

**PENDAPAT SISWA PAKET KEAHLIAN TEKNIK BANGUNAN SMK  
NEGERI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA TENTANG  
PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :  
Ipnu Triyanto  
NIM. 08505241004

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

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ipnu Triyanto  
NIM : 08505241004  
Program Studi : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan  
Judul Skripsi : Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri dibawah tema penelitian payung dosen atas nama Drs. Suparman, M.Pd, Drs. H. A. Manap, MT dan Alm. Bambang Sutjiroso, M.Pd, Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2013. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 17 Maret 2014

Yang menyatakan,



Ipnu Triyanto

NIM. 08505241004

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### PENDAPAT SISWA PAKET KEAHLIAN TEKNIK BANGUNAN SMK NEGERI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA TENTANG PEMBELAJARAN EFEKTIF YANG MENYENANGKAN

Disusun Oleh:

Ipnu Triyanto  
NIM. 08505241004

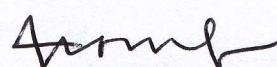
telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan  
Ujian Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 17 Maret 2014

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan,

  
Dr. Amat Jaedun, M.Pd.  
NIP. 19610808 198601 1 001

  
Drs. Suparman, M.Pd.  
NIP. 19550715 198003 1 006

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

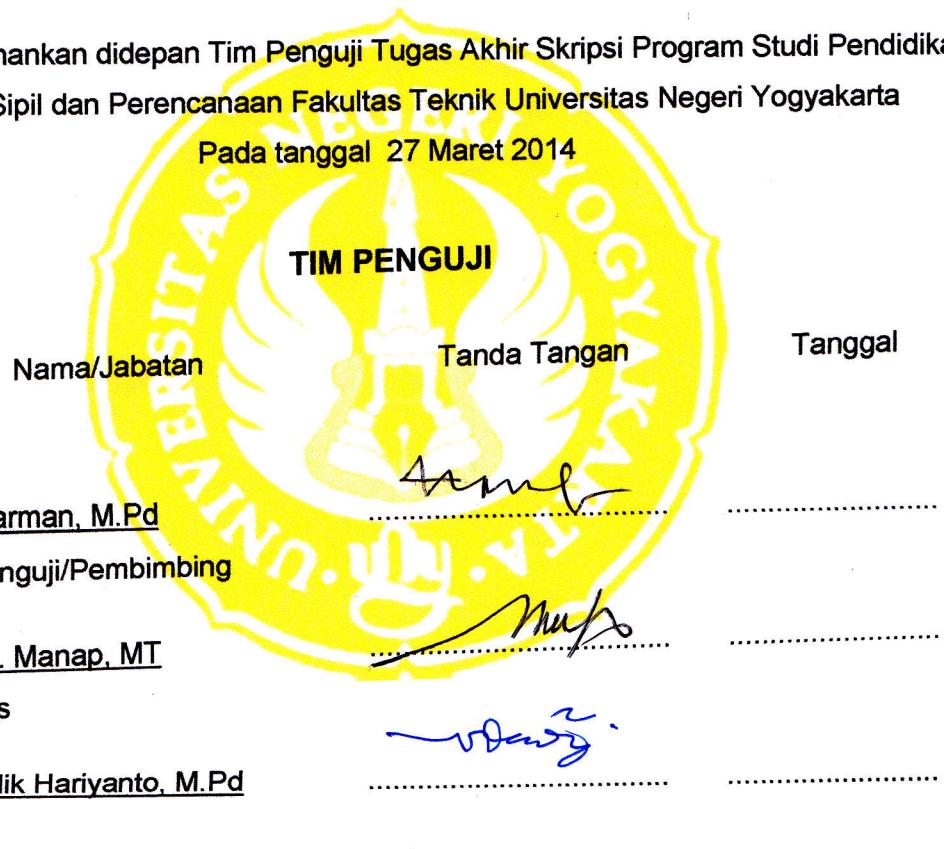
### PENDAPAT SISWA PAKET KEAHLIAN TEKNIK BANGUNAN SMK NEGERI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA TENTANG PEMBELAJARAN EFEKTIF YANG MENYENANGKAN

Disusun oleh:

Ipnu Triyanto  
08505241004

Telah dipertahankan didepan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan  
Teknik Sipil dan Perencanaan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 27 Maret 2014



Yogyakarta, 27 Maret 2014



# **PENDAPAT SISWA PAKET KEAHLIAN TEKNIK BANGUNAN SMK NEGERI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA TENTANG PEMBELAJARAN EFEKTIF YANG MENYENANGKAN**

Oleh:

Ipnu Triyanto  
08505241004

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta Tentang Pembelajaran Efektif Yang Menyenangkan, SMK Negeri 2 Depok, SMK Negeri 2 Wonosari, SMK Negeri 2 Pengasih dan SMK Negeri 2 Yogyakarta.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif. Penelitian dilakukan di 4 SMK Negeri di Daerah Istimewa Yogyakarta. Sampel penelitian ini adalah 292 siswa yang diambil dari populasi siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 SMK Negeri 2 Depok, SMK Negeri 2 Wonosari SMK Negeri 2 Pengasih dan SMK Negeri 2 Yogyakarta yang berjumlah 1204 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *proportional sampling* Besarnya sampel ditentukan dengan menggunakan Tabel Krecjie yang mempunyai taraf kepercayaan 95 %. Teknik pengambilan data dilakukan dengan angket. Uji validasi dengan mengkonsultasikan dengan ahli yaitu dosen dan dengan teknik korelasi *Product Moment* dari Pearson, sedangkan Reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan di Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki persepsi tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan berkategori cukup menyenangkan terbukti dengan persentase 67,04 %. (2) Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan di SMK Negeri 2 Depok memiliki persepsi tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan berkategori menyenangkan terbukti dengan persentase 71,22 %. (3) Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan di SMK Negeri 2 Wonosari memiliki persepsi tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan berkategori cukup menyenangkan terbukti dengan persentase 70,58 %. (4) Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan di SMK Negeri 2 Pengasih memiliki persepsi tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan berkategori cukup menyenangkan terbukti dengan persentase 62,18 %. (5) Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan di SMK Negeri 2 Wonosari memiliki persepsi tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan berkategori cukup menyenangkan terbukti dengan persentase 65,61 %.

*Kata kunci: pembelajaran efektif yang menyenangkan, teknik bangunan*

## **MOTTO**

- “Tutupilah kekuranganmu dengan kelebihanmu.” Roy
- “Galilah potensimu sebelum orang lain menggali potensimu.” Roy

## **PERSEMBAHAN**

Seiring rasa syukur dan atas Ridho-Mu, karya sederhana ini kupersembahkan kepada:

- Ibunda Suwarti dan Sodiq tercinta atas segala dukungan dan doanya.
- Saudara-saudaraku tersayang
- Teman-teman seperjuangan “The Gendels” PTSP Angkatan 2008.
- Almamater.
- Semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta Tentang Pembelajaran Yang Efektif” selesai dilaksanakan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Suparman, M.Pd selaku dosen pembimbing Akademik, pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan selaku Ketua Pengaji yang telah berkenan memberikan bimbingan, arahan dan saran selama ini hingga selesainya perkuliahan dan penyusunan skripsi.
2. Drs. H. A. Manap, MT selaku Validator dan Sekretaris Pengaji dan Drs. Imam Muchoyar, M.Pd selaku Pengaji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Agus Santoso, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan dan Dr. Amat Jaedun, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Bapak Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Drs. Paryoto, MT selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Yogyakarta, Drs. Aragani Mizan Zakaria selaku kepala sekolah SMK Negeri 2 Depok, Drs. Samsul Bachri Djumasa selaku kepala sekolah SMK Negeri 2 Pengasih, dan Drs. Sangkin, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Wonosari yang telah memberi izin untuk penelitian ini.

6. Para guru dan staf SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 2 Depok, SMK Negeri 2 Pengasih, dan SMK Negeri 2 Wonosari yang telah memberi bantuan pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Bapak, Ibu, Adik dan saudara-saudaraku yang telah memberikan semangat dan dukungannya dalam menyelesaikan studi.
8. Sahabat karib'ku Azis, Rico, Beni, Suko, Retno terima kasih atas masukan dan bantuannya selama proses penyelesaian skripsi ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan Angkatan 2008 dan teman seperjuangan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
10. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan 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, Maret 2014  
Penulis,

Ipnu Triyanto  
NIM. 08505241004

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1	Kerucut pengalaman Edgar Dale .....
Gambar 2	Histogram Frekuensi Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY.....
Gambar 3	Histogram Frekuensi Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok.....
Gambar 4	Histogram Frekuensi Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih.....
Gambar 5	Histogram Frekuensi Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari.....
Gambar 6	Histogram Frekuensi Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta.....
Gambar 7	Diagram Batang Pendapat Siswa SMK Negeri Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan.....
Gambar 8	Diagram Batang Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan.....
Gambar 9	Diagram Batang Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan.....
Gambar 10	Diagram Batang Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan.....
Gambar 11	Diagram Batang Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan.....

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Daftar SMK N Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY.....	49
Tabel 2 Distribusi Populasi dan Sampel.....	51
Tabel 3 Kisi-kisi Angket.....	56
Tabel 4 Alternatif jawaban Instrumen.....	53
Tabel 5 Hasil Uji Validitas Soal Angket.....	55
Tabel 6 Interpretasi Reabilitas.....	55
Tabel 7 Estimasi Reabilitas.....	55
Tabel 8 Kategori Distribusi Normal.....	58
Tabel 9 Frekuensi Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N DIY.....	59
Tabel 10 Frekuensi Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok .....	62
Tabel 11 Frekuensi Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih.....	64
Tabel 12 Frekuensi Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari .....	66
Tabel 13 Frekuensi Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta .....	68
Tabel 14 Hasil Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N DIY tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan.....	70
Tabel 15 Statistik pendapat Siswa SMK N Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY	71
Tabel 16 Hasil Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan.....	72
Tabel 17 Statistik pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok	73
Tabel 18 Hasil Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan.....	74
Tabel 19 Statistik pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih.....	75

Tabel 20	Hasil Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan.....	76
Tabel 21	Statistik pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari.....	77
Tabel 22	Hasil Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan.....	78
Tabel 23	Statistik pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta.....	79

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
A. Deskriptif Teori .....	7
1. Persepsi .....	7
2. Pengertian Pembelajaran .....	10
3. Pembelajaran Efektif .....	13
4. Media Pembelajaran Efektif .....	23
5. Penugasan yang Efektif .....	37
6. Motivasi Belajar .....	39
7. Pembelajaran Menyenangkan .....	43
B. Penelitian Relevan .....	46
C. Kerangka Berpikir .....	46
D. Pertanyaan Penelitian .....	47

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>48</b>
A. Desain Penelitian .....	48
B. Variabel Penelitian .....	48
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	49
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	49
1. Populasi .....	49
2. Sampel .....	50
E. Teknik Pengumpulan Data .....	51
F. Instrumen Penelitian .....	52
G. Uji Coba Instrumen .....	53
1. Uji Validitas Instrumen .....	53
2. Uji Reliabilitas Instrument .....	55
H. Teknik Analisis Data .....	56
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>58</b>
A. Deskripsi Data Penelitian .....	58
1. Deskripsi Data Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan Menurut Siswa SMK Negeri Paket Keahlian Teknik Bangunan Daerah Istimewa Yogyakarta .....	58
Deskripsi Data Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan Menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok .....	60
2. Deskripsi Data Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan Menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih .....	63
3. Deskripsi Data Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan Menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari .....	65
4. Deskripsi Data Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan Menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta .....	67
B. Hasil Penelitian .....	69
1. Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan Menurut Siswa SMK Negeri Paket Keahlian Teknik Bangunan Daerah Istimewa Yogyakarta .....	69
2. Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan Menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok .....	72

3. Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan Menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih .....	74
4. Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan Menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari .....	75
5. Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan Menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta .....	77
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	80
<b>BAB IV SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>84</b>
A. Simpulan .....	84
B. Saran .....	84

## **BAB I** **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perubahan adalah suatu keniscayaan yang tidak dapat dicegah baik perubahan yang bersifat alami maupun yang terencana, termasuk perubahan itu terjadi di dunia pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta sebagai salah satu pencetak tenaga pendidik seharusnya selalu mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif. Pengembangan pembelajaran inovatif merupakan salah satu tugas universitas negeri yogyakarta. Pengembangan pendidikan dan latihan profesi guru memberikan rambu bahwa pelajaran harus aktif,inovatif, kreatif, dan efektif (PAIKEM) itu menyenangkan?. Apakah UNY telah memiliki rambu rambunya yang lebih operasional?. Sebagai lembaga yang menggelar PLPG selayaknya UNY memiliki rambu rambu empiris yang lebih operasional tentang pembelajaran PAIKEM yang menyenangkan. Penelitian awal telah dilakukan dijurusan pendidikan teknik sipil dan perncanaan FT UNY. Sesuai dengan rodmap dalam penelitian tersebut perlu penelitian sejenis ditingkat SMK.

Pandangan pembelajaran menyenangkan bagi siswa mungkin berbeda beda dengan pandangan mahasiswa ataupun guru, karena tingkat perkembangan psikologisnya berbeda sehingga perlu dicari tahu pendapatnya tentang pembelajaran menyenangkan di SMK. Barangkali siswa memandang pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang lucu yang selalu mengundang tawa, sementara guru mungkin memandang pembelajaran yang menyenangkan itu adalah pembelajaran efektif dengan suasana yang menyenangkan.

Akan tetapi, pihak yang perlu diperhatikan dalam PMB hendaknya dari *stakeholder* (siswa) karena mereka yang menggunakan. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian apa pendapat siswa tentang PMB yang menyenangkan sehingga guru benar benar mengetahui keinginan siswa.

Untuk mewujudkan hal tersebut maka faktor guru memiliki peran sentral. Guru merupakan ujung tombak terdepan dalam menentukan keberhasilan peserta didik. Dalam rangka itu maka guru dituntut untuk memiliki ketrampilan serta kemampuan dalam mengelola proses pembelajaran secara profesional. Hal ini sebagaimana disebutkan dalam UU Nomor 14 Tahun 2005 disebutkan bahwa, kedudukan guru sebagai tenaga professional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik (UU RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen). Menurut Surya (2005:48), guru yang professional akan tercermin dalam pelaksanaan pengabdian tugas-tugas yang ditandai dengan keahlian baik dalam materi maupun metode.

Guru profesional hendaknya mampu memikul dan melaksanakan tanggung jawab sebagai guru kepada peserta didik. Guru harus menjadi *learning agent*, yang mendorong membantu, dan mengarahkan peserta didik untuk mengalami proses pembelajaran sesuai dengan minat, bakat, potensi, perkembangan fisik, dan psikologisnya, dalam hal ini dibutuhkan sosok guru yang mampu memahami potensi peserta didik dengan baik sehingga mampu melayani peserta didik dengan baik sehingga mampu melayani peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristiknya.

Pembelajaran yang menyenangkan adalah satu konsep yang membantu guru-guru menghubungkan isinya mata pelajaran dengan situasi keadaan di

dunia (*real world*), berorientasi terhadap tujuan pembelajaran dan memotivasiikan siswa/i untuk lebih paham hubungan antara pengetahuan dan aplikasinya kepada hidup mereka sebagai anggota keluarga, masyarakat, dan karyawan-karyawan.

Dalam pembelajaran ini, juga memunculkan keaktifan siswa, aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana yang mampu merangsang siswa sehingga siswa aktif bertanya, mengemukakan gagasan/ide. Dari keaktifan siswa ini maka dapat mengembangkan kreativitas, menyenangkan adalah suasana belajar gembira yang mana dengan suasana belajar yang menyenangkan maka perhatian siswa akan tertumpu pada belajar. Aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran itu tidak ubahnya seperti bermain. Pembelajaran yang efektif antara lain ditandai dengan : (1) Siswa sebagai subjek didik; (2) Metode mengajar yang beragam; (3) Menghindari verbalistik; dan (4) Variasi pembelajaran.

Pembelajaran efektif yang menyenangkan lebih menekankan pada pengembangan kemampuan anak melalui "*learning by doing*" (belajar melalui berbuat) atau melakukan aktivitas sendiri. Dengan keaktifan siswa dalam belajar, maka siswa akan memperoleh pengetahuan, pemahaman dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat.

Keefektifan dalam pembelajaran sangat diperlukan tentunya menjadi hal yang wajib bagi lembaga pendidikan, efektif merupakan tujuan utama karena dalam proses belajar jika tidak efektif maka pembelajaran akan sia-sia.

Pembelajaran efektif dan menyenangkan adalah pembelajaran yang berorientasi terhadap hasil/tujuan pembelajaran dan strategi untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan siswa sehingga siswa termotivasi untuk aktif dan kreatif dalam belajar.

Menyelenggarakan pembelajaran efektif merupakan impian setiap guru dan sekolah. Pembelajaran efektif adalah kegiatan pembelajaran yang berhasil mengantarkan peserta didik pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Secara managerial-administratif dan berlaku secara kedinasan, ukuran keberhasilan tersebut adalah pencapaian kriteria ketuntasan minimal oleh setidaknya 85% siswa. Mewujudkan pembelajaran efektif bukan hal mudah bagi kebanyakan guru, bahkan yang pernah mengajar berpuluhan tahun sekalipun. Hal ini dikarenakan efektivitas pembelajaran merupakan proses yang kompleks, baik dipengaruhi oleh kondisi siswa, lingkungan maupun kompetensi pengajarnya.

Pembelajaran efektif menyenangkan bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dengan menyiapkan siswa memperoleh ketrampilan, pengetahuan, dan sikap, mewujudkan tujuan pembelajaran guna mempersiapkan kehidupan masa depannya

Berdasarkan realitas tersebut di atas maka perlu melakukan perbaikan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Atas dasar itulah maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Permasalahan yang terkait dengan pembelajaran yang menyenangkan adalah sangat luas. Lalu saya sempitkan identifikasi masalah menjadi bagaimana pembelajaran efektif yang menyenangkan. Dari uraian latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Pendapat siswa tentang pembelajaran khususnya pembelajaran yang menyenangkan belum mendapat perhatian penuh dari lembaga pendidikan.
2. Media pembelajaran yang dipilih guru dalam pembelajaran terkadang kurang tepat sehingga proses pembelajaran terasa membosankan atau tidak menyenangkan.
3. Pelaksanaan evaluasi dalam pembelajaran belum maksimal khususnya evaluasi dalam proses pembelajaran dikelas sehingga belum memunculkan perubahan yang berarti.

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat waktu, tenaga, dan kemampuan yang terbatas tidak semua permasalahan dapat dibahas secara keseluruhan dalam penelitian ini. Maka penelitian ini hanya ingin mengetahui pendapat siswa tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan khususnya siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri di Daerah Istimewa Yogyakarta.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran pembelajaran efektif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta?
2. Bagaimana gambaran pembelajaran efektif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok?
3. Bagaimana gambaran pembelajaran efektif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari?
4. Bagaimana gambaran pembelajaran efektif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih?
5. Bagaimana gambaran pembelajaran efektif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta?

## **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengidentifikasi pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan.
2. Untuk mengidentifikasi pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan.
3. Untuk mengidentifikasi pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan.
4. Untuk mengidentifikasi pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan.

5. Untuk mengidentifikasi pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan.

## **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat diantaranya:

### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini akan menambah kekayaan penelitian dibidang pengajaran Teknik Bangunan, memberikan sumbangan pemikiran di dunia ilmu pengetahuan khususnya dunia pendidikan Teknik Bangunan yang berkaitan dengan media pembelajaran

### 2. Manfaat Praktis

- a. Melatih, membimbing, mendidik dan melatih siswa berpartisipasi aktif di dalam bidang pendidikan
- b. Memberikan gambaran bagi guru seperti apa implementasi pembelajaran efektif yang menyenangkan.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Persepsi**

Menurut Miftah Thoha (2005:141), mengemukakan bahwa persepsi pada hakikatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik melalui pengelihan, pendengaran, penghayatan maupun perasaan. Menurut Robbins (2006:169), persepsi adalah proses yang digunakan individu mengelola dan menafsirkan kesan indera mereka dalam rangka memberikan makna kepada lingkungan. Adanya proses persepsi individu dapat menyadari serta mengerti tentang lingkungan yang ada disekitarnya dan juga tentang keadaan diri individu yang bersangkutan. Dengan demikian objek yang dipersepsi dapat berada diluar individu yang mempersepsi dan juga dapat berada dalam diri orang yang mempersepsi, yang dapat disebut sebagai persepsi diri (*self-perception*).

Pengalaman-pengalaman individu dalam lingkungan yang berbeda kebudayaan dapat mempengaruhi bagaimana informasi penginderaan itu diproses. Pengalaman seseorang yang merupakan akumulasi dari hasil berinteraksi dengan lingkungan masyarakatnya, lokasi geografisnya, latar belakang social-ekonomi-politiknya, keterlibatan religiusnya, sangat mempengaruhi persepsinya terhadap kegiatan dan keadaan.

Kebudayaan yang merupakan hasil cipta, rasa dan karsa dalam masyarakat berhubungan erat dengan perilaku manusia dan kepercayaan, sehingga kebudayaan meliputi berbagai hal dalam kehidupan manusia, yaitu agama, pendidikan, struktur sosial-ekonomi-politik, pola keluarga, kebiasaan mendidik

anak, dan sebagainya. Pengertian tersebut memberikan pemahaman bahwa kondisi kehidupan sehari-hari seseorang sangat mempengaruhi persepsi pada setiap peristiwa sosial, dimana dalam setiap kegiatan sosial tersebut selalu melibatkan hubungan antar subyek dan terbentuknya makna. Makna tersebut akan menentukan kesanggupan seseorang untuk terlibat dan berpartisipasi pada kegiatan tertentu dalam masyarakatnya.

Persepsi selalu berkaitan dengan pengalaman dan tujuan seseorang pada waktu terjadinya proses persepsi. Persepsi merupakan tingkah laku selektif, bertujuan dan merupakan proses pencapaian makna, dimana pengalaman merupakan faktor penting yang menentukan hasil persepsi. Tingkah laku selalu didasarkan pada makna sebagai hasil perepsi terhadap kehidupan para pelakunya. Apa yang dilakukan dan mengapa seseorang melakukan sesuatu, selalu didasarkan pada batasan-batasan menurut pendapatnya sendiri, dan dipengaruhi oleh latar belakang budayanya yang khusus. Adanya perbedaan budaya membuat seseorang secara berbeda pula dalam menangkap makna suatu persepsi, karena kebudayaan merupakan cara khusus yang membentuk pilihan dan pandangan manusia. Persepsi menghasilkan suatu penafsiran yang unik tentang kenyataan yang barangkali sangat berbeda dari kenyataannya.

Apa yang sudah dijelaskan diatas, sedikit banyak telah memberi penjelasan mengenai hal-hal yang berpengaruh dalam proses persepsi. Secara umum, ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses persepsi, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal, yaitu apa yang ada dalam diri individu, faktor internal berasal dari dua sumber, yaitu: (1) Segi fisiologis atau kejasmanian, jika sistem fisiologisnya terganggu maka akan berpengaruh dalam persepsi seseorang. (2)

Segi psikologis, meliputi; kepribadian, pengalaman, perasaan, kemampuan berpikir, pendidikan, perhatian/perbedaan fokus, kepentingan, motif dan pengharapan akan berpengaruh pada seseorang dalam melakukan persepsi.

Faktor eksternal, yaitu lingkungan dimana persepsi itu berlangsung dapat melatar belakangi stimulus yang akan berpengaruh dalam persepsi. Faktor lingkungan meliputi; kebudayaan, struktural sosial-ekonomi-politik, lingkungan keluarga (kebiasaan orang tua dalam mendidik anak), pekerjaan orang tua dan lingkungan masyarakat juga akan mempengaruhi individu dalam melakukan suatu persepsi terhadap sesuatu.

Kedua faktor tersebut, baik internal maupun eksternal sangat mempengaruhi seseorang dalam melakukan proses persepsi. Objek persepsi yang sama dengan situasi atau lingkungan sosial yang berbeda dapat menghasilkan persepsi yang berbeda pula. Dapat dikemukakan pula bahwa dalam persepsi itu sekalipun stimulusnya sama, tetapi karena karena pengalaman tidak sama, kemampuan berfikir tidak sama, motif tidak sama, kemungkinan hasil persepsi antara individu yang satu dengan individu yang lain juga tidak sama. Keadaaan tersebut memberikan gambaran bahwa persepsi persepsi itu bersifat individual.

Berdasarkan kajian teori tersebut, persepsi dalam kajian ini dapat dikemukakan sebagai suatu proses penafsiran yang unik, kreatif, selektif dan bermakna terhadap sesuatu yang diinderanya dan dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Proses persepsi dilakukan dalam rangka memberikan makna kepada lingkungan mereka. Persepsi merupakan dinamika yang terjadi dalam diri seseorang pada saat ia menerima stimulus dari lingkungan dengan melibatkan indera, emosional, serta aspek kepribadian lainnya. Dalam persepsi itu, individu akan mengadakan penyeleksian apakah stimulus individu berguna

atau tidak baginya, serta menentukan apa yang terbaik untuk dipilih atau dikerjakanya.

Dalam kajian ini, persepsi para peserta didik dalam memandang dunia pendidikan khususnya terkait dengan metode pembelajaran dikelas, penugasan yang merupakan pembelajaran diluar kelas, media, materi pembelajaran yang efektif dan pemberian *reward* sebagai motivasi oleh pendidik, tidak hanya dilihat dari luar dirinya saja, tetapi juga skap batin dan motivasi yang mengarahkan mereka sehingga mampu melihat hakekat yang terdalam dari *urgensi* proses belajar yang ada di sekolah. Didalam konteks ini peneliti lebih mengkhususkannya yaitu persepsi siswa tentang cara mengajar guru, yaitu dimana siswa melihat melalui panca inderanya bagaimana cara mengajar guru di dalam kelas dan memberikan penilaian terhadap gurunya bagaimana cara mengajar yang telah diberikan dan apakah berhubungan terhadap keyakinan mereka.

## **2. Pengertian Pembelajaran**

Belajar tidak selalu sebagai hasil pembelajaran, pembelajaran sebagai salah satu proses untuk melihat keberhasilan siswa dalam belajar. Individu belajar harus memiliki konsep yang paling penting untuk meningkatkan keterampilan yang menekankan agar mereka bisa berkonsentrasi pada kualitas pemahaman dan bukan pada kualitas informasi yang disajikan. Menurut Slameto (2003: 2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Soemanto (2004: 104-105), mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu proses, bukan hasil.

Sedangkan menurut Gagne dalam Slameto (2003: 13), memberikan dua definisi tentang belajar, yaitu:

- a. Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.
- b. Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari interaksi

Menurut Ausubel dan Robinsen yang dikutip oleh Nana Sudjana (2001:135), membedakan dua dimensi dari proses belajar yaitu dimensi cara menguasai pengetahuan dan cara menghubungkan pengetahuan baru dengan struktur ide yang telah ada yang meliputi:

- a. Tipe belajar yang bersifat mencari (*discovery learning*) dan yang bersifat menerima (*reception learning*)
  - 1) Belajar mencari (*discovery learning*)

Bahan ajar disajikan dalam bentuk yang belum selesai, maka siswa harus berusaha mencari dan menyelesaikannya sendiri.

- 2) Belajar menerima (*reception learning*)

Keseluruhan bahan pelajaran disajikan dalam bentuk yang sudah sempurna.

- b. Belajar yang bersifat menghafal (*rote learning*) dan belajar bermakna (*meaningfull learning*)
    1. Belajar menghafal (*rote learning*)

Siswa berusaha menguasai bahan tanpa mengetahui maknanya.

2. Belajar bermakna (*meaningfull learning*)

Siswa mempelajari sesuatu bahan ajar dengan berusaha memahami makna atau artinya.

Menurut Moh. Uzer Usman (2003:4), pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian interaksi guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Proses pembelajaran bagi setiap siswa untuk mengembangkan pribadinya dengan tujuan meningkatkan pengetahuan keterampilan, kebiasaan, kegemasan, dan sikapnya sehingga terjadi perubahan tingkah laku dalam dirinya. Pembelajaran merupakan proses komunikatif-interaktif guru, siswa, dan sumber belajar yaitu saling bertukar informasi. Tiga komponen ini merupakan satu kesatuan sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, sebagai tujuan tercapainya ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar, pemahaman terhadap bagaimana siswa belajar untuk menemukan filsafat pendidikan yang dipakai, gaya mengajar, pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Pembelajaran sebagai sebuah proses yang bertujuan membantu seseorang untuk belajar, bagaimana melakukan sesuatu, memberikan interaksi, memberikan hubungan dalam mempelajari sesuatu, memberikan ilmu pengetahuan, dan memberikan pemahaman kepada siswa.

Untuk mencapai tujuan-tujuan yang ada, maka pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan model pembelajaran sebagai suatu komponen yang menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Ini adalah suatu kenyataan yang harus diakui oleh semua yang terlibat dalam pendidikan. Model pembelajaran sebagai alat motivasi ekstrinsik dan strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan

Proses pembelajaran dikelas merupakan sarana untuk membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berfikir, mengekspresikan dirinya, dan cara-cara belajar bagaimana untuk belajar. Secara implisit dalam mengajar terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan model pembelajaran untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pemilihan, penetapan, dan pengembangan model pembelajaran didasarkan pada kondisi pembelajaran yang ada. Kegiatan-kegiatan tersebut pada dasarnya merupakan inti dari perencanaan pembelajaran.

Sebagai perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang menunjukkan perkembangan dan kemajuan, perlu adanya suatu tahapan yang dilalui oleh guru dan siswa. Dalam setiap pembelajaran dan untuk setiap rangkaian pelajaran yang terdiri dari topik, seorang guru melalui urutan langkah-langkah untuk memastikan bahwa semua kriteria yang digariskan dalam unit kerja terpenuhi, ada kesinambungan dan kemajuan diantara pelajaran. Langkah-langkahnya adalah: 1) Merencanakan dan menyiapkan pelajaran; 2) Penyajian pelajaran dengan mempertimbangkan isu-isu pengelolaan kelas; 3) Menilai siswa untuk menentukan efektivitas pelajaran; 4) Meninjau dan mengevaluasi pelajaran.

### **3. Pembelajaran Efektif**

Secara harfiah efektif memiliki makna manjur, mujarab, berdampak, membawa pengaruh, memiliki akibat dan membawa hasil. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung seperti dicantumkan dalam tujuan pembelajaran.

Pengajaran efektif bisa dirumuskan sebagai pengajaran yang berhasil mewujudkan pembelajaran oleh para murid sebagaimana dikehendaki oleh guru. Padahal hakikatnya ada dua elemen sederhana dalam pengeajaran efektif:

- a. Guru harus secara pasti memiliki ide yang jelas terkait pembelajaran apa yang hendak disampaikan.
- b. Pengalaman belajar dibangun dan diberikan untuk mewujudkan hal tersebut.

Selama bertahun-tahun tema pengajaran efektif telah dikaji melalui sejumlah pendekatan berbeda. Sampai tahun 1960-an, riset tentang pengajaran efektif utamanya didominasi oleh upaya mengidentifikasi karakteristik para guru, seperti kualitas pribadi, jenis kelamin, usia, pengetahuan dan pelatihan yang mungkin berpengaruh terhadap efektifitas mereka. Sudah dari tahun 1931, misalnya Cattell meminta 254 orang, termasuk termasuk para diektur pendidikan, pelatih guru, guru sekolah dan murid-murid, untuk menuliskan kualitas-kualitas terpenting dari guruyang baik.secara umum, ada lima butir yang paling kerap dituturkan (berurutan sesuai frekuensinya); (a) kepribadian dan kemauan, (b) kecerdasan, (c) simpati dan kesantuan, (d) keterbukaan pikiran, (e) rasa humor.

Studi-studi yang berusaha mengaitkan karakteristik guru seperti itu dengan hasil pendidikan terkadang disebut dengan riset ‘kotak hitam’. Yang menjadi catatan adalah,riset tentang pengajaran efektif tersebut sepenuhnya mengabaikan apa yang sebenarnya terjadi di ruang kelas. Alih-alih, ia hanya menelaah karakteristik input (karakteristik guru dan murid), menelaah output (misalnya,hasil ujian), dan mencoba menghubungkan keduanya.

Namun demikian sejak tahun 1960-an riset tentang pengajaran efektif sudah berfokus pada aktivitas-aktivitas ruang kelas,dan terutama interaksi antara guru dan murid. Selain itu, sejak tahun 1960-an,mulai ada peningkatan perhatian,

yang pertama, untuk membangun landasan bukti riset bagi praktik ruang kelas yang efektif dan menggunakannya sebagai titik tolak pengembangan profesi guru, dan yang kedua, untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di ruang kelas. Sebagai akibatnya, sekarang muncul *consensus* tentang kerangka dasar bagi pemikiran kita tentang pengajaran efektif, dimana kita bisa membuat perbedaan yang berguna diantara tiga kelas variable yang terpokok, yaitu:

*Variabel konteks* mengacu pada seluruh karakteristik konteks aktivitas belajar, biasanya berupa pelajaran bebas ruang kelas, yang mungkin memiliki dampak tertentu bagi kesuksesan aktivitas belajar.

*Variable proses* mengacu pada apa yang sebenarnya berlangsung di ruang kelas, dan membahas persepsi, strategi dan perilaku guru dan murid, dan karakteristik tugas belajar dan aktifitas-aktifitasnya itu sendiri, dan bagaimana semua itu berinteraksi satu sama lain. Variabelnya meliputi: (a) antusiasme guru, (b) terang tidaknya penjelasan, (c) penggunaan pertanyaan, (d) penggunaan pujian dan kritik, (e) manajemen strategi, (f) teknik-teknik disipliner, (g) iklim ruang kelas, (h) organisasi pembelajaran, (i) kesesuaian tugas belajar, (j) tipe umpan balik yang didapat oleh para murid, (k) keterlibatan murid dalam pelajaran, (l) interaksi dengan guru yang diprakarsai murid, (m) strategi belajar para murid

*Variable produk* mengacu pada semua hasil pendidikan yang diinginkan oleh guru dan yang telah menjadi dasar mereka dalam merencanakan pelajaran dan kriteria yang mereka gunakan untuk menilai efektifitas. Hasil pendidikan yang terpenting bagi para murid sepertinya adalah: (a) meningkatnya pengetahuan dan keahlian, (b) meningkatnya minat terhadap mata pelajaran atau topik, (c)

meningkatnya motivasi intelektual, (d) meningkatnya penghargaan diri dan kepercayaan diri akademis

Seperti disebutkan di muka, hampir semua riset tentang pengajaran efektif yang dilaporkan pada beberapa dasawarsa terakhir ini menggunakan kerangka dasar *konteks-proses-produk*. Bagian ini mencermati bagaimana studi-studi tersebut telah berupaya mengeksplorasi pengajaran efektif dengan menjalankan kerangka ini. Disini perhatian akan diberikan pada dua strategi pokok riset yang selama ini digunakan dan mencirikan kebanyakan riset. Strategi pertama mencoba mengaitkan variabel proses dengan variabel produk (disebut studi proses-produk). Strategi kedua berfokus nyaris sepenuhnya pada variabel proses belaka (disebut studi proses).

Sejumlah tipe studi telah berusaha menjajaki aspek-aspek pengajaran efektif. Tipe pokoknya adalah: (a) Studi yang didasarkan pada opini para guru mengenai pengajaran efektif (biasanya menggunakan kuesioner atau wawancara). (b) Studi yang didasarkan atas opini para murid mengenai pengajaran yang efektif (biasanya menggunakan kuesioner atau wawancara: sebagian studi berusaha mendapatkan opini murid tentang pengajaran guru mereka). (c) Studi yang didasarkan atas observasi ruang kelas oleh pengamat luar (menggunakan skedul rekaman, video dan audio tape, skala pemeringkatan atau teknik observasi partisipan). (d) Studi yang didasarkan atas deskripsi perilaku guru sebagai hal yang diidentifikasi efektif oleh guru kepala mereka, para murid dan pihak lainnya. (e) Studi yang didasarkan atas deskripsi para guru tentang pengajaran mereka sendiri. (f) Studi yang dilaksanakan oleh guru atas pengajaran mereka sendiri (yang bisa mencangkup pembuatan catatan mendetail tentang pelajaran yang mereka berikan dan reaksi pihak lain seperti

murid atau rekan kerja mereka). (g) Studi yang didasarkan atas tes pengukuran hasil belajar.

Studi proses produk telah mendominasi riset tentang pengajaran efektif selama bertahun tahun. Ini telah mengarah pada terbentuknya sejumlah besar data yang menjadi sumber karakteristik pengajaran efektif sebagaimana disarankan dalam berbagai buku teks untuk para guru baru. Rosenshine Borich (2007: 226), menjelaskan tentang keefektifan pembelajaran yaitu: (a) Pencapaian atau keberhasilan bagian dari yang utama, seperti: tujuan pernyataan yang dipresentasikan sebelumnya, tertuju pada satu gagasan yang dipikirkan saat itu, mengabaikan penyimpangan, kata-kata yang ambigu dan kata ganti. (b) Memberikan contoh, seperti: menjelaskan materi dengan langkah-langkah yang baik, jelas, langsung, serta memberikan dan menguraikan materi yang kompleks. (c) Menjelaskan secara spesifik dan jelas, seperti: keahlian memperagakan, menjelaskan dengan lebih detail pada permasalahan yang sulit, menyediakan contoh yang konkret dan beragam.

Pada hakikatnya pembelajaran yang efektif merupakan proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus kepada hasil yang dicapai peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan prilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif ditinjau dari kondisi dan suasana serta upaya pemeliharaannya, maka guru selaku pembimbing harus mampu melaksanakan proses pembelajaran tersebut secara maksimal. Selain itu untuk menciptakan suasana dan kondisi yang efektif dalam pembelajaran harus

adanya faktor-faktor pendukung tertentu seperti lingkungan belajar, keahlian guru dalam mengajar, fasilitas dan sarana yang memadai serta kerjasama yang baik antara guru dan peserta didik.

Upaya-upaya yang tersebut merupakan usaha dalam menciptakan sekaligus memelihara kondisi dan suasana belajar yang kondusif, optimal dan menyenangkan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, dalam proses pembelajaran, setelah penguasaan materi. Penguasaan materi dan metodologi sebenarnya tidak bisa dipisahkan. Penguasaan materi adalah langkah utama yang membuat guru harus banyak membaca, menulis, berdiskusi, dan mempertajam analisis. Sedangkan materi yang banyak, seperti suguhan atau jamuan makanan yang lezat dan menyenangkan, sehingga membuat ketagihan orang yang mencicipinya. Materi tanpa metodologi kurang menarik, membosankan, dan kehilangan daya pikat, sehingga dikhawatirkan anak didik akan lari. Sedangkan metodologi tanpa materi akan terasa hampa, kosong dan kering ilmu. Keduanya saling menunjang, melengkapi, dan menyempurnakan.

Untuk penelitian ini penulis fokus terhadap unsur-unsur dalam proses pembelajaran efektif seperti: pembelajaran dikelas, materi, media, pemberian hadiah (reward) sebagai motivasi belajar juga terfokus dengan cara yang tepat untuk memberikan penugasan yg efektif kepada siswa. Berikut penjelasan serta pengertianya:

Metode Pembelajaran menjadi hal yang sangat penting karena dengan metode yang baik materi dapat tersalurkan sepenuhnya kepada peserta didik

dan menjadi hal utama yang harus disiapkan oleh seorang guru setelah menguasai materi yang diajarkan.

Menurut Mulyasa (2009:107), penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pembelajaran perlu dilakukan dengan sedikit ceramah dan metode-metode yang berpusat pada guru, serta lebih menekankan pada interaksi peserta didik. Penggunaan metode yang bervariasi akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran harus dipilih dan dikembangkan untuk meningkatkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik. Berikut menurut Mulyasa (2009:107), beberapa metode pembelajaran yang dapat dipilih adalah: metode demonstrasi, metode inquiri, metode penemuan, metode eksperimen, metode pemecahan masalah, metode karya wisata, metode perolehan konsep, metode penugasan, metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi

Berikut ini Penulis uraikan beberapa metode yang termasuk dalam mencapai tujuan pembelajaran efektif yang menyenangkan:

*Metode Penugasan*, Menurut Mulyasa (2009:113), metode penugasan merupakan cara penyajian bahan pelajaran. Pada metode ini guru memberikan seperangkat tugas yang harus dikerjakan peserta didik, baik secara individual maupun secara kelompok.

Dengan metode penugasan diharapkan peserta didik dapat belajar bebas tetapi bertanggung jawab dan siswa akan berpengalaman mengetahui berbagai kesulitan dan mengatasi kesulitan itu, karena dengan tugas maka peserta didik memiliki kesempatan untuk saling membandingkan dengan peserta didik yang lain. Merangsang agar lebih termotivasi dalam belajar, memupuk

inisiatif bertanggung jawab dan mandiri, memperkaya kegiatan belajar di luar, memperkuat pemahaman. Selain itu menyadarkan siswa untuk selalu memanfaatkan waktu senggangnya untuk hal-hal yang menunjang belajar dengan mengisi kegiatan-kegiatan yang kurang berguna.

Menurut Mulyasa (2009:113) agar metode penugasan dapat berlangsung secara efektif, guru perlu memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Tugas harus direncanakan secara jelas dan sistematis, terutama tujuan penugasan dan cara penggerjaanya. Sebaiknya tujuan penugasan dikomunikasikan kepada peserta didik agar tahu arah tugas yang dikerjakan.
- b) Tugas yang diberikan harus dapat dipahami peserta didik, kapan mengerjakannya, bagaimana cara mengerjakannya, berapa lama tugas tersebut harus dikerjakan, secara individu atau kelompok.
- c) Apabila tugas tersebut berupa tugas kelompok, perlu diupayakan agar seluruh anggota kelompok dapat terlibat secara aktif dalam proses penyelesaian tugas tersebut, terutama kalau tugas tersebut diselesaikan di luar kelas.
- d) Perlu diupayakan guru mengontrol proses penyelesaian tugas yang dikerjakan oleh peserta didik, jika tugas tersebut diselesaikan di kelas guru bisa berkeliling mengontrol pekerjaan peserta didik sambil memberikan motivasi dan bimbingan bagi peserta didik yang mendapat kesulitan dalam penyelesaian tugas tersebut.
- e) Berikanlah penilaian secara proporsional terhadap tugas-tugas yang dikerjakan peserta didik. Penilaian yang diberikan sebaiknya tidak hanya menitik beratkan pada produk, tetapi perlu dipertimbangkan pula bagaimana proses penyelesaian tugas tersebut.
- f) Lakukanlah evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan, baik terhadap efektifitas metode demonstrasi maupun terhadap hasil belajar peserta didik.

Mengingat pentingnya metode pemberian tugas dalam proses belajar, sehingga dalam mencermati hal itu kalangan ahli pendidikan banyak memberikan petunjuk dan penekanan khusus yang berkaitan dengan jenis dan metode pemberian tugas kepadasiswa. Metode penugasan berorientasi pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik bagi siswa namun tugas yang harus dikerjakan siswa harus jelas, dalam hal ini guru harus menjelaskan aspek-aspek yang harus dipelajari siswa, jika siswa mengetahui aspek-aspek dengan jelas

maka perhatian dan waktu belajar siswa akan tertumpahkan pada aspek penugasan yang diberikan.

*Metode Tanya Jawab*, menurut Mulyasa (2009:115-116), metode tanya jawab merupakan cara menyajikan bahan ajar dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan jawaban untuk mencapai tujuan. Pertanyaan-pertanyaan bisa muncul dari guru, bisa juga dari peserta didik, demikian halnya jawaban yang muncul bisa dari guru maupun dari peserta didik. Pertanyaan dapat digunakan untuk merangsang aktivitas dan kreatifitas berpikir peserta didik. Karena itu, mereka harus didorong untuk mencari dan menemukan jawaban yang tepat dan memuaskan. Dalam mencari dan menemukan jawaban atas pertanyaan tersebut peserta didik berusaha menghubungkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimilikinya dengan pertanyaan yang akan dijawabnya.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan metode tanya jawab, adalah seperti: (a) Guru perlu menguasai bahan secara penuh, jangan sekali-kali mengajukan pertanyaan yang guru sendiri tidak memahaminya atau tidak tahu jawabannya. (b) Siapkanlah pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada peserta didik sedemikian rupa, agar pembelajaran tidak menyimpang dari bahan yang sedang dibahas, mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran dan sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik.

Untuk diketahui pertanyaan yang baik memiliki beberapa kriteria, kriteria tersebut yaitu: (a) Memberi acuan, pertanyaan yang memberi acuan adalah suatu bentuk pertanyaan yang sebelumnya diberikan uraian singkat tentang apa yang akan ditanyakan, jadi pertanyaan tersebut merupakan kelanjutan dari ceramah cerita guru. (b) Memusatkan jawaban, pertanyaan-pertanyaan yang

diajukan perlu dipusatkan pada apa-apa yang menjadi tujuan kegiatan pembelajaran. (c) Memberi tuntunan, guru dapat menuntun peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan yang menuntun mereka pada jawaban yang benar. (d) Melacak jawaban peserta didik, guru mengajukan beberapa pertanyaan kembali meskipun jawaban atas pertanyaan pertama sudah benar.

*Metode Inquiri*, Inquiri berasal dari bahasa Inggris “*inquiry*”, yang secara harfiah berarti penyelidikan. Carin dan Sund (1975) mengemukakan bahwa *inquiry* adalah *the process of investigating a problem*. Adapun Piaget mengemukakan bahwa metode inquiri merupakan metode yang mempersiapkan peserta didik pada situasi yang melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, dan mencari jawabannya sendiri, serta menghubungkan penemuan yang satu dengan yang ditemukan peserta didik lain.

Metode inquiri merupakan metode penyelidikan yang melibatkan proses mental dengan kegiatan-kegiatan sebagai berikut: (a) mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang fenomena alam; (b) merumuskan masalah yang ditemukan; (c) merumuskan hipotesis; (d) merancang dan melakukan eksperimen; (e) mengumpulkan dan menganalisis data; (e) menarik kesimpulan mengembangkan sikap ilmiah, yakni: obyektif, jujur, hasrat ingin tahu, terbuka, berkemauan, dan tanggung jawab.

Sound and Trowbridge (1973) mengemukakan tiga macam metode *inquiry* sebagai berikut.

- a. Inquiri terpimpin (*Guide inquiry*); peserta didik memperoleh pedoman sesuai dengan yang dibutuhkan. Pedoman-pedoman tersebut biasanya berupa pertanyaan-pertanyaan yang membimbing. Pendekatan ini digunakan terutama bagi para peserta didik yang belum berpengalaman belajar dengan metode inquiri, dalam hal ini guru memberikan bimbingan dan pengarahan yang cukup luas.
- b. Inquiry bebas (*free inquiry*), pada inquiri bebas peserta didik melakukan penelitian sendiri bagaikan seorang ilmuwan. Pada pengajaran ini peserta

- didik harus dapat mengidentifikasi dan merumuskan berbagai topik permasalahan yang hendak diteliti. Metodenya adalah *inquiry role approach* yang melibatkan peserta didik dalam kelompok tertentu, setiap anggota kelompok memiliki tugas sebagai, misalnya koordinator, kelompok, pembimbing teknis, pencatatan data, dan pengevaluasi proses.
- c. Inquiry bebas yang dimodifikasi (*modified free Inquiry*); pada inkuiri ini guru memberikan permasalahan atau problem dan kemudian peserta didik diminta untuk memecahkan permasalahan tersebut melalui pengamatan, eksplorasi, dan prosedur penelitian.

#### 4. Media Pembelajaran Efektif

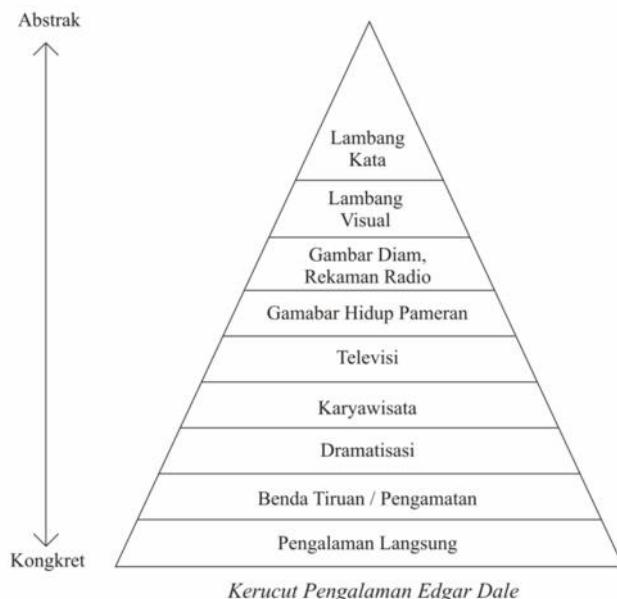
Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) dalam Azhar (2011:3), mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photosopis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECCT) di amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang yang menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) dalam Arief (2011:6), menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, Film, Kaset, Film bingkai adalah contoh-contohnya.

Menurut Azhar (2011:6), terdapat batasan-batasan dalam pengertian media pendidikan, berikut ciri-ciri umum yang terkandung dalam batasan tersebut:

- a) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- b) Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- e) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f) Media pendidikan dapat digunakan secara masal (misalnya:radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape / kaset, *video recorder*).
- g) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) (Dale, 1969).



Gambar 1. Kerucut pengalaman Edgar Dale (*Dale's Cone of Experience, 1969*)

Kerucut ini pada gambar. 1 merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner sebagaimana diuraikan sebelumnya. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas dipuncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Perlu dicatat bahwa urut-urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar

Dasar pengembangan kerucut ini bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini dikenal dengan *learning by doing* misalnya keikutsertaan dalam menyiapkan makanan, membuat perabot rumah tangga, mengumpulkan perangko, melakukan pekerjaan di laboratorium, dan lain-lain. Yang kesemuanya itu memberi dampak langsung terhadap perolehan pertumbuhan pengetahuan dan sikap.

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas, yakni indera penglihaatan atau indera pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif

semakin bertambah dan berkembang. Sesungguhnya, pengalaman konkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti; hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang untuk memahami pengalaman yang didalamnya ia terlibat langsung.

Menurut Gerlach & Ely (1971) dalam Azhar (2011:12), mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien ) melakukanya yaitu: (a) Ciri fiksatif (*fiksative property*), ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam menyimpan dan memunculkan kembali objek maupun peristiwa yang di susun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang dapat digunakan setiap saat. (b) Ciri manipulatif (*manipulative property*), ciri manipulatif menggambarkan peristiwa atau kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-elapse recording*. Misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi dengan jalan mengedit hasil rekaman. (c) Ciri distributif (*distributive property*), ciri distributif dari media memungkinkan peristiwa dan objek ditransportasikan melalui ruang yang cukup besar secara bersamaan kejadian tersebut diasajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali lagi informasi direkam dalam format media apa saja, maka dapat direproduksi beberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan berulang-ulang di suatu tempat.

## 1) Fungsi dan manfaat media

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik (1986) dalam Azhar (2011:15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Menurut levie & Lents (1982) terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: (1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. (2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat

menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. (3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual tau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. (4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut Arief, (2011:17) secara umum media pendidikan memiliki kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
  - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
  - b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
  - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *time elapse atau high-speed photography*
  - d. Kejadian atau peristiwa di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun verbal
  - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagaram dan lain-lain.
  - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
3. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
  - a. Menimbulkan kegairahan belajar.
  - b. Memungkinkan interaksi yang lebih lanjut antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

4. Dengan sifat yang unik dari setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
  - a. Memberikan perangsang yang sama.
  - b. Mempersamakan pengalaman.
  - c. Menimbulkan persepsi yang sama.

## 2) Macam-macam media pembelajaran

Seperti diuraikan sebelumnya bahwa media merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, peralatan. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti pesatnya pertumbuhan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah media percetakan. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan prinsip mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang terakhir muncul adalah teknologi mikro prosesor yang melahirkan komputer. Menurut Seels & Richery (1994) dalam Azhar (2011: 30), media pembelajaran dapat dikelompokan kedalam empat kelompok, yaitu; (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Sedangkan menurut Seels & Glasgow (1990:181-183) dalam Azhar (2011: 31), media dibagi menjadi dua kategori luas menurut perkembangan teknologi, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

Pilihan media tradisional terdiri dari: (a) Visual diam yang diproyeksikan, meliputi; proyek *opaque (tak-Otembus pandang)*, proyeksi *Overhead, slides, filmstrips*. (b) Visual yang takdiproyeksikan, meliputi; gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu. (c) Audio, seperti; rekaman piringan, pita kaset, reel, catridge. (d) Penyajian Multimedia, seperti; slide plus suara (tape), multi-image. (e) Visual dinamis yang diproyeksikan, seperti; film, televisi, video. (f) Cetak, meliputi berbagai media cetak, seperti;

buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah berkala, lembaran lepas (hand-out). (g) Permainan, meliputi; teka-teki, simulasi, permainan papan. (h) Realita, meliputi; model, contoh (specimen), manipulatif (peta, boneka).

Pilihan media Teknologi mutakhir, terdiri dari: (a) Media berbasis telekomunikasi, seperti; telekonferen, kuliah jarak jauh. (b) Media berbasis mikroprosesor, seperti; computer-assisted instruktion, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, hypermedia, compact (video) disc.

Media Pembelajaran semakin hari semakin mengalami perkembangan seiring dengan berkembangnya teknologi. Tetapi pemanfaatan perkembangan teknologi ini sepertinya belum begitu maksimal terutama bagi para guru. Komputer dan netbook semakin banyak ditemui dihampir setiap sekolah dan hampir semua guru dapat menggunakannya. Media pembelajaran adalah salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi-materi pelajarannya dikelas dengan memanfaatkan komputer yang ada.

Sesuai dengan penjelasan diagram *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) (Dale, 1969), hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Maka juga tidak mungkin bahwa media belajar seperti benda nyata, benda/model tiruan, penggunaan lambang seperti pada flow chart, dan media komputer paling sering digunakan oleh sebagian besar guru, karena memang dampaknya sangat besar bagi pemahaman murid akan materi. Berikut beberapa media yang dapat mengembangkan minat siswa:

a) Media Benda Asli

Media benda asli dalam pengertiannya adalah media pembelajaran yang sebenarnya. Media benda asli termasuk dalam kategori benda tiga dimensi. Sebelum menggunakan media audio-visual benda asli merupakan media yang paling efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. penggunaan benda

sebenarnya sebagai media pembelajaran dapat memberikan andil yang cukup berarti, terutama dari pemerolehan pengalaman belajar yang bersifat langsung dan kongkrit. Karena segala peristiwa yang terungkap di dalam jalinan interaksi dengan media asli tersebut, cukuplah untuk mendapatkan peng-alaman langsung, lengkap dan kesan yang mendalam dari apa yang dipelajari, tepatlah apabila kita belajar melalui benda-benda atau keadaan yang sebenarnya. Ada yang menyebut media ini sebagai alat peraga langsung. Contoh benda asli adalah seperti manusia, tumbuhan, hewan disamping benda mati dan benda tak hidup (an organik).

Terdapat dua cara dalam melakukan pembelajaran dengan media benda asli: yang pertama adalah dengan yaitu dengan membawa siswa keluar kelas, misalnya karyawisata ke tempat yang ingin dipelajari, yang kedua adalah dengan membawa media benda asli kedalam ruang kelas, maka ini lebih efisien untuk pembelajaran. Benda asli dapat diperagakan dan dipelajari diruang kelas.

b) Media Benda Tiruan/Prototype

Menurut Rofiq (2012) (<http://ber-guru.blogspot.com/2012/06/media-tiga-dimensi-komputer-internet.html>), media tiruan atau model adalah merupakan tiruan dari benda yang berbentuk tiga dimensi yang dibuat sedemikian rupa sehingga serupa dalam bentuk dan tidak sama dalam hal-hal yang lainnya. Meskipun semua orang tahu, bahwa belajar melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya mempunyai sejumlah keuntungan, perlu diketahui juga bahwa sejumlah besar keterbatasan akan teratas dengan penggunaan model media pembelajaran seperti ini. Belajar seperti ini adalah pembelajaran yang bisa digunakan agar siswa bisa berimajinasi sesuai dengan kemampuannya dan akan menimbulkan rasa ingin mencoba untuk berkreasi.

Dalam proses pembelajaran, pengajar menggunakan benda asli terlebih dahulu sebelum menggunakan alat peraga dan audio-visual lainnya, tetapi adakalanya walaupun berhadapan dengan benda asli sekalipun, kita belum dapat mempelajarinya. Misalnya kita dapat melihat gerhana matahari atau gerhana bulan, namun kita tidak akan pernah dapat melihat proses gerhana bulan dan matahari yang sebenarnya yang menyebabkan gerakan itu. Maka untuk memudahkan dalam proses pembelajaran, gerakan gerhana matahari atau bulan (dibuatkan modelnya) untuk memperlihatkan apa yang hendak diketahui .

Dalam pembelajaran, tidak selalu atau harus menggunakan benda-benda asli. Artinya benda-benda tersebut dapat digantikan dengan benda-benda tiruan. Penggunaan benda-benda pengganti atau benda-benda tiruan, berfungsi untuk menggantikan benda-benda sebenarnya. Penggunaan benda-benda tiruan perlu dilakukan pengajar, dengan pertimbangan; (a) mungkin benda tersebut sulit didapatkan, (b) benda tersebut terlalu jauh tempatnya, (c) benda tersebut terlalu kecil atau terlalu besar dan (d) mungkin benda tersebut merupakan benda yang dilindungi oleh Cagar Budaya.

c) Media Bagan/*Chart*

Seperti halnya dengan media grafis, bagan atau *chart* termasuk media visual. Fungsi yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi.

Pesan yang akan disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu protes, perkembangan atau hubungan-hubungan penting. Di dalam bagan mungkin sering kita jumpai jenis media grafis yang lain, seperti gambar, diagram, kartun atau lambang-lambang verbal.

Menurut Arief (2011:35), diagaram yang baik harus memenuhi syarat, seperti; (a) dapat dimengerti oleh siswa, (b) sederhana dan lugas, tidak berbelit-belit dan (c) dapat diganti pada waktu-waktu tertentu agar (*up to date*) juga tak kehilangan daya tarik.

Terapat banyak macam bagan/*chart*, penggunaanya juga tergantung dengan materi dan teknik penyampaianya. Menurut Arief (2011:36), bagan atau *chart* dapat dibagi menjadi:

*Bagan tertutup (hidden chart)*, disebut juga *strip chart*. Pesan yang akan disampaikan mula-mula dituangkan kedalam satu chart. Misalnya saja pesan tersebut berupa jenis chart. Setiap jenis kemudian ditutup dengan potongan kertas yang mudah untuk dilepas. Potongan kertas selain murahh juga menarik perhatian, pada saat penyajian satu persatu tutup itu dibuka.

*Bagan balikan (flip chart)*, bagian-bagian dari pesa ditulis/dituangkan dalam lembaran tersendiri, kemudian lembaran-lembaran tersebut dibundel jadi satu. Penggunaanya tinggal membalik satu persatu sesuai dengan bagan pesan yang akan disampaikan.

*Bagan pohon (tree chart)*, ibarat sebuah pohon yang terdiri dari batang, cabang-cabang dan ranting-ranting. Biasanya bagan pohon dipakai untuk menunjukkan sifat, komposisi atau hubungan antar kelas/keturunan

*Bagan arus (flow chart)*, menggambarkan arus suatu proses atau dapat pula menelusuri tanggung jawab atau hubungan kerja antar berbagai bagan atau seksi suatu organisasi. Tanda panah sering kali digunakan untuk menggambarkan arah arus bagan.

*Stream Chart* adalah kebalikan dari bagan pohon. Jika pada bagan pohon dimulai dari satu hal kemudian memecah menjadi berbagai hal/bagian, maka

dalam *stream chart* berbagai hal tersebut pada ujung akhirnya menyimpul atau menuju ke satu hal sama.

*Bagan garis waktu (time line chart)* bermanfaat untuk menggambarkan hubungan antara peristiwa dan waktu. Pesan-pesan tersebut disajikan dalam bagan secara kronologis.

d) Media Film

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat sehingga memberikan visual yang kontinu. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup mempunyai daya tarik tersendiri, mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan dan mempengaruhi sikap pagi siswa.

Menurut Azhar (2011:49), ada beberapa keuntungan yang dapat diambil dari penggunaan film sebagai media pembelajaran yaitu; (a) melengkapi pengalaman siswa ketika sebelumnya siswa telah membaca dan praktik, (b) menggambarkan suatu proses dengan tepat tanpa kesalahan, (c) dapat mendorong motivasi siswa dan menanamkan sikap afektif kepada siswa siswa, selama film itu mengandung unsur-unsur kebaikan, (d) dapat mengandung nilai-nilai positif yang dapat dirasakan kehadiranya di kelas, (e) dapat menyajikan kejadian-kejadian yang berbahaya, seperti meletusnya merapi, bencana banjir dan tsunami, (f) dapat ditunjukan kepada ekelompok kecil maupun besar, heterogen maupun perorangan.

Namun penggunaan film dan video sebagai media pembelajaran juga mempunyai keterbatasan, seperti; (a) umumnya memerlukan biaya yang cukup banyak, (b) kadangkala terapat siswa yang ketinggalan informasi atau kurang memperhatikan, (c) tidak selalu sesuai dengan kebutuhan atau tujuan belajara yang sudah ditentukan.

e) Media Komputer

Komputer dewasa ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai peralatan audio visual lainnya, komputer dapat merekam, menganalisis, dan memberi reaksi kepada respons yang diinput oleh pemakai atau siswa. Pemanfaatan komputer oleh pendidikan yang dikenal sering dinamakan pembelajaran dengan bantuan komputer (CAI) dikembangkan dalam berbagai format. Komputer juga digunakan untuk mengadministrasikan tes dan pengelolaan administrasi sekolah.

Ada beberapa keuntungan penggunaan komputer sebagai media pembelajaran menurut Arief (2011:54) seperti: (a) Dapat memfasilitasi bagi siswa yang lambat dalam menerima pelajaran, dapat memberikan iklim yang bersifat afektif bagi siswa. Secara sabar siswa akan memberikan instruksi kepada komputer. (b) Merangsang siswa untuk mengerjakan latihan atau stimulasi karena adanya animasi warna, animasi grafik dan dapat membangkitkan imajinasi siswa. (c) Kendali penguasaan komputer mempengaruhi tingkat penguasaan siswa terhadap materi. (d) Perkembangan siswa selalu dapat dipantau karena adanya aktivitas siswa selama pelatihan. (e) Dapat berhubungan dengan perlengkapan audio-visul yang lain.

Karena adanya kelebihan tentunya ada juga kekurangan komputer sebagai media pembelajaran, yaitu: (a) harga pengembangan komputer cenderung mahal

daripada pengadaan komputer itu sendiri, (b) untuk penggunaan komputer diperlukan keahlian yang lebih, (c) keragaman perangkat keras dari komputer menjadikan komputer sering crash atau tidak compatible, (d) komputer hanya efektif untuk satu orang atau beberapa orang dalam kelompok yang kecil bukan untuk kelompok yang besar.

f) Media Internet

Dunia pendidikan tidak lepas dengan penggunaan teknologi, terutama untuk yang saat ini paling digandrungi adalah internet. Penggunaan internet sebagai media pembelajaran sebenarnya disebabkan oleh kurangnya sumber informasi yang konvensional seperti buku dan perpustakaan. Kurangnya informasi tersebut membuat siswa dan juga guru menggunakan internet sebagai referensi dan mencari sumber belajar. Adanya Internet merupakan salah satu solusi paling ampuh untuk mengatasi masalah ini. Internet menghilangkan batas ruang dan waktu sehingga memungkinkan seorang siswa berkomunikasi dengan pakar di tempat lain.

Internet merupakan jaringan global antar komputer untuk berkomunikasi dari satu lokasi ke lokasi lain diseluruh daerah bahkan dunia (seperti sekolah, universitas, institusi riset, museum, bank, perusahaan bisnis, perorangan, stasiun TV ataupun radio). Internet berfungsi sebagai alat komunikasi, penyedia informasi, dan fasilitas untuk promosi. Internet saat ini banyak dikenal oleh setiap orang terutama para remaja yang sering menggunakan jejaring sosial.

Guru dalam memilih internet sebagai media pembelajaran pendidikan mempunyai alasan seperti agar guru dan siswa tanggap terhadap teknologi, mampu mengaplikasikan internet, dapat menambah wawasan dan ilmu, guru pastinya akan lebih kreatif dalam memberikan soal terutama dengan

menggunakan media internet. Ada beberapa aplikasi internet yang mampu mendorong keperluan pendidikan seperti; *email*, *web*, *internet relay chat*, pemindahan file (FTP), *telekonferens* dan *instant messaging*. Sebenarnya ada beberapa manfaat, kelebihan dan kekurangan internet sebagai media pembelajaran dari internet.

Ambomase (2013) (<http://bajugan.blogspot.com/2013/07/penggunaan-internet-sebagai-media.html>), ada beberapa keuntungan dari internet sebagai media pembelajaran, yaitu: mengembangkan dan memperkaya materi pelajaran, sarana belajar online, membuat bahan presentasi materi pelajaran atau soal latihan, memberikan tugas atau pekerjaan rumah (PR), surat tertulis dan sarana komunikasi antara sekolah dengan orang tua.

Uraian di atas menunjukkan betapa internet bisa kita manfaatkan untuk hal-hal yang positif, khususnya kemanfaatannya di lingkungan pendidikan. Namun disamping mempunyai kelebihan, internet juga terdapat banyak kekurangan yang sampai saat ini menjadi perhatian serius dikalangan praktisi pendidikan seperti: resiko terkena serangan *spy war* atau virus komputer yang sering menjangkiti komputer jika kita mengunduh file atau sekedar *browsing*, informasi yang kita terima terlalu banyak hingga kerepotan dalam memilih materi, internet dipenuhi berbagai *link* dan kadang tergoda untuk membukanya sehingga proses pencarian menjadi terganggu.

## 5. Penugasan yang Efektif

Pekerjaan rumah adalah salah satu aspek mengajar yang paling luas digunakan tetapi sekaligus juga merupakan salah satu aspek yang cukup kontroversial. Tidak populer bagi murid, dan seringkali juga bagi guru dan orang tua, PR tetap menjadi bagian sentral di dalam kehidupan sekolah.

PR dapat didefinisikan sebagai kegiatan di luar kelas yang merupakan perluasan dari tugas di kelas. PR dapat diindividualisasikan atau diberikan kepada seluruh kelas. LeConte (1981) dalam Daniel (2008:150) mengklasifikasikan tiga macam PR, yakni:

- *Pracctice assignments* (tugas praktik), yang menguatkan keterampilan atau pengetahuan yang baru saja diperoleh, misalnya bila murid baru belajar tentang berbagai tipe daun, mereka diminta mencari contoh daun-daun tersebut dilingkungannya.
- *Preparation assignments* (tugas mempersiapkan), yang dimaksud untuk memberikan latar belakang tentang topik tertentu. Sebagai contoh, murid dapat mempersiapkan pelajaran tertentu dengan membaca teks atau dengan mengumpulkan bahan-bahan sebelum pelajaran itu diberikan.
- *Extention assignments* (tugas perluasan), yang dirancang untuk mempraktikkan bahan yang sudah pernah dipelajari atau memperluas pengetahuan murid dengan mendorong mereka untuk melakukan lebih banyak penelitian tentang subjek yang dimaksud setelah topik itu dipelajari dikelas.

Meskipun ada gunanya untuk mendeskripsikan tipe-tipe PR, barang kali yang lebih penting adalah mempertimbangkan untuk apa PR itu diberikan. Menurut Daniel (2008:150), PR dapat dirancang untuk memenuhi berbagai maksud seperti: (a) meningkatkan Prestasi Siswa, (b) menguatkan dan memperkuat topik-topik yang diajarkan dikelas, (c) menyelesaikan pekerjaan yang belum selesai, (d) mengembangkan keterampilan belajar mandiri, (e) mengembangkan disiplin diri, (e) mengembangkan keterampilan mengelola waktu, (f) melibatkan Orang tua dalam membantu belajar anak-anaknya, (g) memungkinkan penyiapan pelajaran dan topik-topik yang akan datang, (g) mengembangkan keterampilan meneliti, (g) mereview dan mempraktikan topik-topik yang diajarkan di sekolah, memperjangkan waktu sekolah.

Agar PR efektif sebagai alat belajar, ia perlu mengikuti sejumlah prinsip. Prinsip yang pertama, yang berlawanan dengan yang banyak dipraktikkan di kelas saat ini, adalah tidak menggunakan PR sebagai hukuman. Menggunakan PR

sebagai hukuman akan membuat murid membenci PR, dan PR tidak dilihat sebagai sebuah kegiatan belajar. Murid akan mendapat kesan bahwa guru tidak menilai PR sebagai alat belajar, dan akan berusaha menyelesaikan secepat mungkin dan dengan sikap acuh tak-acuh. Sebagai cara untuk memotivasi murid atau menambah jam belajar diluar sekolah, praktik semacam ini jelas dapat merugikan.

Agar efektif, PR mestinya diintegrasikan dengan pelajaran atau topik pelajaran yang dikaji. Salah satu cara untuk itu adalah dengan mereview PR pada awal pelajaran. Bila dikerjakan secara rutin, ini akan memastikan bahwa PR dilihat sebagai bagian integral pelajaran dan mungkin juga merupakan cara yang baiak untuk menghubungkan pelajaran sebelumnya dengan pelajaran yang saat itu diberikan.

Salah satu cara untuk membuat PR lebih relevan dengan murid adalah dengan menghubungkan antara apa yang telaj mereka pelajari di kelas dengan kehidupan sehari-hari mereka, misalnya dengan memanfaatkan TV *guides* untuk membantu mereka belajar tentang waktu, dengan mengukur kamar mereka dan memperkirakan berapa banyak cat yang dibutuhkan untuk mengecat kamarnya dan berapa banyak biaya yang dibutuhkan untuk itu, atau dengan mewawancara anggota keluarganya untuk belajar tentang sejarah lokal atau kebiasaan penggunaan media.

## 6. Motivasi Belajar Efektif

Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai kondisi intern

kesiapsiagaan. Menurut Mc. Donald dalam hamalik (2011:158) *motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*. Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Dalam perumusan ini terdapat tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu sebagai berikut: (a) Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan-perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu didalam sistem neuropsikologis dalam organisme manusia, misalnya karena terjadi perubahan dalam sistem pencernaan maka timbul motiv lapar. Tetapi ada juga perubahan energi yang tidak diketahui. (b) Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan *affectif arousal*. Mula-mula merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi. Suasana emosi menimbulkan kelakuan yang bermotif. Perubahan ini mungkin bisa dapat melihatnya dalam suatu diskusi, karena dia merasa tertarik pada masalah yang akan dibicarakan maka suaranya akan timbul dan kata-katanya dengan lancar dan cepat keluar. (c) Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan pribadi yang bermotivasi mengadakan respon-respon yang tertuju pada suatu tujuan. Respon-respon itu berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya.

Menurut Sardiman (2006:75), dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Perananya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Ibarat seseorang dalam menghadiri suatu ceramah, tetapi karena ia tidak tertarik terhadap materi yang diceramahkan, maka tidak akan mencamkan apalagi mencatat isi ceramah tersebut. Seseorang tidak mempunyai motivasi, kecuali karena paksaan atau sekedar seremonial.

Berikut menurut Hamalik (2011:161), beberapa fungsi motivasi terhadap seseorang, yang mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan:

- a) mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
- b) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan kepencapaian tujuan yang diinginkan.
- c) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobilnya. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Di dalam kegiatan belajar peranan motivasi sangat diperlukan. Dengan motivasi pelajar, dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Dalam kaitan itu perlu diketahui bahwa cara dan jenis menumbuhkan motivasi ada bermacam-macam. Tetapi untuk motivasi ekstrinik kadang-kadang tepat, dan kadang-kadang juga kurang sesuai. Hal ini guru harus hati-hati dalam menumbuhkan dan memberi motivasi bagi kegiatan belajar para pendidik.

Berikut menurut hamalik (2011:166) yang merupakan cara-cara untuk menggerakan atau membangkitkan motivasi belajar siswanya:

- a) Memberi angka

Setiap siswa ingin mengetahui hasil pekerjaan atau ulangan yang telah diberikan guru. Murid yang mendapat angka yang tinggi akan mendorong motivasi belajarnya semakin tinggi, sedangkan murid dengan hasil ulangan yang rendah mungkin akan menimbulkan frustasi atau juga dapat menjadi pendorong agar menjadi lebih baik.

b) Pujian

Pujian menimbulkan perasaan senggan dan puas bagi para siswa, besar manfaatnya bagi siswa atas apa yang telah dikerjakanya, tentunya sebagai pendorong untuk semakin giat dalam belajar.

c) Hadiah

Cara ini dapat dilakukan para guru dalam batasan-batasan tertentu, misalnya pemberian hadiah pada akhir tahun kepada siswa yang mendapatkan hasil belajar yang baik, pemberian tambahan nilai juga mungkin bisa dilakukan untuk meningkatkan motivasi siswa.

d) Kerja kelompok

Kerja kelompok yang dimaksudkan adalah kerja kelompok dalam kegiatan belajar bukan pada saat ujian, kadang-kadang perasaan untuk mempertahankan nama baik kelompok merupakan pendorong yang kuat dalam melakukan kegiatan belajar.

e) Persaingan

Baik kerja kelompok maupun persaingan memberikan motif-motif sosial kepada murid. Hanya saja persaingan individu akan menimbulkan pengaruh yang kurang baik, seperti perkelahian dan pertentangan.

f) Tujuan dan *level of aspiration*

Dari keluarga akan mendorong kegiatan belajar siswa.

g) Sarkasme

Contoh sarkasme ialah dengan mengejek siswa yang mendapatkan hasil belajar yang kurang dapat mendorong motivasi siswa, namun sebaliknya jika siswa merasa dihina maka memungkinkan timbulnya konflik antara murid dan guru.

h) Penilaian

Penilaian secara terus menerus akan mendorong siswa untuk belajar, oleh karena setiap siswa memiliki kecendrungan untuk mendapatkan hasil yang baik.

i) Karyawisata dan ekskursi

Cara ini dapat memunculkan motivasi belajar oleh karena dalam kegiatan ini akan mendapatkan pengalaman langsung dan bermakna baginya. Selain itu karena objek yang dikunjungi dan dalam suasana bebas, maka akan menghilangkan ketegangan dan kegiatan belajar dapat menyenangkan.

j) Film pendidikan

Setiap siswa merasa senang menonton film. Gambaran dan cerita film yang menarik akan bermakna bagi siswa dan akan memperoleh pengalaman yang baru.

k) Belajar melalui radio

Mendengarkan radio lebih menghasilkan daripada mendengarkan ceramah guru. Radio adalah alat yang penting untuk mendorong motivasi belajar murid, meskipun radio tidak akan mangantikan kedudukan guru dalam mengajar.

## 7. Pembelajaran yang Menyenangkan

Menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi. Menurut hasil penelitian, tingginya waktu curah

terbukti menaingkatkan hasil belajar. Seperti dikatakan bahwa memetik senar kegembiraan pada anak akan memunculkan keriangan dan vitalitas dalam jiwanya. Hal itu juga akan menjadikan si anak selalu siap untuk menerima perintah, peringatan, atau bimbingan apapun. Menabur kegembiraan dan keceriaan pada anak akan membuatnya mampu mengaktualisasikan kemampuannya dalam bentuk yang sempurna (Tate Qomaruddin. 2005:19).

Dave Maier (2002:36), memberikan pengertian menyenangkan ataupun sebagai suasana belajar dalam keadaan gembira. Suasana gembira disini bukan berarti suasana ribut, huru-hura, kesenangan yang semborono dan kemerahan yang dangkal. Ciri-ciri suasana belajar yang menyenangkan yaitu; (1) rileks; (2) bebas dari tekanan; (3) aman; (4) menarik; (5) Bangkitnya minat belajar; (6) adanya keterlibatan penuh; (7) perhatian peserta didik tercurah; (8) lingkungan belajar yang menarik (misalnya keadaan kelas terang, pengaturan tempat duduk leluasa untuk peserta didik bergerak); (9) bersemangat; (10) perasaan gembira; (11) konsentrasi tinggi.

Sementara itu Meier (2000) yang diterjemahkan oleh Astuti (2003:36), menyatakan bahwa kegembiraan dalam belajar bukanlah suasana ribut dan huru-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 *accerelated learning* adalah menyenangkan, memuaskan, membahagiakan, mencerdaskan, dan keberhasilan siswa sebagai manusia.

Pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not*

*under pressure).* Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru memposisikan diri sebagai mitra belajar peserta didik. Belajar mengajar adalah sebuah interaksi yang bernilai normatif. Dalam interaksi edukatif unsur guru dan anak didik harus aktif, tidak mungkin terjadi proses interaksi edukatif bila hanya satu unsur yang aktif. Untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mampu merancang pembelajaran yang baik, memilih materi yang tepat, serta memilih dan mengembangkan strategi yang dapat melibatkan peserta didik secara optimal.

Menurut Mulyasa (2006:36), guru mengisi peranan sebagai pemimpin dan fasilitator belajar dalam kelas. Guru memberikan bimbingan kepada siswanya dalam melakukan kegiatan belajar. Siswa diberi kesempatan untuk mengoreksi ide guru. Guru dan siswa saling belajar. Untuk itu juga diperlukan peran baru dari para guru, mereka dituntut harus memiliki keterampilan-keterampilan teknis yang memungkinkan untuk mengorganisasikan materi standar serta mengelolanya dalam pembelajaran dan pembentukan kompetensi peserta didik. Karakteristik siswa itu sebagai salah satu variabel dalam domain desain pembelajaran akan memberikan dampak terhadap keefektifan belajar.

Dalam hal ini, guru harus kreatif, profesional dan menyenangkan dengan memosisikan diri sebagai: (a) orang tua yang penuh kasih, (b) teman, tempat mengadu, (c) fasilitator, (d) mengembangkan kreativitas, dan (e) menjadi pembantu jika diperlukan.

Guru juga harus berpacu dengan waktu dalam pembelajaran, dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik, agar tujuannya adalah dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Maka seorang guru

harus banyak belajar dengan perkembangan yang ada dalam pendidikan menggunakan banyak metode-metode yang cocok dan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, agar tercapai harapan yang lebih baik dari peserta didik.

### **B. Penelitian yang Relevan**

Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Israfiudin (2007) menunjukkan bahwa melalui penerapan PAKEM dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SD Negeri 10 Kabawo. Pembelajaran dilakukan II siklus, hasil belajar siswa siklus I mencapai 75% tuntas dari 20 siswa. dan siklus II mencapai 90% tuntas dari 20 siswa. Dengan pencapaian nilai tersebut, tujuan pembelajaran telah tercapai sehingga menyimpulkan bahwa penerapan PAKEM pada pelajaran IPS dapat ditingkatkan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ader Lapono (2008) mengungkapkan bahwa prestasi belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Tongkuno Kabupaten Muna pada mata pelajaran IPS dapat ditingkatkan melalui pendekatan PAKEM siklus I mencapai 66,67% tuntas dari 24 siswa dan meningkat pada siklus II mencapai 95,83% tuntas dari 24 siswa. dengan pencapaian nilai tersebut bahwa penerapan pendekatan PAKEM pada pelajaran IPS dapat ditingkatkan.

### **C. Kerangka Berfikir**

Pembelajaran efektif yang menyenangkan secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu pembelajaran luar dan dalam (pengajar dan lingkungan fisik). Suasana menyenangkan dalam diri pembelajaran dapat dibangkitkan oleh pengajar dan lingkungan fisik yang kondusif. Kondisi

menyenangkan dalam diri pembelajar dapat diusahakan penyadaran pembelajaran melalui pemberian ketrampilan komunikasi, cara belajar, motivasi, kesehatan fisik. Sedang kondisi menyenangkan dari luar dalam proses belajar mengajar diupayakan oleh pengajar menggunakan multi media yang proposisional, bahasa yang baik, komunikasi yang baik, memaknai materi pembelajaran secara konseptual, dan mengandung nilai kehidupan yang baik.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan?
2. Bagaimana pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan?
3. Bagaimana pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan?
4. Bagaimana pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan?
5. Bagaimana pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *deskriptif*. Penelitian *deskriptif* adalah penelitian yang berkenaan dengan pertanyaan pada variabel mandiri, baik pada satu variabel atau lebih (Sugiyono, 2006:56).

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 pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri DIY tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan.

#### **B. Definisi Operasional**

Dalam penelitian ini terdapat satu variabel, yaitu pembelajaran efektif yang menyenangkan. Pembelajaran efektif yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat mencapai target kuantitas maupun kualitas sesuai dengan kurikulum/silabus yang direncanakan dengan basis kondisi kelas yang menyenangkan (siswa ikhlas mengikuti pelajaran dan tidak merasa tertekan). Pengembangan pembelajaran ini dilakukan didalam maupun diluar kelas dengan

menggunakan media dan teknik pemberian hadiah (*reward*) untuk menyenangkan dan memotivasi siswa.

### C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) Paket Keahlian Teknik Bangunan di DIY. Ada 4 SMK Negeri yang diteliti dengan jumlah siswa 292 siswa.

Tabel 1. Daftar SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan DIY

No	Nama Sekolah	Alamat
1	SMK N 2 Yogyakarta	Jl. AM. Sangaji 47 Yogyakarta
2	SMK N 2 Depok	Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta
3	SMK N 2 Pengasih	Jl. KRT. Kartodiningrat, Pengasih, Kulon Progo
4	SMK N 2 Wonosari	Jl. K.H. Agus Salim, Wonosari, Gunung Kidul

Penulis merencanakan pelaksanaan penelitian dari Bulan Agustus 2013 sampai dengan Bulan Desember 2013. Waktu ini meliputi kegiatan persiapan sampai penyusunan laporan penelitian.

### D. 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/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan" (Sugiyono, 2013:117).

Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa jurusan bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 2 Depok, SMK Negeri 2 Pengasih dan SMK Negeri 2 Wonosari. Berdasarkan informasi yang diperoleh peneliti, jumlah populasi adalah 1204 siswa.

## 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian populasi yang diteliti. "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut" (Sugiyono, 2013:118).

Dalam menentukan sampel pada penelitian ini dilakukan pemilihan sampel secara *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, 1992:112).

Adapun sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan Tabel *Krejcie Morgan* (Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, 2003:322). Dari jumlah populasi sebesar 1204 siswa maka sampel diambil dari hasil interpolasi antara jumlah populasi 1300 yang jumlah sampelnya 297 dengan jumlah populasi 1200 yang jumlah sampelnya 291, sehingga didapat jumlah sampel sebesar 292 siswa dari populasi sebanyak 1204 siswa, dengan persentase sampel  $\pm 0,5$  dari persentase populasi sebesar 1204 siswa dengan tingkat keyakinan sebesar 95%.

Tabel 2.Distribusi Populasi dan Sampel

Nama Sekolah	Jurusan	Tingkat	Populasi	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
<b>Jumlah</b>			1204	291

#### 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 angket (kuesioner).

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 pendapat siswa tentang pembelajaran yang menyenangkan.

Tabel 3.Kisi-Kisi angket

Variabel	Indikator	No. Soal
Pembelajaran Efektif	Pembelajaran di kelas	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
	Pembelajaran diluar kelas	11, 21, 22
	Penghargaan	12, 13, 14, 20
	Media	15, 16, 17, 18, 19

## 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 pendapat 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 4.Alternatif Jawaban dan Bobot Penilaian Instrumen

<b>Bobot Penilaian</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>
1	Tidak menyenangkan
2	Cukup menyenangkan
3	Menyenangkan
4	Sangat menyenangkan

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

## **G. Uji Coba Instrumen**

### 1. Uji Validasi Instrumen

Instrumen angket yang dibuat harus memenuhi validitas dan reliabilitas, serta melalui proses validasi (*expert judgement*) demi kestabilan dan konsistensi jika digunakan secara berulang-ulang pada obyek yang sama.

Validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi dan konstruk. Pembuktian validitas isi dilakukan dengan cara menyusun angket berdasarkan kisi-kisi yang dikembangkan dari kajian teori. Dengan cara ini diharapkan butir-butir instrumen penelitian telah mencakup seluruh kawasan isi obyek yang harus diukur. Sedang pembuktian validitas konstruk dimulai dengan melakukan uji coba

instrumen. Uji coba isntrumen dalam penelitian ini dilakukan pada responden penelitian yang biasa disebut uji terpakai. Dalam uji terpakai ini peneliti menyebar angket kepada responden untuk validitas sekaligus penelitian. Selanjutnya pembuktian validitas konstruk diperoleh dengan analisis faktor. Menurut Sugiyono (2008: 177) "analisis faktor yaitu dengan mengkorelasi antar skor item instrumen dalam suatu faktor, dan mengkorelasi skor faktor dengan skor total". Validitas butir soal ditentukan menggunakan korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  : koefisien korelasi antara skor item dengan skor total

N : jumlah peserta

X : jumlah skor item

Y : jumlah skor total

XY : jumlah perkalian skor item dengan skor total

$X^2$  : jumlah kuadrat skor item

$Y^2$  : jumlah kuadrat

Setelah diperoleh harga  $r_{xy}$  kemudian dikonsultasikan dengan daftar nilai kritis *pearson product moment* ( $r$ ) pada tabel dengan taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 0.374. Apabila harga  $r_{xy} >$  harga  $r$  tabel *pearson product moment* maka butir soal tersebut valid. Hasil perhitungan validitas soal dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Soal Angket

<b>Uji Validitas</b>	<b>Nomor Soal</b>	<b>Jumlah Soal</b>
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22	32

\*Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran

Hasil uji validitas instrument menunjukkan bahwa dari 22 butir soal angket tidak terdapat butir soal yang tidak valid. Selanjutnya butir soal inilah yang digunakan untuk analisis data selanjutnya.

## 2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrument kuesioner dicari dengan menggunakan SPSS 16.0. Kriteria koefisien reliabilitas ditentukan dengan nilai *alpha cronbach*, maka ukuran kemantapan alpha dapat dinyatakan sebagai berikut:

Tabel 6. Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai Alpha.

<b>Alpha</b>	<b>Tingkat Reliabilitas</b>
0,00 s.d. 0,20	Kurang reliabel
>0,20 s.d.0,40	Agak reliabel
>0,40 s.d. 0,60	Cukup reliabel
>0,60 s.d. 0,80	Reliabel
>0,80 s.d. 1,00	Sangat reliabel

Sumber: Triton Prawira Budi (2006)

Hasil perhitungan reliabilitas menggunakan program SPSS 16. hasil perhitungan reabilitas instrumen utama secara keseluruhan memiliki nilai koefisien reliabilitas *Cronbach Alpha* sebesar 0,68. Dapat diamati pada tabel berikut:

Tabel 7. Estimasi Reliabilitas

<b>Instrumen</b>		<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
Utama	Angket persepsi	0,68	22

Dengan demikian dari uji reliabilitas instrumen dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah cara yang digunakan dalam mengolah data yang diperoleh sehingga menghasilkan suatu kesimpulan. Data yang diperoleh dari sebuah penelitian harus diolah lebih lanjut agar dapat menghasilkan keterangan yang dapat dipahami. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif persentase, dengan rumus:

$$\frac{\sum \text{skor yang tercapai}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

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. 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 jumlah item dan jumlah responden dengan seratus persen (100%). Identifikasi kecenderungan skor variable digunakan skor ideal yang dikategorikan menjadi lima kategori, kategori tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 8.Kategori Berdasarkan Distribusi Kurva Normal Dengan 5 Bagian

No	Rumus Interval Skor	Interval Skor	Skor Skala 100	Kategori
1	$M_i + 1,8 S_Di$	74,8	85	Sangat Senang
2	$M_i + 0,6 S_Di \quad x < M_i + 1,8 S_Di$	61,6 – 74,8	70 – 85	Senang
3	$M_i - 0,6 S_Di \quad x < M_i + 0,6 S_Di$	48,4 – 61,6	55 – 70	Cukup Senang
4	$M_i - 1,8 S_Di \quad x < M_i - 0,6 S_Di$	35,2 – 48,4	40 – 55	Kurang Senang
5	$< M_i - 1,8 S_Di$	< 35,2	< 40	Tidak Senang

Curva Normal

Keterangan:

$M_i$  :  $1/2$  (skor maksimal + skor minimal)

$S_Di$  :  $1/6$  (skor maksimal – skor minimal)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan populasi dalam penelitian ini adalah siswa jurusan bangunan SMK N 2 Yogyakarta, SMK N 2 Depok, SMK N 2 Pengasih dan SMK N 2 Wonosari, jumlah populasi adalah 1204 siswa. Adapun sampel dalam dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan Tabel *Krejcie Morgan*. Dari jumlah populasi sebesar 1204 siswa maka sampel diambil dari hasil interpolasi sehingga didapat jumlah sampel sebesar 292 siswa dari populasi. Jumlah sampel setiap SMK berturut-turut adalah 110 siswa, 46 siswa, 91 siswa, dan 45 siswa. Dalam penelitian ini akan diuraikan tentang hasil penelitian yang mencakup pendapat pembelajaran efektif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta, deskripsi data serta pembahasan tentang hasil penelitian.

##### **1. Deskripsi Data Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta**

Penelitian ini membahas tentang pendapat siswa tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N DIY dalam pelaksanaan pembelajaran. Kompetensi pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan ini mencakup beberapa hal yaitu meliputi pembelajaran dikelas, pembelajaran diluar kelas, media dan pemberian hadiah (*reward*) sebagai motivasi

Dari hasil penelitian dengan jumlah responden 292 siswa dengan jumlah pertanyaan 22 butir soal yang terdiri dari pembelajaran dikelas, pembelajaran diluar kelas, media, dan pemberian hadiah (*reward*). Dari hasil analisis data

menggunakan Microsoft Excel 2007, diperoleh jumlah skor ,minimal 36 dan jumlah skor maksimal 79 sehingga mendapat rentang sebesar 43.

Dengan menggunakan rumus *Struges* maka dapat ditentukan panjang kelas untuk menentukan frekuensi yaitu sebagai berikut:

a. Menghitung jumlah kelas interval:

$$= 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 292$$

$$= 9,13 \sim 10$$

b. Menghitung rentang data:

$$= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$$

$$= 79 - 36$$

$$= 43$$

c. Menghitung panjang kelas:

$$= \text{Rentang} / \text{jumlah klas}$$

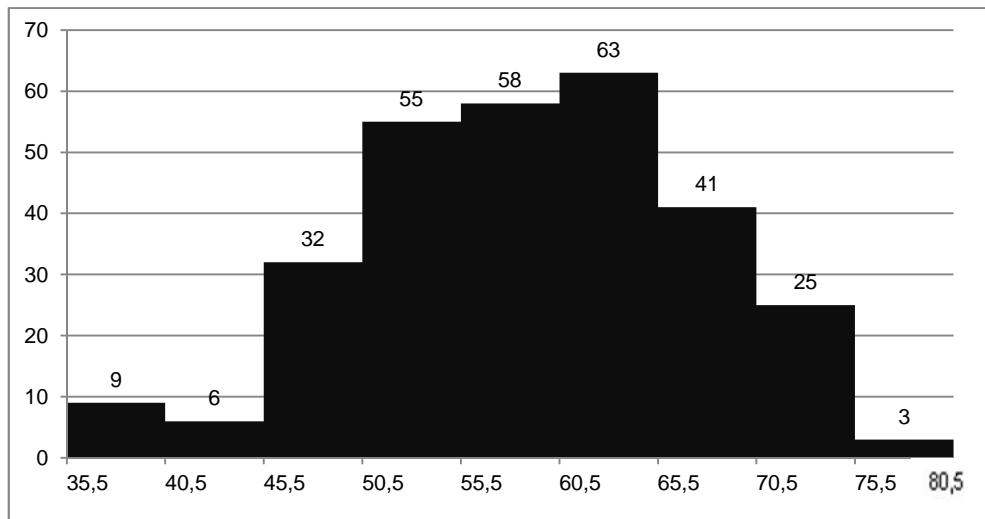
$$= 43 / 10$$

$$= 4,3 \sim 5$$

Tabel 9. Frekuensi Pendapat Siswa SMK N Yogyakarta tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

No	Kelas	Frekuensi	Frekuensi Komulatif
1	35,5 – 40,5	9	9
2	40,5 – 45,5	6	15
3	45,5 – 50,5	32	47
4	50,5 – 55,5	55	102
5	55,5 – 60,5	58	160
6	60,5 - 65,5	63	223
7	65,5 – 70,5	41	264
8	70,5 – 75,5	25	289
9	75,5 – 80,5	3	292
Jumlah		292	292

Adapun histogram berdasarkan distribusi frekuensi dari Tabel diatas dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 2. Histogram Frekuensi Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

Berdasarkan Tabel 8 dan Gambar 2 diketahui bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada interval skor 60,5 - 65,5, sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval skor 75,5 – 80,5.

## 2. Deskripsi Data Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N SMK N 2 Depok

Penelitian ini selain membahas tentang pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N DIY tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan juga membahas pendapat pembelajaran efektif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas. Kompetensi pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan ini mencakup beberapa hal yaitu meliputi pembelajaran dikelas, pembelajaran diluar kelas, media dan pemberian hadiah (*reward*) sebagai motivasi.

Dari hasil penelitian dengan jumlah responden 46 siswa dengan jumlah pertanyaan 22 butir soal yang terdiri dari pembelajaran dikelas, pembelajaran diluar kelas, media, dan pemberian hadiah (*reward*). Dari hasil analisis data menggunakan Microsoft Excel 2007, diperoleh jumlah skor, minimal 44 dan jumlah skor maksimal 78 sehingga mendapat rentang sebesar 34.

Dengan menggunakan rumus *Struges* maka dapat ditentukan panjang kelas untuk menentukan frekuensi yaitu sebagai berikut:

a. Menghitung jumlah kelas interval:

$$= 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 46$$

$$= 6,48 \sim 7$$

b. Menghitung rentang data:

$$= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$$

$$= 78 - 44$$

$$= 34$$

c. Menghitung panjang kelas:

$$= \text{Rentang} / \text{jumlah klas}$$

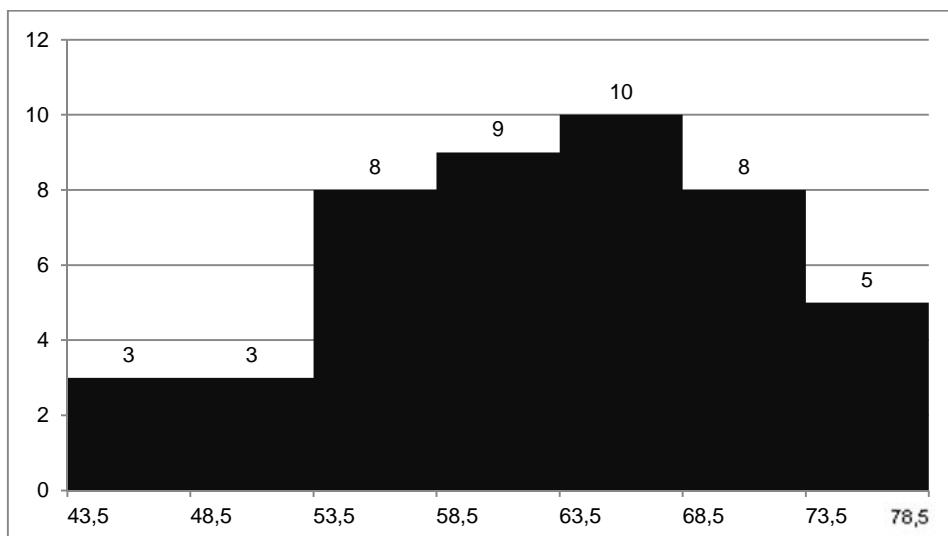
$$= 34 / 7$$

$$= 4,857 \sim 5$$

Tabel 10. Frekuensi Pendapat Siswa SMK N 2 Depok tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

No	Jumlah Kelas	Frekuensi Siswa	Frekuensi Komulatif
1	43,5 - 48,5	3	3
2	48,5 - 53,5	3	6
3	53,5 - 58,5	8	14
4	58,5 - 63,5	9	23
5	63,5 - 68,5	10	33
6	68,5 - 73,5	8	41
7	73,5 - 78,5	5	46
Jumlah		46	46

Adapun histogram berdasarkan distribusi frekuensi dari Tabel diatas dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 3. Histogram Frekuensi Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

Berdasarkan Tabel 11 dan Gambar 5 diketahui bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada interval skor 63,5 – 68,5 sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval skor 43,5 – 48,5 dan 48,5 – 53,5.

**3. Deskripsi Data Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih**

Penelitian ini selain membahas pendapat siswa tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N DIY tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan juga membahas pendapat pembelajaran efektif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih dalam pelaksanaan pembelajaran. Kompetensi pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan ini mencakup beberapa hal yaitu meliputi pembelajaran dikelas, pembelajaran diluar kelas, media dan pemberian hadiah (*reward*) sebagai motivasi.

Dari hasil penelitian dengan jumlah responden 91 siswa dengan jumlah pertanyaan 22 butir soal yang terdiri dari pembelajaran dikelas, pembelajaran diluar kelas, media, dan pemberian hadiah (*reward*). Dari hasil analisis data menggunakan Microsoft Excel 2007, diperoleh jumlah skor, minimal 37 dan jumlah skor maksimal 73 sehingga mendapat rentang sebesar 36.

Dengan menggunakan rumus *Struges* maka dapat ditentukan panjang kelas untuk menentukan frekuensi yaitu sebagai berikut:

a. Menghitung jumlah kelas interval:

$$= 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 91$$

$$= 7,46 \sim 8$$

b. Menghitung rentang data:

$$= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$$

$$= 73 - 37$$

$$= 36$$

c. Menghitung panjang kelas:

$$= \text{Rentang} / \text{jumlah klas}$$

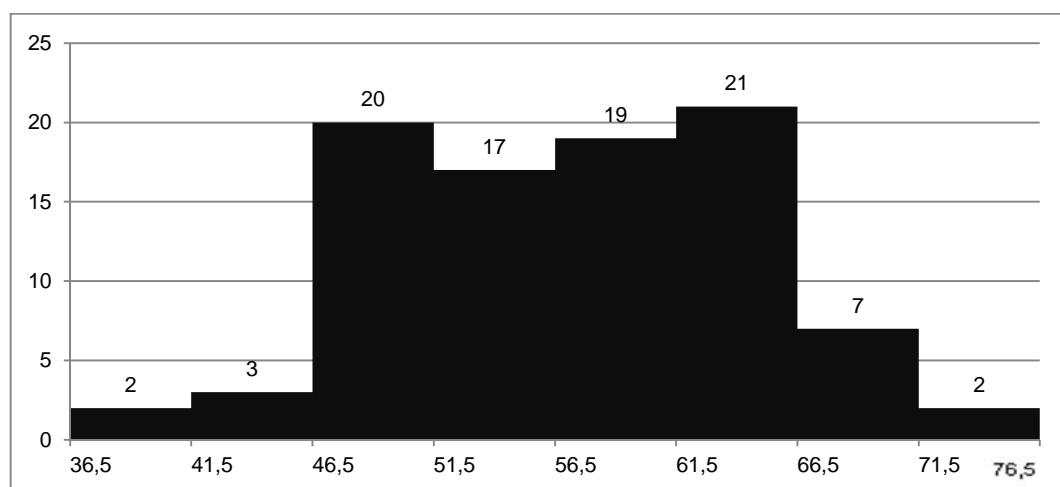
$$= 36 / 8$$

$$= 4,5 \sim 5$$

Tabel 11. Frekuensi Pendapat Siswa SMK N 2 Pengasih Tentang Pembelajaran Efektif Yang Menyenangkan

No	Jumlah Kelas	Frekuensi Siswa	Frekuensi Komulatif
1	36,5 - 41,5	2	2
2	41,5 - 46,5	3	5
3	46,5 - 51,5	20	25
4	51,5 - 56,5	17	42
5	56,5 - 61,5	19	61
6	61,5 - 66,5	21	82
7	66,5 - 71,5	7	89
8	71,5 - 76,5	2	91
Jumlah		91	91

Adapun histogram berdasarkan distribusi frekuensi dari Tabel diatas dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 4. Histogram Frekuensi Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

Berdasarkan Tabel 12 dan Gambar 6 diketahui bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada interval skor 61,5 – 66,5 sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval skor 36,5 – 41,5 dan 71,5 – 76,5.

#### **4. Deskripsi Data Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari**

Penelitian ini selain membahas tentang pendapat siswa SMK N Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan juga membahas pendapat pembelajaran efektif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas. Kompetensi pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan ini mencakup beberapa hal yaitu meliputi pembelajaran dikelas, pembelajaran diluar kelas, media dan pemberian hadiah (*reward*) sebagai motivasi.

Dari hasil penelitian dengan jumlah responden 45 siswa dengan jumlah pertanyaan 22 butir soal yang terdiri dari pembelajaran dikelas, pembelajaran diluar kelas, media, dan pemberian hadiah (*reward*). Dari hasil analisis data menggunakan Microsoft Excel 2007, diperoleh jumlah skor, minimal 42 dan jumlah skor maksimal 79 sehingga mendapat rentang sebesar 37.

Dengan menggunakan rumus *Struges* maka dapat ditentukan panjang kelas untuk menentukan frekuensi yaitu sebagai berikut:

a. Menghitung jumlah kelas interval:

$$\begin{aligned} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 45 \\ &= 6,45 \sim 7 \end{aligned}$$

b. Menghitung rentang data:

$$= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$$

$$= 79 - 42$$

$$= 37$$

c. Menghitung panjang kelas:

$$= \text{Rentang} / \text{jumlah klas}$$

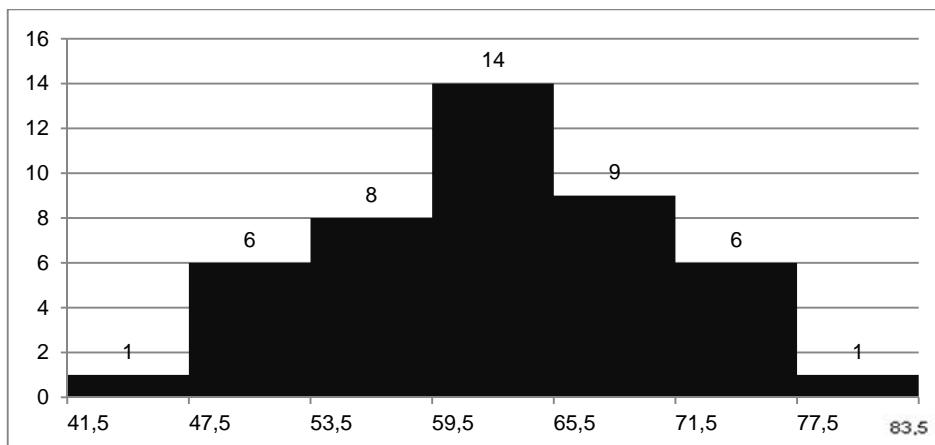
$$= 37 / 7$$

$$= 5,285 \sim 6$$

Tabel 12. Frekuensi Pendapat Siswa SMK N 2 Wonosari tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

No	Kelas	Frekuensi	Frekuensi Komulatif
1	41,5 - 47,5	1	1
2	47,5 - 53,5	6	7
3	53,5 - 59,5	8	15
4	59,5 - 65,5	14	29
5	65,5 - 71,5	9	38
6	71,5 - 77,5	6	44
7	77,5 - 83,5	1	45
Jumlah		45	45

Adapun histogram berdasarkan distribusi frekuensi dari Tabel diatas dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 5. Histogram Frekuensi Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

Berdasarkan Tabel 10 dan Gambar 4 diketahui bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada interval skor 59,5 – 65,5 sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval skor 41,5 – 47,5 dan 77,5 – 83,5.

##### **5. Deskripsi Data Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta**

Penelitian ini selain membahas tentang pendapat siswa SMK N Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan juga membahas pendapat pembelajaran efektif yang menyenangkan menurut siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas. Kompetensi pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan ini mencakup beberapa hal yaitu meliputi pembelajaran dikelas, pembelajaran diluar kelas, media dan pemberian hadiah (*reward*) sebagai motivasi.

Dari hasil penelitian dengan jumlah responden 110 siswa dengan jumlah pertanyaan 22 butir soal yang terdiri dari pembelajaran dikelas, pembelajaran diluar kelas, media, dan pemberian hadiah (*reward*). Dari hasil analisis data menggunakan Microsoft Excel 2007, diperoleh jumlah skor, minimal 36 dan jumlah skor maksimal 75 sehingga mendapat rentang sebesar 43.

Dengan menggunakan rumus *Struges* maka dapat ditentukan panjang kelas untuk menentukan frekuensi yaitu sebagai berikut:

a. Menghitung jumlah kelas interval:

$$= 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 110$$

$$= 7,7 \sim 8$$

b. Menghitung rentang data:

$$= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$$

$$= 75 - 36$$

$$= 39$$

c. Menghitung panjang kelas:

$$= \text{Rentang} / \text{jumlah klas}$$

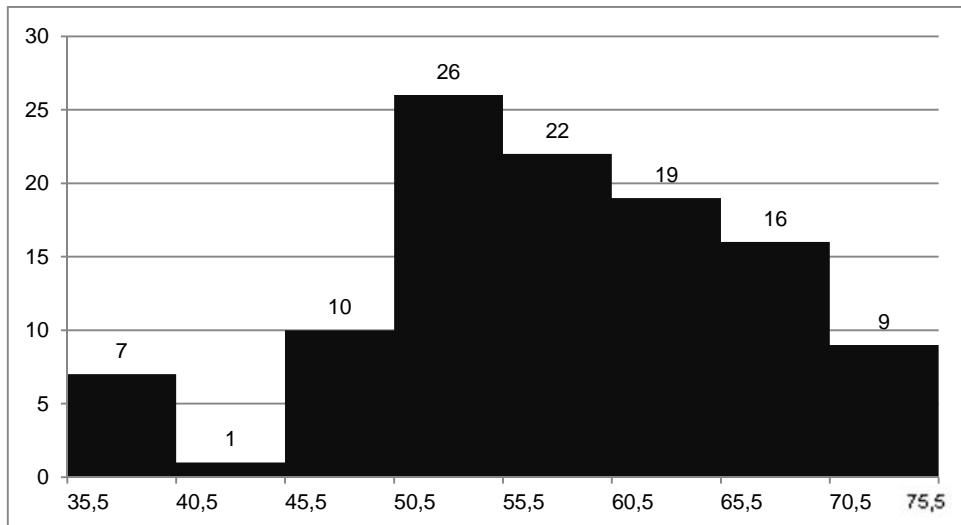
$$= 39 / 8$$

$$= 4,875 \sim 5$$

Tabel 13. Frekuensi Pendapat Siswa SMK N 2 Yogyakarta tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

No	Kelas	Frekuensi	Frekuensi Komulatif
1	35,5 – 40,5	7	7
2	40,5 – 45,5	1	8
3	45,5 – 50,5	10	18
4	50,5 – 55,5	26	44
5	55,5 – 60,5	22	66
6	60,5 - 65,5	19	85
7	65,5 – 70,5	16	101
8	70,5 – 75,5	9	110
Jumlah		110	110

Adapun histogram berdasarkan distribusi frekuensi dari Tabel diatas dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 6. Histogram Frekuensi Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

Berdasarkan Tabel 9 dan Gambar 3 diketahui bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada interval skor 50,5 - 55,5, sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval skor 40,5 – 45,5.

## B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian adalah berupa hasil presentase dan didistribusikan menjadi kategori-kategori pendapat. Hasil persentase rata-rata pendapat siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran efektif menyenangkan ditentukan dengan menggunakan kurva normal, hasil penelitian ini akan diuraikan secara naratif dan dalam bentuk tabel dan diagram ,hasil analisisnya adalah sebagai berikut:

### 1. Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N Daerah Istimewa Yogyakarta

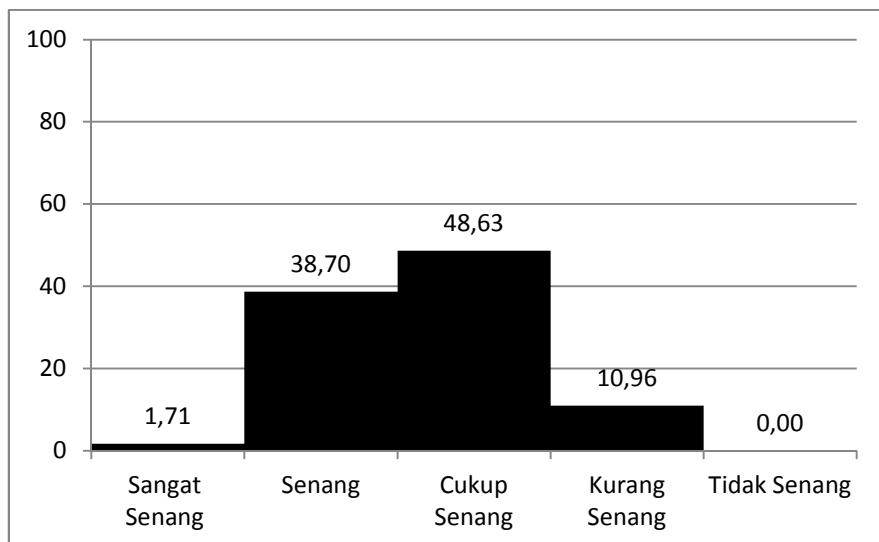
Variabel pembelajaran efektif yang menyenangkan meliputi sub variabel pembelajaran di dalam kelas, pembelajaran di luar kelas, media pembelajaran, pemberian hadiah (*reward*). Diukur dengan angket pertanyaan/pernyataan, skor total kemudian didistribusikan kedalam kategori kecendrungan pendapat siswa.

Berikut hasil distribusi kecendrungan kategori pendapat siswa SMK N Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan:

Tabel 14. Pendapat Siswa SMK N Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY Tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

No	Interval Skor	Interval Skor Skala 100	Frekuensi Siswa	(%)	Kategori
1	74,8	85	5	1,71	Sangat Senang
2	61,6 – 74,8	70 – 85	113	38,70	Senang
3	48,4 – 61,6	55 – 70	142	48,63	Cukup Senang
4	35,2 – 48,4	40 – 55	32	10,96	Kurang Senang
5	< 35,2	< 40	0	0,00	Tidak Senang
Jumlah			292	100	

Dari 292 sampel yang terpilih dengan 22 butir pertanyaan/pernyataan dan dari tabel distribusi diatas dapat dilihat bahwa frekuensi siswa yang menjawab kurang menyenangkan adalah sebanyak 10,96 % atau 32 siswa, frekuensi siswa yang menjawab cukup menyenangkan adalah sebanyak 48,63 % atau 142 siswa, frekuensi siswa yang menjawab menyenangkan adalah 38,70 % atau 113 siswa, dan frekuensi siswa yang menjawab sangat menyenangkan adalah 1,71 % atau 5 siswa. Berikut ini adalah diagram batang yang menggambarkan persentase pendapat siswa pada setiap kategori:



Gambar 7. Diagram Batang Pendapat Siswa SMK N Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

Dari hasil perhitungan jawaban dari 292 sampel juga didapat nilai statistik dari mean, median, modus dan nilai standar deviasi, berikut nilai statistik tersebut:

Tabel 15. Statistik Pendapat Siswa SMK N Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

No	Statistik	Interval Skor Skala 100	Kategori
1	Mean	67,04	Cukup Senang
2	Median	67,05	Cukup Senang
3	Modus	75,00	Senang
4	Standar Deviasi	9,69	

Dengan sebaran nilai skor diatas, skor jawaban yang sering muncul/modus adalah 75% dan berada pada kategori menyenangkan, sedangkan rerata/mean skor pilihan jawaban siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N DIY adalah 67,04 % dan berada pada kategori cukup menyenangkan.

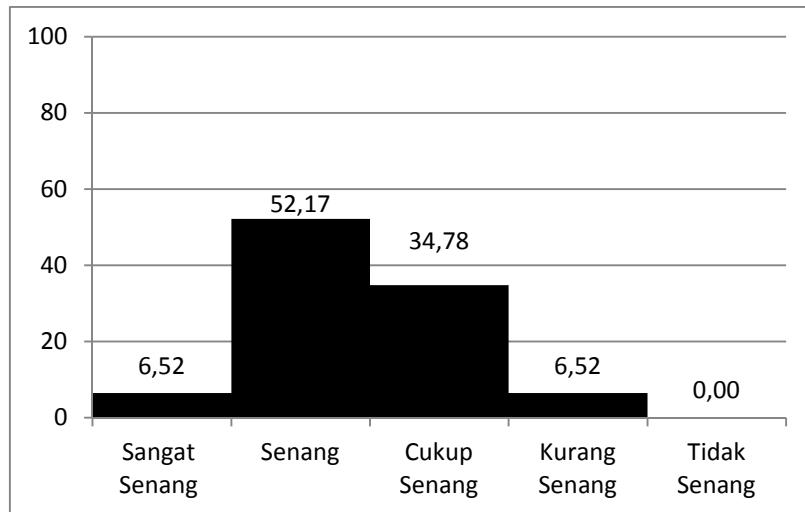
## **2. Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok**

Variabel pembelajaran efektif yang menyenangkan meliputi sub variabel pembelajaran di dalam kelas, pembelajaran di luar kelas, media pembelajaran, pemberian hadiah (*reward*). Diukur dengan angket pertanyaan/pernyataan, skor total kemudian didistribusikan kedalam kategori kecendrungan pendapat siswa. Berikut hasil distribusi kecendrungan kategori pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan:

Tabel 16. Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok Tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

No	Interval Skor	Interval Skor Skala 100	Frekuensi Siswa	(%)	Kategori
1	74,8	85	3	6,52	Sangat Senang
2	61,6 – 74,8	70 – 85	24	52,17	Senang
3	48,4 – 61,6	55 – 70	16	34,78	Cukup Senang
4	35,2 – 48,4	40 – 55	3	6,52	Kurang Senang
5	< 35,2	< 40	0	0,00	Tidak Senang
Jumlah			46	100	

Dari 46 sampel yang terpilih dengan 22 butir pertanyaan/pernyataan dan dari tabel distribusi diatas dapat dilihat bahwa siswa yang menjawab kurang menyenangkan adalah sebanyak 6,52 % atau 3 siswa, frekuensi siswa yang menjawab cukup menyenangkan adalah sebanyak 34,78 % atau 16 siswa, frekuensi siswa yang menjawab menyenangkan adalah 52,17 % atau 24 siswa, dan frekuensi siswa yang menjawab sangat menyenangkan adalah 6,52 % atau 3 siswa. Berikut ini adalah diagram batang yang menggambarkan persentase pendapat siswa pada setiap kategori:



Gambar 8. Diagram Batang Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N Depok tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

Dari hasil perhitungan jawaban dari 46 sampel juga didapat nilai statistik dari mean, median, modus dan nilai standar deviasi, berikut nilai statistik tersebut:

Tabel 17. Statistik Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

No	Statistik	Interval Skor Skala 100	Kategori
1	Mean	71,22	Senang
2	Median	72,16	Senang
3	Modus	62,50	Cukup Senang
4	Standar Deviasi	9,40	

Dengan sebaran nilai skor diatas, skor jawaban yang sering muncul/*modus* adalah 62,50 % dan berada pada kategori cukup menyenangkan, sedangkan rerata/*mean* skor pilihan jawaban siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok adalah 71,22 % dan berada pada kategori menyenangkan.

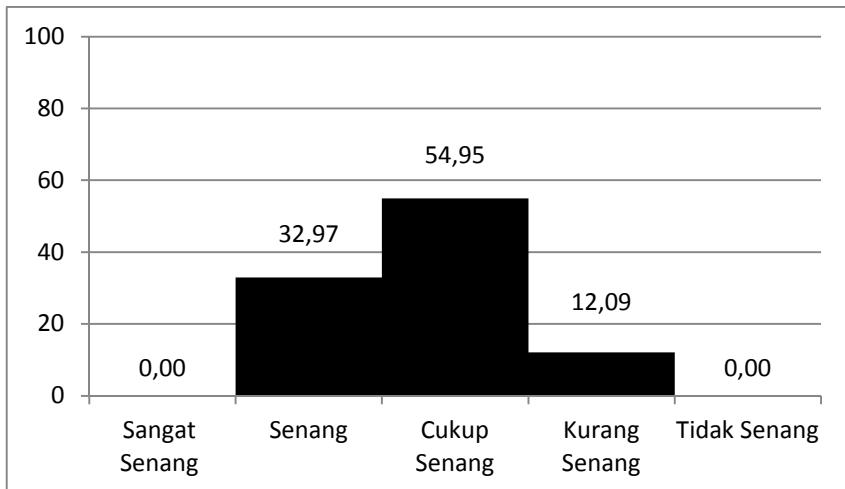
### **3. Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih**

Variabel pembelajaran efektif yang menyenangkan meliputi sub variabel pembelajaran di dalam kelas, pembelajaran di luar kelas, media pembelajaran, pemberian hadiah (*reward*). Diukur dengan angket pertanyaan/pernyataan, skor total kemudian didistribusikan kedalam kategori kecendrungan pendapat siswa. Berikut hasil distribusi kecendrungan kategori pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan:

Tabel 18. Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih Tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

No	Interval Skor	Interval Skor Skala 100	Frekuensi Siswa	(%)	Kategori
1	74,8	85	0	0,00	Sangat Senang
2	61,6 – 74,8	70 – 85	30	32,97	Senang
3	48,4 – 61,6	55 – 70	50	54,95	Cukup Senang
4	35,2 – 48,4	40 – 55	11	12,09	Kurang Senang
5	< 35,2	< 40	0	0,00	Tidak Senang
Jumlah			91	100	

Dari 91 sampel yang terpilih dengan 22 butir pertanyaan/pernyataan dan dari tabel distribusi diatas dapat dilihat bahwa siswa yang menjawab kurang menyenangkan adalah sebanyak 12,09 % atau 11 siswa, frekuensi siswa yang menjawab cukup menyenangkan adalah sebanyak 54,95 % atau 50 siswa, frekuensi siswa yang menjawab menyenangkan adalah 32,97 % atau 30 siswa, dan tidak terdapat siswa yang menjawab tidak menyenangkan dan sangat menyenangkan. Berikut ini adalah diagram batang yang menggambarkan persentase pendapat siswa pada setiap kategori:



Gambar 9. Diagram Batang Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

Dari hasil perhitungan jawaban dari 91 sampel juga didapat nilai statistik dari mean, median, modus dan nilai standar deviasi, berikut nilai statistik tersebut:

Tabel 19. Statistik Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

No	Statistik	Interval Skor Skala 100	Kategori
1	Mean	62,18	Cukup Senang
2	Median	65,91	Cukup Senang
3	Modus	71,59	Senang
4	Standar Deviasi	8,56	

Dengan sebaran nilai skor diatas, skor jawaban yang sering muncul/*modus* adalah 71,59 % dan berada pada kategori menyenangkan, sedangkan rerata/*mean* skor pilihan jawaban siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih adalah 62,18 % dan berada pada kategori cukup menyenangkan.

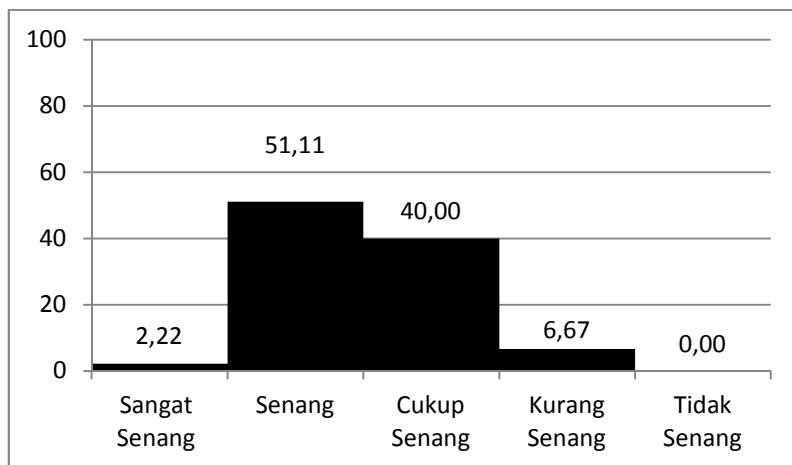
#### 4. Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari

Variabel pembelajaran efektif yang menyenangkan meliputi sub variabel pembelajaran di dalam kelas, pembelajaran di luar kelas, media pembelajaran, pemberian hadiah (*reward*). Diukur dengan angket pertanyaan/pernyataan, skor total kemudian didistribusikan kedalam kategori kecendrungan pendapat siswa. Berikut hasil distribusi kecendrungan kategori pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan:

Tabel 20. Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari Tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

No	Interval Skor	Interval Skor Skala 100	Frekuensi Siswa	(%)	Kategori
1	74,8	85	1	2,22	Sangat Senang
2	61,6 – 74,8	70 – 85	23	51,11	Senang
3	48,4 – 61,6	55 – 70	18	40,00	Cukup Senang
4	35,2 – 48,4	40 – 55	3	6,67	Kurang Senang
5	< 35,2	< 40	0	0,00	Tidak Senang
Jumlah			45	100	

Dari 45 sampel yang terpilih dengan 22 butir pertanyaan/pernyataan dan dari tabel distribusi diatas dapat dilihat bahwa siswa yang menjawab kurang menyenangkan adalah sebanyak 6,67 % atau 3 siswa, frekuensi siswa yang menjawab cukup menyenangkan adalah sebanyak 40,00 % atau 18 siswa, frekuensi siswa yang menjawab menyenangkan adalah 51,11 % atau 23 siswa, frekuensi siswa yang menjawab sangat menyenangkan adalah 2,22 % atau 1 siswa dan tidak terdapat siswa yang menjawab tidak menyenangkan. Berikut ini adalah diagram batang yang menggambarkan persentase pendapat siswa pada setiap kategori:



Gambar 10. Diagram Batang Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

Dari hasil perhitungan jawaban dari 45 sampel juga didapat nilai statistik dari mean, median, modus dan nilai standar deviasi, berikut nilai statistik tersebut:

Tabel 21. Statistik Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

No	Statistik	Interval Skor Skala 100	Kategori
1	Mean	70,58	Senang
2	Median	71,59	Senang
3	Modus	81,82	Senang
4	Standar Deviasi	8,56	

Dengan sebaran nilai skor diatas, skor jawaban yang sering muncul/modus adalah 81,82 % dan berada pada kategori menyenangkan, sedangkan rerata/mean skor pilihan jawaban siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih adalah 70,58 % dan berada pada kategori menyenangkan.

##### 5. Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta

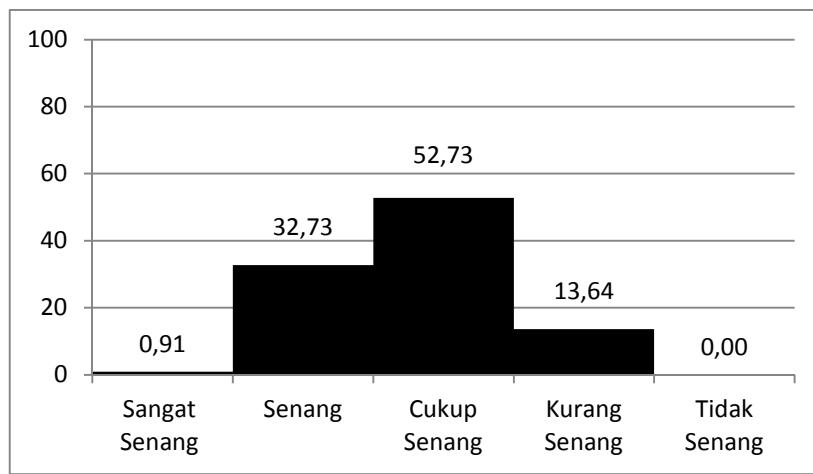
Variabel *pembelajaran* efektif yang menyenangkan meliputi sub variabel pembelajaran di dalam kelas, pembelajaran di luar kelas, media pembelajaran,

pemberian hadiah (*reward*). Diukur dengan angket pertanyaan/pernyataan, skor total kemudian didistribusikan kedalam kategori kecendrungan pendapat siswa. Berikut hasil distribusi kecendrungan kategori pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan:

Tabel 22. Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta Tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

No	Interval Skor	Interval Skor Skala 100	Frekuensi Siswa	(%)	Kategori
1	74,8	85	1	0,91	Sangat Senang
2	61,6 – 74,8	70 – 85	36	32,73	Senang
3	48,4 – 61,6	55 – 70	58	52,73	Cukup Senang
4	35,2 – 48,4	40 – 55	15	13,64	Kurang Senang
5	< 35,2	< 40	0	0,00	Tidak Senang
Jumlah			110	100	

Dari 110 sampel yang terpilih dengan 22 butir pertanyaan/pernyataan dan dari tabel distribusi diatas dapat dilihat bahwa siswa yang menjawab kurang menyenangkan adalah sebanyak 13,64 % atau 15 siswa, frekuensi siswa yang menjawab cukup menyenangkan adalah sebanyak 52,73 % atau 58 siswa, frekuensi siswa yang menjawab menyenangkan adalah 32,73 % atau 36 siswa, frekuensi siswa yang menjawab sangat menyenangkan adalah 0,91 % atau 1 siswa dan tidak terdapat siswa yang menjawab tidak menyenangkan. Berikut ini adalah diagram batang yang menggambarkan persentase pendapat siswa pada setiap kategori:



Gambar 11. Diagram Batang Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

Dari hasil perhitungan jawaban dari 110 sampel juga didapat nilai statistik dari mean, median, modus dan nilai standar deviasi, berikut nilai statistik tersebut:

Tabel 23. Statistik Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan

No	Statistik	Interval Skor Skala 100	Kategori
1	Mean	65,61	Cukup Senang
2	Median	67,05	Cukup Senang
3	Modus	67,05	Cukup Senang
4	Standar Deviasi	10,09	

Dengan sebaran nilai skor diatas, skor jawaban yang sering muncul/*modus* adalah 67,05 % dan berada pada kategori cukup menyenangkan, sedangkan rerata/*mean* skor pilihan jawaban siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta adalah 65,61 % dan berada pada kategori cukup menyenangkan.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, menunjukkan bahwa gambaran pendapat siswa SMK N Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY berbeda setiap SMK. Pembahasan lebih lanjut diuraikan sebagai berikut:

#### **1. SMK N Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY**

Berdasarkan hasil analisis isian angket pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N DIY terhadap pembelajaran efektif yang menyenangkan menunjukkan bahwa sebanyak 1,71 % atau 5 siswa memiliki pendapat sangat menyenangkan, 38,70 % atau 113 siswa memiliki pendapat menyenangkan, 48,63 % atau 142 siswa memiliki pendapat cukup menyenangkan, 10,96 % atau 32 siswa memiliki pendapat kurang senang dan tidak terdapat siswa yang memiliki pendapat yang tidak senang terhadap pembelajaran efektif menyenangkan. Jumlah skor pendapat yang sering muncul adalah 75 % dan termasuk dalam kategori menyenangkan sedangkan rata-rata hasil pendapat siswa menunjukkan bahwa pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N DIY terhadap pembelajaran efektif yang menyenangkan adalah cukup menyenangkan dengan persentase 67,04 %.

#### **2. SMK N 2 Depok**

Berdasarkan hasil analisis isian angket pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok terhadap pembelajaran efektif yang menyenangkan menunjukkan bahwa sebanyak 6,52 % atau 3 siswa memiliki pendapat sangat menyenangkan, 52,17 % atau 24 siswa memiliki pendapat menyenangkan, 34,78 % atau 16 siswa memiliki pendapat cukup menyenangkan, 6,52 % atau 3 siswa memiliki pendapat kurang senang dan tidak terdapat siswa yang memiliki pendapat tidak menyenangkan terhadap

pembelajaran efektif menyenangkan. Jumlah skor pendapat yang sering muncul adalah 62,50 % dan termasuk dalam kategori cukup menyenangkan sedangkan rata-rata hasil pendapat siswa menunjukan bahwa pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok terhadap pembelajaran efektif yang menyenangkan adalah menyenangkan dengan persentase 71,22 %.

### 3. SMK N 2 Pengasih

Berdasarkan hasil analisis isian angket pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih terhadap pembelajaran efektif yang menyenangkan menunjukkan bahwa sebanyak 32,97 % atau 30 siswa memiliki pendapat menyenangkan, 54,95 % atau 50 siswa memiliki pendapat cukup menyenangkan, 12,09 % atau 11 siswa memiliki pendapat kurang senang dan tidak terdapat siswa yang memiliki pendapat tidak menyenangkan dan sangat menyenangkan terhadap pembelajaran efektif menyenangkan. Jumlah skor pendapat yang sering muncul adalah 71,59 % dan termasuk dalam kategori menyenangkan sedangkan rata-rata hasil pendapat siswa menunjukan bahwa pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih terhadap pembelajaran efektif yang menyenangkan adalah menyenangkan dengan persentase 62,18 %.

### 4. SMK N 2 Wonosari

Berdasarkan hasil analisis isian angket pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari terhadap pembelajaran efektif yang menyenangkan menunjukkan bahwa sebanyak 2,22 % atau 1 siswa memiliki pendapat sangat menyenangkan, 51,11 % atau 23 siswa memiliki pendapat menyenangkan, 40,00 % atau 18 siswa memiliki pendapat cukup menyenangkan, 6,67 % atau 3 siswa memiliki pendapat kurang senang dan tidak

terdapat siswa yang memiliki pendapat tidak menyenangkan terhadap pembelajaran efektif menyenangkan. Jumlah skor pendapat yang sering muncul adalah 81,82 % dan termasuk dalam kategori menyenangkan sedangkan rata-rata hasil pendapat siswa menunjukkan bahwa pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari terhadap pembelajaran efektif yang menyenangkan adalah menyenangkan dengan persentase 70,58 %.

##### 5. SMK N 2 Yogyakarta

Berdasarkan hasil analisis isian angket pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta terhadap pembelajaran efektif yang menyenangkan menunjukkan bahwa sebanyak 0,91 % atau 1 siswa memiliki pendapat sangat menyenangkan, 32,73 % atau 36 siswa memiliki pendapat menyenangkan, 52,73 % atau 58 siswa memiliki pendapat cukup menyenangkan, 13,64 % atau 15 siswa memiliki pendapat kurang senang dan tidak terdapat siswa yang memiliki pendapat tidak menyenangkan terhadap pembelajaran efektif menyenangkan. Jumlah skor pendapat yang sering muncul adalah 67,05 % dan termasuk dalam kategori cukup menyenangkan sedangkan rata-rata hasil pendapat siswa menunjukkan bahwa pendapat siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta terhadap pembelajaran efektif yang menyenangkan adalah menyenangkan dengan persentase 65,61 %.

Berbedanya hasil isian angket antar SMK ini sangat dimungkinkan karena dalam penelitian ini sifatnya masih pendapat tentang bayangan pembelajaran yang dilaksanakan. Pendapat siswa sangat dipengaruhi oleh latar belakang, kepribadian, tingkat kemampuan dan kemauannya.

Kepribadian, pengalaman, perasaan, kemampuan berpikir, pendidikan, perhatian/perbedaan fokus, kepentingan, motif dan pengharapan merupakan

faktor utama pengaruh pendapat, selain itu terdapat faktor fisik dan faktor lingkungan siswa yang juga ikut berpengaruh dalam pendapat siswa.

Kepribadian memiliki andil dalam pembentukan pendapat. Siswa yang kepribadiannya pendiam akan berbeda dengan siswa yang kepribadiannya ceria dalam memandang pembelajaran yang menyenangkan. Disamping itu tingkat kemampuan siswa akan menyebabkan adanya variasi dalam memandang proses pembelajaran yang menyenangkan. Siswa yang pandai akan senang dengan pembelajaran aktif dan efektif sedangkan siswa yang kemampuannya rendah lebih nyaman dengan mendengarkan ceramah. Kemampuan siswa juga akan berpengaruh terhadap pendapat siswa. Siswa yang kemauanya tinggi akan senang dengan cara pembelajaran yang menantang sementara yang kemauanya rendah tidak suka dengan pembelajaran yang menantang.

Dapat dipahami dalam penlitian ini tingkat pendapat siswa tidak sampai pada kategori tertinggi yaitu sangat menyenangkan dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhinya seperti: latar belakang siswa, kepribadian, kemampuan siswa, dan kemauan siswa dalam belajar yang seluruhnya dapat mempengaruhi pendapat pembelajaran yang menyenangkan.

## **BAB V** **SIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri DIY disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan menurut Siswa SMK Negeri Paket Keahlian Teknik Bangunan Daerah Istimewa Yogyakarta adalah 67,04 % dan berada pada kategori cukup menyenangkan.
2. Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Depok adalah 71,22 % dan berada pada kategori menyenangkan.
3. Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Wonosari adalah 70,58 % dan berada pada kategori cukup menyenangkan.
4. Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Pengasih adalah 62,18 % dan berada pada kategori cukup menyenangkan.
5. Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Yogyakarta adalah 65,61 % dan berada pada kategori cukup menyenangkan.

### **B. Saran**

Sebelum dikemukakan beberapa saran, maka terlebih dahulu perlu dikemukakan keterbatasan dan kelemahan yang terdapat pada penelitian ini.

Meskipun penelitian ini telah dilaksanakan dan dilakukan sesuai prosedur ilmiah namun penelitian ini masih ada keterbatasannya, yaitu untuk mendapatkan data digunakan instrumen berupa angket. Ada kemungkinan responden (siswa) mengetahui bahwa angket tersebut tidak berpengaruh terhadap nilainya, sehingga ada kemungkinan siswa mengisi angket kurang sungguh-sungguh. Dengan demikian, mungkin ini adalah salah satu penyebab kurang optimalnya data pembelajaran efektif yang menyenangkan menurut Siswa SMK Negeri Paket Keahlian Teknik Bangunan DIY.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran, terkait dengan pembelajaran di kelas dan di luar kelas, agar siswa senantiasa belajar dalam kondisi tenang, senang dan efektif tanpa adanya tekanan dalam belajar serta menjadi dasar kebijakan pimpinan sekolah dan guru terkait dengan proses belajar mengajar.

2. Bagi Guru

Hendaknya guru melakukan evaluasi terhadap pembelajaran terkait dengan kondisi siswa saat proses pembelajaran berlangsung, evaluasi dilakukan terhadap unsur-unsur pembelajaran seperti metode, media, pemberian motivasi serta penugasan. Hal ini dilakukan agar siswa senantiasa belajar dalam kondisi tenang, senang dan efektif tanpa adanya tekanan dalam belajar sehingga memunculkan motivasi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### 3. Bagi siswa

Hendaknya siswa berupaya berpartisipasi aktif dan efektif di dalam bidang pendidikan. Memberikan gambaran bagi guru seperti apa implementasi belajar efektif yang menyenangkan didalam kelas, serta memberikan motivasi satu sama lain.

### 3. Bagi Orang Tua

Hendaknya orang tua lebih memperhatikan kegiatan belajar dan prestasi belajar anak-anaknya serta terus memberikan dorongan, baik berupa sarana dan prasana yang dibutuhkan dalam belajar maupun motivasi untuk lebih berprestasi.

### 4. Bagi peneliti

Peneliti lain perlu melakukan kajian yang lebih mendalam dan lebih luas mengenai implementasi pembelajaran efektif yang menyenangkan terhadap prestasi belajar siswa.

Kepada: Yth. Siswa Jurusan Teknik Bangunan

SMK Negeri Kelompok Teknik Bangunan di Daerah Istimewa Yogyakarta

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan rencana penelitian yang saya lakukan pada siswa Jurusan Bangunan SMK Negeri Kelompok Teknologi di Daerah Istimewa Yogyakarta yang didalamnya termasuk SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 2 Depok, SMK Negeri 2 Pengasih dan SMK Negeri 2 Wonosari. Maka, kami mohon kesediaan Anda untuk menjawab angket berikut ini. Angket ini bertujuan untuk mengatahui **Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan menurut Siswa Kelompok Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta.**

Dalam menjawab pertanyaan pada angket, saya mohon pada Anda sekalian untuk menjawab dengan apa adanya dan sejujur-jujurnya. Jawaban yang Anda berikan dalam angket ini, saja menjamin tidak mempengaruhi terhadap nilai dalam kegiatan belajar anda. Sedang pencantuman identitas yang saya minta, semata-mata hanya untuk memudahkan dalam menganalisis data.

Atas kesadaran Anda untuk mengisi angket-angket ini saya ucapkan banyak terima kasih.

Bantuan Anda sangat berarti bagi penelitian ini dan semoga Tuhan Yang Maha Esa membala budi baik anda sekalian. Amin.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Yogyakarta, Oktober 2013

peneliti

Ipnu Triyanto

**ANGKET PENELITIAN**  
PEMBELAJARAN EFEKTIF YANG MENYENANGKAN MENURUT SISWA  
KELOMPOK TEKNIK BANGUNAN SMK NEGERI

**A. Identitas Siswa**

Nama : .....

Kelas : .....

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat dan teliti.
2. Jawablah setiap pertanyaan, 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/Pertanyaan	TM	CM	M	SM
1	Materi yang diberikan guru bersifat relatif baru.				

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

**C. Instrumen Penelitian**

No	Pernyataan/Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		TM	CM	M	SM
1	Target silabus harus tercapai walaupun waktunya ditambah.				
2	Setiap pokok bahasan harus dikuasai oleh siswa.				
3	Setiap pokok bahasan diadakan evaluasi /tes pemahaman siswa.				
4	Pelaksanaan mid semester dilakukan dengan close book.				

5	Target materi dalam silabus harus tercapai walaupun harus dipercepat pembelajarannya.			
6	Kedalam materi belajar lebih baik dari pada luasnya materi belajar.			
7	Pembelajaran harus berdasarkan belajar tuntas (mastery learning)			
8	Guru mulai mengajar harus tepat waktu			
9	Guru mengakhiri mengajar tepat waktu			
10	Guru menilai dan mengembalikan jawaban soal ulangan			
11	Tugas rumah yang diberikan guru harus dinilai dan dikembalikan kepada siswa			
12	Guru menambah nilai pada siswa yang disiplin masuk kelas			
13	Guru menambah nilai pada siswa yang mengikuti pelajaran secara serius.			
14	Siswa yang jujur (tidak menyontek)diberi penghargaan penambahan nilai			
15	Guru mengajar dengan media animasi			
16	Guru mengajar dengan media benda nyata.			
17	Guru mengajar dengan media internet			
18	Guru mengajar dengan media flowchat			
19	Guru mengajar dengan media prototype/benda tiruan			
20	Guru menambah nilai pada siswa yang serius mengerjakan tugas rumah			
21	Tugas rumah diselesaikan dalam waktu 1 minggu			
22	Tugas rumah setiap siswa berbeda			



## **SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. H. A. Manap, M.T

NIP : 19520801 197803 1 004

Jabatan : Dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instumen penelitian dengan judul "Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta Tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan" dari mahasiswa:

Nama : Ipnu Triyanto

NIM : 08505241004

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

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

Demikian surat ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 September 2013

Validator

Drs. H. A. Manap, M.T

NIP. 19520801 197803 1 004

\*) Coret yang tidak perlu

## **SURAT PERMOHONAN**

Kepada:

Yth. Drs. H. A. Manap, M.T

Dosen Pend. Teknik Sipil & Perencanaan FT UNY

Di tempat

Dengan Hormat

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ipnu Triyanto

NIM : 08505241004

Prodi : Pend. Teknik Sipil dan Perencanaan

Fakultas : Teknik

Judul TAS : “Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta Tentang Pembelajaran Efektif 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 mengukur persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan Daerah Istimewa Yogyakarta tentang pembelajaran efektif yang menyenangkan.

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

Yogyakarta, 25 September 2013

Mengetahui,  
Pembimbing

Mahasiswa,

Drs. Suparman, M.Pd.  
NIP. 19550715 198003 1 006

Ipnu Triyanto  
NIM. 08505241004

## **SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Suparman, M.Pd.

NIP : 19550715 198003 1 006

Jabatan : Dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instumen penelitian dengan judul “Pendapat Siswa Paket Keahlian Teknik bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta Tentang Pembelajaran Efektif yang Menyenangkan” dari mahasiswa:

Nama : Ipnu Triyanto

NIM : 08505241004

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

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

Demikian surat ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 September 2013

Validator

Drs. Suparman, M.Pd.

NIP. 19550715 198003 1 006

\*) Coret yang tidak perlu

**Data Instrumen Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan SMK N 2 Yogyakarta**

Lokasi	No Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	No Butir
		37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	
SMK N 2 Yogyakarta	1	3	2	2	1	1	2	2	2	3	3	3	
	2	3	3	2	1	1	3	3	3	4	4	4	
	3	2	3	3	1	2	2	2	3	3	3	3	
	4	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	
	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	6	3	2	2	1	2	2	3	3	1	3	3	
	7	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	
	8	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	
	9	3	2	2	1	1	3	3	3	3	3	3	
	10	1	1	2	1	1	3	3	3	3	2	3	
	11	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	
	12	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	
	13	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	
	14	3	1	1	1	1	1	1	3	4	4	3	
	15	2	2	2	2	2	2	2	4	4	3	4	
	16	2	1	1	1	3	3	1	4	4	4	4	
	17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	18	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	19	3	1	1	1	1	1	1	3	4	4	3	
	20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
	21	2	3	3	1	2	2	2	2	2	2	3	
	22	2	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	
	23	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	
	24	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	
	25	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	
	26	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	
	27	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	
	28	3	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	
	29	3	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	
	30	3	2	2	1	1	2	2	2	3	3	3	
	31	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	
	32	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	
	33	3	1	1	1	1	2	3	1	3	2	1	
	34	3	1	1	1	1	2	2	1	4	2	1	
	35	2	1	2	1	1	2	2	2	4	2	2	
	36	3	1	2	1	1	2	2	4	4	4	3	
	37	4	2	3	3	1	2	3	1	1	3	3	
	38	3	2	2	2	1	3	3	3	3	3	3	
	39	3	1	1	1	1	2	1	2	2	3	3	
	40	1	3	3	1	1	3	3	4	4	3	3	
	41	1	3	3	1	1	3	3	4	4	3	3	
	42	2	2	2	1	1	2	2	4	2	3	4	
	43	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	

44	1	2	3	1	1	2	2	3	3	3	3
45	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2
46	1	3	2	1	1	2	1	2	4	3	3
47	2	1	1	1	1	2	2	3	3	2	3
48	3	2	1	1	1	2	1	1	4	2	2
49	4	2	2	1	1	3	3	4	4	4	1
50	1	1	1	1	1	4	2	2	4	4	4
51	4	1	1	2	4	4	3	4	4	4	4
52	2	3	1	1	1	3	2	2	2	2	3
53	3	2	2	1	1	2	3	4	4	4	4
54	2	3	2	1	2	3	4	4	4	2	3
55	1	2	2	1	2	2	1	4	4	4	4
56	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1
57	3	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2
58	3	4	2	1	3	3	4	3	3	4	4
59	3	1	2	2	1	2	2	3	4	4	4
60	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3
61	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4
62	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
63	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4
64	2	3	3	2	1	3	3	4	4	3	3
65	2	3	3	4	2	2	3	4	4	4	3
66	2	3	3	1	2	2	3	3	3	3	3
67	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
68	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
69	4	4	4	2	3	3	4	4	3	4	3
70	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	3
71	3	3	2	2	1	2	3	3	3	4	4
72	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3
73	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3
74	1	2	2	1	2	3	2	1	4	3	2
75	1	2	2	2	2	4	3	3	4	4	4
76	4	2	1	1	3	3	4	2	4	4	2
77	3	3	2	1	2	2	2	2	4	1	4
78	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3
79	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	3
80	3	1	2	2	1	2	2	3	3	4	4
81	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2
82	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4
83	2	3	4	2	2	2	3	3	3	3	4
84	1	1	2	3	4	3	2	1	3	2	3
85	3	2	2	3	3	3	2	4	4	4	4
86	2	2	2	1	1	1	1	1	1	3	3
87	3	3	2	2	1	2	3	3	1	3	3
88	2	2	3	4	3	2	2	3	3	3	3
89	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2
90	2	2	2	1	2	3	3	3	4	4	4
91	2	2	2	1	1	3	3	3	3	3	3
92	3	2	2	1	1	3	2	2	2	3	3
93	2	3	4	2	3	3	3	3	3	4	4

94	3	4	4	3	2	4	2	3	4	3	2
95	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
96	2	1	2	3	2	3	3	4	4	4	4
97	2	2	2	1	2	3	3	3	4	4	4
98	3	2	2	3	4	3	3	3	4	2	3
99	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3
100	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
101	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
102	2	3	4	2	2	2	2	2	4	3	4
103	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2
104	3	2	2	2	2	3	3	4	4	3	3
105	2	2	3	4	3	2	2	3	3	3	3
106	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2
107	2	3	4	2	3	3	3	3	3	4	4
108	3	4	4	3	2	4	2	3	4	3	2
109	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1
110	3	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2
Total	110								Rata-rata		

JOGYAKARTA

12 13 14 15 16

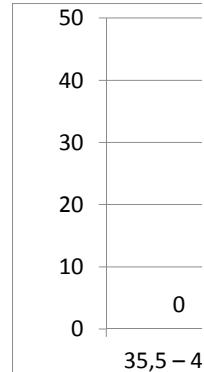
4	3	3	1	3	3	3	2	2	1	2	51	58
4	1	4	1	2	4	4	4	4	4	4	54	61
2	2	2	1	1	1	4	4	4	3	4	51	58
2	3	2	1	2	3	1	3	1	1	1	41	47
2	1	1	1	1	1	2	4	1	1	1	36	41
4	4	3	1	3	3	3	1	2	2	2	57	65
4	4	4	1	1	4	4	4	1	2	2	56	64
4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	73	83
4	3	4	2	2	2	4	4	2	3	2	54	61
3	3	3	1	2	4	1	4	1	2	2	56	64
2	3	3	1	2	3	2	2	1	1	1	51	58
4	4	4	2	1	4	4	4	4	4	4	66	75
3	3	2	1	2	2	3	2	2	2	2	40	45
3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	57	65
4	4	3	2	2	3	4	4	3	3	3	69	78
2	2	3	1	3	1	3	4	3	2	3	55	63
4	4	3	3	3	4	2	3	3	2	2	64	73
3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	74	84
2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	1	46	52
3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	65	74
4	4	4	2	2	4	3	3	3	2	2	64	73
4	4	4	3	2	4	3	3	4	3	3	71	81
3	3	3	1	2	2	3	3	3	2	2	55	63
3	2	4	1	3	4	4	3	4	2	2	61	69
3	3	3	1	3	2	3	3	2	2	3	52	59
4	4	4	3	3	3	4	2	4	3	3	75	85
4	4	4	2	4	4	3	3	3	3	3	66	75
4	4	4	1	3	4	4	3	3	3	3	66	75
3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	59	67
3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	55	63
4	3	4	1	1	4	2	2	4	2	2	52	59
3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	60	68
4	3	3	1	1	1	3	4	1	1	3	55	63
4	2	4	1	3	4	4	4	4	4	4	64	73
4	4	4	1	3	4	2	2	4	3	3	67	76
3	3	4	1	4	3	4	4	4	2	2	61	69
4	4	4	2	2	4	4	4	3	3	4	65	74
2	3	2	2	2	3	4	2	1	2	2	47	53
3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	61	69
3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	59	67
2	4	1	4	2	1	4	1	3	2	3	52	59
4	4	3	1	3	4	3	3	3	3	3	68	77
3	3	1	1	1	1	3	3	1	1	3	37	42
3	2	3	1	1	3	3	3	2	2	2	51	58
4	3	4	1	1	4	3	3	2	2	4	61	69
2	2	3	1	3	1	3	4	4	3	3	59	67
4	4	4	1	1	4	4	4	4	3	3	66	75
3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	58	66
3	3	3	1	2	2	3	3	3	3	3	53	60
3	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	71	81



Statistik ms.excel		SKALA 100		No
Mean	57,74	65,61		
Standard Error	0,85			36 - 40
Median	59,00	67,05		41 - 45
Mode	59,00	67,05		46 - 50
Standard Deviation	8,88	10,09		51 - 55
Sample Variance	78,78			56 - 60
Kurtosis	-0,18			61 - 65
Skewness	-0,34			66 - 70
Range	39,00			71 - 75
Minimum	36,00			Jumla
Maximum	75,00			
Sum	6351,00			
Count	110,00			
N	110,00			

menentukan frekuensi		
k (jumlah kelas interval)		
K = 1 + 3,3 log n		
K = 1 + 3,3 log 110		
k =	7,7	
	8	
R (rentang data)		
R =	data terbesar- data terkecil	
R =	39	
Menghitung panjang kelas		
P = Rentang / jumlah kelas		
P = R / K		
p =	4,875	
	5	

Menghitung MI & Si		
Skor Minimal	1 x 22 =	22
Skor maksimal	4 x 22 =	88
$Mi = 1/2 (\text{skor max} + \text{skor Min})$		
Mi =	55	
$Si = 1/6 (\text{skor Max} - \text{Skor Min})$		
Sdi =	11	

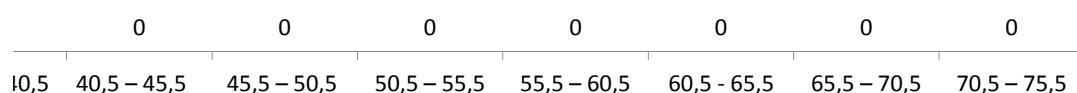
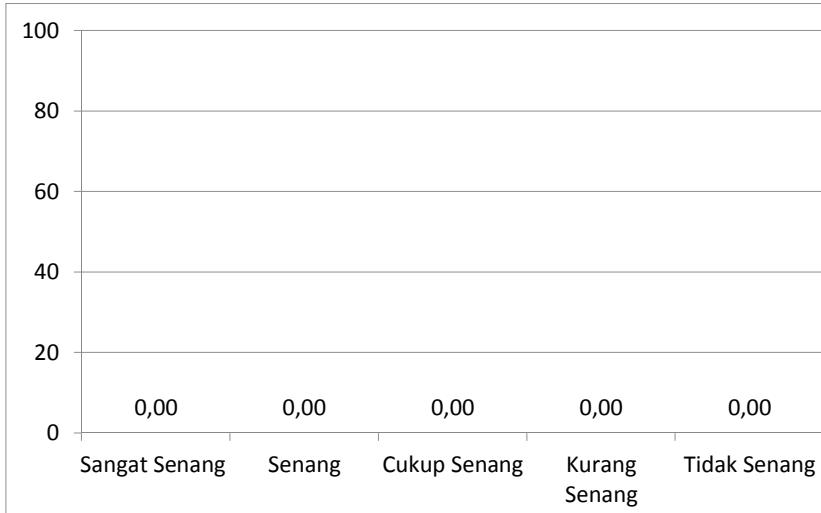






Jumlah Kelas	Frekuensi siswa	Frekuensi siswa komulatif
35,5 – 40,5	0	0
40,5 – 45,5	0	0
45,5 – 50,5	0	0
50,5 – 55,5	0	0
55,5 – 60,5	0	0
60,5 - 65,5	0	0
65,5 – 70,5	0	0
70,5 – 75,5	0	0
	0	0

Interval Skor Distribusi Normal	Interval Skor	Skor skala 100	frekuensi Siswa
$\geq Mi + 1,8 SDi$	$\geq 74,8$	$\geq 85$	0
$Mi + 0,6 SDi$ s/d $< Mi + 1,8 SDi$	$61,6 – 74,8$	$70 – 85$	0
$Mi - 0,6 SDi$ s/d $< Mi + 0,6 SDi$	$48,4 – 61,6$	$55 – 70$	0
$Mi - 1,8 SDi$ s/d $< Mi - 0,6 SDi$	$35,2 – 48,4$	$40 – 55$	0
$< Mi - 1,8 SDi$	$< 35,2$	$< 40$	0
<i>Jumlah</i>			0







prosentase (%)	Kategori	Rata-rata (%)	Kategori
0,00	Sangat Senang	65,61	Cukup Senang
0,00	Senang		
0,00	Cukup Senang		
0,00	Kurang Senang		
0,00	Tidak Senang		
0,00			

