geq M_{ideal} + 1,8 SD_{ideal}$	$\geq 85$	Sangat senang
2	$M_{ideal} + 0,6 SD_{ideal} \leq S/d < M_{ideal} + 1,8 SD_{ideal}$	70 – 85	Senang
3	$M_{ideal} - 0,6 SD_{ideal} \leq S/d < M_{ideal} + 0,6 SD_{ideal}$	55 – 70	Cukup Senang
4	$M_{ideal} - 1,8 SD_{ideal} \leq S/d < M_{ideal} - 0,6 SD_{ideal}$	40 – 55	Kurang senang
5	$< M_{ideal} - 1,8 SD_{ideal}$	$< 40$	Tidak senang



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengurai tentang persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran inovatif yang menyenangkan. Penelitian ini dilakukan di 4 SMK N se-DIY. Sekolah yang dipilih adalah SMK N 2 Yogyakarta, SMK N 2 Depok, SMK N 2 Pengasih dan SMK N 2 Wonosari.

SMK N 2 Yogyakarta mengeluarkan ijazah pertama sebagai STM pertama di Indonesia pada tahun 1951. Sekolah yang memiliki luas lahan 5,5 Ha ini berlokasi di Jl. AM.Sangaji no.47, Yogyakarta, DIY. SMK N 2 Yogyakarta memiliki 7 program keahlian. Dengan program keahlian yang berhubungan dengan teknik bangunan adalah program keahlian Teknik gambar bangunan, teknik konstruksi batu & beton dan survey pemetaan.

SMK N 2 Depok (STM Pembangunan) berdiri pada tahun 1979 pada lahan seluas 42077 m<sup>2</sup>. Sekolah menengah kejuruan dengan program belajar 4 tahun ini berlokasi di Mrican, Catur Tunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta. SMK N 2 Depok mempunyai 11 program keahlian. Dengan program keahlian yang berhubungan dengan teknik bangunan adalah program keahlian Teknik gambar bangunan.

SMK N 2 Pengasih (STM Wates) berdiri pada tahun 1970. Sekolah menengah ini berlokasi di Jl. KRT. Kertodiningrat, Pengasih, Kulon Progo. SMK N 2 Pengasih memiliki 10 program keahlian. Dan terdapat 4 program keahlian yang berhubungan dengan teknik bangunan yaitu teknik konstruksi bangunan, teknik

gambar bangunan, teknik konstruksi kayu dan desain perencanaan & Landscaping.

SMK N 2 Wonosari berdiri pada tahun 1975 diatas lahan seluas kurang lebih 2,65 Ha yang berlokasi di Jln. KH. Agus Salim No. 17, Ledoksari, Kepek, Wonosari, Gunung Kidul, Yogyakarta. SMK N 2 Wonosari ini memperoleh sertifikat ISO pada tanggal 12 Maret 2005,dan telah terakreditasi A pada tahun 2009. SMK N 2 Wonosari memiliki 6 program keahlian. Dan program keahlian yang berhubungan dengan teknik bangunan yaitu teknik sipil dan teknik arsitektur.

## **B. Hasil Analisa Data**

Dalam setiap penyajian hasil penelitian ini akan diuraikan hasil secara naratif dan dalam bentuk tabel serta gambar diagram dan batang.

### **1. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang strategi pembelajaran inovatif yang menyenangkan.**

Butir pertanyaan yang diajukan dalam kuisisioner strategi pembelajaran inovatif mencakup (1) materi yang diberikan guru bersifat relatif baru, (2) siswa diajak ke lapangan untuk pendalaman materi, (3) siswa diberi kesempatan untuk mengkritisi materi yang diberikan oleh guru, (4) guru memberi kesempatan siswa untuk belajar mandiri di dalam kelas, (5) Guru mengajar lebih berfungsi sebagai fasilitator, (6) Dalam mengajar, guru memberi kesempatan siswa untuk bereksperimen,

Dari 292 sampel yang terpilih dengan 6 butir pernyataan, setelah dilakukan perhitungan frekuensi dan perhitungan rerata diperoleh hasil yang dijelaskan dalam bentuk tabel dan diagram berikut:

Tabel 7. Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Strategi Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan.

Skor Pilihan (N)	Frekuensi (F)	Frekuensi (%)	N . F	Rerata Skor (Skala 4)	Rerata skor (%)	Kategori
1	143	8,16	143	2,63	65,71	Cukup Menyenangkan
2	624	35,62	1248			
3	726	41,44	2178			
4	259	14,78	1036			
Jumlah	1752	100,00	4605			

Dari tabel diketahui bahwa frekuensi jawaban siswa yang tidak menyenangkan sebanyak 143 (8,16%), yang cukup menyenangkan sebanyak 624 (35,62%) ,yang menyenangkan sebanyak 726 (41,44%) dan yang sangat menyenangkan sebanyak 259 (14,78%). Dengan sebaran frekuensi diatas, rerata skor pilihan jawaban adalah 2,63 (65,71%). Dengan demikian, persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan tentang strategi pembelajaran inovatif yang menyenangkan termasuk dalam kategori cukup menyenangkan.

Agar lebih jelas pendistribusian frekuensinya maka dibuat tabel dan histogram distribusi frekuensi. Sebelum membuat tabel distribusi frekuensi perlu diketahui hal-hal berikut:

Nilai Max = 23

Nilai Min = 9

Rentang (R) = 14

Jumlah sampel (N) = 292

Jumlah Interval (k) =  $1 + \log n$   
 $= 1 + \log 292$   
 $= 9,14$   
 $\approx 8$

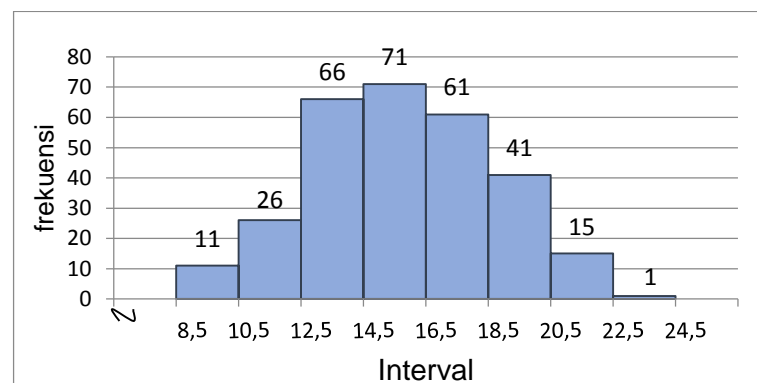
$$\begin{aligned}
 \text{Panjang Interval} &= R / k \\
 &= 14 / 10 \\
 &= 1,750 \\
 &\approx 2
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas maka dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Strategi Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan.

No.	Interval			Frekuensi	Frekuensi (%)	F. Kumulatif	F. Kumulatif (%)
1	23	-	24	1	0,3%	1	0,3%
2	21	-	22	15	5,1%	16	5,5%
3	19	-	20	41	14,0%	57	19,5%
4	17	-	18	61	20,9%	118	40,4%
5	15	-	16	71	24,3%	189	64,7%
6	13	-	14	66	22,6%	255	87,3%
7	11	-	12	26	8,9%	281	96,2%
8	9	-	10	11	3,8%	292	100,0%
JUMLAH				292	100,0%		

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat digambarkan histogram berikut:



Gambar 3. Histogram Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Strategi Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan.

Berdasarkan Tabel 8. Dan histogram diketahui bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada interval skor 15-16 yaitu sebanyak 71 responden dan frekuensi terendah terdapat pada interval skor 23-24 yaitu sebanyak 1 responden.

**2. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se DIY tentang pembelajaran inovatif dengan pemberian tugas di luar jam pelajaran yang menyenangkan.**

Butir pertanyaan yang diajukan dalam kuisioner pemberian tugas diluar jam pelajaran yang menyenangkan, pernyataan yang dijabarkan adalah (1) tugas pekerjaan rumah yang diberikan guru pada siswa bersifat pendalaman, (2) siswa diminta mencari materi belajar diinternet.

Dari 292 sampel yang terpilih dengan 2 butir pernyataan, setelah dilakukan perhitungan frekuensi dan perhitungan rerata diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 9. Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pemberian Tugas Diluar Jam Pelajaran pada Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan.**

Skor Pilihan (N)	Frekuensi (F)	Frekuensi (%)	N . F	Rerata Skor (Skala 4)	Rerata skor (%)	Kategori
1	54	9,25	54	2,58	64,51	Cukup Menyenangkan
2	221	37,84	442			
3	225	38,53	675			
4	84	14,38	336			
Jumlah	584	100,00	1507			

Dari tabel diketahui bahwa frekuensi jawaban siswa yang tidak menyenangkan sebanyak 54 ((9,25%), yang cukup menyenangkan sebanyak 221 (37,84%) ,yang menyenangkan sebanyak 225 (38,53%) dan yang sangat menyenangkan sebanyak 84 (14,38%). Dengan sebaran frekuensi diatas, rerata skor pilihan jawaban adalah 2,58 (64,51%). Dengan demikian, persepsi siswa

SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan tentang pembelajaran inovatif dengan pemberian tugas diluar jam pelajaran yang menyenangkan termasuk dalam kategori cukup menyenangkan.

Agar lebih jelas pendistribusian frekuensinya maka dibuat tabel dan histogram distribusi frekuensi. Sebelum membuat tabel distribusi frekuensi perlu diketahui hal-hal berikut:

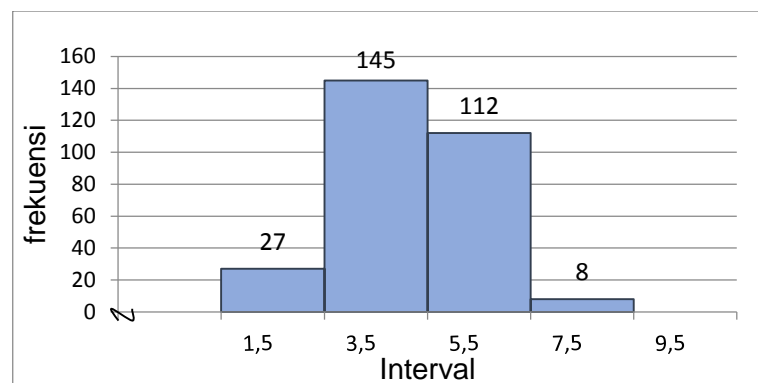
Nilai Max	= 8
Nilai Min	= 2
Rentang (R)	= 6
Jumlah sampel (N)	= 292
Jumlah Interval (k)	= $1 + \log n$
	= $1 + \log 292$
	= 9,14
	$\approx 4$
Panjang Interval	= $R / k$
	= $6 / 4$
	= 1,5
	$\approx 2$

Dari perhitungan diatas maka dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif dengan Pemberian Tugas Diluar Jam Pelajaran yang Menyenangkan.

No.	Interval			Frekuensi	Frekuensi (%)	F. Kumulatif	F. Kumulatif (%)
1	8	-	9	8	2,7%	8	2,7%
2	6	-	7	112	38,4%	120	41,1%
3	4	-	5	145	49,7%	265	90,8%
4	2	-	3	27	9,2%	292	100,0%
JUMLAH				292	100,0%		

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat digambarkan histogram berikut:



Gambar 4. Histogram Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif dengan Pemberian Tugas Diluar Jam Pelajaran yang Menyenangkan.

Berdasarkan Tabel 10. Dan histogram diketahui bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada interval skor 4-5 yaitu sebanyak 145 responden dan frekuensi terendah terdapat pada interval skor 8-9 yaitu sebanyak 8 responden.

**3. Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif dengan Pemberian *Reward*/Penghargaan yang Menyenangkan.**

Butir pertanyaan yang diajukan dalam kuisisioner pemberian hadiah (*reward*) adalah (1) siswa yang inovatif diberi penghargaan penambahan nilai, (2) siswa yang kritis terhadap materi belajar diberi penghargaan penambahan nilai, (3) siswa yang suka bereksperimen diberi penghargaan penambahan nilai, (4) siswa yang memiliki banyak sumber belajar diberi penghargaan.

Dari 292 sampel yang terpilih dengan 4 butir pernyataan, setelah dilakukan perhitungan frekuensi dan perhitungan rerata diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 11. Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan tentang Pembelajaran Inovatif dengan Pemberian Hadiah (*Reward*) yang Menyenangkan.

Skor Pilihan (N)	Frekuensi (F)	Frekuensi (%)	N . F	Rerata Skor (Skala 4)	Rerata skor (%)	Kategori
1	62	5,31	62	2,95	73,63	Menyenangkan
2	256	21,92	512			
3	534	45,72	1602			
4	316	27,05	1264			
Jumlah	1168	100,00	3440			

Dari tabel diketahui bahwa frekuensi jawaban siswa yang tidak menyenangkan sebanyak 62 (5,31%), yang cukup menyenangkan sebanyak 256 (21,92%) ,yang menyenangkan sebanyak 534 (45,72%) dan yang sangat menyenangkan sebanyak 316 (27,05%). Dengan sebaran frekuensi diatas, rerata skor pilihan jawaban adalah 2,95 (73,63%). Dengan demikian, persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan tentang pembelajaran inovatif pemberian hadiah / *reward* yang menyenangkan termasuk dalam kategori cukup menyenangkan.



Agar lebih jelas pendistribusian frekuensinya maka dibuat tabel dan histogram distribusi frekuensi. Sebelum membuat tabel distribusi frekuensi perlu diketahui hal-hal berikut:

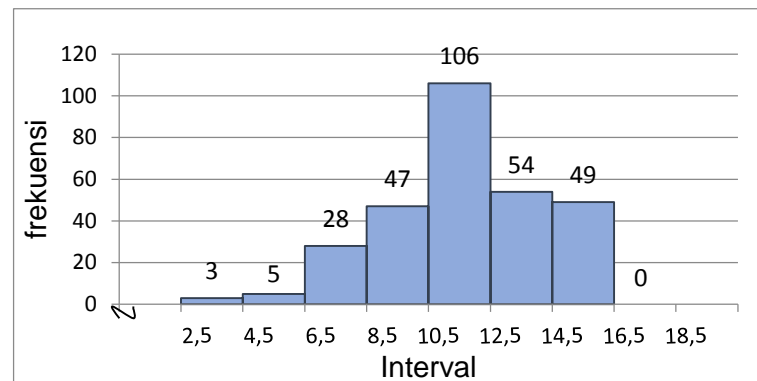
$$\begin{aligned}
 \text{Nilai Max} &= 16 \\
 \text{Nilai Min} &= 4 \\
 \text{Rentang (R)} &= 12 \\
 \text{Jumlah sampel (N)} &= 292 \\
 \text{Jumlah Interval (k)} &= 1 + \log n \\
 &= 1 + \log 292 \\
 &= 9,14 \\
 &\approx 8 \\
 \text{Panjang Interval} &= R / k \\
 &= 12/8 \\
 &= 1,5 \\
 &\approx 2
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas maka dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif dengan Pemberian *Reward* yang Menyenangkan.

No.	Interval			Frekuensi	Frekuensi (%)	F. Kumulatif	F. Kumulatif (%)
1	17	-	18	0	0,3%	0	0,3%
2	15	-	16	49	5,1%	49	5,5%
3	13	-	14	54	14,0%	103	19,5%
4	11	-	12	106	20,9%	209	40,4%
5	9	-	10	47	24,3%	256	64,7%
6	7	-	8	28	22,6%	284	87,3%
7	5	-	6	5	8,9%	289	96,2%
8	3	-	4	3	3,8%	292	100,0%
JUMLAH				292	100,0%		

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat digambarkan histogram berikut:



Gambar 5. Histogram Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY Pembelajaran Inovatif tentang dengan Pemberian reward/ penghargaan yang Menyenangkan.

Berdasarkan Tabel 12. Dan histogram diketahui bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada interval skor 11-12 yaitu sebanyak 106 responden dan frekuensi terendah terdapat pada interval skor 17-18 yaitu sebanyak 0 responden.

#### 4. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang media pembelajaran inovatif yang menyenangkan.

Butir pertanyaan yang diajukan dalam kuisioner tentang media meliputi (1) guru mengajar dengan media animasi, (2) guru mengajar dengan media benda nyata, (3) guru mengajar dengan media internet (*e-learning*), (4) guru mengajar dengan media *flipchart*, (5) guru mengajar dengan media *prototype* / benda tiruan.

Dari 292 sampel yang terpilih dengan 5 butir pernyataan, setelah dilakukan perhitungan frekuensi dan perhitungan rerata diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 13. Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan tentang Media Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan.

Skor Pilihan (N)	Frekuensi (F)	Frekuensi (%)	N . F	Rerata Skor (Skala 4)	Rerata skor (%)	Kategori
1	62	5,31	62	2,97	74,13	Menyenangkan
2	354	30,31	708			
3	616	52,74	1848			
4	427	36,56	1708			
Jumlah	1459	124,91	4326			

Dari tabel diketahui bahwa frekuensi jawaban siswa yang tidak menyenangkan sebanyak 62 (5,31%), yang cukup menyenangkan sebanyak 354 (30,31%), yang menyenangkan sebanyak 616 (52,74%) dan yang sangat menyenangkan sebanyak 427 (36,56%). Dengan sebaran frekuensi diatas, rerata skor pilihan jawaban adalah 2,97 (74,13%). Dengan demikian, persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan tentang media pembelajaran inovatif yang menyenangkan termasuk dalam kategori menyenangkan.

Agar lebih jelas pendistribusian frekuensinya maka dibuat tabel dan histogram distribusi frekuensi. Sebelum membuat tabel distribusi frekuensi perlu diketahui hal-hal berikut:

Nilai Max = 20

Nilai Min = 6

Rentang (R) = 14

Jumlah sampel (N) = 292

Jumlah Interval (k) =  $1 + \log n$   
 $= 1 + \log 292$   
 $= 9,14$   
 $\approx 8$

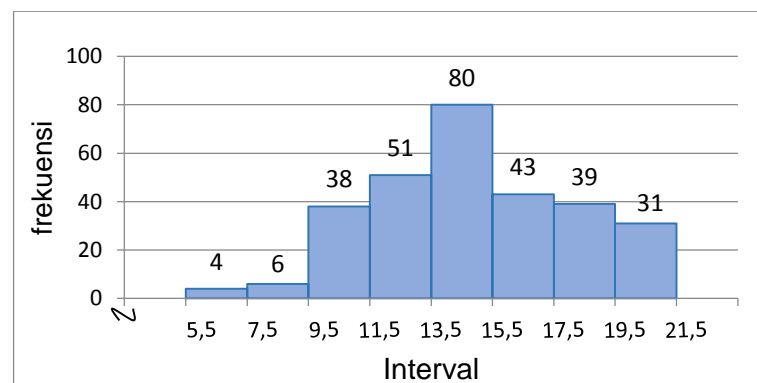
$$\begin{aligned}
 \text{Panjang Interval} &= R / k \\
 &= 14 / 8 \\
 &= 1,75 \\
 &\approx 2
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas maka dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Media Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan.

No.	Interval			Frekuensi	Frekuensi (%)	F. Kumulatif	F. Kumulatif (%)
1	20	-	21	31	0,3%	31	0,3%
2	18	-	19	39	5,1%	70	5,5%
3	16	-	17	43	14,0%	113	19,5%
4	14	-	15	80	20,9%	193	40,4%
5	12	-	13	51	24,3%	244	64,7%
6	10	-	11	38	22,6%	282	87,3%
7	8	-	9	6	8,9%	288	96,2%
8	6	-	7	4	3,8%	292	100,0%
JUMLAH				292	100,0%		

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat digambarkan histogram berikut:



Gambar 6. Histogram Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Media Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan.

Berdasarkan Tabel 14. Dan histogram diketahui bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada interval skor 6-7 yaitu sebanyak 4 responden dan frekuensi terendah terdapat pada interval skor 14-15 yaitu sebanyak 80 responden.

#### **5. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan.**

Butir pertanyaan yang diajukan dalam kuisisioner pembelajaran inovatif ini dikategorikan kedalam empat kelompok, yaitu (a) strategi pembelajaran, (b) pemberian tugas diluar jam pelajaran, (c) pemberian hadiah (*reward*) dan (d) media pembelajaran.

Strategi pembelajaran mencakup (1) materi yang diberikan guru bersifat relatif baru, (2) siswa diajak ke lapangan untuk pendalaman materi, (3) siswa diberi kesempatan untuk mengkritisi materi yang diberikan oleh guru, (4) guru memberi kesempatan siswa untuk belajar mandiri di dalam kelas, (5) Guru mengajar lebih berfungsi sebagai fasilitator, (6) Dalam mengajar, guru memberi kesempatan siswa untuk bereksperimen,

Sedangkan dalam pemberian tugas diluar jam pelajaran, pernyataan yang dijabarkan adalah (1) tugas pekerjaan rumah yang diberikan guru pada siswa bersifat pendalaman, (2) siswa diminta mencari materi belajar diinternet. Sementara itu, pernyataan yang menyangkut pemberian hadiah (*reward*) adalah (1) siswa yang inovatif diberi penghargaan penambahan nilai, (2) siswa yang kritis terhadap materi belajar diberi penghargaan penambahan nilai, (3) siswa yang suka bereksperimen diberi penghargaan penambahan nilai, (4) siswa yang memiliki banyak sumber belajar diberi penghargaan.

Pernyataan tentang media meliputi (1) guru mengajar dengan media animasi, (2) guru mengajar dengan media benda nyata, (3) guru mengajar dengan media internet (*e-learning*), (4) guru mengajar dengan media *flipchart*, (5) guru mengajar dengan media *prototype* / benda tiruan.

Dari 292 sampel yang terpilih dengan 17 butir pernyataan, setelah dilakukan perhitungan frekuensi dan perhitungan rerata diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 15. Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan.

Skor Pilihan (N)	Frekuensi (F)	Frekuensi (%)	N . F	Rerata Skor (Skala 4)	Rerata skor (%)	Kategori
1	321	6,47	321	2,80	69,91	Cukup Menyenangkan
2	1455	29,32	2910			
3	2101	42,33	6303			
4	1086	21,88	4344			
Jumlah	4963	100,00	13878			

Dari tabel diketahui bahwa frekuensi siswa yang menjawab tidak menyenangkan sebanyak 321 (6,74%), yang menjawab cukup menyenangkan sebanyak 1455 (29,32%) ,yang menjawab menyenangkan sebanyak 2101 (42,33%) dan yang menjawab sangat menyenangkan sebanyak 1086 (21,88%). Dengan sebaran frekuensi diatas, rerata skor pilihan jawaban adalah 2,80 (69,91%). Dengan demikian, persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran inovatif yang menyenangkan termasuk dalam kategori cukup menyenangkan.

Agar lebih jelas pendistribusian frekuensinya maka dibuat tabel dan histogram distribusi frekuensi. Sebelum membuat tabel distribusi frekuensi perlu diketahui hal-hal berikut:

Nilai Max = 26

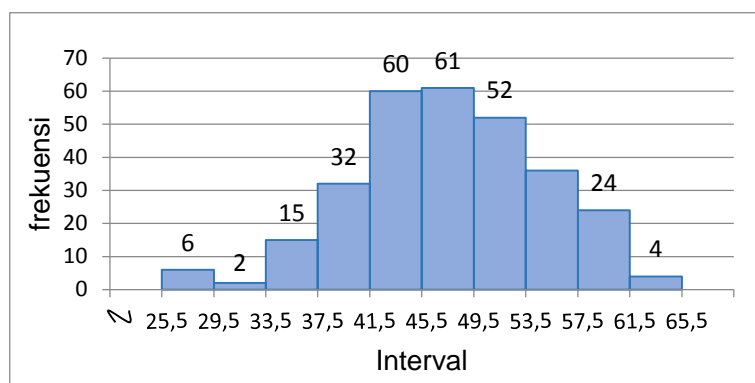
$$\begin{aligned}
\text{Nilai Min} &= 64 \\
\text{Rentang (R)} &= 38 \\
\text{Jumlah sampel (N)} &= 292 \\
\text{Jumlah Interval (k)} &= 1 + \log n \\
&= 1 + \log 292 \\
&= 9,14 \\
&\approx 10 \\
\text{Panjang Interval} &= R / k \\
&= 38/10 \\
&= 3,8 \\
&\approx 4
\end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas maka dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan.

No.	Interval			Frekuensi	Frekuensi (%)	F. Kumulatif	F. Kumulatif (%)
1	62	-	65	4	1,4%	4	1,4%
2	58	-	61	24	8,2%	28	9,6%
3	54	-	57	36	12,3%	64	21,9%
4	50	-	53	52	17,8%	116	39,7%
5	46	-	49	61	20,9%	177	60,6%
6	42	-	45	60	20,5%	237	81,2%
7	38	-	41	32	11,0%	269	92,1%
8	34	-	37	15	5,1%	284	97,3%
9	30	-	33	2	0,7%	286	97,9%
10	26	-	29	6	2,1%	292	100,0%
JUMLAH				292	100,0%		

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat digambarkan histogram berikut:

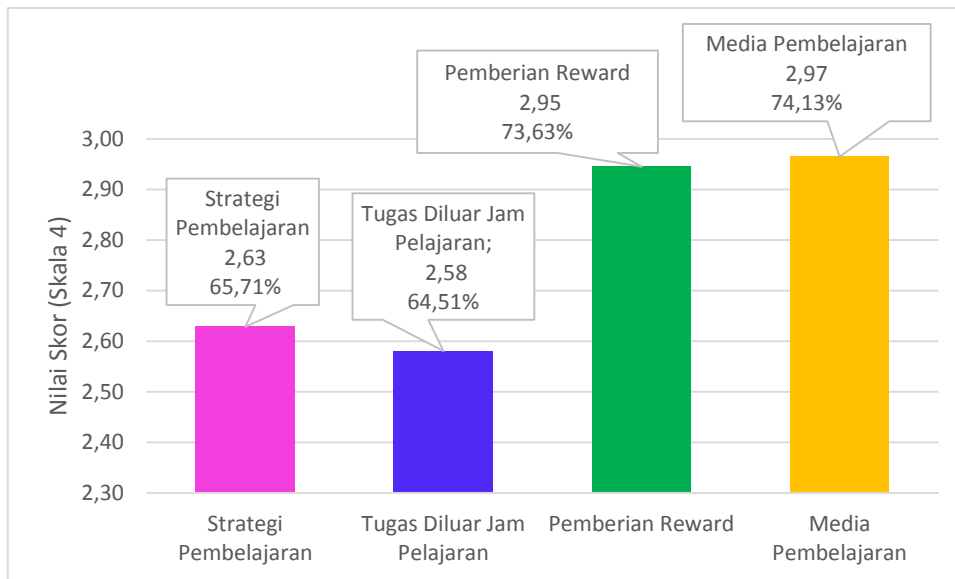


Gambar 7. Histogram Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan.

Berdasarkan Tabel 16 dan histogram diketahui bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada interval skor 46-49 yaitu sebanyak 61 responden dan frekuensi terendah terdapat pada interval skor 30-33 yaitu sebanyak 2 responden.

Penjelasan tentang pembelajaran inovatif yang menyenangkan juga dapat didapatkan dari gambaran persepsi siswa tiap indikator dan SMK N yang digunakan penelitian. Dalam gambaran persepsi siswa SMK N program keahlian Teknik Bangunan pada tiap indikator adalah (1) skor rerata persepsi siswa terhadap strategi pembelajaran inovatif yang menyenangkan sebesar 2,63 (65,71%), (2) skor rerata persepsi siswa terhadap pemberian tugas diluar jam pelajaran pada pembelajaran inovatif yang menyenangkan sebesar 2,58 (64,51%), (3) skor rerata persepsi siswa tentang pemberian *reward* pada pembelajaran inovatif yang menyenangkan sebesar 2,95 (73,63%), (4) skor rerata persepsi siswa tentang media pembelajaran inovatif yang menyenangkan sebesar 2,97 (74,13%). Penjelasan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut:





Gambar 8. Diagram Batang Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan tentang Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan pada Tiap Indikator

### C. Pembahasan

Berikut ini adalah pembahasan dari hasil penelitian dan analisa data di atas. Pembahasan akan diuraikan dan disajikan sebagai berikut:

#### 1. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Strategi Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran inovatif menurut siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY termasuk kategori cukup menyenangkan dengan rerata 65,71%. Hasil tersebut sangat memungkinkan karena dalam penelitian ini sifatnya masih persepsi tentang bayangan pembelajaran inovatif yang diberikan. Persepsi siswa sangat dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu, kepribadian, tingkat kemampuan dan kemauannya.

Pengalaman masa lalu siswa dalam mengikuti pembelajaran sebelumnya akan berpengaruh teradap persepsi mereka, apakah dalam pembelajaran

sebelumnya guru telah memilih strategi pembelajaran yang relevan dengan materi, mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa dan menarik hingga mampu memberi kepuasan siswa dalam belajar atau tidak. Hal ini akan mempengaruhi persepsi siswa tentang pembelajaran hingga ke SMK. Demikian pula, jenis kepribadian siswa memiliki andil dalam pembentukan persepsi. Siswa dengan kepribadian *introvert* akan berbeda persepinya dengan siswa berkepribadian *ekstrovert* dalam memandang pembelajaran inovatif yang menyenangkan. Siswa dengan kepribadian *introvert* memiliki persepsi bahwa strategi pembelajaran yang meminta siswa mempresentasikan materi di depan kelas dengan peran guru sebagai fasilitator tidak menyenangkan. Sedangkan siswa dengan kepribadian *ekstrovert* berpersepsi sebaliknya.

Selain itu, tingkat kemampuan dan kemauan siswa juga menyebabkan adanya variasi dalam memandang strategi pembelajaran yang menyenangkan siswa yang pandai, rajin dan memiliki kemauan tinggi menyenangi strategi pembelajaran yang menantang dan mampu mengembangkan daya pikir siswa untuk belajar kreatif seperti dengan bereksperimen. Sedangkan siswa yang kurang pandai dan mempunyai kemauan belajar yang rendah lebih menyenangi strategi pembelajaran yang kurang aktif seperti metode ceramah.

Dengan bervariasinya latar belakang, kepribadian, kemampuan dan kemauan siswa yang mempengaruhi persepsi strategi pembelajaran inovatif yang menyenangkan maka dapat dipahami saat tingkat persepsi siswa dalam penelitian ini tidak mencapai yang tertinggi (sangat menyenangkan).

## **2. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pemberian Tugas Diluar Jam Pelajaran pada Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan.**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian tugas di luar jam pelajaran pembelajaran inovatif menurut siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY termasuk kategori cukup menyenangkan dengan rerata 64,51%. Hasil tersebut sangat memungkinkan karena dalam penelitian ini sifatnya masih persepsi tentang bayangan pembelajaran inovatif yang diberikan. Persepsi siswa sangat dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu, kepribadian, tingkat kemampuan dan kemauannya.

Pengalaman masa lalu siswa dalam menerima tugas dari guru sebelumnya akan berpengaruh terhadap persepsi mereka, apakah dalam pemberian tugas sebelumnya guru telah berdiskusi dengan siswa dan menyesuaikan tugas dengan kemampuan dan minat siswa atau tidak. Hal ini akan mempengaruhi persepsi siswa tentang pemberian tugas hingga ke SMK. Demikian pula, jenis kepribadian siswa memiliki andil dalam pembentukan persepsi. Siswa dengan kepribadian *introvert* akan berbeda persepsinya dengan siswa berkepribadian *ekstrovert* dalam memandang pemberian tugas dalam pembelajaran inovatif yang menyenangkan. Siswa dengan kepribadian *introvert* memiliki persepsi bahwa pemberian tugas individu menyenangkan. Sedangkan siswa dengan kepribadian *ekstrovert* berpersepsi mengerjakan tugas secara berkelompok lebih menyenangkan.

Selain itu, tingkat kemampuan dan kemauan siswa juga menyebabkan adanya variasi dalam memandang strategi pembelajaran yang menyenangkan. Siswa yang pandai, rajin dan memiliki kemauan tinggi menyenangi pemberian tugas diluar jam pelajaran karena mampu mengembangkan daya pikir

siswa dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Sedangkan siswa yang kurang pandai dan mempunyai kemauan belajar yang rendah kurang menyenangi pemberian tugas diluar jam pelajaran.

Dengan bervariasinya latar belakang, kepribadian, kemampuan dan kemauan siswa yang mempengaruhi persepsi siswa tentang pemberian tugas diluar jam pelajaran pada pembelajaran inovatif yang menyenangkan maka dapat dipahami saat tingkat persepsi siswa dalam penelitian ini tidak mencapai yang tertinggi (sangat menyenangkan).

### **3. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pemberian hadiah/*reward* pada Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan.**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian *reward* dalam pembelajaran inovatif menurut siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY termasuk kategori menyenangkan dengan rerata 73,63%. Hasil tersebut menyatakan bahwa sebagian besar siswa menyenangi pemberian *reward* dalam pembelajaran. Hal- hal yang mempengaruhi persepsi antara lain pengalaman masa lalu, kepribadian, tingkat kemampuan dan kemauannya.

Pengalaman masa lalu siswa dalam mengikuti pembelajaran sebelumnya akan berpengaruh terhadap persepsi mereka, apakah dalam pembelajaran sebelumnya guru telah memberikan *reward* secara bijak, tepat sasaran, tepat waktu, diberikan secara wajar, dan tidak basi atau sebaliknya Hal ini akan mempengaruhi persepsi siswa tentang pembelajaran hingga ke SMK. Demikian pula, jenis kepribadian siswa memiliki andil dalam pembentukan persepsi. Siswa dengan kepribadian *introvert* akan berbeda persepinya dengan siswa berkepribadian *ekstrovert* dalam memandang pemberian *reward* pada pembelajaran inovatif yang

menyenangkan. Siswa dengan kepribadian *ekstrovert* memiliki persepsi bahwa pemberian *reward* untuk siswa yang kritis dan rajin bertanya di dalam kelas menyenangkan. Sedangkan siswa dengan kepribadian *introvert* berpersepsi sebaiknya.

Selain itu, tingkat kemampuan dan kemauan siswa juga menyebabkan adanya variasi dalam memandang pemberian reward dalam pembelajaran yang menyenangkan. Siswa yang pandai, rajin dan memiliki kemauan tinggi menyenangi pemberian reward karena mampu meningkatkan semangat siswa untuk belajar. Sedangkan siswa yang kurang pandai dan mempunyai kemauan belajar yang rendah kurang menyenangi pemberian *reward*. Namun dengan pemberian *reward* diharapkan mampu membangkitkan semangat siswa untuk belajar.

Dengan bervariasinya latar belakang, kepribadian, kemampuan dan kemauan siswa yang mempengaruhi persepsi pemberian hadiah/*reward* pada pembelajaran inovatif yang menyenangkan maka dapat dipahami saat tingkat persepsi siswa dalam penelitian ini tidak mencapai yang tertinggi (sangat menyenangkan).

#### **4. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Media Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan.**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif menurut siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY termasuk kategori menyenangkan dengan rerata 74,13%. Hasil tersebut menyatakan bahwa sebagian besar siswa menyenangi media pembelajaran inovatif. Hasil penelitian yang tidak mencapai sangat menyenangkan disebabkan karena penelitian ini sifatnya masih persepsi tentang bayangan pembelajaran inovatif yang diberikan.

Persepsi siswa sangat dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu, kepribadian, tingkat kemampuan dan kemauannya.

Pengalaman masa lalu siswa dalam mengikuti pembelajaran sebelumnya akan berpengaruh terhadap persepsi mereka, apakah dalam pembelajaran sebelumnya guru telah menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan materi, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa atau tidak. Hal ini akan mempengaruhi persepsi siswa tentang pembelajaran hingga ke SMK. Demikian pula, jenis kepribadian siswa memiliki andil dalam pembentukan persepsi. Siswa dengan kepribadian *introvert* akan berbeda persepsinya dengan siswa berkepribadian *ekstrovert* dalam memandang pembelajaran inovatif yang menyenangkan. Siswa dengan kepribadian *ekstrovert* lebih menyenangi media pembelajaran yang mengikutsertakan siswa dalam penggunaan media. Misalnya praktek menggunakan *prototype* di depan kelas. Sedangkan siswa dengan kepribadian *introvert* berpersepsi sebaiknya.

Dari segi kemampuan dan kemauan siswa, siswa dengan kemampuan tinggi maupun rendah sama-sama menyukai penggunaan media yang bervariasi dan sesuai dengan konteks materi yang diberikan. Namun siswa dengan kemampuan komputer yang terbatas kurang menyukai penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran.

Dengan bervariasinya latar belakang, kepribadian, kemampuan dan kemauan siswa yang mempengaruhi persepsi media pembelajaran inovatif yang menyenangkan maka dapat dipahami saat tingkat persepsi siswa dalam penelitian ini tidak mencapai yang tertinggi (sangat menyenangkan).

##### **5. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan.**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran inovatif menurut siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY termasuk kategori cukup menyenangkan dengan rerata 69,91%. Hasil penelitian yang tidak mencapai sangat menyenangkan disebabkan karena penelitian ini sifatnya masih persepsi tentang bayangan pembelajaran inovatif yang diberikan. Persepsi siswa sangat dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu, kepribadian, tingkat kemampuan dan kemauannya.

Pengalaman masa lalu siswa dalam mengikuti pembelajaran sebelumnya akan berpengaruh terhadap persepsi mereka, apakah dalam pembelajaran sebelumnya guru telah memberikan pembelajaran inovatif dengan menyenangkan atau tidak. Hal ini akan mempengaruhi persepsi siswa tentang pembelajaran hingga ke SMK. Demikian pula, jenis kepribadian siswa memiliki andil dalam pembentukan persepsi. Siswa dengan kepribadian *introvert* akan berbeda persepsinya dengan siswa berkepribadian *ekstrovert* dalam memandang pembelajaran inovatif yang menyenangkan. Siswa dengan kepribadian *introvert* memiliki persepsi bahwa pembelajaran yang meminta siswa untuk tampil tidak menyenangkan. Sedangkan siswa dengan kepribadian *ekstrovert* berpersepsi sebaliknya.

Selain itu, tingkat kemampuan dan kemauan siswa juga menyebabkan adanya variasi dalam memandang strategi pembelajaran yang menyenangkan. Siswa yang pandai, rajin dan memiliki kemauan tinggi menyenangi pembelajaran yang menantang dan mampu mengembangkan daya pikir siswa untuk belajar kreatif. Sedangkan siswa yang kurang pandai dan mempunyai

kemauan belajar yang rendah lebih menyenangi strategi pembelajaran yang kurang aktif.

Dengan bervariasinya latar belakang, kepribadian, kemampuan dan kemauan siswa yang mempengaruhi persepsi strategi pembelajaran inovatif yang menyenangkan maka dapat dipahami saat tingkat persepsi siswa dalam penelitian ini tidak mencapai yang tertinggi (sangat menyenangkan).



## BAB V SIMPULAN DAN SARAN

### A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang strategi pembelajaran inovatif yang menyenangkan termasuk dalam kategori **cukup menyenangkan** dengan skor rerata 65,71%.
2. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran inovatif dengan pemberian tugas di luar jam pelajaran yang menyenangkan termasuk dalam kategori **cukup menyenangkan** dengan skor rerata 64,51%.
3. Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran inovatif dengan pemberian *reward* / penghargaan yang menyenangkan termasuk dalam kategori **menyenangkan** dengan rerata 73,63%.
4. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang media pembelajaran inovatif yang menyenangkan termasuk dalam kategori **menyenangkan** dengan rerata 74,13%.
5. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan termasuk dalam kategori **cukup menyenangkan** dengan skor rerata 69,91%.

Hasil tersebut sangat memungkinkan karena dalam penelitian ini sifatnya masih persepsi tentang bayangan pembelajaran inovatif yang diberikan.

Persepsi siswa sangat dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu, kepribadian, tingkat kemampuan dan kemauannya.

## **B. SARAN**

Berdasarkan temuan data penelitian yang telah dikemukakan, dengan segala kerendahan hati penulis mencoba akan merekomendasikan hasil penelitian ini yang sekiranya dapat dipertimbangkan untuk dijadikan bahan masukan bagi beberapa pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini. Pada bagian ini rekomendasi yang dapat dikemukakan oleh peneliti adalah :

### **1. Bagi Guru**

Setelah diketahui bahwa persepsi pembelajaran inovatif termasuk dalam kategori menyenangkan maka sebaiknya guru memberikan pembelajaran yang inovatif dengan melihat strategi pembelajaran, pemberian tugas diluar jam pelajaran, pemberian *reward* dan media pembelajaran dengan bijak. Dan sesuai dengan keinginan siswa, kebutuhan materi pelajaran, mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa dan membuat siswa meningkatkan daya pikirnya serta belajar secara kreatif.

### **2. Bagi Sekolah**

Dengan penelitian ini diharapkan sekolah mampu memberikan dorongan kepada guru untuk melaksanakan pembelajaran secara inovatif dengan memberikan fasilitas belajar-mengajar yang lengkap, memberikan pelatihan pembelajaran inovatif dan teknologi- teknologi pembelajaran terbaru. Agar guru mampu memberikan pembelajaran yang inovatif dengan melihat strategi pembelajaran, pemberian tugas diluar jam pelajaran, pemberian *reward* dan media pembelajaran dengan bijak. Dan sesuai dengan

keinginan siswa, kebutuhan materi pelajaran, mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa dan membuat siswa meningkatkan daya pikirnya serta belajar secara kreatif.

### 3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini memberikan informasi bahwa persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan termasuk dalam kategori menyenangkan, diharapkan dalam penelitian selanjutnya untuk lebih mengetahui implementasi pembelajaran inovatif yang menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amier Daien Indrakusuma. (1973). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Amir Tengku Ramly (2009). *Belajar yang menyenangkan*. Diakses dari [http://www.kabarindonesia.com/berita.php?pil=13&jd=Belajar+Menyenangkan% 2C+Belajar+dari+Lubuk](http://www.kabarindonesia.com/berita.php?pil=13&jd=Belajar+Menyenangkan%2C+Belajar+dari+Lubuk) pada tanggal 20 September 2013, Jam 21.05 WIB.
- Azhar Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bimo Walgito. ( 1997). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Buchari Alma. (2008). *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Belajar*. Bandung: Alfabeta.
- Dewi Andadari. (2013). Strategi Pembelajaran . Diakses dari <http://dewandadari.wordpress.com/2013/05/22/strategi-pembelajaran/> pada tanggal 1 Januari 2013, Jam 21.05 WIB.
- DePotter, B. & Hernacki, M. (1992). *Quantum Learning*. (Alih Bahasa: Alwiyah Abdurrahman (1999)). Bandung: Kaifa.
- Dikti. (2009) *Pendidikan dan Latihan Profesi Guru* Buku 5. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Erickyonanda. (2013). Strategi Pembelajaran . Diakses dari <http://erickyonanda.wordpress.com/2013/05/17/strategi-pembelajaran/> pada tanggal 1 Januari 2013, Jam 21.05 WIB.
- Husaini Usman & Purnomo Setiady Akbar. (2010). *Pengantar Statistika*: Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). Pembelajaran Berbasis Paikem. Diakses dari [www.wineto.smkn1pengasih.net/files/.../paikem.pdf](http://www.wineto.smkn1pengasih.net/files/.../paikem.pdf) Pada tanggal 20 September 2013, Jam 19.03 WIB.
- Makmuri Muchlas. (2008). *Perilaku Organisasi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Marjohan. (2009). *Belajar yang Menyenangkan*. Diakses dari <http://www.wikimu.com/News/DisplayNews.aspx?id=15648> pada tanggal 20 September 2013, Jam 20.43 WIB.
- Meier Dave. (2000). *The Accelerated Learning Handbook*. (Alih bahasa: Rahmani Astuti (2003)). Bandung: Kaifa.

- Miftah Thoha. (2010). *Perilaku Organisasi Konsep Dasar Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: Rajawali press.
- Moedjiono & Moh Dimyati. (1993). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyadi. (2009). *Classroom Management Mewujudkan Suasana Kelas yang Menyenangkan bagi Siswa*. Malang. UIN Malang Press.
- Mulyani Sumantri & Johar Permana. (1998). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2004). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remadja Rosda Karya.
- Ngalim Purwantoro. (1985). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT. Remadja Rosda Karya.
- Oemar Hamalik. (2010). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prayitno. (2009). *Dasar Teori dan Praktis Pendidikan*. Jakarta : Grasindo.
- Rakhmad Jalaludin. (1988) *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT. Remadja Rosda Karya.
- Roestiyah NK. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L. & Russel, J.D. (2011). *Instructional Technology & Media for Learning*. (Alih Bahasa: Arif Rahman). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY press
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Syaiful Sagala. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Thoha Idris. (1999). *Menuju Masyarakat Madani*. Bandung : PT. Remadja Rosda Karya.
- Tim Redaksi KBBI. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Undang-undang Republik Indonesia No 18 Tahun 2003 Tentang Sistem Nasional Penelitian. Diakses dari [http://www.jarlitbangkes.or.id/2010/data/regulasi/UU18\\_2002\\_ttg\\_SisNasLitbang.pdf](http://www.jarlitbangkes.or.id/2010/data/regulasi/UU18_2002_ttg_SisNasLitbang.pdf). Pada tanggal 20 September 2013, Jam 22.53 WIB.
- Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diakses dari. <http://www.google.com/url.UU20-2003-Sisdiknas.pdf>. Pada tanggal 08 Juni 2013, Jam 22.53 WIB.
- Wirawan Sarlito. (2002). *Psikologi Sosial*. Jakarta. Balai Pustaka.
- W. S. Winkel. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Yusuf Hadi Miarso. (1986). *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- Zamtinah dkk. (2009). Upaya Meningkatkan Profesionalitas Calon Guru Lulusan Jurdiknik Elektro Melalui Penerapan Model PAIKEM ( Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan) pada Mata Kuliah Pengajaran Mikro. *Laporan Penelitian*. Universitas Negeri Yogyakarta.



## **INSTRUMEN PENELITIAN**

---

**ANGKET PENELITIAN**  
**PERSEPSI SISWA TENTANG PEMBELAJARAN INOVATIF YANG MENYENANGKAN**  
**DI SMK N TEKNOLOGI SE-DIY**

RESPONDEN : SISWA

**A. Identitas Siswa**

Nama : .....

Kelas : .....

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Bacalah setiap pertanyaan / pernyataan dengan cermat dan teliti.
2. Jawablah setiap pertanyaan/ pernyataan, dengan cara memberikan tanda centang (√) pada kotak alternatif yang paling sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.
3. Diberikan 4 alternatif pilihan jawaban sandi yang berbeda, yaitu :  
TM : Tidak menyenangkan      CM : Cukup menyenangkan  
M : menyenangkan              SM : Sangat menyenangkan

Contoh :

No.	Pernyataan	TM	CM	M	SM
1.	Materi yang diberikan guru bersifat relatif baru			√	

Maknanya = Jika pernyataan diatas sangat sesuai dengan keinginan anda, atau merupakan hal yang menyenangkan dalam pembelajaran menurut anda, maka tandai dengan mencentang kolom M.



### INSTRUMEN PENELITIAN

No	Pernyataan/Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		TM	M	CM	SM
1.	Materi yang diberikan guru bersifat relatif baru.				
2.	Siswa diajak kelapangan untuk pendalaman materi.				
3.	Siswa diberi kesempatan untuk mengkritisi materi yang diberikan oleh guru.				
4.	Guru memberi kesempatan siswa untuk belajar mandiri di dalam kelas.				
5.	Guru dalam mengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator.				
6.	Guru dalam mengajar memberi kesempatan siswa untuk bereksperimen.				
7.	Tugas Pekerjaan rumah yang diberikan siswa bersifat pendalaman.				
8.	Siswa diminta mencari materi belajar di internet.				
9.	Siswa yang inovatif diberi penghargaan penambahan nilai.				
10.	Siswa yang kritis terhadap materi belajar diberi penghargaan penambahan nilai.				
11.	Siswa yang suka bereksperimen diberi penghargaan penambahan nilai.				
12.	Siswa yang memiliki sumber belajar yang banyak diberi penghargaan penambahan nilai.				
13.	Guru mengajar dengan media animasi.				
14.	Guru mengajar dengan media benda nyata.				
15.	Guru mengajar dengan media internet.				
16.	Guru mengajar dengan media <i>Flip chart</i> .				
17.	Guru mengajar dengan media <i>Prototype</i> / benda tiruan.				



## **PERMOHONAN VALIDASI**

---

## SURAT PERMOHONAN

Kepada:

Yth. Suparman, M.Pd.

Dosen Pend. Teknik Sipil & Perencanaan FT UNY

Di tempat

Dengan Hormat

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Retno Apriyati

NIM : 09505241024

Peodi : Pend. Teknik Sipil dan Perencanaan

Fakultas : Teknik

Judul TAS : "Persepsi Siswa SMK N Kelompok Teknologi DIY tentang  
Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan."

Mengharapkan kesediaan Bapak untuk memvalidasi instrumen penelitian dalam Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang terdiri dari angket. Angket tersebut pada nantinya digunakan untuk mengetahui persepsi siswa SMK N Kelompok Teknologi DIY tentang pembelajaran inovatif yang menyenangkan.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas kesediaan dan perhatian Bapak saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, Oktober 2013

Dosen Pembimbing

Mahasiswa



A. Manap, M.T.

NIP. 19520801 197803 1 004



Retno Apriyati

NIM. 09505241024



## **PERNYATAAN VALIDASI**

---



## SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suparman, M.Pd.

NIP : 19550715 198003 1 006

Jabatan : Dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul "Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan di SMK N Kelompok Teknologi DIY." dari mahasiswa:

Nama : Retno Apriyati

NIM : 09505241024


(Telah siap/~~belum siap~~ \*) digunakan untuk mengambil data yang dibutuhkan dalam penelitian, dengan catatan sebagai berikut:

.....  
Instrumen siap digunakan  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Demikian surat ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 3 Oktober 2013

Validator,



Suparman, M.Pd

19550715 198003 1 006

\*) Coret yang tidak perlu



## **SURAT IJIN PENELITIAN**

---



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS TEKNIK**

Alamat: Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281  
Telp. (0274) 586168 psw. 276.269.292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734  
website: <http://f.ti.uny.ac.id> e-mail: [ft@uny.ac.id](mailto:ft@uny.ac.id), [teknik@uny.ac.id](mailto:teknik@uny.ac.id)



Surat No. 150/1052

Nomor : 3430/UN34.15/PL/2013  
Lamp. : 1 (satu) bendel  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

04 Oktober 2013

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Kota Madya Yogyakarta c.q. Kepala Dinas Perijinan Kota Yogyakarta
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
5. Kepala / Direktur/ Pimpinan : SMK N 2 Yogyakarta

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"PERSEPSI SISWA SMK N 2 TEKNOLOGI TENTANG PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
1	Azis Eko Yulianto	08505244002	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	SMK N 2 YOGYAKARTA IA
2	Retno Apriyati	09505241024	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	
3	Kurniawan Suko Martanto	09505244023	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	
4	Ipnu Triyanto	08505241004	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Bambang Sutjiroso, M.Pd.  
NIP : 19520210 197803 1 003

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 04 Oktober 2013 sampai dengan selesai

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,  
Dekan I,

Dr. Sunaryo Soenarto  
NIP 19580630 198601 1 001 4

Tembusan:  
Ketua Jurusan

08505244002 No. 1665





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS TEKNIK**

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp. (0274) 586168 psu 276 289 292 (0274) 586734 Fax (0274) 586734  
website : <http://f.t.uny.ac.id> e-mail : [faktek@uny.ac.id](mailto:faktek@uny.ac.id) , [teknok@uny.ac.id](mailto:teknok@uny.ac.id)



Certificate No. Q90 80592

Nomor : 3436/UN34.15/PL/2013  
Lamp. : 1 (satu) bendel  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

04 Oktober 2013

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Bupati Sleman c.q. Kepala Bappeda Kabupaten Sleman
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman
5. Kepala / Direktur/ Pimpinan : SMK N 2 Depok

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"PERSEPSI SISWA SMK N e TEKNOLOGI TENTANG PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
1	Azis Eko Yulianto	08505244002	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	SMK N 2 DEPOK
2	Retno Apriyati	09505241024	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	
3	Kurniawan Suko Martanto	09505244023	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	
4	Ipinu Triyanto	08505241004	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Bambang Sutjiroso, M.Pd.  
NIP : 19520210 197803 1 003

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 04 Oktober 2013 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,  
Kasubid Dekan I,

Dr. Sunaryo Soenarto  
NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:  
Ketua Jurusan

08505244002 No 1662





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS TEKNIK**

Alamat: Kampus Karangmalang Yogyakarta, 55281  
Telp. (0274) 586163 psu 276 299 292 (0274) 586734 Fax (0274) 586734  
website: <http://f.uny.ac.id> e-mail: [ff@uny.ac.id](mailto:ff@uny.ac.id) [teknik@uny.ac.id](mailto:teknik@uny.ac.id)



Certificate No. 050/105/00

Nomor : 3438/UN34.15/PL/2013  
Lamp. : 1 (satu) bendel  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

04 Oktober 2013

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kulon Progo
5. Kepala / Direktur/ Pimpinan : SMK N 2 Pengasih

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"PERSEPSI SISWA SMK N 2 TEKNOLOGI TENTANG PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
1	Azis Eko Yulianto	08505244002	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	SMK N 2
2	Retno Apriyati	09505241024	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	PENGASIH
3	Kurniawan Suko Martanto	09505244023	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	
4	Ipnu Triyanto	08505241004	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Bambang Sutjiroso, M.Pd.  
NIP : 19520210 197803 1 003

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 04 Oktober 2013 sampai dengan selesai. Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Dekan I.

Dr. Sunaryo Soenarto  
NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:  
Ketua Jurusan

08505244002 No. 1664



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS TEKNIK**

Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta 55281  
Telp. (0274) 586168 psu 278 289 292 (0274) 586734 Fax (0274) 586734  
website <http://it.uny.ac.id> e-mail [it@uny.ac.id](mailto:it@uny.ac.id) [teknik@uny.ac.id](mailto:teknik@uny.ac.id)



Certificate No. Q50 00592

Nomor : 3437/UN34.15/PL/2013  
Lamp. : 1 (satu) bendel  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

04 Oktober 2013

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Bupati Gunungkidul c.q. Kepala Bappeda Kabupaten Gunungkidul
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Gunungkidul
5. Kepala / Direktur/ Pimpinan : SMK N 2 Wonosari

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"PERSEPSI SISWA SMK N 2 TEKNOLOGI TENTANG PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
1	Azis Eko Yulianto	08505244002	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	SMK N 2 WONOSARI
2	Retno Apriyati	09505241024	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	
3	Kurniawan Suko Martanto	09505244023	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	
4	Ipinu Triyanto	08505241004	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Bambang Sutjiroso, M.Pd.  
NIP : 19520210 197803 1 003

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 04 Oktober 2013 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,  
Fakultas Teknik

Dr. Sunaryo Soenarto  
NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:  
Ketua Jurusan

08505244002 No. 1663





**SURAT KETERANGAN IJIN**  
070/Reg/V/ 7264 /10 /2013

**Membaca Surat :**

Notice : 3430/UN34.15 /PL/2013

**DEKAN FT- UNY**

**Tanggal**

07 OKTOBER 2013

Penhal : IJIN PENELITIAN

### Mengingat

1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Penzinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah.
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 tahun 2008 tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendidikan, Pengembangan, Pengkajian dan Publikasi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta

**DIJINKAN** untuk melakukan kegiatan survei/penelitian, pengembangan/bengkajian/studi lapangan kepada

Nama : AZIS EKO YULIANTO, DKK

NIP:NIPA 08505244002

Alamat JL. KUSUMANEGARA YOGYAKARTA

Judul PERSEPSI SISWA SMK N KELOMPONK TEKNOLOGI TENTANG PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN

**Lokasi** KAB SLEMAN, KOTA YOGYAKARTA, KAB GUNUNGKIDUL dan KAB KULONPROGO

Waktu : 07 OKTOBER 2013 s/d 07 JANUARI 2014

**Dengan Ketentuan**

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui instansi yang berwenang mengeluarkan ijin
2. Menyerahkan *softcopy* hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam bentuk *compact disk* (CD) maupun mengunggah (*upload*) melalui website [albang.jogaprov.go.id](http://albang.jogaprov.go.id) dan menampilkannya
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentatati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan,
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website [albang.jogaprov.go.id](http://albang.jogaprov.go.id)
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 25 September 2013

An. Sekretaris Daerah  
Asisten Perekonomian dan Pengembangan  
Ud  
KANTOR WAKIL DAERAH



**Tembusan:**

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (seba
2. Bupati Sleman, Cq. Bappeda
3. Bupati Kulonprogo, Cq. KPT
4. Bupati Gunung Kidul Cq. KPPTSP
5. Walikota Yogyakarta Cq. Dinas Perizinan
6. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga DIY
7. DEKAN FT - UNY
8. Yang Berseangkutan



**PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA  
DINAS PERIZINAN**

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta Kode Pos 55165 Telp. (0274) 555241, 515865, 515866, 562682  
Fax (0274) 555241

EMAIL: [perizinan@yogyakarta.go.id](mailto:perizinan@yogyakarta.go.id)

HOTLINE SMS: 081227625000 HOTLINE EMAIL: [upa@yogyakarta.go.id](mailto:upa@yogyakarta.go.id)

WEB SITE: [www.perizinan.yogyakarta.go.id](http://www.perizinan.yogyakarta.go.id)

**SURAT IZIN**

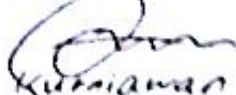
NOMOR : 070/2807  
6545/34

- Dasar** : Surat izin / Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor : 070/7264/M/10/2013 Tanggal : 25/09/2013
- Mengingat** :
1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
  2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta
  3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta
  4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta
  5. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta

- Dijinkan Kepada** :
- |                 |   |
|-----------------|---|
| Nama            | : Terlampir   |
| Pekerjaan       | : Mahasiswa Fak. Teknik - UNY   |
| Alamat          | : Kampus Karangmalang, Yogyakarta   |
| Penanggungjawab | : Bambang Suciroso, M Pd  |
| Keperluan       | : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PERSEPSI SISWA SMK N KELOMPOK TEKNOLOGI TENTANG PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN |

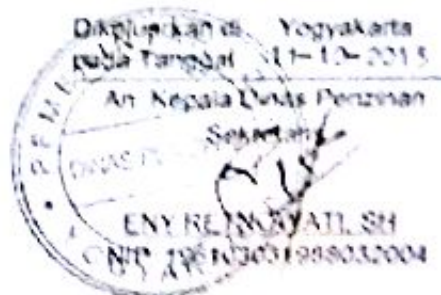
- Lokasi/Responden** : Kota Yogyakarta
- Waktu** : 07/10/2013 Sampai 07/01/2014
- Lampiran** : Proposal dan Daftar Pertanyaan
- Dengan Ketentuan** :
1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cc Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
  2. Wajib menjaga Tata Tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
  3. Izin ini tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
  4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas
- Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan  
Penerbit Izin

  
Kurniawan

**Tembusan Kepada**

- Yth :
1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
  2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Selda DIY
  3. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
  4. Kepala SMK Negeri 2 Yogyakarta
  5. Ybs





LAMPIRAN : SURAT IZIN  
NOMOR : 070/2807  
TANGGAL : 10/10/2013

DAFTAR NAMA MAHASISWA / PESERTA YANG MELAKSANAKAN  
PENELITIAN

NO	NAMA	NOMOR IDENTITAS	KETERANGAN
1	AZIS EKO YULIANTO	08505244002	MAHASISWA
2	RETNO APRIYATI	09505241024	MAHASISWA
3	KURNIAWAN SUKO M.	09505244023	MAHASISWA
4	IPNU TRIYANTO	08505241004	MAHASISWA

AP. Kepala Dinas Perizinan  
Sekretaris  
ENY RETNO WATI SH  
NIP. 196103031988032004



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL

KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU

Alamat : Jl. Brigjen. Katamso No.1 Wonosari Telp. 391942 Kode Pos : 55812

**SURAT KETERANGAN / IJIN**

Nomor : 656/KPTS/X/2013

Membaca : Surat dari Sekretariat Daerah Istimewa Yogyakarta, Nomor : 070/Reg/V/7264/10/2013, hal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;

2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;

3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;

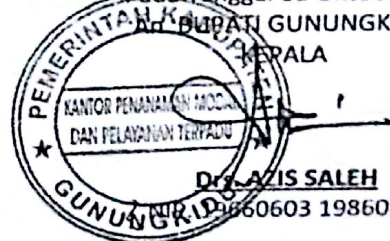
Dijijinkan kepada :  
Nama : **AZIS EKO YULIANTO, DKK. NIM : 08505244002**  
Fakultas/Instansi : Teknik / Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat Instansi : Kampus Karangmalang, Yogyakarta  
Alamat Rumah : Kalikebo, Trucuk, Klaten.  
Keperluan : Ijin Penelitian dengan judul: PERSEPSI SISWA SMK N KELOMPOK TEKNOLOGI TENTANG PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN.  
Lokasi Penelitian : SMKN 2 Wonosari  
Dosen Pembimbing : Bambang Sutjiroso, M.Pd.  
Waktunya : Mulai tanggal : 08/10/2013 sd. 08/01/2014  
Dengan ketentuan :

Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.

1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cq. BAPPEDA Kab. Gunungkidul).
3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
4. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
5. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas. Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari

Pada Tanggal 08 Oktober 2013



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Gunungkidul (Sebagai Laporan) ;
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul ;
3. Kepala Kantor KESBANGPOL Kab. Gunungkidul ;
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kab. Gunungkidul ;
5. Kepala Sekolah SMK N 2 Wonosari Kab. Gunungkidul. ;
6. Arsip. ;



## **HASIL PENELITIAN**

---

**Data Ujicoba Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan**

No Responde	No Butir Soal																	Σt
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	45
2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	43
3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	42
4	2	1	4	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	40
5	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
6	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	45
7	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
8	3	4	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	55
9	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50
10	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	37
11	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50
12	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	52
13	2	2	2	1	1	3	3	2	3	1	3	1	3	1	2	1	3	34
14	2	3	3	3	2	3	1	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	42
15	3	3	4	3	2	2	3	4	2	2	3	2	4	4	4	2	4	51
16	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	4	4	2	2	4	43
17	2	2	3	4	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	42
18	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
19	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	47
20	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	3	2	50
21	2	2	1	2	1	2	3	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	31
22	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	2	3	2	2	54
23	2	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	48
24	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	58
25	2	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	52
26	2	2	4	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	44
27	3	3	3	3	2	2	1	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	44
28	3	2	4	3	3	2	2	4	4	3	3	3	3	2	4	1	3	49
29	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	2	2	48
30	3	2	2	2	1	2	2	3	2	1	2	1	2	3	3	2	2	35
ΣXi	65	77	92	84	75	76	75	85	86	75	87	75	81	88	85	75	81	1373





# **UJI VALIDITAS INSTRUMEN**

---

### Data Pembelajaran Inovatif yang Menyenangkan

Lokasi	No Responden	No. Butir Soal																	Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
SMK N 2 Yogyakarta	1	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
	2	3	3	3	2	1	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	55
	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	47
	4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	47
	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	36
	6	2	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	46
	7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	49
	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
	9	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
	10	2	3	2	1	1	1	3	3	2	2	1	1	3	3	2	2	3	35
	11	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	49
	12	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	43
	13	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
	14	2	3	2	2	2	2	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	42
	15	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	59
	16	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	4	4	3	4	54
	17	3	4	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
	18	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	4	4	4	4	48
	19	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	44
	20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
	21	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	44
	22	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	44
	23	2	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	48
	24	3	2	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	48
	25	3	2	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	48
	26	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	47
	27	3	4	3	3	2	2	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	58
	28	2	1	3	2	2	1	2	3	4	4	2	2	2	2	2	2	2	38

29	2	1	3	2	2	1	2	3	4	4	2	2	2	2	2	2	2	38
30	2	3	2	3	3	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
31	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	42
32	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	42
33	2	3	2	1	1	1	1	4	2	2	2	2	3	2	4	2	3	37
34	2	3	2	1	1	2	1	4	3	1	1	1	4	2	4	2	2	36
35	2	4	4	1	2	2	2	3	1	1	2	1	4	4	4	4	2	43
36	4	4	2	3	3	3	3	1	3	3	2	1	4	4	4	4	4	52
37	1	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	54
38	3	4	3	3	3	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	58
39	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	41
40	3	4	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	55
41	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
42	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	39
43	3	4	2	1	3	2	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	54
44	2	4	3	3	2	4	2	3	4	4	4	2	3	2	2	1	2	47
45	3	4	2	1	2	2	2	2	3	3	4	2	4	4	4	4	4	50
46	3	3	2	2	3	3	1	2	2	1	2	2	4	4	4	3	4	45
47	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	3	1	1	1	26
48	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	4	1	1	1	27
49	3	3	2	3	1	1	1	2	3	3	2	2	3	1	2	2	2	36
50	2	4	3	3	3	4	2	2	4	4	4	4	4	4	1	2	2	52
51	3	4	2	3	1	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
52	1	4	3	2	1	2	2	1	2	2	2	2	4	4	2	3	2	39
53	2	4	2	2	4	4	2	2	4	2	2	1	1	4	1	0	2	39
54	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	28
55	2	4	4	2	2	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
56	2	4	4	2	3	3	1	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	42
57	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
58	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	4	4	3	3	3	45
59	2	4	3	3	3	3	1	3	2	2	3	2	3	4	3	2	3	46
60	3	3	3	2	2	2	3	4	4	2	3	3	2	3	3	2	2	46

[illegible]

[illegible]

SMK N 2 Depok	111	3	4	3	1	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	1	43
	112	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	63
	113	2	3	1	1	1	2	2	2	3	3	3	2	4	4	3	2	3	41
	114	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	1	2	1	2	2	42
	115	3	4	2	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	3	2	2	42
	116	3	4	3	2	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
	117	3	4	2	1	2	2	2	1	4	4	3	2	3	4	2	2	3	44
	118	3	4	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	4	4	4	4	4	52
	119	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62
	120	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	1	3	2	3	2	2	40
	121	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	3	2	2	2	38
	122	3	4	2	2	1	2	2	2	4	4	4	4	2	2	2	2	2	44
	123	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	61
	124	3	4	2	4	3	3	2	3	4	3	4	2	4	3	2	4	3	53
	125	2	4	3	4	3	2	3	2	4	4	4	4	2	3	2	2	3	51
	126	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	1	4	2	2	3	53
	127	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
	128	3	1	3	2	2	2	3	1	2	3	2	3	1	1	1	3	3	36
	129	3	4	2	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	61
	130	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	61
	131	3	1	3	2	1	1	4	3	3	3	2	3	1	3	3	2	1	39
	132	3	4	4	4	3	3	2	4	2	2	2	2	3	4	4	2	2	50
	133	2	2	3	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	50
	134	3	4	2	1	1	2	1	1	3	3	3	1	2	4	3	2	3	39
	135	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	43
	136	2	3	3	3	2	3	1	3	1	1	3	3	3	3	3	2	3	42
	137	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	54
	138	3	4	2	1	3	4	2	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	54
	139	2	4	2	4	3	3	2	2	3	2	2	4	4	4	4	3	3	51
	140	3	4	2	2	1	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	3	52
	141	3	4	2	1	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	1	2	2	40

	142	3	4	4	3	1	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	60
	143	2	4	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	56
	144	3	2	1	2	2	2	3	2	3	2	2	1	3	3	3	3	3	40
	145	3	3	2	3	1	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	55
	146	4	4	2	3	4	4	3	2	3	2	3	2	4	4	3	2	4	53
	147	4	4	4	2	2	4	2	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	58
	148	3	4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	57
	149	4	3	1	3	2	2	4	2	4	2	4	2	2	3	3	2	2	45
	150	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	42
	151	3	4	4	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	57
	152	3	4	2	2	3	3	2	2	4	3	3	1	3	3	3	3	3	47
	153	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	57
	154	3	2	2	3	2	2	3	1	4	3	3	3	3	2	2	2	3	43
	155	3	2	1	3	1	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	39
	156	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	56

SMK N 2 Pengasih	157	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	51
	158	3	3	2	2	2	3	2	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	52
	159	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	43
	160	4	4	1	2	4	3	3	1	3	1	2	4	4	4	1	3	3	47
	161	2	4	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	4	3	4	3	3	43
	162	3	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63
	163	3	3	2	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3	4	3	3	47
	164	1	3	2	2	1	2	2	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	46
	165	4	4	3	2	2	3	4	2	3	3	4	3	4	3	2	1	2	49
	166	4	3	1	2	3	4	2	4	2	1	3	4	2	3	2	3	4	47
	167	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36
	168	2	4	2	3	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	1	2	3	36
	169	2	4	2	2	3	3	3	4	3	4	4	2	2	4	4	3	3	52
	170	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	59
	171	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	37
	172	1	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	47
	173	2	4	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52
	174	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	49
	175	4	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	56
	176	2	4	2	2	1	2	2	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	51
	177	3	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	52
	178	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	49
	179	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	51
	180	2	3	2	2	3	3	2	4	4	2	3	4	4	4	4	3	2	51
	181	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	43
	182	4	4	1	1	4	4	2	4	2	1	4	1	4	4	4	2	1	47
	183	2	3	2	4	4	3	4	4	3	3	3	3	2	2	3	2	2	49
	184	2	3	2	2	2	2	2	4	4	4	3	2	2	2	3	2	2	43
	185	2	2	3	1	1	2	1	1	3	4	3	4	4	4	4	2	4	45
	186	3	4	2	2	1	4	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	39
	187	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	59



	188	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
	189	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	39
	190	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	43
	191	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	45
	192	2	4	2	1	2	2	3	4	2	1	4	4	2	4	2	2	1	42
	193	4	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	2	2	4	53
	194	2	3	2	2	1	1	3	3	4	4	4	2	3	4	4	3	3	48
	195	2	2	3	2	1	2	2	2	4	4	4	1	3	4	3	2	3	44
	196	1	2	2	3	4	2	2	1	4	4	2	1	2	4	2	2	3	41
	197	2	4	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	45
	198	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	47
	199	2	3	3	3	3	2	2	2	2	1	3	2	3	2	2	3	3	41
	200	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	1	2	3	40
	201	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2	2	56
	202	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	47
	203	2	4	1	2	1	3	3	4	4	4	3	2	4	4	4	2	3	50
	204	2	3	2	2	2	3	2	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	52
	205	3	4	2	4	2	2	1	3	4	3	4	2	2	2	2	2	2	44
	206	3	3	2	2	2	2	2	2	4	3	4	2	2	2	2	2	2	41
	207	2	2	2	2	4	2	2	3	3	4	4	4	2	2	2	2	2	44
	208	2	3	2	4	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	2	4	52
	209	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
	210	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	1	4	3	2	2	1	3	42
	211	2	3	2	2	2	3	4	2	3	3	3	4	2	3	2	2	4	46
	212	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	48
	213	2	4	3	4	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	43
	214	2	4	2	3	2	3	3	1	4	4	4	2	2	4	1	3	2	46
	215	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	4	4	3	2	3	46
	216	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	4	1	2	2	26
	217	2	4	3	2	3	3	2	4	3	2	2	3	2	4	3	2	2	46
	218	2	3	3	1	1	3	3	2	1	3	3	3	1	3	3	1	3	39

	219	3	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	3	3	57
	220	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	58
	221	2	4	3	2	2	3	1	1	3	3	3	3	3	2	4	2	1	42
	222	3	4	3	3	3	3	3	1	4	4	4	4	3	3	2	2	2	51
	223	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	53
	224	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	58
	225	2	4	2	2	1	3	1	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	50
	226	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	60
	227	3	4	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	55
	228	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	60
	229	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	27
	230	2	3	1	2	1	3	2	2	3	2	2	2	1	4	4	2	2	38
	231	2	4	2	2	3	3	3	2	3	3	4	1	4	4	1	2	2	45
	232	2	3	1	2	1	4	2	2	3	2	2	2	1	4	4	2	2	39
	233	2	3	2	2	2	3	2	4	3	3	4	2	4	4	4	3	3	50
	234	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	54
	235	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	54
	236	2	2	2	1	1	3	1	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	44
	237	3	2	4	3	1	3	1	2	4	4	4	4	4	3	4	3	3	52
	238	1	4	3	4	2	2	1	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	53
	239	3	2	2	2	1	2	2	1	3	3	3	2	3	3	2	2	2	38
	240	2	3	1	2	1	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	39
	241	2	2	2	2	2	2	2	1	3	4	3	2	4	3	2	2	2	40
	242	2	3	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	33
	243	3	1	1	3	1	1	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	39
	244	3	2	1	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	3	3	3	3	34
	245	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	39
	246	3	2	4	3	2	2	3	4	4	4	2	2	3	4	4	4	4	54
	247	2	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	43

SMK N 2 Wonosari	248	2	4	3	4	2	3	2	4	3	3	3	2	4	4	4	3	3	53
	249	3	3	2	2	2	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55
	250	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	56
	251	1	4	1	4	2	1	2	4	4	4	3	1	4	3	3	3	4	48
	252	4	4	3	2	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	61
	253	2	2	4	3	3	3	3	4	3	2	4	2	2	2	3	3	3	48
	254	3	2	2	3	3	3	2	3	4	4	4	3	4	4	2	2	2	50
	255	3	4	3	3	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	60
	256	1	4	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	51
	257	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	4	3	3	3	43
	258	3	4	3	2	1	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	57
	259	4	4	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56
	260	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	59
	261	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	1	4	4	4	3	3	57
	262	3	4	3	3	2	3	2	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	55
	263	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	60
	264	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	53
	265	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	57
	266	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	52
	267	2	2	4	3	2	2	2	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	51
	268	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	61
	269	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	2	49
	270	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	2	2	4	57
	271	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	61
	272	2	3	2	3	3	4	3	3	4	4	4	4	2	2	2	2	2	49
	273	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	45
	274	3	4	2	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	56
	275	3	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	53
	276	2	3	1	2	2	2	2	3	4	2	2	2	4	4	4	3	3	45
	277	2	2	3	4	3	2	1	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	54
	278	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	48

	279	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
	280	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	42
	281	2	4	2	3	3	3	2	4	4	3	4	2	3	3	4	4	3	53
	282	2	3	2	3	2	2	1	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	41
	283	1	1	2	1	3	3	4	1	4	3	2	3	4	2	3	4	1	42
	284	1	1	1	2	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	27
	285	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	45
	286	2	1	1	3	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	47
	287	3	4	3	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	57
	288	2	4	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	4	4	4	3	3	50
	289	3	4	4	3	3	4	2	3	4	4	2	1	2	3	4	3	4	53
	290	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	4	1	2	35
	291	4	3	4	4	1	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	58
	292	1	3	4	2	1	3	2	1	2	2	2	2	4	3	2	3	2	39



# **UJI REABILITAS INSTRUMEN**

---

Butir Soal No.1					
No. Resp.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	2	45	4	2025	90
2	2	43	4	1849	86
3	2	42	4	1764	84
4	2	40	4	1600	80
5	3	47	9	2209	141
6	3	45	9	2025	135
7	2	47	4	2209	94
8	3	55	9	3025	165
9	3	50	9	2500	150
10	2	37	4	1369	74
11	3	50	9	2500	150
12	3	52	9	2704	156
13	2	34	4	1156	68
14	2	42	4	1764	84
15	3	51	9	2601	153
16	2	43	4	1849	86
17	2	42	4	1764	84
18	3	48	9	2304	144
19	3	47	9	2209	141
20	3	50	9	2500	150
21	2	31	4	961	62
22	3	54	9	2916	162
23	2	48	4	2304	96
24	3	58	9	3364	174
25	2	52	4	2704	104
26	2	44	4	1936	88
27	3	44	9	1936	132
28	3	49	9	2401	147
29	3	48	9	2304	144
30	3	35	9	1225	105
$\Sigma$	76	1373	200	63977	3529
$\Sigma^2$	5776	1885129			

*r* hitung = 0,550  
*r* tabel = 0,361  
 keterangan = valid

Diket :  
 N = 30  
 $\Sigma XY$  = 3529  
 $\Sigma X$  = Jumlah Skor Butir Soal = 76  
 $\Sigma Y$  = Jumlah Skor Total Butir Soal = 1373  
 $\Sigma X^2$  = 200  
 $\Sigma Y^2$  = 63977

Butir Soal No.2					
No. Resp.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
<b>1</b>	2	45	4	2025	90
<b>2</b>	3	43	9	1849	129
<b>3</b>	3	42	9	1764	126
<b>4</b>	1	40	1	1600	40
<b>5</b>	3	47	9	2209	141
<b>6</b>	3	45	9	2025	135
<b>7</b>	3	47	9	2209	141
<b>8</b>	4	55	16	3025	220
<b>9</b>	3	50	9	2500	150
<b>10</b>	2	37	4	1369	74
<b>11</b>	3	50	9	2500	150
<b>12</b>	2	52	4	2704	104
<b>13</b>	2	34	4	1156	68
<b>14</b>	3	42	9	1764	126
<b>15</b>	3	51	9	2601	153
<b>16</b>	2	43	4	1849	86
<b>17</b>	2	42	4	1764	84
<b>18</b>	3	48	9	2304	144
<b>19</b>	2	47	4	2209	94
<b>20</b>	3	50	9	2500	150
<b>21</b>	2	31	4	961	62
<b>22</b>	3	54	9	2916	162
<b>23</b>	3	48	9	2304	144
<b>24</b>	3	58	9	3364	174
<b>25</b>	2	52	4	2704	104
<b>26</b>	2	44	4	1936	88
<b>27</b>	3	44	9	1936	132
<b>28</b>	2	49	4	2401	98
<b>29</b>	3	48	9	2304	144
<b>30</b>	2	35	4	1225	70
<b>Σ</b>	<b>77</b>	<b>1373</b>	<b>209</b>	<b>63977</b>	<b>3583</b>
<b>Σ<sup>2</sup></b>	<b>5929</b>	<b>1885129</b>			

*r* hitung = 0,518  
*r* tabel = 0,361  
 keterangan = valid

Diket :

N	=	30		
ΣXY	=	3583		
ΣX	=	Jumlah Skor Butir Soal	=	77
ΣY	=	Jumlah Skor Total Butir Soal	=	1373
ΣX <sup>2</sup>	=	209		
ΣY <sup>2</sup>	=	63977		

Butir Soal No.3					
No. Resp.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
<b>1</b>	3	45	9	2025	135
<b>2</b>	2	43	4	1849	86
<b>3</b>	3	42	9	1764	126
<b>4</b>	4	40	16	1600	160
<b>5</b>	3	47	9	2209	141
<b>6</b>	3	45	9	2025	135
<b>7</b>	3	47	9	2209	141
<b>8</b>	4	55	16	3025	220
<b>9</b>	3	50	9	2500	150
<b>10</b>	3	37	9	1369	111
<b>11</b>	3	50	9	2500	150
<b>12</b>	3	52	9	2704	156
<b>13</b>	2	34	4	1156	68
<b>14</b>	3	42	9	1764	126
<b>15</b>	4	51	16	2601	204
<b>16</b>	2	43	4	1849	86
<b>17</b>	3	42	9	1764	126
<b>18</b>	2	48	4	2304	96
<b>19</b>	3	47	9	2209	141
<b>20</b>	4	50	16	2500	200
<b>21</b>	1	31	1	961	31
<b>22</b>	4	54	16	2916	216
<b>23</b>	4	48	16	2304	192
<b>24</b>	3	58	9	3364	174
<b>25</b>	4	52	16	2704	208
<b>26</b>	4	44	16	1936	176
<b>27</b>	3	44	9	1936	132
<b>28</b>	4	49	16	2401	196
<b>29</b>	3	48	9	2304	144
<b>30</b>	2	35	4	1225	70
$\Sigma$	92	1373	300	63977	4297
$\Sigma^2$	8464	1885129			

*r* hitung = 0,606  
*r* tabel = 0,361  
 keterangan = valid

Diket :

N	=	30		
$\Sigma XY$	=	4297		
$\Sigma X$	=	Jumlah Skor Butir Soal	=	92
$\Sigma Y$	=	Jumlah Skor Total Butir Soal	=	1373
$\Sigma X^2$	=	300		
$\Sigma Y^2$	=	63977		



Butir Soal No.4					
No. Resp.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
<b>1</b>	2	45	4	2025	90
<b>2</b>	3	43	9	1849	129
<b>3</b>	3	42	9	1764	126
<b>4</b>	3	40	9	1600	120
<b>5</b>	2	47	4	2209	94
<b>6</b>	3	45	9	2025	135
<b>7</b>	2	47	4	2209	94
<b>8</b>	2	55	4	3025	110
<b>9</b>	3	50	9	2500	150
<b>10</b>	2	37	4	1369	74
<b>11</b>	3	50	9	2500	150
<b>12</b>	3	52	9	2704	156
<b>13</b>	1	34	1	1156	34
<b>14</b>	3	42	9	1764	126
<b>15</b>	3	51	9	2601	153
<b>16</b>	3	43	9	1849	129
<b>17</b>	4	42	16	1764	168
<b>18</b>	3	48	9	2304	144
<b>19</b>	3	47	9	2209	141
<b>20</b>	3	50	9	2500	150
<b>21</b>	2	31	4	961	62
<b>22</b>	4	54	16	2916	216
<b>23</b>	3	48	9	2304	144
<b>24</b>	4	58	16	3364	232
<b>25</b>	3	52	9	2704	156
<b>26</b>	3	44	9	1936	132
<b>27</b>	3	44	9	1936	132
<b>28</b>	3	49	9	2401	147
<b>29</b>	3	48	9	2304	144
<b>30</b>	2	35	4	1225	70
<b>Σ</b>	<b>84</b>	<b>1373</b>	<b>248</b>	<b>63977</b>	<b>3908</b>
<b>Σ<sup>2</sup></b>	<b>7056</b>	<b>1885129</b>			

*r* hitung = 0,527  
*r* tabel = 0,361  
 keterangan = valid

Diket :

N	=	30		
ΣXY	=	3908		
ΣX	=	Jumlah Skor Butir Soal	=	84
ΣY	=	Jumlah Skor Total Butir Soal	=	1373
ΣX <sup>2</sup>	=	248		
ΣY <sup>2</sup>	=	63977		

Butir Soal No.5					
No. Resp.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
<b>1</b>	3	45	9	2025	135
<b>2</b>	3	43	9	1849	129
<b>3</b>	2	42	4	1764	84
<b>4</b>	2	40	4	1600	80
<b>5</b>	3	47	9	2209	141
<b>6</b>	2	45	4	2025	90
<b>7</b>	3	47	9	2209	141
<b>8</b>	3	55	9	3025	165
<b>9</b>	3	50	9	2500	150
<b>10</b>	2	37	4	1369	74
<b>11</b>	3	50	9	2500	150
<b>12</b>	3	52	9	2704	156
<b>13</b>	1	34	1	1156	34
<b>14</b>	2	42	4	1764	84
<b>15</b>	2	51	4	2601	102
<b>16</b>	2	43	4	1849	86
<b>17</b>	2	42	4	1764	84
<b>18</b>	3	48	9	2304	144
<b>19</b>	3	47	9	2209	141
<b>20</b>	3	50	9	2500	150
<b>21</b>	1	31	1	961	31
<b>22</b>	4	54	16	2916	216
<b>23</b>	2	48	4	2304	96
<b>24</b>	4	58	16	3364	232
<b>25</b>	3	52	9	2704	156
<b>26</b>	2	44	4	1936	88
<b>27</b>	2	44	4	1936	88
<b>28</b>	3	49	9	2401	147
<b>29</b>	3	48	9	2304	144
<b>30</b>	1	35	1	1225	35
<b>Σ</b>	<b>75</b>	<b>1373</b>	<b>205</b>	<b>63977</b>	<b>3553</b>
<b>Σ<sup>2</sup></b>	<b>5625</b>	<b>1885129</b>			

*r* hitung = 0,853  
*r* tabel = 0,361  
 keterangan = valid

Diket :

N	=	30		
ΣXY	=	3553		
ΣX	=	Jumlah Skor Butir Soal	=	75
ΣY	=	Jumlah Skor Total Butir Soal	=	1373
ΣX <sup>2</sup>	=	205		
ΣY <sup>2</sup>	=	63977		

Butir Soal No.6					
No. Resp.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
<b>1</b>	2	45	4	2025	90
<b>2</b>	2	43	4	1849	86
<b>3</b>	2	42	4	1764	84
<b>4</b>	2	40	4	1600	80
<b>5</b>	3	47	9	2209	141
<b>6</b>	3	45	9	2025	135
<b>7</b>	2	47	4	2209	94
<b>8</b>	3	55	9	3025	165
<b>9</b>	3	50	9	2500	150
<b>10</b>	2	37	4	1369	74
<b>11</b>	3	50	9	2500	150
<b>12</b>	3	52	9	2704	156
<b>13</b>	2	34	4	1156	68
<b>14</b>	2	42	4	1764	84
<b>15</b>	4	51	16	2601	204
<b>16</b>	2	43	4	1849	86
<b>17</b>	2	42	4	1764	84
<b>18</b>	3	48	9	2304	144
<b>19</b>	1	47	1	2209	47
<b>20</b>	3	50	9	2500	150
<b>21</b>	2	31	4	961	62
<b>22</b>	3	54	9	2916	162
<b>23</b>	2	48	4	2304	96
<b>24</b>	3	58	9	3364	174
<b>25</b>	2	52	4	2704	104
<b>26</b>	2	44	4	1936	88
<b>27</b>	3	44	9	1936	132
<b>28</b>	3	49	9	2401	147
<b>29</b>	3	48	9	2304	144
<b>30</b>	3	35	9	1225	105
<b>Σ</b>	<b>75</b>	<b>1373</b>	<b>199</b>	<b>63977</b>	<b>3486</b>
<b>Σ<sup>2</sup></b>	<b>5625</b>	<b>1885129</b>			

*r* hitung = 0,467  
*r* tabel = 0,361  
 keterangan = valid

Diket :

N	=	30		
ΣXY	=	3486		
ΣX	=	Jumlah Skor Butir Soal	=	75
ΣY	=	Jumlah Skor Total Butir Soal	=	1373
ΣX <sup>2</sup>	=	199		
ΣY <sup>2</sup>	=	63977		

Butir Soal No.7					
No. Resp.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
<b>1</b>	3	45	9	2025	135
<b>2</b>	3	43	9	1849	129
<b>3</b>	2	42	4	1764	84
<b>4</b>	2	40	4	1600	80
<b>5</b>	3	47	9	2209	141
<b>6</b>	2	45	4	2025	90
<b>7</b>	3	47	9	2209	141
<b>8</b>	3	55	9	3025	165
<b>9</b>	3	50	9	2500	150
<b>10</b>	2	37	4	1369	74
<b>11</b>	3	50	9	2500	150
<b>12</b>	3	52	9	2704	156
<b>13</b>	1	34	1	1156	34
<b>14</b>	2	42	4	1764	84
<b>15</b>	2	51	4	2601	102
<b>16</b>	2	43	4	1849	86
<b>17</b>	2	42	4	1764	84
<b>18</b>	3	48	9	2304	144
<b>19</b>	3	47	9	2209	141
<b>20</b>	3	50	9	2500	150
<b>21</b>	1	31	1	961	31
<b>22</b>	4	54	16	2916	216
<b>23</b>	2	48	4	2304	96
<b>24</b>	4	58	16	3364	232
<b>25</b>	3	52	9	2704	156
<b>26</b>	2	44	4	1936	88
<b>27</b>	2	44	4	1936	88
<b>28</b>	3	49	9	2401	147
<b>29</b>	3	48	9	2304	144
<b>30</b>	1	35	1	1225	35
<b>Σ</b>	<b>75</b>	<b>1373</b>	<b>205</b>	<b>63977</b>	<b>3553</b>
<b>Σ<sup>2</sup></b>	<b>5625</b>	<b>1885129</b>			

*r* hitung = 0,853  
*r* tabel = 0,361  
 keterangan = valid

Diket :

N	=	30		
ΣXY	=	3553		
ΣX	=	Jumlah Skor Butir Soal	=	75
ΣY	=	Jumlah Skor Total Butir Soal	=	1373
ΣX <sup>2</sup>	=	205		
ΣY <sup>2</sup>	=	63977		

Butir Soal No.8					
No. Resp.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
<b>1</b>	2	45	4	2025	90
<b>2</b>	2	43	4	1849	86
<b>3</b>	2	42	4	1764	84
<b>4</b>	3	40	9	1600	120
<b>5</b>	3	47	9	2209	141
<b>6</b>	3	45	9	2025	135
<b>7</b>	3	47	9	2209	141
<b>8</b>	4	55	16	3025	220
<b>9</b>	3	50	9	2500	150
<b>10</b>	2	37	4	1369	74
<b>11</b>	3	50	9	2500	150
<b>12</b>	3	52	9	2704	156
<b>13</b>	2	34	4	1156	68
<b>14</b>	3	42	9	1764	126
<b>15</b>	4	51	16	2601	204
<b>16</b>	2	43	4	1849	86
<b>17</b>	2	42	4	1764	84
<b>18</b>	3	48	9	2304	144
<b>19</b>	3	47	9	2209	141
<b>20</b>	3	50	9	2500	150
<b>21</b>	2	31	4	961	62
<b>22</b>	3	54	9	2916	162
<b>23</b>	3	48	9	2304	144
<b>24</b>	3	58	9	3364	174
<b>25</b>	3	52	9	2704	156
<b>26</b>	3	44	9	1936	132
<b>27</b>	3	44	9	1936	132
<b>28</b>	4	49	16	2401	196
<b>29</b>	3	48	9	2304	144
<b>30</b>	3	35	9	1225	105
<b>Σ</b>	<b>85</b>	<b>1373</b>	<b>251</b>	<b>63977</b>	<b>3957</b>
<b>Σ<sup>2</sup></b>	<b>7225</b>	<b>1885129</b>			

*r* hitung = 0,621  
*r* tabel = 0,361  
 keterangan = valid

Diket :

N	=	30		
ΣXY	=	3957		
ΣX	=	Jumlah Skor Butir Soal	=	85
ΣY	=	Jumlah Skor Total Butir Soal	=	1373
ΣX <sup>2</sup>	=	251		
ΣY <sup>2</sup>	=	63977		

Butir Soal No.9					
No. Resp.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
<b>1</b>	3	45	9	2025	135
<b>2</b>	2	43	4	1849	86
<b>3</b>	3	42	9	1764	126
<b>4</b>	2	40	4	1600	80
<b>5</b>	3	47	9	2209	141
<b>6</b>	3	45	9	2025	135
<b>7</b>	3	47	9	2209	141
<b>8</b>	3	55	9	3025	165
<b>9</b>	3	50	9	2500	150
<b>10</b>	3	37	9	1369	111
<b>11</b>	3	50	9	2500	150
<b>12</b>	3	52	9	2704	156
<b>13</b>	3	34	9	1156	102
<b>14</b>	3	42	9	1764	126
<b>15</b>	2	51	4	2601	102
<b>16</b>	2	43	4	1849	86
<b>17</b>	3	42	9	1764	126
<b>18</b>	3	48	9	2304	144
<b>19</b>	2	47	4	2209	94
<b>20</b>	3	50	9	2500	150
<b>21</b>	2	31	4	961	62
<b>22</b>	4	54	16	2916	216
<b>23</b>	3	48	9	2304	144
<b>24</b>	4	58	16	3364	232
<b>25</b>	4	52	16	2704	208
<b>26</b>	2	44	4	1936	88
<b>27</b>	3	44	9	1936	132
<b>28</b>	4	49	16	2401	196
<b>29</b>	3	48	9	2304	144
<b>30</b>	2	35	4	1225	70
<b>Σ</b>	<b>86</b>	<b>1373</b>	<b>258</b>	<b>63977</b>	<b>3998</b>
<b>Σ<sup>2</sup></b>	<b>7396</b>	<b>1885129</b>			

*r* hitung = 0,543  
*r* tabel = 0,361  
 keterangan = valid

Diket :

N	=	30		
ΣXY	=	3998		
ΣX	=	Jumlah Skor Butir Soal	=	86
ΣY	=	Jumlah Skor Total Butir Soal	=	1373
ΣX <sup>2</sup>	=	258		
ΣY <sup>2</sup>	=	63977		

Butir Soal No.10					
No. Resp.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
<b>1</b>	3	45	9	2025	135
<b>2</b>	3	43	9	1849	129
<b>3</b>	2	42	4	1764	84
<b>4</b>	2	40	4	1600	80
<b>5</b>	3	47	9	2209	141
<b>6</b>	2	45	4	2025	90
<b>7</b>	3	47	9	2209	141
<b>8</b>	3	55	9	3025	165
<b>9</b>	3	50	9	2500	150
<b>10</b>	2	37	4	1369	74
<b>11</b>	3	50	9	2500	150
<b>12</b>	3	52	9	2704	156
<b>13</b>	1	34	1	1156	34
<b>14</b>	2	42	4	1764	84
<b>15</b>	2	51	4	2601	102
<b>16</b>	2	43	4	1849	86
<b>17</b>	2	42	4	1764	84
<b>18</b>	3	48	9	2304	144
<b>19</b>	3	47	9	2209	141
<b>20</b>	3	50	9	2500	150
<b>21</b>	1	31	1	961	31
<b>22</b>	4	54	16	2916	216
<b>23</b>	2	48	4	2304	96
<b>24</b>	4	58	16	3364	232
<b>25</b>	3	52	9	2704	156
<b>26</b>	2	44	4	1936	88
<b>27</b>	2	44	4	1936	88
<b>28</b>	3	49	9	2401	147
<b>29</b>	3	48	9	2304	144
<b>30</b>	1	35	1	1225	35
<b>Σ</b>	<b>75</b>	<b>1373</b>	<b>205</b>	<b>63977</b>	<b>3553</b>
<b>Σ<sup>2</sup></b>	<b>5625</b>	<b>1885129</b>			

*r* hitung = 0,853  
*r* tabel = 0,361  
 keterangan = valid

Diket :

N	=	30		
ΣXY	=	3553		
ΣX	=	Jumlah Skor Butir Soal	=	75
ΣY	=	Jumlah Skor Total Butir Soal	=	1373
ΣX <sup>2</sup>	=	205		
ΣY <sup>2</sup>	=	63977		

Butir Soal No.11					
No. Resp.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	3	45	9	2025	135
2	2	43	4	1849	86
3	3	42	9	1764	126
4	2	40	4	1600	80
5	3	47	9	2209	141
6	2	45	4	2025	90
7	3	47	9	2209	141
8	3	55	9	3025	165
9	3	50	9	2500	150
10	2	37	4	1369	74
11	3	50	9	2500	150
12	3	52	9	2704	156
13	3	34	9	1156	102
14	3	42	9	1764	126
15	3	51	9	2601	153
16	3	43	9	1849	129
17	3	42	9	1764	126
18	3	48	9	2304	144
19	3	47	9	2209	141
20	3	50	9	2500	150
21	2	31	4	961	62
22	4	54	16	2916	216
23	3	48	9	2304	144
24	4	58	16	3364	232
25	3	52	9	2704	156
26	3	44	9	1936	132
27	3	44	9	1936	132
28	3	49	9	2401	147
29	4	48	16	2304	192
30	2	35	4	1225	70
$\Sigma$	87	1373	261	63977	4048
$\Sigma^2$	7569	1885129			

*r* hitung = 0,666  
*r* tabel = 0,361  
 keterangan = valid

Diket :

N	=	30		
$\Sigma XY$	=	4048		
$\Sigma X$	=	Jumlah Skor Butir Soal	=	87
$\Sigma Y$	=	Jumlah Skor Total Butir Soal	=	1373
$\Sigma X^2$	=	261		
$\Sigma Y^2$	=	63977		



Butir Soal No.12					
No. Resp.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
<b>1</b>	3	45	9	2025	135
<b>2</b>	3	43	9	1849	129
<b>3</b>	2	42	4	1764	84
<b>4</b>	2	40	4	1600	80
<b>5</b>	3	47	9	2209	141
<b>6</b>	2	45	4	2025	90
<b>7</b>	3	47	9	2209	141
<b>8</b>	3	55	9	3025	165
<b>9</b>	3	50	9	2500	150
<b>10</b>	2	37	4	1369	74
<b>11</b>	3	50	9	2500	150
<b>12</b>	3	52	9	2704	156
<b>13</b>	1	34	1	1156	34
<b>14</b>	2	42	4	1764	84
<b>15</b>	2	51	4	2601	102
<b>16</b>	2	43	4	1849	86
<b>17</b>	2	42	4	1764	84
<b>18</b>	3	48	9	2304	144
<b>19</b>	3	47	9	2209	141
<b>20</b>	3	50	9	2500	150
<b>21</b>	1	31	1	961	31
<b>22</b>	4	54	16	2916	216
<b>23</b>	2	48	4	2304	96
<b>24</b>	4	58	16	3364	232
<b>25</b>	3	52	9	2704	156
<b>26</b>	2	44	4	1936	88
<b>27</b>	2	44	4	1936	88
<b>28</b>	3	49	9	2401	147
<b>29</b>	3	48	9	2304	144
<b>30</b>	1	35	1	1225	35
<b>Σ</b>	<b>75</b>	<b>1373</b>	<b>205</b>	<b>63977</b>	<b>3553</b>
<b>Σ<sup>2</sup></b>	<b>5625</b>	<b>1885129</b>			

*r* hitung = 0,853  
*r* tabel = 0,361  
 keterangan = valid

Diket :

N	=	30		
ΣXY	=	3553		
ΣX	=	Jumlah Skor Butir Soal	=	75
ΣY	=	Jumlah Skor Total Butir Soal	=	1373
ΣX <sup>2</sup>	=	205		
ΣY <sup>2</sup>	=	63977		

Butir Soal No.13					
No. Resp.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
<b>1</b>	3	45	9	2025	135
<b>2</b>	2	43	4	1849	86
<b>3</b>	2	42	4	1764	84
<b>4</b>	2	40	4	1600	80
<b>5</b>	3	47	9	2209	141
<b>6</b>	2	45	4	2025	90
<b>7</b>	3	47	9	2209	141
<b>8</b>	3	55	9	3025	165
<b>9</b>	3	50	9	2500	150
<b>10</b>	2	37	4	1369	74
<b>11</b>	3	50	9	2500	150
<b>12</b>	4	52	16	2704	208
<b>13</b>	3	34	9	1156	102
<b>14</b>	2	42	4	1764	84
<b>15</b>	4	51	16	2601	204
<b>16</b>	4	43	16	1849	172
<b>17</b>	3	42	9	1764	126
<b>18</b>	3	48	9	2304	144
<b>19</b>	2	47	4	2209	94
<b>20</b>	2	50	4	2500	100
<b>21</b>	2	31	4	961	62
<b>22</b>	2	54	4	2916	108
<b>23</b>	3	48	9	2304	144
<b>24</b>	4	58	16	3364	232
<b>25</b>	3	52	9	2704	156
<b>26</b>	2	44	4	1936	88
<b>27</b>	3	44	9	1936	132
<b>28</b>	3	49	9	2401	147
<b>29</b>	2	48	4	2304	96
<b>30</b>	2	35	4	1225	70
<b>Σ</b>	<b>81</b>	<b>1373</b>	<b>233</b>	<b>63977</b>	<b>3765</b>
<b>Σ<sup>2</sup></b>	<b>6561</b>	<b>1885129</b>			

*r* hitung = 0,454  
*r* tabel = 0,361  
 keterangan = valid

Diket :

N	=	30		
ΣXY	=	3765		
ΣX	=	Jumlah Skor Butir Soal	=	81
ΣY	=	Jumlah Skor Total Butir Soal	=	1373
ΣX <sup>2</sup>	=	233		
ΣY <sup>2</sup>	=	63977		

Butir Soal No.14					
No. Resp.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
<b>1</b>	4	45	16	2025	180
<b>2</b>	3	43	9	1849	129
<b>3</b>	3	42	9	1764	126
<b>4</b>	2	40	4	1600	80
<b>5</b>	3	47	9	2209	141
<b>6</b>	3	45	9	2025	135
<b>7</b>	3	47	9	2209	141
<b>8</b>	3	55	9	3025	165
<b>9</b>	3	50	9	2500	150
<b>10</b>	3	37	9	1369	111
<b>11</b>	3	50	9	2500	150
<b>12</b>	3	52	9	2704	156
<b>13</b>	1	34	1	1156	34
<b>14</b>	2	42	4	1764	84
<b>15</b>	4	51	16	2601	204
<b>16</b>	4	43	16	1849	172
<b>17</b>	3	42	9	1764	126
<b>18</b>	3	48	9	2304	144
<b>19</b>	3	47	9	2209	141
<b>20</b>	4	50	16	2500	200
<b>21</b>	2	31	4	961	62
<b>22</b>	2	54	4	2916	108
<b>23</b>	3	48	9	2304	144
<b>24</b>	4	58	16	3364	232
<b>25</b>	4	52	16	2704	208
<b>26</b>	3	44	9	1936	132
<b>27</b>	2	44	4	1936	88
<b>28</b>	2	49	4	2401	98
<b>29</b>	3	48	9	2304	144
<b>30</b>	3	35	9	1225	105
<b>Σ</b>	<b>88</b>	<b>1373</b>	<b>274</b>	<b>63977</b>	<b>4090</b>
<b>Σ<sup>2</sup></b>	<b>7744</b>	<b>1885129</b>			

*r* hitung = 0,465  
*r* tabel = 0,361  
 keterangan = valid

Diket :

$$\begin{array}{rclclcl}
 N & = & 30 & & & \\
 \Sigma XY & = & 4090 & & & \\
 \Sigma X & = & \text{Jumlah Skor Butir Soal} & = & 88 & \\
 \Sigma Y & = & \text{Jumlah Skor Total Butir Soal} & = & 1373 & \\
 \Sigma X^2 & = & 274 & & & \\
 \Sigma Y^2 & = & 63977 & & & 
 \end{array}$$

Butir Soal No.15					
No. Resp.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
<b>1</b>	2	45	4	2025	90
<b>2</b>	2	43	4	1849	86
<b>3</b>	2	42	4	1764	84
<b>4</b>	3	40	9	1600	120
<b>5</b>	3	47	9	2209	141
<b>6</b>	3	45	9	2025	135
<b>7</b>	3	47	9	2209	141
<b>8</b>	4	55	16	3025	220
<b>9</b>	3	50	9	2500	150
<b>10</b>	2	37	4	1369	74
<b>11</b>	3	50	9	2500	150
<b>12</b>	3	52	9	2704	156
<b>13</b>	2	34	4	1156	68
<b>14</b>	3	42	9	1764	126
<b>15</b>	4	51	16	2601	204
<b>16</b>	2	43	4	1849	86
<b>17</b>	2	42	4	1764	84
<b>18</b>	3	48	9	2304	144
<b>19</b>	3	47	9	2209	141
<b>20</b>	3	50	9	2500	150
<b>21</b>	2	31	4	961	62
<b>22</b>	3	54	9	2916	162
<b>23</b>	3	48	9	2304	144
<b>24</b>	3	58	9	3364	174
<b>25</b>	3	52	9	2704	156
<b>26</b>	3	44	9	1936	132
<b>27</b>	3	44	9	1936	132
<b>28</b>	4	49	16	2401	196
<b>29</b>	3	48	9	2304	144
<b>30</b>	3	35	9	1225	105
<b>Σ</b>	<b>85</b>	<b>1373</b>	<b>251</b>	<b>63977</b>	<b>3957</b>
<b>Σ<sup>2</sup></b>	<b>7225</b>	<b>1885129</b>			

*r* hitung = 0,621  
*r* tabel = 0,361  
 keterangan = valid

Diket :

N	=	30		
ΣXY	=	3957		
ΣX	=	Jumlah Skor Butir Soal	=	85
ΣY	=	Jumlah Skor Total Butir Soal	=	1373
ΣX <sup>2</sup>	=	251		
ΣY <sup>2</sup>	=	63977		

Butir Soal No.16					
No. Resp.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
<b>1</b>	3	45	9	2025	135
<b>2</b>	3	43	9	1849	129
<b>3</b>	2	42	4	1764	84
<b>4</b>	2	40	4	1600	80
<b>5</b>	3	47	9	2209	141
<b>6</b>	2	45	4	2025	90
<b>7</b>	3	47	9	2209	141
<b>8</b>	3	55	9	3025	165
<b>9</b>	3	50	9	2500	150
<b>10</b>	2	37	4	1369	74
<b>11</b>	3	50	9	2500	150
<b>12</b>	3	52	9	2704	156
<b>13</b>	1	34	1	1156	34
<b>14</b>	3	42	9	1764	126
<b>15</b>	2	51	4	2601	102
<b>16</b>	2	43	4	1849	86
<b>17</b>	2	42	4	1764	84
<b>18</b>	3	48	9	2304	144
<b>19</b>	3	47	9	2209	141
<b>20</b>	3	50	9	2500	150
<b>21</b>	2	31	4	961	62
<b>22</b>	2	54	4	2916	108
<b>23</b>	3	48	9	2304	144
<b>24</b>	3	58	9	3364	174
<b>25</b>	3	52	9	2704	156
<b>26</b>	3	44	9	1936	132
<b>27</b>	3	44	9	1936	132
<b>28</b>	1	49	1	2401	49
<b>29</b>	2	48	4	2304	96
<b>30</b>	2	35	4	1225	70
<b>Σ</b>	<b>75</b>	<b>1373</b>	<b>199</b>	<b>63977</b>	<b>3485</b>
<b>Σ<sup>2</sup></b>	<b>5625</b>	<b>1885129</b>			

*r* hitung = 0,459  
*r* tabel = 0,361  
 keterangan = valid

Diket :  
 N = 30  
 ΣXY = 3485  
 ΣX = Jumlah Skor Butir Soal = 75  
 ΣY = Jumlah Skor Total Butir Soal = 1373  
 ΣX<sup>2</sup> = 199  
 ΣY<sup>2</sup> = 63977

Butir Soal No.17					
No. Resp.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
<b>1</b>	3	45	9	2025	135
<b>2</b>	2	43	4	1849	86
<b>3</b>	2	42	4	1764	84
<b>4</b>	2	40	4	1600	80
<b>5</b>	3	47	9	2209	141
<b>6</b>	2	45	4	2025	90
<b>7</b>	3	47	9	2209	141
<b>8</b>	3	55	9	3025	165
<b>9</b>	3	50	9	2500	150
<b>10</b>	2	37	4	1369	74
<b>11</b>	3	50	9	2500	150
<b>12</b>	4	52	16	2704	208
<b>13</b>	3	34	9	1156	102
<b>14</b>	2	42	4	1764	84
<b>15</b>	4	51	16	2601	204
<b>16</b>	4	43	16	1849	172
<b>17</b>	3	42	9	1764	126
<b>18</b>	3	48	9	2304	144
<b>19</b>	2	47	4	2209	94
<b>20</b>	2	50	4	2500	100
<b>21</b>	2	31	4	961	62
<b>22</b>	2	54	4	2916	108
<b>23</b>	3	48	9	2304	144
<b>24</b>	4	58	16	3364	232
<b>25</b>	3	52	9	2704	156
<b>26</b>	2	44	4	1936	88
<b>27</b>	3	44	9	1936	132
<b>28</b>	3	49	9	2401	147
<b>29</b>	2	48	4	2304	96
<b>30</b>	2	35	4	1225	70
<b>Σ</b>	<b>81</b>	<b>1373</b>	<b>233</b>	<b>63977</b>	<b>3765</b>
<b>Σ<sup>2</sup></b>	<b>6561</b>	<b>1885129</b>			

*r* hitung = 0,454  
*r* tabel = 0,361  
 keterangan = valid

Diket :

N	=	30		
ΣXY	=	3765		
ΣX	=	Jumlah Skor Butir Soal	=	81
ΣY	=	Jumlah Skor Total Butir Soal	=	1373
ΣX <sup>2</sup>	=	233		
ΣY <sup>2</sup>	=	63977		

## Reliabilitas Instrumen Pembelajaran Inovaliv yang menyenangkan

No Responde	No Butir Soal																	Σt	Σt²	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17			
1	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	45	2025	
2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	43	1849
3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	42	1764
4	2	1	4	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	40	1600
5	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47	2209
6	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	45	2025
7	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47	2209
8	3	4	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	55	3025
9	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50	2500
10	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	37	1369
11	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50	2500
12	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	52	2704
13	2	2	2	1	1	3	3	2	3	1	3	1	3	1	2	1	3	34	1156	
14	2	3	3	3	2	3	1	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	42	1764	
15	3	3	4	3	2	2	3	4	2	2	3	2	4	4	4	2	4	51	2601	
16	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	4	4	2	2	4	43	1849	
17	2	2	3	4	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	42	1764	
18	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	2304	
19	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	47	2209	
20	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	3	2	50	2500	
21	2	2	1	2	1	2	3	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	31	961	
22	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	2	3	2	2	54	2916	
23	2	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	48	2304	
24	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	58	3364	
25	2	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	52	2704	
26	2	2	4	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	44	1936	
27	3	3	3	3	2	2	1	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	44	1936	
28	3	2	4	3	3	2	2	4	4	3	3	3	3	2	4	1	3	49	2401	
29	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	2	2	48	2304	
30	3	2	2	2	1	2	2	3	2	1	2	1	2	3	3	2	2	35	1225	
ΣXi	65	77	92	84	75	76	75	85	86	75	87	75	81	88	85	75	81	1373	63977	
ΣXi²	200	209	300	248	205	200	205	251	258	205	261	205	233	274	251	199	233	3937		
S i	1.97	0.38	0.60	0.43	0.58	0.25	0.58	0.34	0.38	0.58	0.29	0.58	0.48	0.53	0.34	0.38	0.48	9.171111		
S t	37.98																			
r 11	0.806																			