

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING
TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS XI MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2
DIMENSI DI SMK NEGERI 1 JOGONALAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjan Pendidikan Teknik



Oleh :
Hanum Rosidah Fitrotunzaqiyah
11520241010

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *STAD* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS XI MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2
DIMENSI DI SMK NEGERI 1 JOGONALAN**

Disusun Oleh:

Hanum Rosidah Fitrotunzaqiyah
NIM. 11520241010

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



Yogyakarta, November 2016

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika,


Hendaru Jati, Ph.D
NIP. 19740511 199903 1 002

Dosen Pembimbing,


Dr. Putu Sydira, M.P.
NIP. 19641231 198702 1 063

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hanum Rosidah Fitrotunzaqiyah

NIM : 11520241010

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : Implementasi Model Pembelajaran *Cooperative Learning*
Tipe STAD Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar
Siswa Kelas XI Multimedia Pada Mata Pelajaran Animasi 2
Dimensi Di SMK Negeri 1 Jogonalan

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali pada bagian-bagian tertentu yang penulis gunakan sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, November 2016

Yang menyatakan



Hanum Rosidah Fitrotunzaqiyah

NIM. 11520241010

HALAMAN PENGESAHAN
Tugas Akhir Skripsi

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS XI MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2
DIMENSI DI SMK NEGERI 1 JOGONALAN**

Disusun Oleh:
Hanum Rosidah Fitrotunzaqiyah
NIM. 11520241010

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 16 Januari 2017

TIM PENGUJI


Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Putu Sudira, M.P Ketua Penguji/Pembimbing		14/02/2017
Dr. Sri Waluyanti, M.Pd. Sekertaris		17/02/2017
Dr. Priyanto, M.Kom. Penguji		27/01/2017

Yogyakarta, 2017

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




Dr. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001

MOTTO

“Berangkat dengan penuh keyakinan,

Berjalan dengan penuh keikhlasan,

Istiqomah dalam menghadapi cobaan,

Jadilah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali. Ingat hanya pada Allah apapun dan di manapun kita berada kepada Dia-lah tempat dan memohon”.

“Keberhasilan adalah sebuah proses. Niatmu adalah awal keberhasilan. Peluh keringatmu adalah penyedapnya. Tetesan air matamu adalah pewarnanya. Doamu dan doa orang-orang di sekitarmu adalah bara api yang mematangkannya. Kegagalan di setiap langkahmu adalah pengawetnya. Maka dari itu, bersabarlah. Allah selalu menyertai orang-orang yang penuh kesabaran dalam roses menuju keberhasilan. Sesungguhnya kesabaran akan membuatmu mengerti bagaimana cara mensyukuri arti sebuah keberhasilan”.

(Penulis).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Berkat rahmat Allah SWT saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Sripsi ini untuk kupersembahkan sebagai wujud kesyukuran, ucapan terimakasih, dan ungkapan kasih sayangku kepada:

1. Kedua orangtua ku tercinta, Drs. Asyrofi dan Sutarti S.H, yang selalu menjadi orangtua terbaik, selalu mendoakan, memberikan semangat, merawat, memberi kasih sayang, membesarkan, dan mendidik saya dengan baik. Terimakasih untuk semua pengorbanan yang bapak dan ibu lakukan untuk saya.
2. Kakakku Alaikal Fajri Amrullah dan adikku Lif Miftahul Ulum yang kusayangi, yang selalu memberikan dukungan dan semangat, dan terimakasih telah menjadi kakak dan adik yang terbaik.
3. Seorang terdekat dan sahabat-sahabat saya.
4. Teman-teman Pendidikan Teknik Informatika kelas E 2011, senasib seperjuangan yang telah memberikan rasa kebersamaan, persaudaraan, pengalaman, gelak tawa, solidaritas dan warna tersendiri selama kurang lebih 5 tahun ini.
5. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta, atas kesempatan dan semua pengalaman berharga dan ilmu yang bermanfaat yang didapat selama kurang lebih 5 tahun ini.

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE
STAD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2 DIMENSI DI
SMK NEGERI 1 JOGONALAN

Oleh:
Hanum Rosidah Fitrotunzaqiyah
NIM. 11520241010

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI multimedia pada mata pelajaran animasi 2 dimensi melalui pembelajaran dengan model cooperative learning tipe STAD di SMK Negeri 1 Jogonalan tahun ajaran 2016/2017.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan sebanyak 33 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Taggart yang berisi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa, lembar observasi, angket motivasi, dan angket penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD untuk mengukur motivasi belajar siswa. Jenis analisis data yang digunakan adalah analisis data secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pembelajaran model cooperative learning tipe STAD dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan. Langkah-langkah dalam pembelajaran dengan model cooperative learning tipe STAD ada empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model cooperative learning tipe STAD motivasi belajar siswa pada siklus I skor rata-rata siswa 511 dan persentase motivasi belajar sebesar 68,7%. Pada siklus II dihasilkan skor rata-rata sebesar 666, sehingga persentase motivasi belajar sebesar 89,5%. Rentang skor 89,5% tergolong skor kategori sangat tinggi. Apabila dibandingkan, motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 20,8%. Selanjutnya hasil belajar siswa pada siklus I sebanyak 5 siswa yang tidak mencapai KKM, namun pada siklus II telah terjadi peningkatan yaitu 100% siswa telah mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 12,61 poin dari 86,18 pada siklus I, menjadi 98,79 pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut penelitian dinyatakan berhasil karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu 76% dari keseluruhan siswa kelas XI multimedia SMK Negeri 1 telah mencapai KKM, kemudian penelitian dihentikan.

Kata kunci: Cooperative learning tipe STAD, motivasi belajar, hasil belajar multimedia.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT karena dengan rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul "Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Multimedia Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi Di SMK Negeri 1 Jogonalan". Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa peran serta dari berbagai pihak baik secara moral maupun material. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd., MA. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Widarto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Fatchul Arifin, S.T., M.T., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Handaru Jati, S.T., M.M., M.T., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Bapak Muhammad Munir, Drs., M.pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Bapak Dr. Putu Sudira, M.P., selaku dosen pembimbing TAS yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing penulisan dan memberikan pengarahan dan masukan dalam mengerjakan laporan ini.
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Bapak Drs. Dionisius Pramu Aji, selaku kepala SMK Negeri 1 Jogonalan yang telah memberikan ijin penelitian kepada penulis.

9. Ibu Cisilia Wahyu Arista, selaku guru pembimbing penelitian di SMK Negeri 1 Jogonalan, yang telah membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
10. Bapak, Ibu, Kakak, Adik, saudara-sudara, dan segenap keluarga yang telah memberikan semangat, dukungan, dan doa yang tak henti-hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
11. Teman-teman kelas E (e-volution) Pendidikan Teknik Informatika UNY 2011 yang selalu memberikan semangat dan mengajari pentingnya arti sebuah persaudaraan.
12. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis menerima kritik dan saran dari para pembaca. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, baik untuk penulis khususnya maupun sebagai masukan dan tambahan wawasan bagi semua pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. ..Tinjauan Mengenai Hasil Belajar Multimedia	11
a. Pengertian Belajar	11
b. Ciri-ciri Belajar	13
c. Pendekatan Belajar	16
d. Pengertian Hasil Belajar Multimedia	17

e.	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Multimedia.....	22
f.	Indikator Hasil Belajar	27
2.	Tinjauan Mengenai Motivasi Belajar Multimedia	29
a.	Pengertian Motivasi Belajar	29
b.	Cara Meningkatkan Motivasi Belajar	31
c.	Faktor-faktor Motivasi Belajar	36
d.	Macam-macam Motivasi Belajar	36
e.	Prinsip-prinsip Motivasi Belajar	37
f.	Unsur-unsur Motivasi Belajar	39
3.	Tinjauan Mengenai Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD	41
a.	Pengertian Pembelajaran Kooperatif	41
b.	Unsur dan Ciri Pembelajaran Kooperatif	43
c.	Prinsip Pembelajaran Kooperatif	44
d.	Keunggulan Pembelajaran Kooperatif	44
e.	Pelaksanaan pada Model Pembelajaran Kooperatif	45
f.	Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD	48
B.	Kerangka Pikir	53
C.	Penelitian yang Relevan	55
D.	Hipotesis Tindakan dan Pertanyaan Penelitian	58
 BAB III METODE PENELITIAN		59
A.	Jenis Penelitian	59
B.	Desain Penelitian	60
C.	Tempat dan Waktu Penelitian	63
D.	Skenario Penelitian	64
E.	Definisi Operasional Variabel	64
F.	Teknik dan Instrumen Penelitian	66
G.	Teknik Analisis Data	71
H.	Indikator Keberhasilan	73

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	74
A. Deskripsi Hasil Penelitian	74
1. Deskripsi Data Umum	74
a. Deskripsi Lokasi Penelitian	74
b. Kondisi Umum Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan	75
2. Deskripsi Data Khusus	76
a. Perencanaan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD	76
b. Penyusunan Rancangan Penelitian	78
B. Prosedur Penelitian	79
1. Kegiatan Pra Siklus	79
2. Rencana Pelaksanaan Penelitian	81
C. Hasil Penelitian	85
1. Siklus I	85
2. Siklus II	103
3. Respon Siswa	122
D. Pembahasan	125
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	129
A. Kesimpulan	129
B. Keterbatasan Penelitian	130
C. Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN	135

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kompetensi Dasar, Materi Pembelajaran, dan Indikator SK Animasi 2 Dimensi ke dalam Sajian Multimedia	19
Tabel 2. Sintaksis Model Pembelajaran Kooperatif	48
Tabel 3. Kriteria Perhitungan Skor	51
Tabel 4. Kriteria Rata-rata Skor Tim	51
Tabel 5. Ketentuan Pengukuran Instrumen Angket	68
Tabel 6. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar	69
Tabel 7. Kisi-kisi Angket Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD	69
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Tes Evaluasi Siklus I	70
Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Tes Evaluasi Siklus II	70
Tabel 10. Kriteria Keberhasilan	73
Tabel 11. Daftar Nilai Pre-Test Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan	80
Tabel 12. Rencana Jadwal Penelitian	83
Tabel 13. Hasil Presentase Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus I	101
Tabel 14. Hasil Presentase Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus II	119
Tabel 15. Respon Siswa Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa	123
Tabel 16. Respon Siswa Terhadap Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD	125
Tabel 17. Daftar Hasil Post-Test Nilai Siklus I dan Siklus II	126

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Pikir	55
Gambar 2. Model Penelitian Tindakan Kelas Menurut Model Spirral Kemmis & Mc Taggart	60
Gambar 3. Siswa Terlihat Kurang Memperhatikan Penjelasan Guru	253
Gambar 4. Guru Mencatat di Papan Tulis	253
Gambar 5. Beberapa Siswa Antusias Menanggapi Pertanyaan Guru	254
Gambar 6. Terlihat Siswa Melakukan Belajar Kelompok dengan Serius	254
Gambar 7. Siswa Terlihat Bekerjasama dengan Teman Kelompoknya untuk Mempresentasikan Hasil Kerja Mereka	255
Gambar 8. Proses Penyimpulan Materi yang Telah di Pelajari dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD	255
Gambar 9. Siswa Mengisi Angket yang Telah di Berikan Oleh Peneliti	256

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Skenario Penelitian	136
Lampiran 2. RPP Siklus I Pertemuan 1	142
Lampiran 3. LKS Pilihan Ganda Siklus I Pertemuan 1	152
Lampiran 4. Kunci Jawaban Siklus I Pertemuan 1	155
Lampiran 5. RPP Siklus I Pertemuan 2	156
Lampiran 6. LKS Pilihan Ganda Siklus I Pertemuan 2	166
Lampiran 7. Kunci Jawaban Siklus I Pertemuan 2	172
Lampiran 8. Lembar Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 2	173
Lampiran 9. Kunci Jawaban Lembar Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 2 ...	174
Lampiran 10. RPP Siklus II Pertemuan 1	175
Lampiran 11. LKS Pilihan Ganda Siklus II Pertemuan 1	185
Lampiran 12. Kunci Jawaban Siklus II Pertemuan 1	188
Lampiran 13. RPP Siklus II Pertemuan 2	189
Lampiran 14. LKS Pilihan Ganda Siklus II Pertemuan 2	199
Lampiran 15. Kunci Jawaban Siklus II Pertemuan 2	202
Lampiran 16. Lembar Soal Evaluasi Siklus II Pertemuan 2	203
Lampiran 17. Kunci Jawaban Lembar Soal Evaluasi Siklus II Pertemuan 2 ..	204
Lampiran 18. Daftar Hadir Siswa	205
Lampiran 19. Daftar Nilai Siklus I dan Siklus II	206
Lampiran 20. Lembar Observasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Multimedia dengan Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD	208
Lampiran 21. Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1	209
Lampiran 22. Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 2	211
Lampiran 23. Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 1	213
Lampiran 24. Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 2	215
Lampiran 25. Kriteria Penilaian Lembar Observasi	217

Lampiran 26. Angket Motivasi dan Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD	220
Lampiran 27. Analisis Angket Motivasi Belajar dan Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD pada Siklus I. 226	
Lampiran 28. Analisis Angket Motivasi Belajar dan Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD pada Siklus II 230	
Lampiran 29. Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa	234
Lampiran 30. Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD	235
Lampiran 31. Catatan Lapangan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD	236
Lampiran 32. Foto Dokumentasi	253

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pondasi pokok dalam kelangsungan hidup suatu bangsa. Pendidikan dapat dijadikan sebagai alat ukur keberhasilan suatu bangsa dalam hal pemeliharaan dan perbaikan kehidupan masyarakat. Hal ini karena pendidikan memegang peranan penting untuk meningkatkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM). Sistem pendidikan yang baik pada suatu negara akan mampu menghasilkan SDM yang berkualitas, dapat diandalkan, kompeten, dan profesional dalam bidangnya, serta memiliki kemandirian sebagai modal untuk bersaing dengan dunia luar.

Dalam arti sederhana, pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau pedagogie berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Selanjutnya, berdasarkan Sudirman, dkk. (1992: 4) "Pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental".

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) (Hasbullah, 2005: 147) menyebutkan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara

aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu peningkatan mutu pendidikan harus diikuti peningkatan mutu peserta didik yang menjadi subjek didik”.

Subjek didik merupakan salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar. Peserta didik sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita di dalam proses belajar mengajar, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Siswa atau peserta didik itu akan menjadi faktor penentu, sehingga menuntut dan dapat mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya. (Sardiman, 2007: 111).

Peningkatan mutu pendidikan pada dasarnya tidak hanya melibatkan peserta didik sebagai subjek didik saja, namun memerlukan peran pendidik sebagai orang yang bertanggungjawab terhadap pelaksanaan pendidikan dengan sasaran peserta didik. Guru sebagai pendidik di lingkungan sekolah yang memiliki peran yang besar dalam menuntun peserta didik untuk mampu mencapai tujuan belajarnya. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen menyebutkan bahwa “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.

Paradigma pendidikan lama mengkonsep bahwa peningkatan mutu pendidikan di Indonesia dilakukan melalui peran aktif guru di kelas. Guru sebagai tenaga pendidik merupakan center of learning, segala aktivitas belajar mengajar berpusat pada guru, sehingga memunculkan pemahaman bahwa faktor penentu utama keberhasilan peserta didik

adalah guru. Paradigma ini memunculkan berbagai tanggapan terhadap proses pembelajaran peserta didik yang pasif, seharusnya dalam proses pembelajaran yang menjadi sasaran utama adalah proses belajar peserta didik.

Dewasa ini, sistem pembelajaran berbasis peserta didik telah dikembangkan, hal tersebut telah tercantum pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Undang-undang menyebutkan bahwa peserta didik bukanlah semata-mata sebagai objek namun juga sebagai subjek yang aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik mengalami perubahan untuk menjadikan dirinya sebagai individu dan personal yang mempunyai kepribadian dan kemampuan. Guru tidak lagi sebagai satu-satunya sumber belajar melainkan sebagai fasilitator dan instruktur yang berperan memberikan bimbingan kepada peserta didik agar mereka mampu mengkonstruksikan materi pelajaran, serta mampu menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang kondusif untuk menunjang belajar peserta didik.

Guru diharapkan mampu mengembangkan inovasi dan kreativitas dalam rangka mewujudkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa masih banyak hambatan bagi guru untuk menerapkan sistem pendidikan

berbasis peserta didik. Hambatan yang umumnya ditemui oleh para guru adalah melakukan variasi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru cenderung melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional yang menjadikan peserta didik sebagai objek, yaitu peserta didik lebih banyak mencatat, dan mendengarkan ceramah materi dari guru, tanpa diimbangi variasi model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Adanya hambatan semacam ini yang mengakibatkan peserta didik kurang aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar, peserta didik tidak dapat fokus pada materi yang diajarkan dan rasa bosan untuk belajar semakin meningkat, sehingga motivasi dan hasil belajar peserta didik pun kurang baik.

Penerapan model pembelajaran di SMK Negeri 1 Jogonalan pada mata pelajaran animasi 2 dimensi kelas XI multimedia masih belum cukup bervariasi, model pembelajaran yang masih diterapkan adalah model pembelajaran konvensional yaitu ceramah. Model pembelajaran seperti ini bersifat satu arah sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru menjelaskan materi dengan metode ceramah, sedangkan siswa mencatat penjelasan guru. Berdasarkan hasil observasi, di antara 33 siswa tidak lebih dari 60% siswa yang memperhatikan penjelasan guru, siswa lain lebih banyak menggunakan kesempatan tersebut untuk bermain dengan temannya atau melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan guru. Hal yang sama terjadi ketika guru memberi kesempatan untuk membaca buku-buku referensi dari perpustakaan, siswa terlihat malas membaca dan lebih banyak bermain.

Padahal apabila siswa ingin memahami materi dengan baik, mereka juga harus membaca materi dari buku referensi dan tidak hanya menjadikan guru sebagai sumber ilmu.

Berdasarkan ilustrasi tersebut menunjukkan bahwa siswa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Pemahaman siswa terhadap suatu materi pun sangat kurang, terbukti pada saat guru memberikan tugas, siswa tidak segera mengerjakan melainkan sibuk saling bertanya kepada teman dan teman yang ditanya pun kadang memiliki kompetensi yang kurang dalam memberikan jawaban, tidak jarang siswa mengeluh tentang sulitnya mencari jawaban dari tugas tersebut. Hasil belajar multimedia siswa kelas XI multimedia juga belum menunjukkan hasil belajar yang optimal, sebanyak 60% siswa belum berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kenyataan tersebut menunjukkan adanya suatu masalah dalam pembelajaran multimedia kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan, siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar dan memahami materi animasi 2 dimensi dengan baik sehingga hasil belajar multimedia cenderung rendah.

Guna menyelesaikan permasalahan model pembelajaran yang bersifat konvensional, pemahaman siswa yang masih kurang, motivasi dan hasil belajar siswa yang masih rendah, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang lebih efektif dan lebih menekankan pada keaktifan belajar siswa pada kegiatan pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran dengan model kooperatif merupakan model pembelajaran dengan cara mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat

kemampuan yang berbeda-beda dalam kelompok kecil untuk bekerjasama mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran kooperatif menuntut kerjasama dan interdependensi siswa dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur reward-nya. Terdapat beberapa macam pendekatan model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Trianto (2010: 67) menyebutkan "pendekatan model pembelajaran kooperatif meliputi: Student Teams Achievement Divisions (STAD), Jigsaw, Investigasi Kelompok (Teams Games Tournaments atau TGT), dan pendekatan Struktural".

Dari beberapa tipe pembelajaran kooperatif tersebut, tipe pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang lebih sederhana diterapkan di kelas dan lebih mudah pula diterapkan oleh pemula. Model pembelajaran STAD menempatkan pada partisipasi aktif siswa dalam kelompok belajar. Pada pembelajaran ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok atau tim, masing-masing terdiri atas 4 atau 5 anggota kelompok. Tiap tim memiliki anggota yang bersifat heterogen, baik jenis kelamin, ras, etnik, maupun kemampuannya (tinggi, sedang dan rendah), masing-masing siswa dapat bertukar pikiran, siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi dapat membantu siswa yang memiliki kemampuan lebih rendah. Siswa saling bekerjasama untuk memahami materi belajar dan menyelesaikan tugas kelompok. Reward akan diberikan kepada kelompok yang memiliki kemampuan memahami materi lebih cepat dan dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu. "Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, kerjasama siswa dalam satu

kelompok belajar akan memotivasi belajar sesama anggota kelompok serta membantu anggota kelompok untuk mencapai ketuntasan materi” (Media Pendidikan, 2011).

Dari segi teoritis, model pembelajaran kooperatif tipe STAD memiliki keunggulan apabila diterapkan pada pembelajaran multimedia dibandingkan model pembelajaran konvensional, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi belajar yang nantinya akan terefleksi dari meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2 dimensi serta untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Adapun judul penelitian tersebut yaitu “Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Multimedia Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi Di SMK Negeri 1 Jogonalan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Aktivitas belajar mengajar masih menjadikan guru sebagai center of learning dan belum menerapkan sistem pembelajaran berbasis peserta didik.
2. Guru lebih banyak menerapkan model pembelajaran konvensional berupa ceramah yang bersifat satu arah sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran multimedia, karena model pembelajaran yang digunakan kurang variatif.
4. Rendahnya hasil belajar multimedia di kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini dibatasi mengenai masalah sebagai berikut:

1. Aktivitas belajar mengajar masih menjadikan guru sebagai center of learning dan belum menerapkan sistem pembelajaran berbasis peserta didik.
2. Guru lebih banyak menerapkan model pembelajaran konvensional berupa ceramah yang bersifat satu arah sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran multimedia, karena model pembelajaran yang digunakan kurang variatif.
4. Rendahnya hasil belajar multimedia di kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar multimedia berdasarkan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD pada siswa kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan?

2. Bagaimana peningkatan motivasi dan hasil belajar multimedia berdasarkan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD pada siswa kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan?
3. Bagaimanakah respon siswa berdasarkan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui langkah-langkah pembelajaran berdasarkan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar multimedia siswa kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan.
2. Mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar multimedia berdasarkan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD pada siswa kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan.
3. Mengetahui respon siswa berdasarkan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada khususnya, maupun bagi masyarakat luas pada umumnya mengenai implementasi model pembelajaran cooperative learning tipe STAD untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- b. Sebagai acuan dan bahan pertimbangan pada penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan bahan pertimbangan kepada guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Memberikan motivasi siswa untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman dalam menerapkan ilmu yang diperoleh di perkuliahan serta sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik agar memperhatikan berbagai faktor yang berhubungan dengan motivasi dan hasil belajar siswa.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Mengenai Hasil Belajar Multimedia

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Pengertian belajar memiliki kaitan yang erat dengan proses pendidikan, yang mana belajar lebih menekankan pada siswa dan proses perubahan tingkah lakunya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti yaitu, "Berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu". Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. "Usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya untuk mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dimiliki sebelumnya, sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu" (Fudyartanto dalam Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, 2009:13). Umi Rochayati, dkk (2014) menambahkan bahwa "proses pembelajaran perlu dilakukan dengan tenang dan menyenangkan, hal ini tentu saja

menuntut aktivitas dan kreativitas pengajar dalam menciptakan lingkungan yang kondusif”.

Menurut Hilgrad dan Bower (1975) dikutip oleh Fudyartanto (2002: 15) belajar (to learn) memiliki arti:

1) to gain knowledge, comprehension, or mastery of through experience or study; 2) to fix in the main or memory; memorize; 3) to acquire through experience; 4) to become in form of to find out. Menurut definisi tersebut, belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan, dengan demikian, belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu.

Reber mendefinisikan belajar dalam dua pengertian:

“Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai kemampuan perubahan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat” (Sugihartono dkk, 2007: 74). Berdasarkan penjelasan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar pada dasarnya dapat dipandang sebagai suatu proses perubahan positif-kualitatif yang terjadi pada tingkah laku siswa sebagai subjek didik akibat adanya peningkatan pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, minat, apresiasi, kemampuan berpikir logis dan kritis, kemampuan interaktif, dan kreativitas yang telah dicapainya. Konsep belajar demikian menempatkan manusia yang belajar tidak hanya pada proses teknis, tetapi juga sekaligus pada proses normatif. Dan proses pembelajaran perlu dilakukan dengan tenang dan menyenangkan, hal ini tentu saja menuntut aktivitas dan kreativitas pengajar dalam menciptakan lingkungan yang kondusif. Zainur Rofiq dkk

(2014) menambahkan bahwa “Model pembelajaran seharusnya lebih merangsang siswa untuk lebih aktif dalam meningkatkan kecakapan sosial yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa”. Hal ini amat penting agar perkembangan kepribadian dan kemampuan belajar (siswa maupun mahasiswa) terjadi secara harmonis dan optimal.

b. Ciri-ciri Belajar

Dari definisi para ahli tersebut dapat ditemukan mengenai ciri-ciri belajar (Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, 2009: 15) yaitu:

- 1) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (change behaviour). Hasil belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku, hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar.
- 2) Perubahan perilaku relatif permanen. Perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.
- 3) Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- 4) Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.

5) Pengalaman atau latihan tersebut dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

Tidak semua tingkah laku dapat digolongkan sebagai perilaku belajar. Ciri – ciri perilaku belajar menurut Sugihartono dkk (2007: 74-76) meliputi:

1) Perubahan tingkah laku yang terjadi secara sadar.

Suatu perilaku digolongkan sebagai aktivitas belajar apabila perilaku menyadari terjadinya perubahan tersebut atau sekurang-kurangnya merasakan adanya suatu perubahan dalam dirinya misalnya menyadari pengetahuannya bertambah. Oleh karena itu, perubahan tingkah laku yang terjadi karena mabuk atau dalam keadaan tidak sadar tidak termasuk dalam pengertian belajar.

2) Perubahan bersifat kontinu dan fungsional.

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan dan tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan selanjutnya akan berguna bagi kehidupan atau bagi proses belajar berikutnya. Misalnya jika seorang anak belajar membaca, maka ia akan mengalami perubahan dari tidak dapat membaca menjadi dapat membaca. Perubahan ini berlangsung terus sampai kecakapan membacanya menjadi cepat dan lancar. Bahkan dapat

membaca berbagai bentuk tulisan maupun berbagai tulisan di beragam media.

3) Perubahan bersifat positif dan aktif.

Perubahan tingkah laku merupakan hasil dari proses belajar apabila perubahan-perubahan tersebut bersifat positif dan aktif. Dikatakan positif apabila perilaku senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Semakin banyak usaha belajar dilakukan semakin baik dan semakin banyak perubahan yang diperoleh. Perubahan dalam belajar bersifat aktif yaitu bahwa perubahan tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha individu sendiri. Oleh karena itu, perubahan tingkah laku karena proses kematangan yang terjadi dengan sendirinya karena dorongan dari dalam tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar.

4) Perubahan bersifat permanen.

Perubahan yang terjadi karena belajar bersifat menetap atau permanen. Misalnya kecakapan seorang anak dalam bermain sepeda tidak akan hilang begitu saja, melainkan akan terus dimiliki bahkan akan semakin berkembang jika terus dipergunakan atau dilatih.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.

Perubahan tingkah laku dalam belajar mensyaratkan adanya tujuan yang akan dicapai oleh pelaku belajar dan terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari. Misalnya,

seorang yang belajar mengetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang mungkin dapat dicapai dari belajar mengetik. Dengan demikian perbuatan belajar yang dilakukan senantiasa terarah pada tingkah laku yang ditetapkannya.

6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

Suryabrata (1995: 249) mengemukakan tentang ciri-ciri kegiatan belajar sebagai berikut:

- 1) Belajar adalah aktivitas yang membawa perubahan pada diri individu yang belajar dalam arti perubahan tingkah laku aktual maupun potensial.
- 2) Perubahan tersebut pada intinya adalah didaptkannya kecakapan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama.
- 3) Perubahan tersebut terjadi karena usaha yang dilakukannya

c. Pendekatan Belajar

Ditinjau dari faktor-faktor pendekatan belajar, terdapat tiga bentuk dasar pendekatan belajar siswa menurut hasil penelitian Biggs (1991), yaitu:

- 1) Pendekatan surface (permukaan/bersifat lahiriah), yaitu kecenderungan belajar siswa karena adanya dorongan dari luar (ekstrinsik), misalnya mau belajar karena takut tidak lulus

ujian sehingga dimarahi orangtua. Oleh karena itu gaya belajarnya santai, asal hafal, dan tidak mementingkan pemahaman yang mendalam.

- 2) Pendekatan deep (mendalam) yaitu, kecenderungan belajar siswa karena adanya dorongan dari dalam (intrinsik), misalnya mau belajar karena memang tertarik pada materi dan merasa membutuhkannya. Oleh karena itu gaya belajarnya serius dan berusaha memahami materi secara mendalam serta memikirkan cara menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Pendekatan achieving (pencapaian prestasi tinggi), yaitu kecenderungan belajar siswa karena adanya dorongan untuk mewujudkan ego enhancement yaitu ambisi pribadi yang besar dalam meningkatkan prestasi keakuan dirinya dengan cara meraih prestasi setinggi-tingginya. Gaya belajar siswa ini lebih serius daripada siswa yang menggunakan pendekatan belajar lainnya. Terdapat keterampilan belajar yang baik dalam mengatur ruang kerja, membagi waktu dan menggunakannya secara efisien, serta memiliki keterampilan tinggi dalam penelaahan silabus. Di samping itu siswa dengan pendekatan ini juga sangat disiplin, rapi, sistematis, memiliki perencanaan ke depan (plans ahead) dan memiliki dorongan berkompetisi tinggi secara positif.

d. Pengertian Hasil Belajar Multimedia

- 1) Pembelajaran Multimedia

a) Mata pelajaran Multimedia

Mata pelajaran Multimedia terbagi menjadi 5 standar kompetensi (SK), yaitu menyusun suatu proposal, Animasi 2 Dimensi ke dalam sajian multimedia, menggabungkan fotografi ke dalam sajian multimedia, merawat perawatan multimedia, dan menerapkan efek khusus pada objek produksi. Standar kompetensi (SK) Animasi 2 Dimensi ke dalam sajian multimedia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan untuk siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan semester 1. Standar kompetensi (SK) Animasi 2 Dimensi ke dalam sajian multimedia, yang terdiri dari empat kompetensi dasar yaitu mengedit gambar digital, memahami animasi stop-motion, menciptakan design grafik multimedia 2D, dan animasi komputer dengan alokasi waktu 54x45 menit selama satu semester. Pada penelitian ini menggunakan dua kompetensi dasar (KD) yaitu memahami animasi stop-motion dan memahami animasi komputer dengan alokasi waktu 24x45 menit. Tabel 1 berikut ini merupakan uraian kompetensi dasar, materi pembelajaran, dan indikator pada standar kompetensi animasi 2 dimensi ke dalam sajian multimedia.

Tabel 1. Kompetensi Dasar, Materi Pembelajaran, dan Indikator SK Animasi 2 Dimensi ke dalam Sajian Multimedia

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator
1. Memahami animasi stop-motion	<ul style="list-style-type: none">) Definisi Animasi) Penggunaan Animasi) Jenis-jenis Animasi 2 Dimensi) Teknik Menciptakan Animasi) Teknik Film Animasi) Animasi Tradisional 	Memahami Konsep dan Teori Animasi 2 Dimensi
2. Memahami Animasi Komputer	<ul style="list-style-type: none">) Animasi Komputer) Pengertian Flash) Macromedia Flash) Kelebihan dan Kemampuan Flash) Toolbox Macromedia Flash) Pengenalan Jenis File Flash 	Memahami Teknik Pembuatan Obyek Dalam Teori Animasi 2 Dimensi

Latuheru (Winarno, 2009: 8) menyatakan:

Dalam pembelajaran, peranan multimedia menjadi semakin penting di masa sekarang ini, karena media-media tersebut dirancang untuk saling melengkapi sehingga seluruh sistem menjadi berdaya guna dan tepat guna, dimana satu kesatuan menjadi lebih baik dibandingkan jumlah bagian-bagiannya.

Penggunaan multimedia berbasis komputer dapat diterima dalam pelatihan dan pembelajaran atas dasar mempertinggi proses belajar mandiri serta peran aktif dari pebelajar. Sistem multimedia berbasis komputer juga memberikan rangsangan bagi proses pelatihan dan pembelajaran yang berlangsung di luar ruang kelas.

Multimedia dalam pembelajaran dapat memberikan jawaban atas suatu bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan secara tradisional dimana pendekatan tersebut cenderung teacher centered dan kurang interaktif.

Menurut Ariesto Hadi Sutopo (2003: 23):

Komputer multimedia dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif, bila macam-macam komponen (teks, chart, audio, video, animasi, simulasi, atau foto) digabungkan secara interaktif.

Multimedia memiliki beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Munir (2009: 235) memaparkan keistimewaan multimedia antara lain:

- 1) multimedia memberikan kemudahan umpan balik;
- 2) multimedia memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topik proses pembelajaran;
- 3) multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran memberikan suasana baru untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif, efektif, efisien, dan menarik. Kegiatan belajar mengajar dengan multimedia berbasis komputer juga dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri maupun kelompok tergantung permasalahan yang harus dipecahkan.

Menurut Oemar Hamalik (2003: 30), "Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti".

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) mengemukakan bahwa:

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari sisi siswa hasil belajar merupakan puncak proses belajar.

Bedasarkan Teori Taksonomi Benjamin S. Bloom (Abdurrahman, 2003: 38),

Ada tiga ranah (domain) hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif yaitu, hasil belajar yang berdasarkan pengalaman, sedangkan hasil belajar yang afektif yaitu dengan cara mengenal dengan cara merasakan, dan hasil belajar psikomotorik yaitu hasil belajar berdasarkan sikap atau aktivitas anak didik tersebut.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Selanjutnya Benjamin S. Bloom (Abdurrahman, 2003: 37), berpendapat bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan dalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan.

Pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu:

- 1) Pengetahuan tentang fakta
- 2) Pengetahuan tentang prosedural
- 3) Pengetahuan tentang konsep
- 4) Pengetahuan tentang prinsip

Keterampilan juga terdiri dari empat kategori, yaitu:

- 1) Keterampilan untuk berpikir atau keterampilan kognitif
- 2) Keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik
- 3) Keterampilan bereaksi atau bersikap

4) Keterampilan berinteraksi

Setelah melalui proses belajar, maka diharapkan siswa dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar. "Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa" (Hamalik, 2003: 73).

e. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Multimedia

1) Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang timbul dari dalam diri individu itu sendiri. Faktor ini meliputi:

a) Faktor fisiologi (yang bersifat fisik) yang meliputi:

(1). Karena sakit

Seorang yang sakit akan mengalami kelemahan fisiknya, sehingga saraf sensoris dan motorisnya lemah. Akibatnya rangsangan yang diterima melalui inderanya lama, sarafnya akan bertambah lemah.

(2). Karena cacat tubuh

b) Faktor psikologi (faktor yang bersifat rohani) meliputi:

(1). Intelegensi

Setiap orang memiliki tingkat IQ yang berbeda-beda. Seseorang yang memiliki IQ 110-140 dapat digolongkan cerdas, dan yang memiliki IQ 140 ke atas tergolong jenius. Golongan ini mempunyai potensi

untuk dapat menyelesaikan pendidikan di Perguruan Tinggi. Seseorang yang memiliki IQ kurang dari 90 tergolong lemah mental, mereka inilah yang banyak mengalami kesulitan belajar.

(2). Bakat

Bakat adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir. Setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda. Seseorang akan lebih mudah mempelajari sesuatu yang sesuai dengan bakatnya.

(3). Minat

Tidak adanya minat seorang anak terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar. Belajar yang tidak ada minatnya mungkin tidak sesuai dengan bakatnya, tidak sesuai dengan kebutuhannya, tidak sesuai dengan kecakapan dan akan menimbulkan problema pada diri anak.

(4). Motivasi

Motivasi sebagai faktor dalam (batin) berfungsi menimbulkan, mendasari dan mengarahkan perbuatan belajar. Motivasi dapat menentukan baik tidaknyadalam mencapai tujuan, sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan belajarnya.

(5). Faktor Kesehatan Mental

Hubungan kesehatan mental dengan belajar adalah timbal balik. Kesehatan mental dan ketenangan emosi akan menimbulkan hasil belajar yang baik demikian juga belajar yang selalu sukses akan membawa harga diri seseorang.

2) Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang sifatnya di luar diri siswa, yaitu beberapa pengalaman-pengalaman, keadaan keluarga, lingkungan sekitarnya. Faktor ekstern yang dapat mempengaruhi belajar adalah keadaan keluarga, keadaan sekolah dan lingkungan masyarakat. Menurut Slameto (2003: 64-69), "faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah".

a) Metode Mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Guru perlu mencoba metode-metode mengajar yang baru, yang dapat membantu meningkatkan kegiatan

belajar mengajar dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

b) Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kurikulum yang kurang baik berpengaruh tidak baik terhadap belajar. Kurikulum yang tidak baik itu misalnya kurikulum yang terlalu padat, di atas kemampuan siswa, tidak sesuai dengan bakat, minat dan perhatian siswa.

c) Relasi Guru dengan Siswa

Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. Cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya. Di dalam relasi guru dengan siswa yang baik, maka siswa akan berusaha mempelajari mata pelajaran yangdiberikannya dengan baik.

d) Relasi Siswa dengan Siswa

Siswa yang mempunyai sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan, akan diasingkan dari kelompoknya. Akibatnya anak akan menjadi malas untuk masuk sekolah karena di sekolah mengalami perlakuan yang kurang menyenangkan dari teman-temannya.

e) Alat Pelajaran

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

Tetapi kebanyakan sekolah masih kurang memiliki media dalam jumlah maupun kualitasnya.

f) Disiplin Sekolah

Kedisiplinan erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar. Agar siswa disiplin haruslah guru beserta staf yang lain disiplin pula, karena dapat memberi pengaruh yang positif terhadap belajarnya.

g) Alat Pelajaran

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

Tetapi kebanyakan sekolah masih kurang memiliki media dalam jumlah maupun kualitasnya.

h) Waktu Sekolah

Waktu sekolah dapat terjadi pada pagi hari, siang, sore/malam hari. Tetapi waktu yang baik untuk sekolah adalah pada pagi hari dimana pikiran masih segar, jasmani dalam kondisi yang baik sehingga siswa akan mudah berkonsentrasi pada pelajaran.

i) Standar Pelajaran di Atas Ukuran

Guru berpendirian untuk mempertahankan wibawanya, perlu memberi pelajaran di atas ukuran standar. Padahal guru dalam menuntut penguasaan materi harus sesuai dengan kemampuan siswa.

j) Keadaan Gedung

Dengan jumlah siswa yang banyak serta bervariasi karakteristik mereka masing-masing menuntut keadaan gedung dewasa ini harus memadai di dalam setiap kelas.

k) Metode Belajar

Siswa perlu belajar teratur setiap hari, dengan pembagian waktu yang baik, memilih cara belajar yang tepat dan cukup istirahat akan meningkatkan hasil belajarnya.

l) Tugas Rumah

Kegiatan anak di rumah bukan hanya untuk belajar, melainkan juga digunakan untuk kegiatan-kegiatan lain. Maka diharapkan guru jangan terlalu banyak memberi tugas yang harus dikerjakan di rumah.

f. Indikator Hasil Belajar

Menurut Sudjana (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2008: 2), terdapat dua kriteria hasil belajar yang meliputi:

1) Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya

Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya menekankan pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga siswa sebagai subjek mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri. Untuk mengukur keberhasilan pengajaran dari sudut prosesnya dapat dikaji melalui beberapa persoalan di bawah ini;

- a) Apakah pengajaran direncanakan dan dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru dengan melibatkan siswa secara sistematis?
 - b) Apakah kegiatan siswa belajar dimotivasi guru sehingga ia melakukan kegiatan belajar dengan penuh kesabaran, kesungguhan dan tanpa paksaan untuk memperoleh tingkat penguasaan, pengetahuan, kemampuan serta sikap yang dikehendaki dari pengajaran itu?
 - c) Apakah guru memakai multimedia?
 - d) Apakah siswa mempunyai kesempatan untuk mengontrol dan menilai sendiri hasil belajar yang dicapainya?
 - e) Apakah proses pengajaran dapat melibatkan semua siswa dalam kelas?
 - f) Apakah suasana pengajaran atau proses belajar mengajar cukup menyenangkan dan merangsang siswa belajar?
 - g) Apakah kelas memiliki sarana belajar yang cukup kaya, sehingga menjadi laboratorium belajar?
- 2) Kriteria ditinjau dari hasilnya

Di samping ditinjau dari segi proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Berikut ini adalah beberapa persoalan yang dapat dipertimbangkan dalam menentukan keberhasilan pengajaran ditinjau dari segi hasil atau produk yang dicapai siswa:

- a) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pengajaran nampak dalam bentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh?
- b) Apakah hasil belajar yang dicapai siswa dari proses pengajaran dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa?
- c) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa tahan lama diingat dan mengendap dalam pikirannya, serta cukup mempengaruhi perilaku dirinya?
- d) Apakah yakin bahwa perubahan yang ditunjukkan oleh siswa merupakan akibat dari proses pengajaran?

2. Tinjauan Mengenai Motivasi Belajar Multimedia

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif saat orang melakukan suatu aktivitas. Sedangkan motif adalah kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan (disposisi internal). Motif ini tidak selalu aktif pada diri seseorang. Pada suatu ketika motif itu aktif sehingga orang bersemangat melakukan suatu aktivitas, atau siswa bersemangat belajar, tetapi pada suatu ketika muncul motif lain yaitu motif tidak aktif, artinya motivasi tidak timbul, sehingga siswa tidak terdorong untuk beraktivitas atau bersemangat untuk belajar.

Menurut Sardiman (2007: 73), "motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan". Berawal

dari kata motif maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak. Selanjutnya berdasarkan Mc Donald (Sardiman, 2007: 73), "motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan". Dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar.

Adapun fungsi motivasi dalam belajar menurut Sardiman (2007: 84) yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumus tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

b. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar

Guna menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, terdapat beberapa bentuk dan cara yang disebutkan oleh Sardiman (2007: 92) antara lain:

- 1) Memberi angka, yaitu sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa yang belajar untuk mencapai angka/nilai yang baik. Angka-angka yang baik itu bagi siswa merupakan motivasi yang sangat kuat.
- 2) Hadiah, juga dapat dikatakan sebagai motivasi tetapi tidak selalu demikian. Hadiah diberikan untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk suatu pekerjaan tersebut.
- 3) Saingan/kompetisi, dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
- 4) Ego-involvement, yaitu menumbuhkan kesadaran pada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh dapat disebabkan karena harga dirinya.
- 5) Memberi ulangan, siswa akan menjadi giat belajar jika ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga

merupakan sarana motivasi dengan catatan tidak terlalu sering dan diberitahukan siswa.

- 6) Mengetahui hasil, yaitu siswa akan lebih termotivasi jika mengetahui hasil pekerjaannya terutama jika terjadi suatu kemajuan akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar.
- 7) Pujian, adalah bentuk reinforcement yang positif sekaligus merupakan motivasi yang baik. Adanya pujian tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.
- 8) Hukuman, sebagai reinforcement yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak dapat menjadi alat motivasi.
- 9) Hasrat untuk belajar, yaitu pada diri siswa ada motivasi untuk belajar yang adanya unsur kesengajaan (ada maksud untuk belajar).
- 10) Minat, muncul karena ada suatu kebutuhan begitu pula dengan motivasi, sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok.
- 11) Tujuan yang diakui, yaitu rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa akan merupakan alat motivasi yang sangat penting.

Berdasarkan Fathurrohman dan Sutikno (2007: 20) terdapat beberapa cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu melalui beberapa cara sebagai berikut:

1) Menjelaskan tujuan kepada peserta didik

Pada permulaan belajar mengajar seharusnya terlebih dahulu seorang guru menjelaskan mengenai Tujuan Instruksional Khusus yang akan dicapainya kepada siswa. Makin jelas tujuan maka makin besar pula motivasi dalam belajar.

2) Hadiah

Hadiah akan memacu semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat lagi. Berikan hadiah untuk siswa yang berprestasi. Di samping itu, siswa yang belum berprestasi akan termotivasi untuk bisa mengejar siswa yang berprestasi.

3) Saingan/kompetisi

Guru berusaha mengadakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya.

4) Pujian

Siswa yang berprestasi sudah sewajarnya untuk diberikan penghargaan atau pujian. Pujian yang diberikan bersifat membangun. Dengan pujian siswa akan lebih termotivasi untuk mendapatkan prestasi yang lebih baik lagi.

5) Hukuman

Cara meningkatkan motivasi belajar dengan memberikan hukuman. Hukuman akan diberikan kepada siswa yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar siswa tersebut mau merubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya. Bentuk

hukuman yang diberikan kepada siswa adalah hukuman yang bersifat mendidik seperti mencari artikel, mengarang dan lain sebagainya.

6) Membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk belajar
Strateginya adalah dengan memberikan perhatian maksimal ke peserta didik. Selain itu, guru juga dapat membuat siswa tertarik dengan materi yang disampaikan dengan cara menggunakan metode yang menarik dan mudah dimengerti siswa.

7) Membentuk kebiasaan belajar yang baik
Kebiasaan belajar yang baik dapat dibentuk dengan cara adanya jadwal belajar

8) Membantu kesulitan belajar peserta didik, baik secara individual maupun kelompok

Membantu kesulitan peserta didik dengan cara memperhatikan proses dan hasil belajarnya. Dalam proses belajar terdapat beberapa unsur antara lain yaitu penggunaan metode untuk menyampaikan materi kepada para siswa. Metode yang menarik yaitu dengan gambar dan tulisan warna-warni akan menarik siswa untuk mencatat dan mempelajari materi yang telah disampaikan.

9) Menggunakan metode yang bervariasi
Meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Metode yang bervariasi akan sangat membantu dalam proses belajar dan mengajar.

Dengan adanya metode yang baru akan mempermudah guru untuk menyampaikan materi pada siswa.

10) Menggunakan media pembelajaran yang baik, serta harus sesuai dengan tujuan pembelajaran

Motivasi memiliki pengaruh yang besar bagi keberhasilan dalam belajar, tanpa adanya motivasi yang besar, siswa akan banyak mengalami kesulitan dalam belajar karena motivasi merupakan faktor pendorong kegiatan belajar. Beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai indikator bahwa seorang siswa memiliki motivasi yang besar, dicirikan sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah/soal-soal.

c. Faktor-faktor Motivasi Belajar

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri manusia itu sendiri yang berupa sikap, kepribadian, pendidikan, pengalaman dan cita-cita.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri manusia itu sendiri yang terdiri dari :
 - a) Lingkungan sosial, yang meliputi lingkungan masyarakat, tetangga, teman, orangtua/keluarga dan teman sekolah.
 - b) Lingkungan non sosial meliputi keadaan gedung sekolah, letak sekolah, jarak tempat tinggal dengan sekolah, alat-alat belajar, kondisi ekonomi orangtua dan lain-lain (Muhibbin Syah, 2002).

d. Macam-macam Motivasi Belajar

Sardiman (2007: 86) menjelaskan bahwa motivasi atau motif-motif yang aktif apabila dilihat dari dasar pembentukannya dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

1) Motif bawaan

Merupakan motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi ini ada tanpa dipelajari. Sebagai contoh dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja dan dorongan untuk beristirahat.

2) Motif-motif yang dipelajari

Merupakan motif yang timbul karena dipelajari. Seperti dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di suatu masyarakat. Motif-

motif ini seringkali disebut motif-motif yang diisyaratkan secara sosial. Sebab manusia hidup dalam lingkungan sosial dengan sesama manusia yang lain, sehingga motivasi ini terbentuk, karena itu manusia perlu mengembangkan sifat-sifat ramah dan kooperatif untuk membina hubungan baik dengan sesama apalagi orangtua dan dosen. Dalam kegiatan belajar mengajar ini dapat membantu dalam usaha mencapai prestasi.

Biggs dan Telfer (Sugihartono, 2007: 78) menyatakan bahwa:

Pada dasarnya siswa memiliki bermacam-macam motivasi dalam belajar. Macam-macam motivasi tersebut dapat dibedakan menjadi 4 golongan, yaitu: motivasi instrumental, motivasi sosial, motivasi berprestasi dan motivasi intrinsik. Motivasi instrumental berarti bahwa siswa belajar karena didorong oleh adanya hadiah atau menghindari hukuman. Motivasi sosial berarti bahwa siswa belajar untuk penyelenggaraan tugas, dalam hal ini keterlibatan siswa pada tugas menonjol. Motivasi berprestasi berarti bahwa siswa belajar untuk meraih prestasi atau keberhasilan yang telah ditetapkannya. Motivasi intrinsik berarti bahwa siswa belajar karena keinginannya sendiri.

e. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Keller (Sugihartono dkk, 2007: 78) menyusun seperangkat prinsip-prinsip motivasi yang dapat diterapkan pada proses belajar mengajar yang disebut sebagai model ARCS. Dalam model tersebut ada 4 kategori kondisi motivasional yang harus diperhatikan guru agar proses pembelajaran yang dilakukannya menarik, bermakna, dan memberi tantangan pada siswa. Keempat kondisi tersebut adalah:

1) Attention (perhatian)

Perhatian siswa muncul didorong rasa ingin tahu. Oleh karena itu rasa ingin tahu ini perlu mendapat rangsangan sehingga siswa selalu memberikan perhatian terhadap materi pelajaran yang diberikan. Agar siswa berminat dan memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan guru dapat menyampaikan materi dan metode secara bervariasi, senantiasa mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, dan banyak menggunakan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari untuk memperjelas konsep.

2) Relevance (relevansi)

Relevansi menunjukkan hubungan antara materi pelajaran dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Motivasi siswa akan terpelihara apabila siswa menganggap apa yang dipelajari memenuhi kebutuhan pribadi atau bermanfaat sesuai dengan nilai yang dipegang.

3) Confidence (kepercayaan diri)

Merasa diri kompeten atau mampu merupakan potensi untuk dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungan. Bandura (1977) mengembangkan konsep tersebut dengan mengajukan konsep self efficacy. Konsep tersebut berhubungan dengan keyakinan pribadi bahwa dirinya memiliki kemampuan untuk melakukan suatu tugas yang menjadi syarat keberhasilan. Self efficacy tinggi akan semakin mendorong dan memotivasi siswa untuk belajar tekun mencapai prestasi belajar maksimal.

Agar kepercayaan diri siswa meningkat guru perlu memperbanyak pengalaman berhasil siswa misalnya dengan menyusun aktivitas pembelajaran sehingga mudah dipahami, menyusun kegiatan pembelajaran ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil, meningkatkan harapan untuk berhasil dengan menyatakan persyaratan untuk berhasil, dan memberikan umpan balik yang konstruktif selama proses pembelajaran.

4) Satisfaction (kepuasan)

Keberhasilan dalam mencapai tujuan akan menghasilkan kepuasan, dan siswa akan semakin termotivasi untuk mencapa tujuan yang serupa. Kepuasan dalam pencapaian tujuan dipengaruhi oleh konsekuensi yang diterima, baik yang berasal dari dalam maupun dari luar siswa, guru dapat memberikan penguatan (reinforcement) berupa pujian, pemberian kesempatan dan sebagainya.

f. Unsur-unsur Motivasi Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2003: 97) unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar adalah:

1) Cita-cita atau aspirasi siswa

Motivasi belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut menumbuhkan kemauan bergiat, bahkan dikemudian hari menumbuhkan cita-cita dalam kehidupan. Dari segi emansipasi kemandirian, keinginan yang terpuaskan dapat memperbesar kemauan dan semangat belajar. Dari segi pembelajaran, penguatan dengan

hadiah atau juga hukuman akan dapat mengubah keinginan menjadi kemauan, dan kemudian kemauan menjadi cita-cita.

2) Kemampuan siswa

Keinginan seorang anak perlu diikuti dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya. Kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.

3) Kondisi siswa

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani sangat mempengaruhi motivasi belajar.

4) Kondisi lingkungan siswa

Lingkungan siswa berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan kemasyarakatan. Dengan kondisi lingkungan tersebut yang aman, tenteram, tertib dan indah maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.

5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

Siswa memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan, pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup. Pengalaman dengan teman sebayanya berpengaruh pada motivasi dan perilaku belajar.

6) Upaya guru dalam membelajarkan siswa

Guru adalah seorang pendidik profesional. Ia bergaul setiap hari dengan puluhan atau ratusan siswa. Sebagai pendidik, guru dapat memilih dan memilah yang baik. Partisipasi dan

teladan memilih perilaku yang baik tersebut sudah merupakan upaya membelajarkan dan memotivasi siswa.

3. Tinjauan Mengenai Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

“Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (academic skill), sekaligus keterampilan social (social skill) termasuk interpersonal skill” (Yatim Riyanto, 2008: 271). Arends (2008), mengemukakan “model pengajaran pembelajaran kooperatif (cooperative learning), berupaya membantu siswa untuk mempelajari isi akademis dan berbagai keterampilan untuk mencapai berbagai sasaran dan tujuan sosial dan hubungan antar-manusia yang penting”. Santi (2015) menambahkan bahwa “Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dapat diterapkan di semua kelas dan menumbuhkan motivasi, kemandirian, dan bakat siswa melalui kerjasama kelompok dalam mencapai tujuan bersama dalam belajar”.

Sharan dalam Isjoni dan Arif Ismail (2008: 157-158), mengemukakan bahwa:

Siswa yang belajar dengan menggunakan jenis pembelajaran kooperatif akan memiliki motivasi yang tinggi karena dibantu dari teman sebaya. Pembelajaran kooperatif juga menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menerima berbagai informasi, belajar menggunakan sopan-santun, meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah dan belajar mengurangi

tingkah laku yang kurang baik, serta membantu siswa dalam menghargai pokok pikiran orang lain.

Kunci dari pembelajaran kooperatif adalah bekerjasama. Kerjasama adalah suatu bentuk interaksi, merancang untuk memudahkan pencapaian tujuan lewat bekerjasama dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai sekumpulan proses yang membantu siswa untuk berinteraksi dalam rangka mencapai tujuan tertentu atau membangun hasil karya yang diinginkan.

Pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini memiliki ciri pokok yaitu siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif yang dibentuk dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Selain itu penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok daripada perorangan. Tujuan dari pembelajaran ini adalah hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Penjelasan lebih lanjut tentang tiga tujuan penting pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar akademik

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Banyak ahli yang berpendapat bahwa model kooperatif unggul dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit.

2) Penerimaan terhadap keragaman

Model kooperatif bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam latar belakang. Perbedaan tersebut antara lain: perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial.

3) Pengembangan keterampilan sosial

Keterampilan sosial yang dimaksud dalam pembelajaran kooperatif antara lain: berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok, dan sebagainya.

b. Unsur dan Ciri Pembelajaran Kooperatif

Menurut Mohammad Nur (2005: 3) pembelajaran yang menggunakan model cooperative learning pada umumnya memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- 3) Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, bangsa, suku, dan jenis kelamin yang berbeda-beda.
- 4) Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok daripada individu.

Menurut Lundgren (Sukarmin, 2002: 2), unsur-unsur dasar yang perlu ditanamkan pada diri siswa agar cooperative learning lebih efektif adalah sebagai berikut :

- 1) Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka "tenggelam atau berenang bersama".
- 2) Para siswa memiliki tanggung jawab terhadap tiap siswa lain dalam kelompoknya, di samping tanggung jawab terhadap diri sendiri, dalam mempelajari materi yang dihadapi.

- 3) Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama.
- 4) Para siswa harus membagi tugas dan berbagi tanggung jawab sama besarnya di antara anggota kelompok.
- 5) Para siswa akan diberikan suatu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
- 6) Para siswa berbagi kepemimpinan, sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
- 7) Para siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

c. Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki prinsip-prinsip yang membedakan dengan model pembelajaran lainnya. Konsep utama dari belajar kooperatif menurut Slavin (dalam Trianto, 2009: 61-62), adalah sebagai berikut:

- 1) Penghargaan kelompok, yang diberikan jika kelompok mencapai kriteria yang ditentukan.
- 2) Tanggung jawab individual, bermakna bahwa suksesnya kelompok tergantung pada belajar individual semua anggota kelompok. Tanggung jawab ini terfokus dalam usaha untuk membantu yang lain dan memastikan setiap anggota kelompok telah siap menghadapi evaluasi tanpa bantuan yang lain.
- 3) Kesempatan yang sama untuk sukses, bermakna bahwa siswa telah membantu kelompok dengan cara meningkatkan belajar mereka sendiri. Hal ini memastikan bahwa siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah sama-sama tertantang untuk melakukan yang terbaik dan bahwa kontribusi semua anggota kelompok sangat bernilai.

d. Keunggulan Pembelajaran Kooperatif

Keuntungan menggunakan pembelajaran kooperatif antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Membiasakan supaya terampil dalam berpikir kritis.
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa satu kelas.
- 3) Model menyesuaikan siswa dalam teknik problem solving.
- 4) Menampilkan pembelajaran sesuai selera personal.

- 5) Memotivasi siswa dalam kurikulum tertentu.
 - 6) Membangun sistem pendukung sosial dalam diri siswa.
 - 7) Membangun variasi pemahaman diantara siswa dan guru.
 - 8) Menetapkan lingkungan yang baik dalam memberi contoh dan menerapkan kerjasama.
 - 9) Membangun komunitas belajar.
 - 10) Membangun kepercayaan diri siswa.
 - 11) Menambah ketertarikan.
 - 12) Mengembangkan sikap positif dalam diri seorang guru.
 - 13) Dapat menggunakan berbagai teknik penilaian.
- e. Pelaksanaan pada Model Pembelajaran Kooperatif

Terdapat variasi pendekatan pada model pembelajaran kooperatif menurut Ibrahim, dkk (Trianto, 2009: 67-68) yaitu:

- 1) Students Teams Achievement Divisions (STAD).
- 2) Jigsaw.
- 3) Investigasi Kelompok (Group Investigations atau GI).
- 4) Pendekatan Struktural yang meliputi Think Pair Share (TPS) dan Numbered Head Together (NHT).

Berikut ini perbandingan empat pendekatan dalam pembelajaran kooperatif menurut Ibrahim, dkk (Trianto, 2009: 67-68) yaitu:

- 1) Students Teams Achievement Divisions (STAD)

Pembelajaran kooperatif dengan setiap anggota kelompok yang heterogen saling bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap pemahaman suatu konsep atau informasi. Informasi yang diberikan merupakan informasi akademik sederhana.

Pemilihan topik dilakukan oleh guru. Model ini menggunakan suatu kuis untuk mengukur pemahaman konsep dari siswa.

2) Jigsaw

Menggunakan dua kelompok yaitu kelompok 'asal' dan kelompok 'ahli'. Siswa mempelajari materi dalam kelompok 'ahli', kemudian membantu anggota kelompok 'asal' untuk mempelajari materi itu. Materi atau konsep yang dipelajari berupa informasi akademik sederhana. Pemilihan topik pelajaran dilakukan oleh guru. Pemahaman siswa mengenai konsep yang dipelajari ini dapat diketahui dan diukur dengan menggunakan tes mingguan.

3) Group Investigations (GI)

Merupakan teknik cooperation learning di mana para siswa bekerja di dalam kelompok-kelompok kecil untuk menangani berbagai macam proyek kelas. Konsep yang dipelajari berupa informasi akademik tingkat tinggi dan keterampilan inkuiri. Pemilihan topik pelajaran biasanya dilakukan oleh siswa. Dalam metode ini hadiah atau point tidak diberikan. Penilaian dapat dilakukan dengan menyelesaikan proyek dan menulis laporan, dapat juga menggunakan tes essay.

4) Think Pair and Share (TPS)

Pembelajaran ini dilakukan dengan siswa saling berdiskusi antar teman sebelahnya (2 siswa) atau lebih, mengenai permasalahan/materi yang disampaikan oleh guru. Informasi yang dipelajari berupa informasi akademik sederhana.

Penugasan pembelajaran ini yaitu siswa mengerjakan tugas-tugas yang diberikan secara sosial dan kognitif. Penilaian dapat dilakukan secara bervariasi baik berupa tugas maupun tes individu.

5) Number Head Together (NHT)

Pembelajaran tipe NHT hampir sama dengan tipe TPS yang merupakan suatu pendekatan pembelajaran secara struktural. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok dengan anggota yang heterogen untuk mendiskusikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Hanya yang membedakan NHT yaitu masing-masing siswa dalam satu kelompok memiliki nomer yang berbeda. Ketika nomer disebutkan/dipanggil oleh guru, siswa dari masing-masing kelompok yang memiliki nomer tersebut berdiri dan menjelaskan hasil diskusi dari kelompoknya. Informasi yang dipelajari berupa informasi akademik sederhana. Penugasan pembelajaran ini yaitu siswa mengerjakan tugas-tugas yang diberikan secara sosial dan kognitif. Penilaian dapat dilakukan secara bervariasi baik berupa tugas maupun tes individu.

Tabel 2. Sintaksis Model Pembelajaran Kooperatif.

Fase	Tingkah laku Guru
Fase-1 Mengklarifikasikan tujuan dan establishing set	Guru menjelaskan tujuan-tujuan pembelajaran dan establishing set.
Fase-2 Mempresentasikan informasi	Guru mempresentasikan informasi kepada siswa secara verbal atau dengan teks.
Fase-3 Mengorganisasikan siswa kedalam tim-tim belajar	Guru menjelaskan kepada siswa tatacara membentuk tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien.
Fase-4 Membimbing kerja-kerja tim dalam belajar	Guru membantu tim-tim belajar selama mereka mengerjakan tugasnya.
Fase-5 Menguji berbagai materi	Guru menguji pengetahuan siswa tentang berbagai materi belajar atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil-hasil kerjanya.
Fase-6 Memberikan pengakuan	Guru mencari cara untuk mengakui usaha dan prestasi individual maupun kelompok.

Sumber: Arends (2008: 21).

f. Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD

Berdasarkan Slavin (Arends, 2008: 13), STAD dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekan sejawatnya di Hopkins University. Pendekatan ini merupakan pendekatan yang paling sederhana dan paling mudah dipahami. Guru yang menggunakan STAD menyajikan informasi akademis baru kepada siswa setiap minggu atau secara reguler, baik melalui presentasi verbal atau teks. Siswa di kelas tertentu dibagi menjadi beberapa kelompok atau tim belajar dari kedua gender (laki-laki dan perempuan), dari berbagai rasial atau etnis dan dengan prestasi rendah, rata-rata, dan tinggi. Anggota tim menggunakan worksheets atau alat belajar lain untuk menguasai berbagai materi akademis dan

kemudian saling membantu untuk mempelajari berbagai materi melalui tutoring, saling memberikan kuis, atau melaksanakan diskusi tim. Secara individual, siswa diberi kuis mingguan atau dua minggu tentang berbagai materi akademis. Kuis-kuis diskor dan masing-masing individu diberi skor kemajuan untuk mengetahui perkembangan siswa.

Pembelajaran cooperative learning tipe STAD ini memiliki ciri utama yaitu memotivasi siswa dalam satu kelompok untuk saling memberi semangat, saling bekerja sama dan saling membantu untuk menuntaskan informasi atau keterampilan yang sedang dipelajari untuk menghadapi kuis individu. Pembelajaran kooperatif ini juga menekankan adanya sebuah penghargaan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Adanya penghargaan tersebut dapat memotivasi siswa untuk lebih baik dalam menghadapi kuis individu yaitu memperoleh skor terbaik.

Terdapat lima komponen utama dalam pembelajaran STAD antara lain sebagai berikut (dalam Mohamad Nur, 2005:20):

- 1) Presentasi Kelas

Presentasi kelas dalam STAD berbeda dari pengajaran biasa hanya pada presentasi tersebut harus jelas-jelas memfokuskan pada unit STAD. Dengan cara ini, siswa menyadari bahwa mereka harus sungguh-sungguh memperhatikan presentasi kelas tersebut, karena dengan begitu akan membantu mereka mengerjakan kuis dengan baik, dan skor kuis mereka menentukan skor timnya.

2) Kerja Tim

Tim atau kelompok tersusun dari 4-5 siswa yang mewakili heterogenitas dalam kinerja akademik, jenis kelamin, dan suku. Fungsi utama tim adalah menyiapkan anggotanya agar berhasil menghadapi kuis. Kerja tim tersebut merupakan ciri terpenting STAD. Tim tersebut menyediakan dukungan teman sebaya untuk kinerja akademik yang memiliki pengaruh berarti pada pembelajaran, serta tim menunjukkan saling peduli dan hormat, hal itulah yang memiliki pengaruh berarti pada hasil-hasil belajar.

3) Kuis

Dalam mengerjakan kuis siswa tidak dibenarkan saling membantu selama kuis berlangsung. Hal ini menjamin agar siswa secara individual bertanggung jawab untuk memahami bahan ajar tersebut.

4) Skor Perbaikan Individual

Setiap siswa dapat menyumbang poin maksimum kepada timnya dalam sistem penskoran, namun tidak seorang siswa pun dapat melakukan seperti itu tanpa menunjukkan perbaikan atas kinerja masa lalu. Setiap siswa diberikan sebuah skor dasar, yang dihitung dari kinerja rata-rata siswa pada kuis serupa sebelumnya. Kemudian siswa memperoleh poin untuk timnya didasarkan pada berapa banyak skor kuis mereka melampaui skor dasar mereka.

5) Penghargaan Tim

Tim dapat memperoleh penghargaan apabila skor rata-rata mereka melampaui kriteria tertentu. Skor tim dihitung berdasarkan presentase nilai tes mereka melebihi nilai tes sebelumnya.

Tabel 3. Kriteria Perhitungan Skor

Skor Tes (Kuis)	Sumbangan Skor Kelompok (Poin Perbaikan)
Lebih dari 10 poin dibawah skor awal (perbaikan)	5
10 hingga 1 poin di bawah skor awal (dasar)	10
Skor dasar sampai 10 poin di atas skor awal (dasar)	20
Lebih dari 10 poin di atas skor awal (dasar)	30
Nilai sempurna (tidak berdasarkan skor awal)	30

Menurut Mohamad Nur (2005:36) ada tiga (3) tingkat atau kriteria untuk penghargaan yang diberikan berdasarkan skor tim rata-rata adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Rata-rata Skor Tim

Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan
15	Tim baik (Good Teams)
20	Tim hebat (Great Teams)
25	Tim super (Super Teams)

Kelebihan dalam penggunaan pendekatan pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan serta menggunakan keterampilan berpikir kritis dan kerjasama kelompok.
- 2) Menyuburkan hubungan antara pribadi yang positif di antara siswa yang berasal dari ras yang berbeda.

- 3) Menerapkan bimbingan oleh teman.
- 4) Menciptakan lingkungan yang menghargai nilai ilmiah.

Kelemahan penggunaan pendekatan pembelajaran ini adalah:

- 1) Sejumlah siswa mungkin bingung karena belum terbiasa dengan perlakuan seperti ini.
- 2) Guru pada permulaan akan membuat kesalahan-kesalahan dalam pengelolaan kelas, akan tetapi usaha yang terus menerus akan dapat terampil menerapkan metode ini.

Berikut ini langkah-langkah pembelajaran cooperative learning tipe STAD:

- 1) Kelompokkan siswa dengan masing-masing kelompok terdiri dari tiga sampai dengan lima orang. Anggota-anggota kelompok dibuat heterogen meliputi karakteristik kecerdasan, kemampuan awal bahasa Indonesia, motivasi belajar, jenis kelamin, ataupun latar belakang etnis yang berbeda.
- 2) Kegiatan pembelajaran dimulai dengan presentasi guru dalam menjelaskan pelajaran berupa paparan masalah, pemberian data, pemberian contoh. Tujuan presentasi adalah untuk mengenalkan konsep dan mendorong rasa ingin tahu siswa.
- 3) Pemahaman konsep dilakukan dengan cara siswa diberi tugas-tugas kelompok. Mereka boleh mengerjakan tugas-tugas tersebut secara serentak atau saling bergantian menanyakan kepada temannya yang lain atau mendiskusikan masalah dalam kelompok. atau apa saja untuk menguasai materi pelajaran tersebut. Para siswa tidak hanya dituntut untuk

mengisi lembar jawaban tetapi juga untuk mempelajari konsepnya. Anggota kelompok diberitahu bahwa mereka dianggap belum selesai mempelajari materi sampai semua anggota kelompok memahami materi pelajaran tersebut.

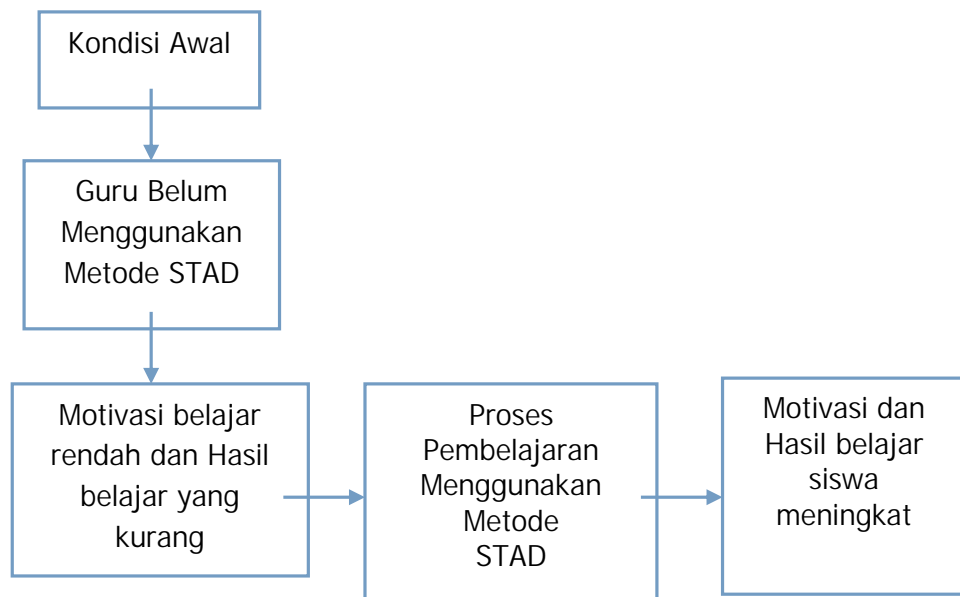
- 4) Siswa diberi tes atau kuis individual dan teman sekelompoknya tidak boleh menolong satu sama lain. Tes individual ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap suatu konsep dengan cara siswa diberikan soal yang dapat diselesaikan dengan cara menerapkan konsep yang dimiliki sebelumnya.
- 5) Hasil tes kuis selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini selanjutnya dijumlahkan untuk membentuk skor kelompok.
- 6) Setelah itu memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik presentasinya atau yang telah memenuhi kriteria tertentu. Penghargaan dapat berupa hadiah, pujian, tambahan nilai dan lain-lain.

B. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran di kelas merupakan upaya yang sangat penting agar siswa mampu mencapai tujuan belajar yang nantinya akan terlihat dari pencapaian hasil belajar siswa yang optimal. Namun, pembelajaran multimedia yang diterapkan di kelas masih menggunakan model konvensional yaitu model ceramah, belum menerapkan variasi

model pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi siswa yang rendah pada kegiatan pembelajaran akan berpengaruh pada rendahnya pemahaman siswa terhadap suatu materi sehingga menyebabkan hasil belajar pun siswa cenderung rendah.

Model pembelajaran multimedia yang bervariasi akan membantu guru menciptakan kondisi yang efektif pada saat kegiatan pembelajaran. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran cooperative learning tipe STAD. Pada model pembelajaran ini, siswa bekerjasama dalam satu kelompok belajar yang bersifat heterogen, setiap kelompok bertanggungjawab terhadap pemahaman konsep anggota kelompoknya, selanjutnya secara individual siswa akan diberikan soal kuis untuk mengukur pemahaman konsep. STAD menekankan siswa dalam satu kelompok dapat lebih termotivasi untuk saling membantu memahami materi yang belum dipahami dan saling bekerjasama untuk mencapai ketuntasan materi. Melalui model pembelajaran cooperative learning tipe STAD diharapkan siswa lebih termotivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, lebih mudah memahami materi pelajaran dan mampu bekerjasama dengan anggota kelompok untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka kerangka penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

C. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Suryani (2011) dengan judul "Implementasi Model Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division (STAD) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Siswa Kelas XI IPS SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta Tahun Ajaran 2010/2011", menyimpulkan bahwa: pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam mata pelajaran Akuntansi pada pokok bahasan kertas kerja dapat meningkatkan motivasi belajar Akuntansi siswa kelas XI IPS SMA Angkasa Adisutjipto yang dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi belajar Akuntansi. Sebelum pembelajaran kooperatif tipe STAD diterapkan, sebesar 47,4% siswa memiliki motivasi tinggi dan 52,6% siswa memiliki motivasi sedang. Pada siklus I sebesar 40% siswa memiliki motivasi

tinggi dan 60% siswa memiliki motivasi sedang, pada siklus II sebesar 70% siswa memiliki motivasi tinggi dan 30% siswa memiliki motivasi sedang dan setelah penerapan pembelajaran kooperatif, sebesar 73,7% siswa memiliki motivasi tinggi dan 26,3% siswa memiliki motivasi sedang. Hal tersebut menunjukkan terjadi peningkatan motivasi dari kategori sedang menjadi kategori tinggi pada siklus II. Penelitian Dyah Suryani dengan penelitian ini memiliki persamaan yaitu menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan motivasi belajar Akuntansi siswa. Perbedaannya terletak pada variabel penelitian. Pada penelitian Dyah Suryani menggunakan motivasi belajar sebagai variabel penelitian sedangkan pada penelitian ini menggunakan motivasi dan hasil belajar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Icha Dian Saraswati (2010) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran (Studi Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Muhammadiyah 2 Malang)". Kesimpulan penelitian adalah pembelajaran kooperatif tipe STAD secara umum telah dilaksanakan dengan baik. Siswa saling membantu, saling berinteraksi tatap muka, berdiskusi dengan guru dan teman, menyumbangkan skor untuk kelompok tenggang rasa, sopan dan mandiri. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi keterampilan kooperatif siswa. Pada pelaksanaan penelitian terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I sebesar 3,87% menjadi 4,07% dan hasil belajar siswa dari siklus I

sebesar 64,7% menjadi sebesar 94,1% pada siklus II. Peningkatan sebesar 29,4% tersebut menunjukkan ketuntasan belajar meningkat menjadi 32 siswa yang tuntas belajar. Penelitian Icha Dian Saraswati memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Perbedaannya adalah pada penelitian Icha Dian Saraswati diterapkan pada siswa kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Malang, sedangkan pada penelitian ini diterapkan pada siswa kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan.

3. Penelitian Mariana Purnawati (2011) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Student Team Achievement Division (STAD) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas XI Program Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SMA Kristen 1 Salatiga Tahun Ajaran 2010/2011". Kesimpulan penelitian yaitu, penerapan model pembelajaran tipe STAD dapat meningkatkan Keaktifan dan hasil belajar Akuntansi siswa. Keaktifan belajar meningkat dari 23,21% sebelum penerapan STAD menjadi 53,93% pada siklus I dan 75,35% pada siklus II. Peningkatan hasil belajar ditandai dengan ketuntasan kelas meningkat dari 35,71% sebelum penerapan STAD menjadi 89,29% pada siklus I dan 100% pada siklus II. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Mariana Purnawati dengan penelitian ini terletak pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaannya penelitian Mariana Purnawati mengukur

keaktifan belajar dan hasil belajar, sedangkan pada penelitian ini mengukur motivasi dan hasil belajar.

D. Hipotesis Tindakan dan Pertanyaan Penelitian

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

1. Implementasi model pembelajaran cooperative learning Tipe STAD dapat meningkatkan motivasi belajar multimedia siswa kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan.
2. Implementasi model pembelajaran cooperative learning tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar multimedia siswa kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan.

Sedangkan pertanyaan penelitian dalam penelitian ini yaitu, "Bagaimanakah respon siswa dalam Implementasi Model Pembelajaran cooperative learning tipe STAD untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan?"

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) yang dilakukan secara kolaboratif sehingga peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru multimedia dan partisipatif yaitu peneliti secara langsung terlibat dalam pelaksanaan penelitian langkah demi langkah. Penelitian ini dilakukan di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2 dimensi. Sesuai pernyataan Zainal Aqib, dkk (2009: 3), "Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuannya untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat".

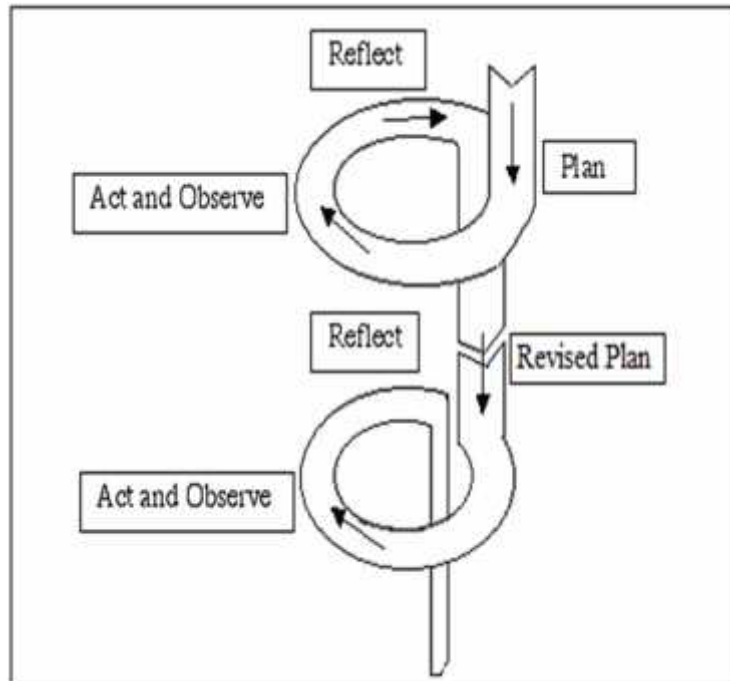
Berdasarkan Iskandar (2009: 23), Penelitian Tindakan Kelas juga memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Didasarkan pada masalah yang dihadapi guru dalam instruksional.
2. Adanya kolaborasi dalam pelaksanaannya.
3. Penelitian sekaligus sebagai praktisi yang melakukan refleksi.
4. Bertujuan memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas praktik instruksional.
5. Dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus.

Berdasarkan definisi tersebut, penelitian tindakan kelas dapat pula diartikan sebagai bentuk penelitian yang memerlukan tindakan untuk menanggulangi masalah dalam bidang pendidikan dan dilaksanakan di dalam kelas atau sekolah dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian yang dikembangkan oleh Model Spirral Kemmis & Mc Taggart. Menurut Kemmis dan Taggart yang dikutip dari Wiriadmadja (2009) adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Model Penelitian Tindakan Kelas menurut Model Spirral Kemmis & Mc Taggart.

Pada penelitian ini, dibagi menjadi dua siklus yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah refleksi awal antara guru dan peneliti terhadap langkah-langkah penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD, langkah-langkah pada tahap perencanaan mencakup:

- 1) Menyusun RPP dengan menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD.

- 2) Menyiapkan media/sumber pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan disesuaikan dengan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD.
- 3) Menyusun lembar kerja siswa dan soal kuis.
- 4) Menyiapkan instrumen-instrumen yang diperlukan dalam pembelajaran yang akan dilakukan, yang berupa test dan non-test. Instrumen test dinilai dari hasil pekerjaan siswa (evaluasi akhir siklus) sedangkan instrumen non-test dinilai berdasarkan pedoman observasi yang telah disusun oleh peneliti.

Guna mengurangi kelemahan dalam pelaksanaan tindakan, persiapan dalam perencanaan perlu dilakukan secara maksimal, sehingga kesulitan dalam pelaksanaan tindakan dapat diminimalkan.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, peneliti dan pengamat (observer), mengamati partisipasi siswa pada kegiatan pembelajaran di kelas, sedangkan guru melaksanakan desain pembelajaran seperti yang telah direncanakan. Namun, pada pelaksanaannya bersifat fleksibel, dapat berubah sesuai kondisi.

c. Tahap Observasi 1

Observasi dilakukan selama berlangsungnya pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Hal-hal yang perlu di observasi meliputi: observasi motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran secara individu maupun kelompok. Dalam tahap

observasi ini guru bisa dibantu oleh pengamat. Beberapa prinsip yang harus dipenuhi dalam observasi diantaranya:

- a. Perencanaan antara guru kelas dengan pengamat (observer).
 - b. Fokus observasi harus diterapkan bersama.
 - c. Peneliti dan pengamat membangun kriteria bersama.
 - d. Pengamat memiliki keterampilan mengamati, dan
 - e. Balikan hasil pengamat diberikan dengan segera.
- d. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan dengan cara diskusi antara guru dan peneliti untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilaksanakan, hambatan-hambatan yang muncul, dan melakukan penilaian terhadap hasil tindakan. Hasil refleksi digunakan untuk memperbaiki kegiatan pada siklus selanjutnya. Apabila tindakan pada siklus I belum menunjukkan hasil yang optimal, maka perlu dilakukan langkah perbaikan pada siklus selanjutnya.

2. Siklus II

- a. Tahap Revisi Perencanaan

Pada tahap revisi perencanaan dilakukan penyusunan rencana baru untuk memperbaiki hasil refleksi pada siklus I.

- b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini hampir sama dengan tahap pelaksanaan tindakan pada siklus I, guru melaksanakan desain pembelajaran sesuai yang direncanakan, materi yang diajarkan merupakan materi lanjutan siklus I.

c. Tahap Observasi II

Melakukan observasi selama proses pembelajaran di kelas, hal-hal yang diobservasi sama dengan siklus I.

d. Tahap Refleksi Siklus II

Refleksi pada siklus II dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil siklus I dengan siklus II. Apabila pada siklus ini telah terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, maka siklus tidak perlu diulang kembali.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jogonalan. Alasan peneliti memilih SMK Negeri 1 Jogonalan sebagai tempat penelitian yaitu; (1) di SMK Negeri 1 Jogonalan tersebut guru belum pernah menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD khususnya dalam pembelajaran multimedia di kelas XI multimedia; (2) SMK Negeri 1 Jogonalan merupakan SMK di Klaten yang masih menggunakan kurikulum KTSP 2006 untuk kelas XI dan kelas XII sehingga sesuai dengan materi yang akan diujicobakan oleh peneliti yaitu pembelajaran multimedia pada mata pelajaran animasi 2 dimensi.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 yaitu 30 Agustus 2016 – 20 September 2016.

D. Skenario Penelitian

Skenario penelitian berisi garis besar pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Bila dirasa sangat perlu dapat dipertimbangkan untuk dilakukan siklus selanjutnya.

E. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini menggunakan variabel tunggal yaitu: Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Multimedia Siswa. Adapun key term dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Multimedia

Hasil belajar multimedia merupakan suatu hasil belajar siswa baik dari ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang diperoleh melalui proses belajar multimedia yang dilakukan dalam waktu tertentu dan diketahui dengan adanya penilaian atau pengukuran berupa simbol, huruf, maupun angka. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang akan diukur hanya hasil belajar kognitif siswa saja berupa materi animasi 2 dimensi, sedangkan yang menjadi indikator hasil belajar adalah peningkatan hasil belajar siswa dari satu siklus ke siklus berikutnya dengan Kriteria Ketentuan Minimal yaitu 76.

2. Motivasi Belajar Multimedia

Motivasi belajar multimedia yaitu suatu keadaan dimana dari dalam diri siswa timbul suatu dorongan atau ketertarikan dalam pembelajaran multimedia. Dengan demikian, untuk memunculkan

suatu motivasi dalam diri siswa, pembelajaran harus menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa termotivasi dalam proses belajar mengajar yang ditunjukkan dari keterlibatan siswa untuk berpartisipasi aktif.

Motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Adapun motivasi ekstrinsik adalah hal keadaan yang datang dari luar individu siswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Indikator motivasi belajar siswa pada penelitian ini adalah apabila siswa dalam satu kelas mengalami peningkatan motivasi belajar atau rata-rata persentase motivasi belajar siswa dalam satu kelas berada pada skor tinggi, 65% X 84%.

3. Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD

Melalui pembelajaran kooperatif, siswa berada dalam suatu kelompok kecil yang terdiri dari berbagai siswa yang berbeda-beda kemampuan akademiknya. Model pembelajaran kooperatif ini merupakan suatu strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk saling bekerjasama dan saling membantu antar teman dalam kelompok untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Pembelajaran Cooperative Learning tipe STAD merupakan pembelajaran yang terdiri dari anggota kelompok yang heterogen saling bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap pemahaman suatu konsep atau informasi. Informasi yang diberikan merupakan informasi akademik

seederhana. Pemilihan topik dilakukan oleh guru. Model ini menggunakan suatu kuis untuk mengukur pemahaman konsep siswa.

F. Teknik dan Instrumen Penelitian

"Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah" (Arikunto, 2010: 203). Sugiyono (2010: 148) juga menjelaskan bahwa "instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, fenomena ini secara spesifik disebut variabel penelitian". Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan yaitu:

1) Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati siswa dalam pelaksanaan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD dalam proses pembelajaran. Aspek yang diamati dalam observasi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran multimedia dengan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD meliputi:

- a. Perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b. Motivasi siswa dalam diskusi kelompok.
- c. Motivasi dalam mengerjakan tugas kelompok.
- d. Motivasi dalam mengerjakan tugas individu.
- e. Motivasi untuk bekerjasama dalam kelompok.
- f. Motivasi dalam memperoleh penghargaan.

Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai aspek-aspek komponen

pelaksanaan pembelajaran di kelas pada waktu proses pembelajaran berlangsung tanpa mengganggu berjalannya kegiatan pembelajaran. Observasi menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil observasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai aspek-aspek komponen motivasi siswa melalui pelaksanaan pembelajaran cooperative learning tipe STAD dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Observasi dilakukan secara sengaja dengan mengamati secara langsung objek yang diteliti yaitu siswa dan guru. Pada penelitian ini, observasi digunakan peneliti untuk mengamati peningkatan motivasi, hasil belajar dan respon siswa selama berlangsungnya tindakan melalui metode pembelajaran cooperative learning tipe STAD pada mata pelajaran animasi 2 dimensi. Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan observasi sistematis, karena pengamat menggunakan lembar observasi sebagai pedoman dalam melaksanakan pengamatan pelaksanaan pembelajaran dan keaktifan siswa. Penyusunan lembar observasi menggunakan skala Likert dengan 4 kategori yaitu 1, 2, 3, 4. Pengelompokan kategori dibagi dari angka terkecil ke besar dengan ketentuan kategori negatif pada angka terkecil dan semakin besar angka, kategori menjadi semakin positif. Peneliti memberikan tanda () pada kolom sub indikator keaktifan, apabila siswa melakukan kegiatan yang yang tercantum pada lembar instrumen. Pengamatan pada lembar observasi ini dimulai dari awal hingga akhir proses pembelajaran berlangsung. Di akhir pembelajaran hasil pengamatan pada sub indikator keaktifan siswa dihitung jumlah

tanda () yang diberikan, kemudian dikelompokkan untuk mengetahui pada kategori 1, 2, 3, atau 4.

Tabel 5. Ketentuan Pengukuran Instrumen Observasi

Pernyataan bersifat positif	Pernyataan bersifat negatif	Skor
Sangat setuju	Tidak setuju	4
Setuju	Kurang setuju	3
Kurang setuju	Setuju	2
Tidak setuju	Sangat setuju	1

2) Angket Siswa

“Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, angket juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap pertanyaan yang diajukan” (Sugiyono, 2013).

Pengumpulan data berupa angket pada penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran yang telah diterapkan guna meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran multimedia. Angket tersebut akan dimodifikasi dengan empat alternatif jawaban, sehingga responden tinggal memberikan tanda () pada kolom jawaban yang disediakan.

Penyusunan angket pada penelitian ini adalah dengan menjabarkan setiap variabel penelitian ke dalam indikator-indikator

yang akan diukur. Dari indikator akan dijabarkan menjadi butir-butir pernyataan. Adapun kisi-kisi angket sebagai berikut:

Tabel 6. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar

No	Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah
1	Motivasi Belajar	Mengikuti diskusi di kelas dengan semangat	1,2,3,4,5	5
2		Keteraturan dalam belajar di kelas	6,7,8*	3
3		Menyelesaikan tugas tepat waktu	9,10*,11,12	4
4		Perhatian terhadap kegiatan pembelajaran di kelas	13,14*,15	3
5		Tidak mudah menyerah dalam mempelajari materi ajar	16,17,18*	3
6		Ketertarikan terhadap pembelajaran multimedia	19,20,21,22	4
7		Peran orangtua, sekolah, dan kelompok belajar terhadap pembelajaran multimedia	23,24,25,26*,27,28,29	7
Jumlah butir soal				29

*) Pertanyaan bersifat negatif

Tabel 7. Kisi-kisi Angket Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD

	Unsur Kooperatif	Indikator	Nomor Item	Jumlah
1	Saling ketergantungan positif	Bekerjasama dalam menyelesaikan kegiatan maupun tugas kelompok	1,2,3,4	4
		Saling mendukung antar anggota kelompok	5,6,7	3
2	Tanggungjawab perseorangan	Menyelesaikan tugas individu	8,9,10*	3
		Memahami materi yang disampaikan	11,12,13	3
3	Tatap muka	Berinteraksi dengan orang lain	14,15,16	3
4	Komunikasi antar anggota	Kemampuan berkomunikasi	17,18,19,20	4
5	Evaluasi proses kelompok	Kekompakan tim	21,22,23	3
Jumlah butir soal				23

*) Pertanyaan bersifat negatif

3) Tes Hasil Belajar

Teknik pengumpulan data dengan tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa selama proses pembelajaran pada mata

pelajaran animasi 2 dimensi menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD. Pada akhir tindakan pada tiap siklus siswa diberi lembar tes evaluasi, lembar tes evaluasi digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberi tindakan dengan menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD. Tes tersebut berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal, dan soal isian sebanyak 10 butir soal.

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Tes Evaluasi Siklus I

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	No Soal	Jumlah Soal
Memahami animasi stop-motion	Memahami konsep dan teori animasi 2 dimensi	Pengenalan Definisi Animasi	1, 16	2
		Pengenalan Penggunaan Animasi	2, 3, 4,	7
		Pengenalan Jenis-jenis Animasi 2 Dimensi	13, 16, 17, 18	
		Pengenalan Teknik Menciptakan Animasi	14, 15	2
		Pengenalan Teknik Film Animasi	8, 9, 10, 11, 12	5
		Animasi tradisional	5, 6, 7	3
		Menyimpan gambar dalam format yang telah di pilih	19, 20	2
Jumlah				20

Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Tes Evaluasi Siklus II

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	No Soal	Jumlah Soal
Memahami Animasi Komputer	Memahami teknik pembuatan obyek dalam teori animasi 2 dimensi	Pengenalan Animasi Komputer	1, 2, 3, 4, 5, 11	6
		Pengenalan Pengertian Flash	6, 7, 13	3
		Pengenalan Macromedia Flash	8, 9, 10, 12	4
		Pengenalan Kelebihan dan Kemampuan Flash	14, 16	2
		Pengenalan Toolbox Macromedia Flash	17, 18	2
		Pengenalan Jenis File Flash	15, 19, 20	3
Jumlah				20

4) Lembar catatan lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat atau merekam kejadian dan peristiwa selama proses belajar mengajar di dalam kelas di luar dari kriteria pengamatan yang telah dibuat dalam lembar observasi. Catatan lapangan digunakan untuk memuat kegiatan secara deskriptif. Kegiatan pencatatan lapangan dilakukan oleh peneliti selaku pengamat pada proses pembelajaran. Kegiatan yang ditulis pada catatan lapangan meliputi suasana kelas, interaksi antara siswa dengan siswa, interaksi antara siswa dengan guru, dan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung mulai dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan pembelajaran.

5) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai penguat data yang diperoleh selama kegiatan observasi berlangsung. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa data jumlah siswa, hasil belajar multimedia siswa, catatan lapangan, foto-foto pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, silabus, dan RPP.

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu:

1. Analisis Data Deskriptif Kuantitatif

Analisis dilakukan pada setiap aspek kegiatan, analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran. Langkah-langkah analisis dalam penelitian ini adalah:

- a. Berdasarkan data hasil observasi, nilai peningkatan motivasi pada tiap-tiap indikator diolah dengan menjumlahkan skor yang diperoleh untuk mengetahui nilai total perolehan peningkatan motivasi tiap indikator. Skor tersebut diperoleh dari penjumlahan pemberian nilai skala 1, 2, 3, atau 4 pada masing-masing indikator untuk setiap siswa.
- b. Setelah diperoleh nilai total peningkatan motivasi tiap indikator, langkah selanjutnya membandingkan dengan jumlah skor maksimal pada setiap aspek.
- c. Menghitung persentase peningkatan motivasi siswa dengan rumus:

$$P = \frac{S_{yda}}{J_{hs}} \times 100\%$$

2. Analisis Tes Hasil Belajar

Analisis tes hasil belajar siswa dilakukan dengan analisis data kuantitatif. Hasil belajar ditinjau dari hasil rata-rata nilai tes dan mengukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar siswa secara menyeluruh. Rata-rata nilai tes diperoleh dari penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah seluruh siswa yang ada dikelas, dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

\bar{X} rata-rata = Nilai rata-rata

x = Jumlah seluruh nilai siswa

N = Jumlah siswa (Suharsimi Arikunto, 2013 : 272)

Rumus untuk menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa yang telah mencapai KKM adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 76}{\sum \text{siswa satu kelas}} \times 100\%$$

(Agung Purwoko, 2001: 130)

Penilaian tingkat keberhasilan yang diperoleh siswa terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar kategori tinggi, sedang, dan rendah dijabarkan pada tabel 10.

Tabel 10. Kriteria Keberhasilan.

Presentase skor yang diperoleh	Kategori
85% × 100%	Sangat Tinggi
65% × 84%	Tinggi
55% × 64%	Sedang
35% × 54%	Rendah
0% × 34	Sangat Rendah

(Suharsimi Arikunto, 2009).

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan pada penelitian ini apabila siswa dalam satu kelas mengalami peningkatan motivasi dan hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD. Komponen yang menjadi indikator keberhasilan motivasi belajar siswa dan respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran apabila skor motivasi belajar siswa dan respon pelaksanaan pembelajaran siswa mengalami peningkatan dari satu siklus ke siklus berikutnya dan mencapai kategori tinggi yaitu 65%- 84%. Sedangkan yang menjadi indikator keberhasilan pada hasil belajar siswa adalah apabila siswa secara individual mengalami peningkatan hasil belajar dari satu siklus ke siklus berikutnya dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 76.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Umum

a. Deskripsi Lokasi Penelitian

SMK Negeri 1 Jogonalan semula bernama SMEA Negeri Gondang Winangun merupakan sebuah lembaga pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di kabupaten Klaten yang berdiri sejak 1968 dengan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 28/UKK3/1968 tanggal 6 Februari 1968. SMK Negeri 1 Jogonalan terletak di Jalan Raya Yogya-Solo tepatnya di Dukuh Tegalmas, Desa Prawatan, Kecamatan Jogonalan, Klaten. Sekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang kondusif untuk menunjang kegiatan belajar siswa dan merupakan sekolah dengan akreditasi A.

Lokasi SMK Negeri 1 Jogonalan cukup strategis, karena dapat dijangkau dengan menggunakan jenis kendaraan apapun. Meskipun sekolah ini berada dekat dengan jalan raya, tetapi karena letak ruang kelas cukup jauh dari pintu gerbang sekolah sehingga adanya kendaraan yang lalu-lalang di depan sekolah tidak menyebabkan kebisingan di ruang kelas.

SMK Negeri 1 Jogonalan mempunyai visi "Terwujudnya SMK Unggul Yang Menghasilkan Lulusan Berkarakter, Berwawasan Luas, Kompetitif Dan Mandiri". Sedangkan Misi SMK Negeri 1 Jogonalan adalah:

1. Meningkatkan kegiatan belajar mengajar yang bermutu yang berorientasi masa depan
2. Mewujudkan pelayanan prima dalam melaksanakan tugas
3. Mengembangkan diklat yang membekali siswa kreatif, inovatif, produktif dan mandiri
4. Mengembangkan iklim sekolah yang kondusif
5. Mengantisipasi tantangan global

Melalui visi dan misi ini, SMK Negeri 1 Jogonalan berharap agar siswanya peduli akan lingkungan dan kehidupan masyarakat sekitar dan menguasai teknologi terkini. SMK Negeri 1 Jogonalan mempunyai tujuan mewujudkan tradisi berprestasi dan berbudi pekerti.

b. Kondisi Umum Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan

Kelas XI multimedia merupakan salah satu kelas program multimedia pada jenjang kelas XI SMK Negeri 1 Jogonalan. Jumlah siswa kelas XI multimedia adalah 33 siswa yang terdiri dari 3 siswa putra dan 30 siswa putri. Ruang kelas XI multimedia terletak di ruang paling barat kompleks ruang kelas lainnya yang berdekatan dengan kantin sekolah. Kondisi ruang belajar kelas XI multimedia cukup memadai untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas. Sarana dan prasarana yang ada di ruang kelas diantaranya: 17 meja dengan masing-masing dua kursi untuk siswa, satu meja dan satu kursi untuk guru white board, penghapus, spidol, papan absen, gambar lambang garuda, gambar presiden dan wakil presiden serta buku administrasi kelengkapan siswa.

2. Deskripsi Data Khusus

a. Perencanaan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD

Guna mengatasi masalah pembelajaran multimedia yang terjadi di kelas XI multimedia yaitu kurang optimalnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2 dimensi, maka peneliti membuat perencanaan proses pembelajaran yang lebih menarik dan berbeda dari pembelajaran konvensional. Hal tersebut akan memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari dan meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran multimedia sehingga motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dapat meningkat.

Perencanaan pembelajaran multimedia yang dipilih dan cocok sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas adalah model pembelajaran cooperative learning tipe STAD. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kelompok yang melatih siswa untuk mampu bekerjasama dalam satu kelompok untuk meningkatkan pemahaman suatu konsep, melatih siswa untuk mampu menerima perbedaan latar belakang teman-temannya baik perbedaan akademik, suku, agama, maupun tingkat sosial, serta melatih keterampilan sosial siswa dalam hal menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat dan bekerja dalam kelompok.

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe, salah satunya adalah tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) yang

merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang sederhana dan mudah dilaksanakan. Pada tipe pembelajaran ini, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok belajar kemudian setiap anggota dalam satu kelompok saling membantu untuk mempelajari berbagai materi melalui tutoring. Guna mengukur pemahaman konsep siswa, secara individual siswa akan diberi kuis mingguan.

Berdasarkan pemaparan peneliti tentang model pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran multimedia ini, guru memberikan tanggapan positif. Selanjutnya guru dan peneliti sepakat menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD di kelas XI multimedia. Proses pembelajaran ini lebih menekankan pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2 dimensi. Untuk memudahkan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, sebelumnya peneliti dan guru menentukan batas materi yang akan dikaji. Setelah itu peneliti dibantu oleh guru menentukan jumlah kelompok dan anggota-anggota kelompok .

Selama pembelajaran peneliti berkolaborasi secara langsung dalam membimbing siswa. Tugas guru selama pembelajaran adalah menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan cara menyelesaikan penugasan yang harus dilakukan oleh setiap kelompok, memantau siswa dalam mengerjakan tugas kelompok, mengevaluasi kinerja kelompok. Tugas peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung adalah mengamati proses pembelajaran secara keseluruhan.

b. Penyusunan Rancangan Tindakan

Sebelum tindakan penelitian dilaksanakan, diperlukan suatu rancangan pembelajaran yang dibuat untuk mengoptimalkan jalannya penelitian tindakan kelas sehingga tujuan penelitian yaitu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dapat tercapai dengan optimal. Dalam hal ini rancangan tindakan yang disusun menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD.

Melalui hasil diskusi yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran multimedia, telah disepakati bahwa guru berperan sebagai pemberi informasi dan fasilitator selama proses kegiatan pembelajaran. Sedangkan peneliti dan observer (pengamat) secara bersama-sama bertugas mengamati motivasi siswa selama proses pembelajaran. Selanjutnya telah disepakati pula bahwa penelitian akan menerapkan pembelajaran cooperative learning tipe STAD yang direncanakan sebanyak dua siklus dengan kompetensi dasar. Setiap akhir siklus, peneliti selalu mengkaji dan mendiskusikan hasil tindakan yang diperoleh dengan guru sebagai tindakan refleksi dan sebagai tindakan dari kegiatan kolaborasi antara peneliti dan guru yang bersangkutan. Dari hasil refleksi maka akan dilakukan revisi sesuai dengan kebutuhan atas permasalahan yang muncul dalam penerapan tindakan tersebut.

B. Prosedur Penelitian

1. Kegiatan Pra Siklus

Pelaksanaan penelitian di SMK Negeri 1 Jogonalan dilaksanakan selama kurun waktu 1 bulan yaitu bulan akhir Agustus sampai dengan bulan akhir bulan September 2016. Sebelum penelitian tindakan kelas dilaksanakan, peneliti melakukan tahap pra tindakan pada tanggal 12 Juli 2016 dan tanggal 19 Juli 2016. Tahap pra siklus ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara dengan guru multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan diketahui terjadinya kesenjangan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran masih rendah, guru juga menyebutkan sebagian jumlah siswa dalam satu kelas masih kurang aktif. Proses kegiatan belajar mengajar masih menggunakan metode klasikal/konvensional, guru belum pernah menerapkan metode pembelajaran yang berbeda dikarenakan kurangnya pengetahuan guru tentang berbagai metode pembelajaran yang dapat dilakukan di kelas. Metode klasikal juga menyebabkan siswa tidak optimal dalam menerima materi yang dipelajari sehingga saat dilaksanakannya evaluasi belajar siswa, nilai yang diperoleh siswa tidak maksimal.

Dari data pra-siklus siswa pada Standar Kompetensi Animasi 2 Dimensi ke Dalam Sajian Multimedia di kelas XI Multimedia rata-rata nilai siswa pada satu kelas adalah 56,60. Jarak nilai pra-siklus masing-masing siswa yakni rentang 35 sampai dengan 80, sebanyak 5 siswa yang telah

mencapai KKM yaitu 76, sedangkan 28 siswa lainnya belum mencapai KKM. Dilihat dari persentase ketuntasan setiap siswa dalam satu kelas hanya 22,80 % dari total 33 siswa. Berikut adalah hasil pra-siklus siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Jogonalan.

Tabel 11. Daftar Nilai Pre-Test Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan

NO	NAMA	NILAI PRA-SIKLUS	KETERANGAN
1	Responden 1	80	TUNTAS
2	Responden 2	70	TIDAK TUNTAS
3	Responden 3	55	TIDAK TUNTAS
4	Responden 4	45	TIDAK TUNTAS
5	Responden 5	70	TIDAK TUNTAS
6	Responden 6	85	TUNTAS
7	Responden 7	80	TUNTAS
8	Responden 8	80	TUNTAS
9	Responden 9	40	TIDAK TUNTAS
10	Responden 10	65	TIDAK TUNTAS
11	Responden 11	40	TIDAK TUNTAS
12	Responden 12	35	TIDAK TUNTAS
13	Responden 13	80	TUNTAS
14	Responden 14	45	TIDAK TUNTAS
15	Responden 15	45	TIDAK TUNTAS
16	Responden 16	50	TIDAK TUNTAS
17	Responden 17	40	TIDAK TUNTAS
18	Responden 18	45	TIDAK TUNTAS
19	Responden 19	60	TIDAK TUNTAS
20	Responden 20	65	TIDAK TUNTAS
21	Responden 21	35	TIDAK TUNTAS
22	Responden 22	35	TIDAK TUNTAS
23	Responden 23	65	TIDAK TUNTAS
24	Responden 24	35	TIDAK TUNTAS
25	Responden 25	70	TIDAK TUNTAS
26	Responden 26	45	TIDAK TUNTAS
27	Responden 27	50	TIDAK TUNTAS
28	Responden 28	65	TIDAK TUNTAS
29	Responden 29	65	TIDAK TUNTAS
30	Responden 30	65	TIDAK TUNTAS
31	Responden 31	75	TIDAK TUNTAS
32	Responden 32	60	TIDAK TUNTAS
33	Responden 33	40	TIDAK TUNTAS
RATA-RATA KELAS		56,60	
NILAI TERTINGGI		80	
NILAI TERENDAH		35	
JUMLAH SISWA 76		5	
PERSENTASE KETUNTASAN		22,80 %	

2. Rencana Pelaksanaan Penelitian

Tahap persiapan penelitian bertujuan membuat rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian implementasi model pembelajaran cooperative learning tipe STAD untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran animasi 2 dimensi kelas XI multimedia. Rancangan tindakan yang dilakukan sebagai langkah-langkah di bawah ini:

- a. Mengamati kondisi awal pembelajaran di kelas multimedia sebelum diberi tindakan.

Melaksanakan pengamatan kegiatan belajar mengajar sebelum penelitian dimulai adalah hal penting yang harus dilakukan. Pengamatan dilaksanakan selama dua kali pertemuan dengan perijinan dari kepala sekolah dan guru kelas. Pengamatan pertama dilaksanakan tanggal 12 Juli 2016 dan pengamatan kedua dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2016.

Jumlah siswa di kelas penelitian secara keseluruhan adalah 33 siswa, namun saat dilaksanakan pengamatan tidak seluruh siswa hadir. Proses belajar mengajar berjalan normal seperti biasanya dengan model teacher centered atau terpusat pada guru. Sebagian besar siswa tidak tepat waktu memasuki ruangan kelas sehingga pelajaran dimulai tidak tepat pada waktunya. Saat guru menjelaskan pelajaran yang disampaikan, sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan. Selain itu, guru memberikan tugas, siswa belum memiliki kemandirian

yang cukup sehingga proses pengerjaan tugas masih dilakukan dengan saling mencontek. Guru pun sangat minim memberikan motivasi kepada siswa selama pelajaran berlangsung.

- b. Mengkomunikasikan kepada guru pengajar multimedia mengenai rencana penerapan cooperative learning tipe STAD dalam kelas.

Setelah peneliti mendapatkan izin untuk melaksanakan penelitian dari kepala sekolah dan guru kelas multimedia, peneliti melaksanakan komunikasi dengan guru kelas multimedia tentang rencana penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD selama penelitian. Guru menyepakati rencana rencana penggunaan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD tersebut meskipun belum pernah menerapkannya sebelum ini.

- c. Mendiskusikan materi yang akan disampaikan menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD selama 4 kali pertemuan.

Sesuai dengan silabus yang telah disusun oleh tim, materi yang akan diberikan kepada siswa di kelas penelitian adalah materi tentang animasi 2 dimensi. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti dan guru kelas multimedia menyusun rencana pembelajaran selama pelaksanaan penelitian. Pertemuan pertama materi akan berfokus membahas pengertian animasi 2 dimensi. Pertemuan kedua akan berfokus membahas jenis-jenis animasi 2 dimensi. Pertemuan ketiga

akan berfokus membahas sejarah animasi 2 dimensi. Pertemuan keempat berfokus membahas teknik pembuatan animasi 2 dimensi.

d. Menentukan Jadwal Penelitian dan Materi Pelajaran.

Setelah dilaksanakan diskusi dengan guru kelas multimedia, maka dibuat rencana jadwal penelitian. Penelitian dilaksanakan selama 4 kali pertemuan pada setiap hari Selasa sesuai dengan jadwal mata pelajaran multimedia yang telah dirancang oleh pihak sekolah. Jadwal tersebut didiskusikan dengan pihak guru mata pelajaran multimedia dan pihak wakil kepala sekolah bagian kurikulum. Rincian jadwal penelitian adalah sebagai berikut pada tabel 12.

Tabel 12. Rencana Jadwal Penelitian.

No	Pertemuan	Tanggal
1	Pertemuan pertama siklus I	30 Agustus 2016
2	Pertemuan kedua siklus I	6 September 2016
3	Pertemuan pertama siklus II	13 September 2016
4	Pertemuan kedua siklus II	20 September 2016

e. Menyusun Skenario Tindakan PTK.

Selama penelitian dilaksanakan, model pembelajaran cooperative learning tipe STAD dipraktikkan oleh guru mata pelajaran, bukan oleh peneliti. Maka dibuatlah skenario penelitian yang dapat dipahami dengan mudah dan dapat dipraktikkan dengan baik oleh guru. Hal mendasar yang digunakan dalam penyusunan skenario pembelajaran cooperative learning tipe STAD adalah adanya pemberian motivasi oleh guru kepada siswa, dan adanya masalah baru yang harus dipecahkan siswa. Masalah yang disajikan diharapkan

akan menimbulkan motivasi yang kuat bagi siswa selama belajar, selain itu diharapkan pula agar masalah tersebut dapat melatih kemandirian belajar siswa.

Skenario tindakan dibuat untuk mempermudah gerak peneliti dalam mengimplementasikan metode baru berupa model cooperative learning tipe STAD melalui guru mata pelajaran. Secara lengkap, skenario tindakan dari mulai pra penelitian hingga penelitian siklus II disertakan dalam lampiran.

f. Menyusun RPP sebagai kelengkapan mengajar.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sangat memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, sehingga penting untuk dibuat. Setelah RPP dibuat, maka guru menjalankan kegiatan mengajar sesuai dengan rancangan. Hal ini memudahkan guru untuk menerapkan model cooperative learning tipe STAD dalam setiap pertemuan.

g. Menyusun instrumen berupa tes hasil belajar siswa.

Tes hasil belajar bermanfaat untuk melihat perubahan hasil belajar siswa selama proses penelitian dilaksanakan. Tes hasil belajar yang dirancang berupa 10 soal isian. Soal tersebut dirancang untuk dikerjakan pada pertemuan kedua pada setiap siklus. Selain dikerjakan oleh kelas penelitian, soal tersebut juga diujicobakan pada kelas lain untuk memudahkan analisis butir soal. Setelah dilaksanakan analisis butir soal. Kemudian tes dilaksanakan kembali di pertemuan

keempat dengan soal yang telah diacak urutan nomornya dan telah diperbaiki berdasarkan hasil analisis reliabilitas butir soal.

- h. Menyusun instrumen berupa lembar observasi motivasi belajar.

Inti dari proses penelitian tindakan kelas adalah pada pengamatan atau observasi kelas, maka pelaksanaan penelitian dititikberatkan pada pelaksanaan pengamatan atau observasi proses belajar siswa. Hal spesifik yang diamati adalah motivasi dan kemandirian siswa. Observasi dilaksanakan oleh dua orang observer agar dapat mengobservasi lebih detail.

C. Hasil Penelitian

1. Siklus 1

- a. Pertemuan Pertama

- 1) Hasil Tahap Perencanaan

Sebelum pelaksanaan penelitian pada pertemuan pertama siklus I, peneliti mematangkan kembali persiapan dan kelengkapan mengajar penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD, diantaranya mempersiapkan RPP mata pelajaran animasi 2 dimensi pada KD Animasi 2 Dimensi siklus I untuk 2 kali pertemuan, pertemuan pertama materi pokok pengertian animasi 2 dimensi, pertemuan ke dua Jenis-jenis animasi 2 dimensi, setiap pertemuan selama 180 menit dengan pembagian kegiatan antara lain: pendahuluan yang terdiri dari pengondisian siswa hingga pemberian apersepsi oleh guru 15 menit,

kegiatan inti yang terdiri dari penjelasan materi hingga menentukan kelompok siswa 90 menit dan untuk presentasi hasil kerja siswa dalam kelompok 30 menit, serta penutup yang terdiri dari refleksi materi hingga berdoa selesai pembelajaran 45 menit. Media pembelajaran berupa powerpoint dengan materi pengertian animasi 2 dimensi yang telah disesuaikan dengan konsep materi pada RPP siklus I pertemuan 1, soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal untuk di jawab oleh masing-masing siswa setelah di bagikan kelompok, instrumen observasi motivasi belajar siswa, lembar observasi instrumen motivasi belajar dan respon siswa terhadap model pembelajaran cooperative learning tipe STAD, kartu nama pada masing-masing siswa, dan alat dokumentasi berupa kamera.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 30 Agustus 2016 dimulai pukul 08.310 – 11.45 WIB. Materi yang disampaikan pada pertemuan ini adalah Pengertian Animasi 2 Dimensi. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ini adalah sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dilaksanakan pada pukul 08.30, diawali dengan pengkondisian kelas dan siswa sebelum pembelajaran dimulai. Saat semua siswa telah duduk dikursi masing-masing, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. Siswa menjawab salam guru,

setelah itu guru melakukan presensi kehadiran siswa untuk memeriksa apakah ada siswa yang tidak hadir. Dari hasil presensi siswa kelas XI multimedia yang berjumlah 33 siswa, terdapat 30 siswa yang hadir (2 siswa tidak masuk karena izin dan 1 siswa tidak masuk karena sakit). Kemudian guru memberikan penjelasan mengenai maksud kehadiran peneliti bersama rekan observer untuk melaksanakan penelitian selama 4 minggu kedepan. Guru mempersilahkan peneliti dan observer untuk memperkenalkan diri kepada siswa dan maksud penelitian.

Peneliti dibantu observer membagikan kartu nama untuk memasang kartu nama pada baju depan bagian dada agar peneliti dan observer lebih mudah mengamati siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu guru menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari ini. Untuk mengawali materi guru memberikan motivasi kepada siswa agar aktif saat pelajaran berlangsung, siswa yang aktif akan mendapat poin dari peneliti dan observer yang akan dimasukkan pada penilaian guru. Kemudian guru memberikan apersepsi dengan pertanyaan "Ada yang tahu pengertian animasi 2 dimensi?", hanya ada 3 siswa yang memberikan jawaban sepengetahuan mereka. Kemudian guru memberikan jawaban secara singkat dan mengaitkan pendapat dari beberapa siswa yang akan dipelajari pada hari ini. Sebelum guru memberikan

materi, guru terlebih dahulu menyampaikan dan menjelaskan secara singkat model pembelajaran cooperative learning tipe STAD yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Guru mulai menyampaikan materi pelajaran yang disajikan dengan powerpoint, materi pertama yang disampaikan adalah pengertian animasi 2 dimensi. Peneliti dan observer mengamati keaktifan siswa pada proses pembelajaran. Pada saat guru menjelaskan materi pelajaran peneliti dan observer mendapati 12 siswa masih banyak yang asik sendiri mengobrol dengan teman sebangku dan sebelahnya. Sebanyak 9 siswa tidak mencatat materi, pada saat guru menjelaskan materi pelajaran semua siswa dalam satu kelas diselingi dengan membuka internet, youtube, dan bermain game. Setelah guru selesai memberikan penjelasan, guru memberikan tanya jawab tentang materi animasi 2 dimensi. Berdasarkan hasil tanya jawab, terdapat 4 siswa dari 30 siswa (2 siswa tidak masuk karena izin dan 1 siswa tidak masuk karena sakit) yang berani untuk mengungkapkan pendapatnya. Berdasarkan pertanyaan tersebut peneliti mendapatkan gambaran awal tentang pemahaman siswa terhadap materi animasi 2 dimensi, dapat diasumsikan 4 siswa tersebut cukup memahami materi animasi 2 dimensi. 7 siswa terlihat kurang begitu tertarik dengan materi

animasi 2 dimensi, terbukti dari sikap mereka yang cenderung bermain sendiri tanpa menghiraukan materi yang disampaikan guru.

Saat guru selesai menjelaskan materi dan memberikan sesi tanya jawab, siswa yang berjumlah 30 siswa dibagi ke dalam 6 kelompok yang terdiri dari siswa dengan latar belakang heterogen dan kemampuan yang berbeda. Sejumlah 6 kelompok terdiri dari masing-masing 5 siswa. Setelah \pm 10 menit guru menginstruksikan siswa untuk menutup catatannya, guru dibantu peneliti dan observer membagikan LKS pada masing-masing siswa di setiap kelompok kemudian siswa menjawab soal perseorangan tentang materi yang telah di sampaikan, dan setiap siswa tidak boleh saling membantu satu sama lain.

Setelah siswa menyelesaikan soal secara perseorangan, dilanjutkan guru memberikan sebuah masalah untuk dipecahkan oleh siswa secara berkelompok. Siswa harus bekerjasama untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Adanya masalah yang disajikan membuat siswa berpikir untuk tidak sekedar menyelesaikan tugas sekolah atau mendapatkan nilai angka, namun terdorong untuk memecahkan masalah yang tersaji. Beberapa siswa melakukan kerjasama dengan baik, beberapa lagi merasa kebingungan untuk menyelesaikan masalah dan mencari cara memecahkan masalah mereka. Ada yang saling bekerjasama, ada pula yang lebih dominan kerjanya dibandingkan teman satu

kelompoknya. Setelah itu ditentukan hasil pemecahan masalah yang sudah dibahas bersama, menghasilkan sebuah solusi yang tepat yang kemudian akan dipresentasikan oleh salah satu siswa dalam kelompok.

Guru memberikan instruksi setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pemecahan masalah yang sudah dilakukan bersama dengan salah satu perwakilan siswa dalam kelompok. Dalam melakukan presentasi dilakukan sesi tanya jawab yang diikuti oleh kelompok lain agar pembahasan dan pemecahan masalah bisa dilakukan oleh semua siswa demi mencapai kesepahaman yang sama.

c) Kegiatan Penutup

Ketika presentasi selesai, guru memberikan bimbingan bagaimana cara menyelesaikan masalah dengan baik kepada siswa yang merasa kesulitan. Guru mengoreksi dan memberikan ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa pada tiap kelompok dengan mengajak diskusi antar siswa dan guru, ketika guru mengulas jawaban siswa didalam kelas menjadi gaduh.

Kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Selanjutnya guru memberikan reward penghargaan kepada siswa yang mewakili dalam sebuah kelompok dan yang akan diakumulasikan ke dalam kelompok. Setelah itu guru memberikan gambaran tentang materi pada pertemuan berikutnya

yaitu Jenis-jenis Animasi 2 Dimensi. Kemudian pembelajaran ditutup dengan membaca doa, guru meminta salah satu siswa memimpin doa. Pembelajaran ditutup pada pukul 11.45

3) Tahap Observasi

Pada pertemuan pertama siklus I, guru telah menerapkan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD dengan baik mulai dari awal hingga akhir pembelajaran mulai dari penjelasan materi, pelaksanaan dalam membagi kelompok, mengawasi masing-masing siswa dalam menjawab LKS di setiap kelompoknya, dan melihat keaktifan siswa dalam mempresentasikan dan mengungkapkan pendapat terhadap hasil pemecahan masalah bersama dalam penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD. Namun pada pertemuan pertama siswa masih belum terbiasa dengan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD ini. Pada saat guru menjelaskan materi pelajaran siswa yang duduk dibangku sebelah kiri, sebagian ditengah dan dibangku belakang lebih banyak yang asik sendiri dengan komputernya masing-masing dan mengobrol dengan teman sebelahnya. Sedangkan bangku yang berada disebelah kanan dan bangku depan lebih aktif memperhatikan penjelasan guru. Namun semua siswa masih diselingi membuka internet, bermain game, dan melihat youtube.

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan dari hasil observasi pertemuan pertama, berikut ini rincian-rincian yang dimaksud :

- a) Siswa belum terbiasa dalam pelaksanaan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD.
- b) Ketika guru menjelaskan materi, siswa masih kurang memperhatikan, masih banyak siswa yang belum fokus mengikuti pembelajaran, seperti mengobrol dengan teman sebelahnya, membuka internet, bermain game, dan membuka youtube.
- c) Ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, siswa masih banyak yang tidak mencatat.
- d) Suasana pembelajaran masih gaduh ketika guru menjelaskan materi.
- e) Siswa mencoba untuk mencontek jawaban dari kelompok lain dan dari teman di sampingnya, dikarenakan soal pertanyaan yang sama.
- f) Saat menjawab LKS yang diberikan kepada setiap masing-masing anggota kelompok, hampir banyak siswa yang tidak tuntas dalam menjawab soal-soalnya

b. Pertemuan Kedua

1) Hasil Tahap Perencanaan

Sebelum pelaksanaan penelitian pada pertemuan kedua siklus I, peneliti mempersiapkan kelengkapan mengajar penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD, diantaranya

mempersiapkan RPP mata pelajaran animasi 2 dimensi pada KD Animasi 2 Dimensi siklus I untuk 2 kali pertemuan, pertemuan pertama materi pokok pengertian animasi 2 dimensi, pertemuan ke dua Jenis-jenis animasi 2 dimensi, setiap pertemuan selama 180 menit dengan pembagian kegiatan antara lain: pendahuluan yang terdiri dari pengkondisian siswa hingga pemberian apersepsi oleh guru 15 menit, kegiatan inti yang terdiri dari penjelasan materi hingga menentukan kelompok siswa 90 menit dan untuk presentasi hasil kerja kelompok 30 menit, serta penutup yang terdiri dari refleksi materi hingga berdoa selesai pembelajaran 45 menit. Media pembelajaran berupa powerpoint dengan materi pengertian animasi 2 dimensi yang telah disesuaikan dengan konsep materi pada RPP siklus 1 pertemuan 2, soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal untuk di jawab oleh masing-masing siswa setelah di bagikan kelompok, instrumen observasi motivasi belajar siswa, lembar observasi instrumen motivasi belajar dan respon siswa terhadap model pembelajaran cooperative learning tipe STAD, kartu nama pada masing-masing siswa, dan alat dokumentasi berupa kamera.

Pelaksanaan siklus I pertemuan 2 direfleksikan dari siklus I pertemuan I. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan supaya proses pembelajaran siklus I pertemuan 2 berjalan lebih baik dari pertemuan sebelumnya sekaligus agar dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, persiapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a) Guru mengingatkan kembali kepada siswa tentang penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD untuk diterapkan kembali pada pertemuan berikutnya.
- b) Guru lebih memotivasi siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran, peneliti dan observer ikut menegur apabila ada siswa yang bermain game, membuka internet dan youtube yang tidak berhubungan dengan pelajaran.
- c) Ketika guru menjelaskan materi pelajaran peneliti dan observer diminta untuk memantau dan mengarahkan siswa agar lebih fokus memperhatikan penjelasan guru dan mencatat materi yang disampaikan tersebut.
- d) Guru lebih mengarahkan siswa agar lebih mandiri dalam menjawab soal-soal. Peneliti dan observer ikut mendampingi agar siswa tidak melihat atau melirik jawaban temannya.
- e) Untuk mengatasi kegaduhan dalam kelas ketika penjelasan materi, guru perlu menegur dan mengkondusifkan kelas.
- f) Peneliti membuat soal yang berbeda dari pertemuan sebelumnya dan ditampilkan di slide powerpoint. Selain itu guru juga mengkondisikan pandangan siswa tetap fokus pada soal masing-masing dan mengurangi poin siswa yang memberikan jawaban.

2) Tahap Pelaksanaan

Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan hari Selasa, 6 September 2016 pada pukul 08.30 sampai dengan pukul 11.45 sesuai jadwal

pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia. Materi untuk pertemuan kedua siklus I adalah Jenis-jenis Animasi 2 Dimensi. Langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Pembelajaran dimulai pukul 08.30, diawali dengan pengkondisian kelas serta siswa guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. Selanjutnya guru melakukan presensi kehadiran siswa, berdasarkan presensi kehadiran 31 siswa hadir (dua siswa tidak masuk karena sakit). Sebelum pembelajaran, guru memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Guru kemudian menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari itu. Materi yang akan disampaikan pada pertemuan ini adalah Jenis-jenis Animasi 2 Dimensi. Guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan pada pertemuan lalu. Kemudian materi pada pertemuan lalu dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. Sebelum menuju kegiatan inti, guru menyampaikan kepada siswa bahwa hari ini dan 2 minggu kedepan masih menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD seperti pertemuan kemarin. Disamping itu peneliti dibantu observer membagikan kartu nama dan menginstruksikan didada depan baju siswa. Guru terlebih

dahulu memerintahkan siswa untuk mencatat poin-poin penting materi yang akan disampaikan pada kegiatan inti.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti diawali dengan guru memberikan pertanyaan "Apakah ada yang tahu jenis-jenis animasi 2 dimensi apa saja?" Ada 3 siswa yang menjawab dengan sepengetahuan mereka, selain itu siswa lainnya masih sibuk dengan komputernya sendiri. Selanjutnya guru mulai menjelaskan materi Jenis-jenis Animasi 2 Dimensi. Guru menjelaskan dan menunjukkan jenis-jenis animasi 2 dimensi pada slide power point di depan kelas. Peneliti dibantu observer berkeliling membantu siswa yang mengalami kesulitan dan kurang memahami saat materi yang dijelaskan oleh guru.

Setelah itu guru melanjutkan menjelaskan materi dan memberikan contoh kepada siswa tentang jenis-jenis animasi 2 dimensi dan untuk 15 menit guru menutup slide powerpoint untuk sementara. Guru meminta perwakilan dari siswa untuk maju kedepan kelas untuk menjawab pertanyaan tambahan dari guru, yang dimana apabila ada siswa tertarik ingin maju dan menjawab pertanyaan dari guru dan menjelesakn sedikit penjelasan yang telah di sampaikan, siswa tersebut akan mendapat poin tambahan. Ada 3 siswa yang tertarik maju kedepan kelas dan menjawab pertanyaan dari guru, setelah itu guru melanjutkan kembali materi yang disampaikan. Ketika guru menjelaskan materi pelajaran sebanyak

10 siswa dalam kelas yang sama sekali tidak mencatat, selain itu sebanyak 19 siswa masih diselingi mengobrol dengan teman sebelahnya, membuka internet, dan membuka youtube yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran.

Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi pelajaran jika ada yang belum paham. Karena tidak ada yang bertanya guru menunjuk dua siswa dibangku belakang tentang apa saja jenis-jenis animasi 2 dimensi, kedua siswa tersebut menjawab dengan dibisikan jawaban oleh temannya. Setelah semua materi selesai dijelaskan guru membentuk kelompok dan membagi menjadi 10 kelompok, 1 kelompok ada yang terdiri 9 kelompok terdiri dari 3 siswa dan 1 kelompok terdiri dari 4 siswa dengan cara berhitung 1 sampai 4 dimulai dari bangku paling belakang dan berlanjut ke bangku paling depan. Saat pembagian kelompok siswa didalam kelas menjadi gaduh karena ada yang ingin satu kelompok kepada teman lainnya.

Setelah kelompok dibagi, guru menanyakan kepada siswa "Ada yang sudah paham dari materi yang sudah di jelaskan?" ada sebagian siswa menjawab "Sudah" ada sebagian juga menjawab "belum". Sebelum guru memberikan penilaian, guru meminta siswa lain dalam satu kelompoknya untuk memberi masukan terhadap materi yang sudah di jelaskan dan sebaliknya oleh siswa pada kelompok lain menanyakan masukan oleh peneliti dan observer.

Kemudian guru menginstruksikan siswa untuk mematikan komputer dan memberikan kesempatan kepada siswa selama \pm 10 menit untuk berdiskusi, membaca, dan mempelajari kembali materi yang telah diberikan melalui buku catatan siswa masing-masing. Pada kegiatan ini sebanyak 15 siswa dalam kelompoknya masih ada yang asik sendiri membuka handphone dan mengajak ngobrol dengan siswa dari kelompok lainnya. Peneliti dan observer menegur siswa yang bermain handphone dan mengarahkan siswa untuk fokus. Setelah \pm 10 menit guru menginstruksikan siswa untuk menutup buku catatan, guru dibantu peneliti dan observer membagikan LKS pada masing-masing siswa di setiap kelompok.

Ketika semua siswa dalam kelompok telah terkondisikan, siswa diminta untuk menjawab LKS yang telah di bagikan. Dari beberapa siswa yang menjawab, masih ada yang mencoba mencuri-curi pandangan dengan meminta jawaban dari teman satu kelompoknya, dan masih ada dari beberapa kelompok mencoba berbisik-bisik memberikan jawaban dan ada juga siswa lain yang terang terang-terangan memberikan jawaban.

Setelah siswa menyelesaikan soal secara perseorangan, dilanjutkan guru memberikan sebuah masalah "mencari contoh jenis-jenis animasi 2 dimensi dalam kehidupan sehari-hari" untuk dipecahkan oleh siswa secara berkelompok. Siswa harus bekerjasama untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh

guru. Beberapa siswa melakukan kerjasama dengan baik, beberapa lagi merasa kesulitan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Ada yang saling bekerjasama, ada pula yang lebih dominan kerjanya dibandingkan teman satu kelompoknya. Setelah itu ditentukan hasil pemecahan masalah yang sudah dibahas bersama, menghasilkan sebuah solusi yang tepat yang kemudian akan dipresentasikan oleh salah satu siswa dalam kelompok.

Guru memberikan instruksi setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pemecahan masalah yang sudah dilakukan bersama dengan salah satu perwakilan siswa dalam kelompok. Dalam melakukan presentasi dilakukan sesi tanya jawab yang diikuti oleh kelompok lain agar pembahasan dan pemecahan masalah bisa dilakukan oleh semua siswa demi mencapai kesepahaman yang sama.

c) Kegiatan Penutup

Ketika presentasi selesai, guru memberikan bimbingan bagaimana cara menyelesaikan masalah dengan baik kepada siswa yang merasa kesulitan. Guru mengoreksi dan memberikan ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa pada tiap kelompok dengan mengajak diskusi antar siswa dan guru, ketika guru mengulas jawaban siswa didalam kelas menjadi gaduh.

Kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Selanjutnya guru memberikan reward

penghargaan kepada siswa yang mewakili dalam sebuah kelompok dan yang akan diakumulasikan ke dalam kelompok. Setelah itu guru memberikan gambaran tentang materi pada pertemuan berikutnya yaitu Jenis-jenis Animasi 2 Dimensi. Kemudian pembelajaran ditutup dengan membaca doa, guru meminta salah satu siswa memimpin doa. Pembelajaran ditutup pada pukul 11.45

3) Tahap Observasi

Dari hasil observasi pada pertemuan kedua siklus I, siswa semakin terbiasa belajar dengan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD. Jumlah siswa yang termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar mulai bertambah walaupun beberapa siswa perannya dalam pembelajaran belum terlihat secara signifikan. Saat guru menjelaskan materi pelajaran perhatian siswa mulai terfokus meskipun masih terdapat siswa yang diselingi dengan kegiatan lain seperti mengobrol dan membuka internet yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Adanya perbaikan yang dilakukan dalam perencanaan pembelajaran terlihat mengalami peningkatan dari semua aspek keaktifan. Saat menjawab soal setelah di bagikan kelompok, siswa dalam satu kelompoknya masih mencoba memberikan jawaban.

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Peneliti dan teman sejawat yang berperan sebagai pengamat (observer), pengamat turut membantu guru dalam mengkondisikan siswa dan membantu tercapainya kegiatan belajar mengajar yang

efektif. Pengamatan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran multimedia dengan penerapan pembelajaran cooperative learning tipe STAD, sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Presentase Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Jumlah Skor	
		Pertemuan I	Pertemuan II
a)	Perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	80	82
b)	Motivasi siswa dalam diskusi kelompok	85	94
c)	Motivasi dalam mengerjakan tugas kelompok	80	87
d)	Motivasi dalam mengerjakan tugas individu	81	84
e)	Motivasi untuk bekerjasama dalam kelompok	91	95
f)	Motivasi dalam memperoleh penghargaan	83	87
Skor total yang diperoleh		500	522
Skor maksimal		744	744

Nilai presentase pengamatan pada siklus I adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \% \text{ motivasi belajar} &= \frac{\text{Skor total yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{(500 + 522) / 2}{744} \times 100\% \\
 &= \frac{511}{744} \times 100\% \\
 &= 68,7\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 13, dapat dinyatakan bahwa motivasi belajar siswa pada siklus I menunjukkan hasil yang cukup optimal, telah terjadi peningkatan rata-rata skor kelas sebesar 22 poin dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Persentase skor motivasi belajar juga menunjukkan skor tinggi karena berada pada rentang skor 65% X 84% yang mana X adalah % motivasi belajar siswa sebesar 68,7%. Skor

tersebut diperoleh dari jumlah skor total yang diperoleh pada pertemuan pertama dan kedua yang selanjutnya dibagi dengan jumlah skor maksimal.

Pada akhir penelitian siklus I pertemuan ke 2, dilaksanakan evaluasi hasil belajar siswa (post-test) untuk mengukur pemahaman siswa. Evaluasi hasil belajar dilaksanakan dalam bentuk 10 soal isian. Saat evaluasi post-test berlangsung beberapa siswa terlihat mencoba mencontek jawaban dari teman namun di tegur oleh guru.

Berdasarkan hasil post-test terdapat 5 siswa yang nilainya masih di bawah KKM, sedangkan sebanyak 28 siswa telah mencapai KKM. Hasil siklus I selengkapnya akan disajikan dalam pembahasan.

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada pertemuan kedua siklus I, masih didapati permasalahan yang terjadi didalam pembelajaran. Berikut merupakan permasalahan yang ditemukan saat penelitian pertemuan kedua siklus I :

- a) Ketika guru menjelaskan materi pelajaran, masih dijumpai siswa yang kurang memperhatikan dan masih diselingi oleh kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran.
- b) Selain itu siswa masih kurang aktif dalam mencatat poin-poin penting yang disampaikan guru, didapati siswa yang tidak mencatat dan beberapa siswa yang mencatat dengan meminjam catatan teman.

- c) Ketika materi disampaikan, beberapa siswa masih sering diselingi kegiatan lain seperti mengobrol dengan teman ataupun kelompok lain.
- d) Kegaduhan didalam kelas belum teratasi dengan baik ketika pembelajaran cooperative learning tips STAD berlangsung.
- e) Masih banyak siswa menjawab dengan jawaban yang salah serta terdapat anggota dalam kelompoknya berusaha memberikan jawaban pada anggota kelompok yang lain.
- f) Beberapa siswa didapati bekerja sama saat dilaksanakannya evaluasi hasil belajar (post-test).

2. Siklus II

a. Pertemuan Pertama

1) Hasil Tahap Perencanaan

Pelaksanaan penelitian pada siklus II hampir sama dengan siklus I. Sebelum dimulai pelaksanaan penelitian, peneliti mempersiapkan perangkat pendukung pembelajaran mulai dari mempersiapkan RPP mata pelajaran animasi 2 dimensi pada KD Animasi 2 Dimensi siklus II untuk 2 kali pertemuan, pertemuan pertama materi Sejarah Animasi 2 Dimensi, pertemuan ke dua Teknik Pembuatan animasi 2 dimensi, setiap pertemuan selama 180 menit dengan pembagian kegiatan antara lain: pendahuluan yang terdiri dari pengkondisian siswa hingga pemberian apersepsi oleh guru 15 menit, kegiatan inti yang terdiri dari penjelasan

materi hingga menentukan kelompok siswa 90 menit dan untuk presentasi hasil kerja kelompok 30 menit, serta penutup yang terdiri dari refleksi materi hingga berdoa selesai pembelajaran 45 menit. Media pembelajaran berupa powerpoint dengan materi Sejarah Animasi 2 Dimensi yang telah disesuaikan dengan konsep materi pada RPP siklus II pertemuan 1, soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal untuk di jawab oleh masing-masing siswa setelah di bagikan kelompok, instrumen observasi motivasi belajar siswa, lembar observasi instrumen motivasi belajar dan respon siswa terhadap model pembelajaran cooperative learning tipe STAD, kartu nama pada masing-masing siswa, dan alat dokumentasi berupa kamera. Media mengajar berupa power point materi Sejarah Animasi 2 Dimensi yang telah disesuaikan dengan konsep materi pada RPP siklus II pertemuan 1, LKS, Soal Post Test, soal pertanyaan tambahan, dan alat dokumentasi. Peneliti bersama guru mempertimbangkan hal-hal yang harus diperbaiki dari pelaksanaan selama siklus I dan menerapkannya pada siklus II agar hasil yang diperoleh dapat meningkat dari siklus I. Berdasarkan refleksi pada siklus I, perbaikan perencanaan pada siklus II adalah :

- a) Guru menegur siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi dan melarang siswa melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran.
- b) Guru memotivasi siswa untuk mencatat poin-poin penting materi yang disampaikan guru baik mencatat sendiri maupun meminjam

catatan milik temannya. Siswa yang tidak mau mencatat diperintahkan guru untuk keluar dari kelas dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru dengan 1 kertas hvs penuh.

- c) Guru lebih mengarahkan siswa agar mandiri dalam pengerjaan soal. Peneliti dan observer ikut mendampingi agar siswa terfokus dalam menjawab soal-soal yang diberikan secara individu pada kelompoknya masing-masing. Guru sesekali berkeliling ke masing-masing kelompok untuk mengetahui perkembangan dan membimbing siswa apabila mengalami kesulitan dalam belajar.
- d) Peneliti dan observer diminta untuk mengarahkan siswa agar fokus pada pembelajaran cooperative learning tipe STAD berlangsung dan mengingatkan siswa yang gaduh untuk tetap tenang. Guru perlu mengkondisikan siswa untuk menghadapkan pandangan tetap ke depan supaya perhatian siswa penuh pada penjelasan guru.
- e) Guru memberikan masukan kepada siswa agar lebih giat belajar, memperhatikan guru saat penjelasan materi berlangsung. Guru juga lebih banyak menanyakan siswa kepada materi yang belum paham dan meminta siswa untuk mencatat materi yang disampaikan. Soal pertanyaan dibuat berbeda dari pertemuan sebelumnya.
- f) Guru, peneliti, dan observer bekerjasama untuk mengawasi siswa ketika pengerjaan post-test lebih ketat dan memperingatkan siswa yang melakukan kerja sama.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Selasa, 13 Oktober 2016 pada pukul 08.30 sampai dengan pukul 11.45. Materi yang akan diajarkan pada siklus II ini adalah Sejarah Animasi 2 Dimensi. Langkah-langkah pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan hari Selasa, 13 Oktober 2016 pada pukul 08.30, diawali dengan pengkondisian kelas serta siswa guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. Selanjutnya guru melakukan presensi kehadiran siswa dan meninstruksikan siswa untuk memasang kartu nama pada bagian depan dada siswa, berdasarkan presensi kehadiran 31 siswa yang hadir (2 siswa tidak masuk karena izin dan sakit). Guru kemudian menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari itu. Materi yang akan disampaikan pada pertemuan ini adalah Sejarah Animasi 2 Dimensi. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Guru juga memberikan masukan kepada siswa untuk fokus memperhatikan dan mencatat materi yang disampaikan agar dengan mudah menjawab soal. Guru juga mengingatkan siswa untuk menjaga kegaduhan didalam kelas. Selanjutnya guru memberikan apersepsi

dengan mengajak siswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti diawali guru dengan menampilkan materi tentang Sejarah Animasi 2 Dimensi. Guru memberikan penjelasan sedikit dan menanyakan kepada siswa "Apakah ada yang tahu sejarah animasi 2 dimensi?", ada beberapa siswa yang menjawab asal dan ada juga siswa yang menjawab dengan sepengetahuan mereka. Selanjutnya jawaban dari siswa tersebut dikaitkan oleh guru menjelaskan yang ditampilkan pada slide powerpoint. Saat guru selesai menjelaskan materi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. Guru juga menunjuk 2-3 siswa untuk menjawab materi yang disampaikan.

Selama guru menjelaskan materi, 15 siswa dibangku belakang masih banyak diselingi kegiatan lain selain itu semua siswa dalam satu kelas mencatat poin-poin yang disampaikan namun beberapa siswa masih sedikit mencatat dan meminjam catatan teman. Selanjutnya guru membentuk kelompok belajar dengan membagi menjadi 10 kelompok dengan berhitung 1-4 dari bangku belakang sebelah kiri kedepan, yang terdiri dari siswa dengan latar belakang heterogen dan kemampuan yang berbeda. 9 kelompok terdiri dari 3 siswa dan 1 kelompok terdiri dari 4 siswa.

Setelah kelompok terbagi, guru dibantu peneliti dan observer berkeliling untuk memberikan masukan dan membantu setiap anggota dalam kelompok belajar selama kegiatan menjawab soal berlangsung.

Guru menginstruksikan menutup semua komputer. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca kembali materi yang disampaikan dan berdiskusi dengan kelompoknya selama ± 10 menit, setelah ± 10 menit guru menginstruksikan siswa untuk menutup semua buku catatan. Setelah semua sudah siap, guru dibantu peneliti dan observer membagikan LKS pada masing-masing siswa di setiap kelompok.

Setelah semua siswa dalam kelompok telah terkondisikan, siswa diminta untuk menjawab LKS yang telah di bagikan secara perseorangan. Masih dari beberapa siswa yang masih menjawab mencoba mencuri-curi pandangan dengan meminta jawaban dari teman satu kelompoknya, dan masih ada dari beberapa kelompok mencoba berbisik-bisik memberikan jawaban.

Setelah siswa menjawab soal secara perseorangan, dilanjutkan guru memberi masalah "siapa tokoh penemu thaumatrope" untuk dipecahkan secara berkelompok. Beberapa siswa terlihat bersemangat dan antusias serta berusaha memahami masalah dengan baik, beberapa terlihat kurang bersemangat. Adanya masalah yang disajikan membuat siswa harus berpikir

bekerjasama dengan teman yang lain agar masalah terselesaikan. Beberapa siswa melakukan kerjasama dengan baik, beberapa lagi merasa kebingungan untuk menyelesaikan masalah dan mencari cara memecahkan masalah mereka. Ada yang saling bekerjasama, ada pula yang memilih untuk diam tidak ikut dalam proses pemecahan masalah. Setelah itu ditentukan hasil pemecahan masalah yang sudah dibahas bersama, menghasilkan sebuah solusi yang tepat yang kemudian akan dipresentasikan oleh salah satu siswa dalam kelompok.

Guru memberikan instruksi setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pemecahan masalah yang sudah dilakukan bersama dengan salah satu perwakilan siswa dalam kelompok. Dalam melakukan presentasi dilakukan sesi tanya jawab yang diikuti oleh kelompok lain agar pembahasan dan pemecahan masalah bisa dilakukan oleh semua siswa demi mencapai kesepahaman yang sama.

c) Kegiatan Penutup

Setelah presentasi selesai, guru bersama siswa mengoreksi dan memberi ulasan singkat terhadap jawaban siswa dari tiap kelompok dengan cara berdiskusi kepada seluruh siswa. Guru memperlihatkan soal pertanyaan di LCD proyektor dengan media power point dan meminta siswa dalam kelompoknya untuk melihat hasil pemecahan masalah sesuai yang diterimanya saat

mengerjakan secara berkelompok. Siswa terlihat antusias memberi jawaban ketika diskusi berlangsung, kegaduhan pun terjadi didalam kelas.

Kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Selanjutnya guru memberikan reward penghargaan kepada siswa yang mewakili dalam sebuah kelompok dan yang akan diakumulasikan ke dalam kelompok. Setelah itu guru memberikan gambaran tentang materi pada pertemuan berikutnya yaitu Teknik Pembuatan Animasi 2 Dimensi. Kemudian pembelajaran ditutup dengan membaca doa, guru meminta salah satu siswa memimpin doa. Pembelajaran ditutup pada pukul 11.45

3) Tahap Observasi

Dari hasil observasi pertemuan pertama siklus II, guru semakin terbiasa mengajar dengan penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD. Siswa juga sudah terbiasa penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD. Motivasi siswa mengalami peningkatan di setiap indikator. Diskusi kelompok, perhatian siswa, siswa mengerjakan LKS, presentasi siswa nampak lebih terlihat dalam pelajaran.

4) Tahap Refleksi

Dari hasil observasi pertemuan 1 siklus II, motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Berikut permasalahan yang dijumpai pertemuan 1 siklus II :

- a) Ketika guru menjelaskan materi pelajaran perhatian siswa sudah terfokus memperhatikan namun masih ada beberapa siswa dibangku belakang masih sering diselingi dengan mengobrol.
- b) Saat diskusi kelompok berlangsung masih ada beberapa siswa yang mengobrol dengan anggota kelompok lain.
- c) Beberapa siswa masih mencatat sesekali ketika penjelasan materi berlangsung.

b. Pertemuan Kedua

1) Hasil Tahap Perencanaan

Sebelum dimulai pelaksanaan penelitian, peneliti mempersiapkan perangkat pendukung pembelajaran mulai dari mempersiapkan RPP mata pelajaran animasi 2 dimensi pada KD Animasi 2 Dimensi siklus II untuk 2 kali pertemuan, pertemuan pertama materi Sejarah Animasi 2 Dimensi, pertemuan ke dua Teknik Pembuatan animasi 2 dimensi, setiap pertemuan selama 180 menit dengan pembagian kegiatan antara lain: pendahuluan yang terdiri dari pengkondisian siswa hingga pemberian apersepsi oleh guru 15 menit, kegiatan inti yang terdiri dari penjelasan materi hingga menentukan kelompok siswa 90 menit dan untuk presentasi hasil kerja kelompok 30 menit, serta penutup yang terdiri dari refleksi materi hingga berdoa selesai pembelajaran 45 menit. Media pembelajaran berupa powerpoint dengan materi Sejarah Animasi 2 Dimensi yang telah disesuaikan dengan konsep materi pada RPP siklus II pertemuan 1, soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal untuk untuk

di jawab oleh masing-masing siswa setelah di bagikan kelompok, instrumen observasi motivasi belajar siswa, lembar observasi instrumen motivasi belajar dan respon siswa terhadap model pembelajaran cooperative learning tipe STAD, kartu nama pada masing-masing siswa, dan alat dokumentasi berupa kamera. Media pembelajaran berupa powerpoint dengan materi Teknik Pembuatan Animasi 2 Dimensi yang telah disesuaikan dengan konsep materi pada RPP siklus II pertemuan 2, soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal untuk di jawab oleh masing-masing siswa setelah di bagikan kelompok, instrumen observasi motivasi belajar siswa, lembar observasi instrumen motivasi belajar dan respon siswa terhadap model pembelajaran cooperative learning tipe STAD, kartu nama pada masing-masing siswa, dan alat dokumentasi berupa kamera. Media mengajar berupa power point materi Sejarah Animasi 2 Dimensi yang telah disesuaikan dengan konsep materi pada RPP siklus II pertemuan 2, LKS, Soal Post Test, soal pertanyaan tambahan, dan alat dokumentasi. Peneliti bersama guru mempertimbangkan hal-hal yang harus diperbaiki dan menerapkannya pada siklus II. Berdasarkan refleksi pertemuan kedua siklus II, perbaikan perencanaan pertemuan ketiga siklus II adalah:

- a) Guru menegur siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi dan melarang siswa melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran.

- b) Guru memotivasi siswa untuk mencatat poin-poin penting materi yang disampaikan guru baik mencatat sendiri maupun meminjam catatan milik temannya. Siswa yang tidak mau mencatat diperintahkan guru untuk keluar dari kelas dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru dengan 1 kertas hvs penuh.
- c) Guru lebih mengarahkan siswa agar mandiri dalam pengerjaan soal. Peneliti dan observer ikut mendampingi agar siswa terfokus dalam menjawab soal-soal yang diberikan secara individu pada kelompoknya masing-masing. Guru sesekali berkeliling ke masing-masing kelompok untuk mengetahui perkembangan dan membimbing siswa apabila mengalami kesulitan dalam belajar.
- g) Peneliti dan observer diminta untuk mengarahkan siswa agar fokus pada pembelajaran cooperative learning tipe STAD berlangsung dan mengingatkan siswa yang gaduh untuk tetap tenang. Guru perlu mengkondisikan siswa untuk menghadapkan pandangan tetap ke depan supaya perhatian siswa penuh pada penjelasan guru.
- h) Guru memberikan masukan kepada siswa agar lebih giat belajar, memperhatikan guru saat penjelasan materi berlangsung. Guru juga lebih banyak menanyakan siswa kepada materi yang belum paham dan meminta siswa untuk mencatat materi yang disampaikan. Soal pertanyaan dibuat berbeda dari pertemuan sebelumnya.

Guru, peneliti, dan observer bekerjasama untuk mengawasi siswa ketika pengerjaan post-test lebih ketat dan memperingatkan siswa yang melakukan kerja sama.

2) Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 20 September 2016 pukul 08.30 sampai dengan pukul 11.45. Materi yang akan diajarkan pada pertemuan kedua siklus II ini adalah Teknik Pembuatan Animasi 2 Dimensi. Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan kedua siklus II:

a) Kegiatan Awal

Pembelajaran diawali dengan pengkondisian kelas dan siswa, setelah semua siswa duduk dengan tenang dibangkunya masing-masing guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa. Guru melakukan presensi kehadiran siswa, 32 siswa yang hadir (1 siswa tidak masuk karena sakit). Selanjutnya guru menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan ini. Sebelum pelajaran dimulai, guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat dalam belajar dan dapat memperoleh cita-cita yang diinginkan. Guru memberikan apersepsi dengan mengulas materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya dan mengaitkannya pada materi yang akan dibahas pada hari ini.

b) Kegiatan Inti

Guru memulai kegiatan inti dengan memberikan pertanyaan "Ada yang tahu teknik pembuatan animasi 2 dimensi seperti apa?", siswa berfikir sesaat dan suasana kelas sejenak menjadi hening. 1 siswa menjawab dengan memberikan contoh penggunaan aplikasi yang di pakai untuk teknik pembuatan animasi 2 dimensi, setelah itu diikuti siswa lainnya menjawab dengan sepengetahuannya masing-masing. Guru membenarkan jawaban siswa dan mengaitkannya pada materi yang akan dibahas. Guru memulai menjelaskan materi pelajaran dan memberikan contoh-contoh gambar. Sese kali guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila masih ada materi yang belum paham. Guru juga menunjuk 2-3 siswa untuk menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang telah diajarkan. Siswa dengan antusias menjawab pertanyaan dari guru, bahkan 5 siswa berinisiatif mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Setelah usai menjelaskan materi, guru membentuk kelompok belajar dengan membagi menjadi 8 kelompok, masing-masing kelompok terdiri 4 siswa. Guru menginstruksikan siswa berhitung 1-4 dimulai dari bangku belakang sebelah kanan. Tanpa diinstruksikan oleh guru, siswa bergabung kepada kelompoknya masing-masing dengan sendirinya sesuai nomor pada hitungan tadi. Setelah terbentuk kelompok belajar, guru memberikan masukan kepada

siswa anggota dalam kelompoknya untuk membantu siswa yang masih kesulitan. Guru menginstruksikan siswa untuk mengikuti langkah-langkah kegiatan proses belajar yang dilakukan oleh guru.

Guru menginstruksikan menutup semua komputer. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca kembali materi yang disampaikan dan berdiskusi dengan kelompoknya selama ± 10 menit, setelah ± 10 menit guru menginstruksikan siswa untuk menutup semua buku catatan. Setelah semua sudah siap, guru dibantu peneliti dan observer membagikan LKS pada masing-masing siswa di setiap kelompok.

Ketika semua siswa dalam kelompok telah terkondisikan, siswa diminta untuk menjawab LKS secara perseorangan yang telah dibagikan. Masih dari beberapa siswa yang masih menjawab mencoba mencuri-curi pandangan dengan meminta jawaban dari teman satu kelompoknya, dan masih ada dari beberapa kelompok mencoba berbisik-bisik memberikan jawaban. Guru menginstruksikan siswa untuk fokus dan menjaga pandangannya tetap menghadap ke lembar soal dan tidak melirik ke teman yang ada disampingnya.

Setelah siswa menjawab soal secara perseorangan, dilanjutkan guru memberikan permasalahan berupa "teknik cara membuat storyboard" untuk dipecahkan oleh siswa secara berkelompok. Siswa harus bekerjasama untuk menyelesaikan

masalah yang diberikan oleh guru. Beberapa siswa melakukan kerjasama dengan baik, beberapa lagi merasa kesulitan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Ada yang saling bekerjasama, ada pula yang lebih dominan kerjanya dibandingkan teman satu kelompoknya. Setelah itu ditentukan hasil pemecahan masalah yang sudah dibahas bersama, menghasilkan sebuah solusi yang tepat yang kemudian akan dipresentasikan oleh salah satu siswa dalam kelompok.

Guru memberikan instruksi setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pemecahan masalah yang sudah dilakukan bersama dengan salah satu perwakilan siswa dalam kelompok. Dalam melakukan presentasi dilakukan sesi tanya jawab yang diikuti oleh kelompok lain agar pembahasan dan pemecahan masalah bisa dilakukan oleh semua siswa demi mencapai kesepakatan yang sama.

c) Kegiatan Penutup

Setelah presentasi selesai, guru bersama siswa mengoreksi dan memberi ulasan singkat terhadap jawaban siswa dari tiap kelompok dengan cara berdiskusi kepada seluruh siswa. guru memperlihatkan soal pertanyaan di LCD proyektor dengan media power point dan meminta siswa dalam kelompoknya untuk menunjukkan hasil pemecahan masalah sesuai yang diterimanya saat mengerjakan secara berkelompok. Selanjutnya guru bersama

siswa mengoreksi dan mengulas secara singkat terhadap jawaban siswa dari tiap kelompok dengan cara berdiskusi tanya jawab kepada seluruh siswa. Saat guru mengoreksi dan mengulas seluruh jawaban siswa pada kolom papan tulis, terlihat siswa tiap kelompok terlihat antusias saat diskusi berlangsung.

Kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Selanjutnya guru memberikan reward penghargaan kepada siswa yang mewakili dalam sebuah kelompok dan yang akan diakumulasikan ke dalam kelompok. Sebelum pembelajaran ditutup guru memberikan apresiasi kepada semua siswa telah mengikuti pelajaran dan menjaga kondusivitas dari awal hingga akhir pembelajaran. Pembelajaran ditutup dengan membaca doa, guru meminta salah satu siswa memimpin doa. Pembelajaran diakhiri pada pukul 11.45 dengan mengucapkan salam.

3) Tahap Observasi

Pada pertemuan kedua siklus II, pelaksanaan pembelajaran model cooperative learning tipe STAD semakin baik. Guru semakin lancar menerapkan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD. Selain itu siswa semakin terbiasa dengan penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD. Saat diskusi berlangsung, anggota-anggota tiap kelompok sudah mampu menunjukkan perannya. Kegiatan tanya jawab antara guru dengan siswa lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Tanpa diberikan instruksi, siswa berkumpul sesuai

kelompoknya masing-masing. Saat mengerjakan LKS, masing-masing siswa dari setiap kelompok terlihat serius dan fokus dalam menjawab soal, tetapi masih ada juga dari beberapa siswa yang masih meminta jawaban dari temannya. Saat presentasi berlangsung, siswa terlihat aktif saling mengungkapkan pendapat untuk memecahkan masalah. Pada tes evaluasi hasil belajar siswa sudah mampu menjawab pertanyaan dengan jujur dan mandiri. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung aktif dan kondusif karena masing-masing siswa dapat mengontrol diri mereka agar tidak terjadi kegaduhan dan mengikuti pelajaran dengan tertib. Tidak ada siswa yang membuka handphone, bermain musik, dan melihat internet yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Kegiatan pengamatan pada siklus II hampir sama dengan siklus I. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil pengamatan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 14. Hasil Presentase Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek yang diminati	Skor	
		Pertemuan I	Pertemuan II
a)	Perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	104	114
b)	Motivasi siswa dalam diskusi kelompok	109	111
c)	Motivasi dalam mengerjakan tugas kelompok	117	121
d)	Motivasi dalam mengerjakan tugas individu	106	111
e)	Motivasi untuk bekerjasama dalam kelompok	101	106
f)	Motivasi dalam memperoleh penghargaan	111	121
Skor total yang diperoleh		648	684
Skor maksimal		744	744

Nilai presentase motivasi belajar pada siklus II adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \% \text{ motivasi belajar} &= \frac{\text{Skor total yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{(648 + 684) / 2}{744} \times 100\% \\ &= \frac{666}{744} \times 100\% \\ &= 89,5\% \end{aligned}$$

Tabel 14, menunjukkan persentase motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 36 poin dari jumlah skor total yang diperoleh 648 menjadi 684, sehingga dihasilkan persentase motivasi belajar sebesar 89,5%. Rentang skor 85% X 100% dengan X = 89,5% sudah menunjukkan rentang skor maksimal dan berada pada rentang skor kategori sangat tinggi.

Pada akhir penelitian siklus II pertemuan ke 2, dilaksanakan evaluasi hasil belajar siswa (post-test) untuk mengukur pemahaman siswa. Evaluasi hasil belajar dilaksanakan dalam bentuk 10 soal isian. Hasil tindakan pada siklus II berupa perolehan nilai tes akhir siklus II yang telah diperoleh siswa. Melalui perbaikan-perbaikan yang dilakukan, maka hasil nilai tes akhir siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan, 100% siswa dari kelas XI multimedia telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 97,10%. Penjelasan lebih lanjut mengenai hasil nilai tes akhir siswa akan dikaji pada pembahasan.

4) Tahap Refleksi

Pada refleksi siklus II, peneliti bersama guru mata pelajaran menganalisis kembali hasil dari observasi dan evaluasi hasil belajar selama siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan, diperoleh informasi sebagai berikut:

- a) Dari 7 sub indikator data observasi motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran model cooperative learning tipe STAD, seluruh sub indikator telah mencapai kriteria keberhasilan, yaitu minimal 76%.
- b) Rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan penelitian dengan minimal 76%, yaitu mencapai 89,5%
- c) Selama pelaksanaan pembelajaran dari awal hingga akhir pelajaran, siswa telah terfokus mengikuti pelajaran dan tidak melakukan hal-hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran.
- d) Saat diskusi kelompok, tiap anggota dalam kelompok sudah mampu memberikan kontribusi.
- e) Saat menjawab LKS, siswa menjawab dengan kemampuan sendiri dan ada beberapa sedikit yang masih meminta jawaban ke temannya.
- f) Saat pelaksanaan tes evaluasi pembelajaran, tidak ada siswa yang mencoba mencontek ataupun membuka buku catatannya.

Berdasarkan hasil refleksi pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, keseluruhan penelitian tindakan kelas telah menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD. Tindakan yang dilakukan telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

3. Respon Siswa

Respon siswa terhadap model pembelajaran cooperative learning tipe STAD dapat dilihat dari peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI multimedia. Untuk mengetahui respon siswa, peneliti menggunakan angket peningkatan motivasi belajar siswa yang terdiri dari 7 indikator dengan jumlah keseluruhan pernyataan sebanyak 29 butir. Pada siklus I respon motivasi belajar siswa terhadap penerapan pembelajaran cooperative learning tipe STAD diketahui sebanyak 13 siswa masih memiliki motivasi belajar sedang yaitu berada pada rentang 55% X 64%, siswa lain yang berjumlah 20 siswa berada pada rentang skor 65% X 84% kategori tinggi. Apabila dilihat dari jumlah keseluruhan rata-rata kelas, respon motivasi belajar siswa sebesar 66% berada pada kategori tinggi dengan jumlah skor kelas sejumlah 2.509 dari skor maksimal 3.712.

Pada siklus II respon siswa terhadap motivasi belajar mengalami kenaikan, hanya satu siswa yang memiliki motivasi belajar sedang yaitu 62%. Sejumlah 12 siswa telah mengalami peningkatan motivasi belajar

jika dibandingkan dengan siklus I, pada siklus I mereka berada pada rentang skor sedang, namun pada siklus II mengalami peningkatan kategori ke skor tinggi sehingga terdapat 25 siswa telah berada pada rentang skor tinggi dan 7 siswa berada pada rentang skor sangat tinggi hanya 1 siswa yang memiliki skor sedang. Rata-rata persentase kelas juga pada siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I peningkatan tersebut sebesar 14%, dari rata-rata 66% menjadi 79% dan berada pada kategori tinggi. Jumlah skor kelas yang awalnya pada siklus I hanya 2.509, pada siklus II mengalami peningkatan pula sebesar 478 poin menjadi 2.998.

Dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki respon positif terhadap motivasi belajar multimedia karena dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang cukup optimal, begitu pula dengan rata-rata persentase motivasi belajar kelas juga mengalami peningkatan. Respon siswa terhadap pernyataan keseluruhan butir angket motivasi belajar dapat disimak pada tabel berikut:

Tabel 15. Respon Siswa terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Rentang % Motivasi	Frekuensi	
	Siklus I	Siklus II
85% × 100%	0	7
65% × 84%	20	25
55% × 64%	13	1
35% × 54%	0	0
0% × 34	0	0
Jumlah Siswa	33	33

Sedangkan penggunaan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran cooperative learning tipe STAD dijabarkan ke

dalam 5 indikator dengan jumlah butir pernyataan sebanyak 23 butir. Respon siswa pada siklus I menunjukkan respon positif karena jika dilihat dari persentase rata-rata kelas sebesar 67% atau berada pada kategori skor tinggi, 12 siswa masih berada pada kategori skor sedang dan siswa lainnya yang berjumlah 21 siswa berada pada kategori skor tinggi. Peningkatan respon siswa dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan, pada siklus II hanya terdapat 1 siswa yang rentang skornya berada pada kategori sedang yaitu 65%, sebanyak 5 siswa telah mengalami peningkatan respon sehingga pada siklus II ini, 25 siswa berada pada rentang skor tinggi, siswa lain sebanyak 7 orang telah berada pada rentang skor sangat tinggi. Rata-rata kelas juga meningkat sebesar 14%, dari siklus I yang hanya 67%, pada siklus II naik menjadi 80% dan seluruh siswa kelas XI multimedia secara individu juga mengalami peningkatan skor. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran cooperative learning tipe STAD.

Lebih lanjut mengenai peningkatan respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran cooperative learning tipe STAD dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16. Respon Siswa terhadap Penerapan Pembelajaran cooperative learning Tipe STAD

Rentang % Motivasi	Frekuensi	
	Siklus I	Siklus II
85% × 100%	0	7
65% × 84%	21	25
55% × 64%	12	1
35% × 54%	0	0
0% × 34	0	0
Jumlah Siswa	33	33

D. Pembahasan

Secara keseluruhan hasil penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus pembelajaran multimedia dengan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI multimedia berdasarkan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD di SMK Negeri 1 Jogonalan. Berdasarkan tujuan tersebut, maka jawaban dari hipotesis dan pertanyaan penelitian pada bab 2 adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan motivasi belajar multimedia siswa berdasarkan pembelajaran cooperative learning Tipe STAD.

Tabel 13 dan tabel 14 menunjukkan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Indikator keberhasilan pada bab 3 yang menyebutkan apabila skor motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari satu siklus ke siklus berikutnya dan mencapai kategori tinggi yaitu 65% - 84% telah tercapai, yaitu motivasi belajar siswa dari siklus I sebesar 68,7% mengalami kenaikan pada siklus II mencapai 89,5% pada rentang skor sangat tinggi. Hal ini menunjukkan telah terjadi

peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 20,8%. Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis pertama benar bahwa implementasi model pembelajaran cooperative learning tipe STAD dapat meningkatkan motivasi belajar multimedia siswa kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan.

2. Peningkatan hasil belajar siswa melalui implementasi model pembelajaran cooperative learning tipe STAD.

Berdasarkan hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan implementasi model pembelajaran cooperative learning tipe STAD. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, hasil siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 17.

Tabel 17. Daftar Hasil Post-Test Nilai Siklus I dan Siklus II

Rentang Nilai	Frekuensi	
	Siklus I	Siklus II
93 – 100	17	30
85 – 92	6	2
77 – 84	5	1
76	5	0
Jumlah	33	33

Pada tabel 17, nampak bahwa hasil post-test siklus I sejumlah 16% atau 5 siswa dari 33 siswa masih belum mampu mencapai KKM, sebanyak 86% siswa kelas XI multimedia telah mencapai KKM dengan nilai di atas 76. Pada siklus II, hasil post-test seluruh siswa mengalami peningkatan yang sangat baik yaitu 100% siswa telah mampu mencapai KKM dengan nilai lebih dari 76. Rata-rata kelas pada siklus I ke siklus II juga

mengalami peningkatan sebesar 12,61 poin dari 86,18 menjadi 98,79 atau meningkat sebesar 16% dibanding siklus I. Siswa secara individual juga telah mengalami peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II. Indikator keberhasilan yang telah ditetapkan pada bab 3 yaitu apabila siswa secara individual mengalami peningkatan hasil belajar dari satu siklus ke siklus berikutnya dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau 76 juga telah terpenuhi.

Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis kedua pada penelitian ini adalah implementasi model pembelajaran cooperative learning tipe STAD dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI multimedia di SMK Negeri 1 Jogonalan. Sejalan dengan hasil tersebut, maka penelitian ini juga telah sesuai dengan penelitian-penelitian relevan sebelumnya, yaitu penelitian oleh Icha Dian Saraswati dan Mariana Purnawati yang menyatakan bahwa model pembelajaran cooperative learning tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Respon Siswa

Respon siswa pada penelitian tindakan kelas ini hanya sebagai informasi tambahan bagaimana respon siswa terhadap implementasi pembelajaran cooperative learning tipe STAD untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan tabel 15 dan 16, siswa memberikan respon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran cooperative learning tipe STAD. Indikator keberhasilan respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran cooperative learning tipe STAD untuk

meningkatkan motivasi belajar dapat dicapai dengan skor 66% pada siklus I, kemudian meningkat sebesar 14% pada siklus II yaitu mencapai 79%. Indikator keberhasilan respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran cooperative learning tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar siswa juga telah dicapai dengan skor tinggi yaitu 80% pada siklus II yang telah mengalami peningkatan sebesar 14% dibandingkan siklus I yaitu 67%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka implementasi model pembelajaran cooperative learning tipe STAD untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Jogonalan mendapatkan respon positif dari siswa.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Pembelajaran cooperative learning tipe STAD dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran cooperative learning tipe STAD berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan peningkatan jumlah skor pada siklus I, jumlah skor rata-rata siklus I adalah 511 dan persentase motivasi belajar siswa sebesar 68,7%. Pada siklus II dihasilkan skor rata-rata sebesar 666, sehingga persentase motivasi belajar sebesar 89,5%. Berdasarkan kategori skor, rentang skor 89,5% tergolong skor kategori sangat tinggi. Apabila dibandingkan, motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 20,8%. Siswa memberikan respon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran cooperative learning tipe STAD.

2. Pembelajaran cooperative learning tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran cooperative learning tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I sebanyak 5 siswa yang tidak mencapai KKM, namun pada siklus II telah terjadi peningkatan yaitu 100% siswa telah mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 12,61 poin dari 86,18 pada siklus I, menjadi 98,79 pada siklus II.

3. Respon siswa terhadap pembelajaran cooperative learning tipe STAD untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa menunjukkan

respon positif. Hal ini nampak melalui respon motivasi dan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II masing-masing mengalami kenaikan yang sama yaitu sebesar 14%. Data tersebut juga didukung melalui angket respon siswa terhadap pembelajaran cooperative learning tipe STAD yang mendapatkan respon positif dari siswa.

B. Keterbatasan Penelitian

1. Tidak ada observasi perilaku siswa terkait dengan motivasi.
2. Peningkatan motivasi di dasari hasil pengisian angket di setiap akhir siklus.
3. Pelaksanaan penelitian tindakan dalam penelitian ini tidak sesuai dengan skenario tindakan, karena skenario tindakan disusun sebagai perbaikan hasil ujian.

C. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dijelaskan, maka peneliti dapat mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran bagi guru

Dengan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui implementasi model pembelajaran cooperative learning tipe STAD, maka hendaknya guru dapat mengembangkan model pembelajaran yang lebih variatif salah satunya menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD.

2. Saran bagi siswa

- a. Siswa diharapkan dapat mengemukakan pendapat agar pembelajaran dapat dilaksanakan dari dua arah yaitu guru dan

siswa, serta mampu melaksanakan diskusi kelas dengan baik dan mampu bekerjasama dengan teman di dalam proses belajar mengajar,

b. Siswa diharapkan lebih aktif mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Karena hal ini akan bermanfaat bagi siswa dalam peningkatan kemampuan siswa.

3. Saran Bagi peneliti

Peneliti yang akan melakukan penelitian tindakan kelas khususnya STAD hendaknya terlebih dahulu mempersiapkan segala sesuatu dengan matang dan aktif berkomunikasi dengan guru pendamping yang bersangkutan agar pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al, H. J. (2001). Dasar–dasar Akuntansi Jilid 1. Yogyakarta: Aditya Media.
- Arikunto, S. (2002). Metodologi Penelitian. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asep, J., dan Abdul, H. (2008). Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Baharuddin dan Esa, N. W. (2009). TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1993). Evaluasi dan penilaian. Jakarta: Proyek Peningkatan Mutu Guru Dirjen DIKNASMEN.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2003). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Depdikbud.
- Dyah, S. (2011). Implementasi Model Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division (STAD) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Siswa Kelas XI IPS SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta Tahun Ajaran 2010/2011. Skripsi. Yogyakarta: FE UNY
- Fathurrohman, P. dan Sutikno, S. (2007). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: PT Refika Aditama.
- Fudyartanto, Ki RBS. (2002). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Yogyakarta: Global Putaka Ilmu.
- Hasbullah. (2005). Dasar–dasar Ilmu Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Icha, D. S. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran (Studi Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Muhammadiyah 2 Malang). Skripsi. Malang: FIS UNM.
- Isjoni dan Arif, I. (2008). Model-Model Pembelajaran Mutakhir Perpaduan Indonesia-Malaysia. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Iskandar. (2009). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Mariana, P. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Student Team Achievement Division (STAD) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas XI Program Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SMA Kristen 1 Salatiga Tahun Ajaran 2010/2011. Skripsi. Yogyakarta: FE UNY.
- Media Pendidikan. (2011). Pembelajaran Kooperatif. Diambil dari: <http://blog.tp.ac.id/tag/aspek-teori-motivasi>. Diakses pada 5 Maret 2012.
- Mohamad, N. (2005). Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Muhibbin, S. (2002). Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mulyono Abdurrahman. (2003). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munir. (2009). Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta.
- Oemar, H. (2003). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Richard, I. A. (2008). Learning To Teach Belajar Untuk Mengajar. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.
- Sardiman, A.M. (2007). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudirman, dkk. (1992). Ilmu Pendidikan. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sudjiono, A. (2010). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugihartono, dkk. (2007). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2003). Statistika Untuk Penelitian. Bandung: CV. Alfabeta.
- (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sukarmin. (2002). Pembelajaran Kooperatif. UNESA: Surabaya.

- Sumadi, S. (1995). Psikologi Pendidikan. Jakarta: C.V. Rajawali
- Sutopo, A. H. (2003). MeltimediaInteraktifDengan Flash. Yogyakarta :Graha Ilmu.
- Trianto. (2009). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan(KTSP). Jakarta: Prenada Media Group.
- Umi Rochayati, Djoko Santoso, Muhammad Munir. (2014). Model pembelajaran learning cycle kooperatif tipe stad untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Jurnal Pendidikan Fakultas Teknik UNY. 1(22). Hlm 108-118.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20. Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sinar Grafika.
- Santi Utami. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Pembelajaran Dasar Sinyal Video. Jurnal Pendidikan FakultasTeknik UNY. 4(22). Hlm 424-431.
- Wiriadmadja, R. (2009). Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Rosdakarya.
- Winarno, dkk. (2009). Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran. Yogyakarta: Genius Prima Media.
- Yatim, R. (2008). Paradigma Baru Pembelajaran (Sebagai Referensi Bagi Guru dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas).Surabaya: Prenada Media.
- _____. (2010). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Zainal, A. (2009). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Krama Widya.
- Zainal, A. (1991). Evaluasi Instruksional: Prinsip-Teknik-Prosedur. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zainur Rofiq, Urip Widodo, Dandhi Fajartanni. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Kolaboratif untuk Peningkatan Hasil Belajar Gambar Teknik di Sekolah Menengah Kejuruan. Jurnal Pendidikan Teknik UNY. 2(22). Hlm 235-240.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Skenario Penelitian

SKENARIO PENELITIAN

No	Uraian Tindakan	Kegiatan	Pelaksana	Indikator Keberhasilan	Instrumen
1.	Pra Tindakan	a) Mengamati kondisi awal di kelas multimedia sebelum diberi tindakan.	Peneliti	Lembar observasi kondisi kelas terisi, terdapat analisis kondisi kelas.	Lembar observasi
		b) Mengomunikasikan kepada guru pengajar multimedia mengenai rencana penerapan cooperative learning tipe STAD dalam kelas.	Peneliti dan guru	Peneliti dan guru memiliki pandangan yang sama tentang pembelajaran cooperative learning tipe STAD.	
		c) Mendiskusikan materi yang akan disampaikan menggunakan model cooperative learning tipe STAD selama 4 kali pertemuan.	Peneliti dan guru	Terdapat materi yang disepakati.	Buku materi
		d) Menentukan jadwal pelaksanaan penelitian.	Peneliti dan guru	Terdapat jadwal hari yang disepakati.	
		e) Menyusun skenario tindakan PTK.	Peneliti	Terdapat skenario tindakan yang sudah tersusun.	Skenario tindakan
		f) Menyusun RPP sebagai kelengkapan mengajar.	Peneliti dan guru	Terdapat RPP yang sudah tersusun.	RPP
		g) Menyusun materi penunjang pembelajaran di kelas multimedia.	Peneliti	Terdapat materi penunjang.	Modul
		h) Menyusun instrumen berupa tes hasil belajar siswa.	Peneliti	Terdapat lembar tes hasil belajar.	Tes hasil belajar
		i) Menyusun instrumen berupa lembar observasi motivasi belajar.	Peneliti	Terdapat lembar observasi motivasi belajar.	Lembar observasi motivasi belajar
2.		Siklus I			
	a. Kegiatan Awal	a) Melakukan koordinasi dan diskusi dengan guru pengajar mengenai model cooperative learning tipe STAD.	Peneliti dan guru	Terdapat RPP, dan peneliti serta guru memiliki kephahaman yang sama	Skenario penelitian

				tentang penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD dan siap mempraktikkan.	
		b) Menyiapkan materi.	Peneliti	Terdapat lembar materi pembelajaran.	Jobsheet
		c) Menyiapkan instrumen penelitian untuk mengukur motivasi dan hasil belajar siswa.	Peneliti	Terdapat 3 instrumen penelitian.	Angket, lembar observasi, dan tes hasil belajar
		d) Mempersiapkan RPP untuk pelaksanaan pembelajaran.	Peneliti dan guru		RPP
	b. Kegiatan Inti	a) Guru memberi salam dan melakukan presensi siswa.	Guru	Siswa menjawab salam dan melakukan presensi.	RPP
		b) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta memotivasi siswa terlibat dalam pembelajaran.	Guru	Siswa bersemangat mencapai tujuan pembelajaran.	RPP dan video/multimedia
		c) Guru memberikan apersepsi terhadap materi yang akan dibahas melalui tanya jawab kepada siswa.	Guru	Siswa dapat memahami apersepsi materi yang akan dibahas.	RPP
		d) Guru menyampaikan materi pelajaran dengan model cooperative learning tipe STAD yang akan diterapkan dalam pembelajaran.	Guru	Siswa dapat mengetahui dan mengerti model pembelajaran yang akan diterapkan pada materi pembelajaran.	RPP
		e) Guru meminta siswa membentuk kelompok secara heterogen dan memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi mempelajari materi yang disampaikan.	Guru	Siswa membentuk kelompok yang sudah ditentukan, kemudian berdiskusi bersama.	RPP
		f) Guru meminta siswa untuk menutup buku.	Guru	Siswa menutup buku masing-masing.	RPP
		g) Guru mempersiapkan LKS yang akan dibagikan ke masing-masing siswa dalam kelompok.	Guru		
		h) Guru dibantu oleh peneliti dan observer untuk membagikan LKS.	Guru, peneliti, dan observer	Siswa mendapatkan LKS.	RPP

	i) Guru meminta siswa untuk menjawab dan menyelesaikan LKS perseorangan yang telah dibagikan dan tidak boleh saling membantu satu sama lain.	Guru	Siswa mengerjakan dan menyelesaikan LKS.	RPP
	j) Guru memberikan masalah berupa tugas untuk dipecahkan dan mengarahkan siswa untuk memecahkan masalah bersama dalam kelompok yang kemudian akan dipresentasikan oleh salah satu siswa dalam kelompok.	Guru	Terdapat RPP, dan peneliti serta guru memiliki kepehaman yang sama tentang penerapan cooperative learning tipe STAD dan siap mempraktikkan	RPP
c. Kegiatan Penutup	a) Guru memberikan reward penghargaan kepada siswa yang mewakili kelompok dalam mempresentasikan serta dalam mengungkapkan pendapat terhadap hasil pemecahan masalah bersama, kemudian nilai akan diakumulasikan kepada nilai kelompok.	Guru	Siswa mendapatkan penghargaan dan hasil presentasi.	RPP
	b) Guru memberikan ulasan terhadap materi yang telah dibahas.	Guru	Siswa mengerti materi yang telah disampaikan.	RPP
	c) Guru membantu siswa untuk menyimpulkan kegiatan belajar dari proses yang telah dilakukan.	Guru	Siswa aktif memberikan simpulan kegiatan belajar.	RPP
d. Tahap Observasi	Observasi dilakukan pada setiap pertemuan, sedangkan angket dan tes diberikan diakhir siklus.			
	a) Mengamati perhatian siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Jagongan selama mengikuti mata pelajaran animasi 2 dimensi hingga akhir pelajaran.	Peneliti dan observer	Lembar observasi terisi.	Lembar observasi
	b) Mengamati kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas individu.	Peneliti dan observer	Lembar observasi terisi.	Lembar observasi
	c) Memberikan angket motivasi belajar	Peneliti dan observer	Lembar angket terbagikan.	Lembar angket
	d) Mengevaluasi hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan belajar	Peneliti dan guru	Lembar tes terbagikan dan terisi.	Lembar tes

		selama satu siklus dengan tes.			
	e. Tahap Refleksi	a) Menganalisis data hasil observasi, tes, dan angket.	peneliti	Ada data hasil analisis dari 3 instrumen.	Lembar analisis
		b) Merencanakan tindakan perbaikan.	peneliti	Rencana perbaikan tersusun	Lembar evaluasi
3.	Siklus II				
	a. Kegiatan Awal	a) Melakukan koordinasi dan diskusi dengan guru pengajar mengenai model cooperative learning tipe STAD.	Peneliti dan guru	Terdapat RPP, dan peneliti serta guru memiliki kepehaman yang sama tentang penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD dan siap mempraktikkan.	Skenario penelitian
		b) Menyiapkan materi.	Peneliti	Terdapat lembar materi pembelajaran.	Jobsheet
		c) Menyiapkan instrumen penelitian untuk mengukur motivasi dan hasil belajar siswa.	Peneliti	Terdapat 3 instrumen penelitian.	Angket, lembar observasi, dan tes hasil belajar
		d) Mempersiapkan RPP untuk pelaksanaan pembelajaran.	Peneliti dan guru		RPP
	b. Kegiatan Inti	a) Guru memberi salam dan melakukan presensi siswa.	Guru	Siswa menjawab salam dan melakukan presensi.	RPP
		b) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta memotivasi siswa terlibat dalam pembelajaran.	Guru	Siswa bersemangat mencapai tujuan pembelajaran.	RPP dan video/multimedia
		c) Guru memberikan apersepsi terhadap materi yang akan dibahas melalui tanya jawab kepada siswa.	Guru	Siswa dapat memahami apersepsi materi yang akan dibahas.	RPP
		d) Guru menyampaikan materi pelajaran dengan model cooperative learning tipe STAD yang akan diterapkan dalam pembelajaran.	Guru	Siswa dapat mengetahui dan mengerti model pembelajaran yang akan diterapkan pada materi pembelajaran.	RPP
		e) Guru meminta siswa membentuk kelompok secara heterogen dan memberikan kesempatan siswa untuk	Guru	Siswa membentuk kelompok yang sudah ditentukan, kemudian	RPP

		berdiskusi mempelajari materi yang disampaikan.		berdiskusi bersama.	
		f) Guru meminta siswa untuk menutup buku.	Guru	Siswa menutup buku masing-masing.	RPP
		g) Guru mempersiapkan LKS yang akan dibagikan ke masing-masing siswa dalam kelompok.	Guru		
		h) Guru dibantu oleh peneliti dan observer untuk membagikan LKS.	Guru, peneliti, dan observer	Siswa mendapatkan LKS.	RPP
		i) Guru meminta siswa untuk menjawab dan menyelesaikan LKS perseorangan yang telah dibagikan dan tidak boleh saling membantu satu sama lain.	Guru	Siswa mengerjakan dan menyelesaikan LKS.	RPP
		j) Guru memberikan masalah berupa tugas untuk dipecahkan dan mengarahkan siswa untuk memecahkan masalah bersama dalam kelompok yang kemudian akan dipresentasikan oleh salah satu siswa dalam kelompok.	Guru	Terdapat RPP, dan peneliti serta guru memiliki kepehaman yang sama tentang penerapan cooperative learning tipe STAD dan siap mempraktikkan	RPP
	c. Kegiatan Penutup	a) Guru memberikan reward penghargaan kepada siswa yang mewakili kelompok dalam mempresentasikan serta dalam mengungkapkan pendapat terhadap hasil pemecahan masalah bersama, kemudian nilai akan diakumulasikan kepada nilai kelompok.	Guru	Siswa mendapatkan penghargaan dan hasil presentasi.	RPP
		b) Guru memberikan ulasan terhadap materi yang telah dibahas.	Guru	Siswa mengerti materi yang telah disampaikan.	RPP
		c) Guru membantu siswa untuk menyimpulkan kegiatan belajar dari proses yang telah dilakukan.	Guru	Siswa aktif memberikan simpulan kegiatan belajar.	RPP
	d. Tahap Observasi	Observasi dilakukan pada setiap pertemuan, sedangkan angket dan tes diberikan diakhir siklus.			

		a) Mengamati perhatian siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Jagonalan selama mengikuti mata pelajaran animasi 2 dimensi hingga akhir pelajaran.	Peneliti	Lembar observasi terisi.	Lembar observasi
		b) Mengamati kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas individu.	Peneliti	Lembar observasi terisi.	Lembar observasi
		c) Memberikan angket motivasi belajar	Peneliti	Lembar angket terbagikan.	Lembar angket
		d) Mengevaluasi hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan belajar selama satu siklus dengan tes.	Peneliti dan guru	Lembar tes terbagikan dan terisi.	Lembar tes
e. Tahap Refleksi	a)	Menganalisis data hasil observasi, tes, dan angket.	Peneliti	Ada data hasil analisis dari 3 instrumen.	Lembar analisis
	b)	Merencanakan tindakan perbaikan.	Peneliti	Rencana perbaikan tersusun.	Lembar evaluasi dan saran
	Siklus III, IV, dst.				
Pasca Tindakan	Menganalisis data tiap siklus		Peneliti	Ada data hasil analisis	Data analisis
	Pembuatan laporan hasil analisis		Peneliti	Ada laporan analisis	Laporan
	Membuat saran untuk penelitian selanjutnya		Peneliti	Menghasilkan saran untuk penelitian selanjutnya.	Lembar saran

Lampiran 2 : RPP Siklus I Pertemuan 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SMK NEGERI 1 JOGONALAN
Kelas/Semester : XI/1
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi
Hari/Tanggal : Selasa, 30 Agustus 2016
Waktu : 4 x 45 menit

A. Kompetensi Inti:

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar :

KOMPETENSI DASAR	3.1. Memahami animasi stop motion 3.2. Memahami animasi tradisional 3.3. Memahami animasi komputer 3.4. Memahami prinsip – prinsip dasar animasi.
------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>3.5. Memahami komponen-komponen storyboard.</p> <p>3.6. Memahami konsep gambar clean up dan sisip.</p> <p>3.7. Memahami konsep gambar kunci animasi.</p> <p>3.8. Memahami teknik animasi frame by frame.</p> <p>3.9. Memahami teknik animasi tweening</p> <p>3.10. Memahami teknik pembuatan obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>3.11. Memahami penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>3.12. Memahami cara memberikan efek audio pada animasi 2 dimensi</p> <p>3.13. Memahami berbagai format produk animasi 2 dimensi.</p>
	<p>4.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi</p> <p>4.2. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional pada produk animasi</p> <p>4.3. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi komputer pada produk animasi</p> <p>4.4. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap penerapan prinsip-prinsip animasi pada produk animasi</p> <p>4.5. Membuat storyboard sesuai perencanaan.</p> <p>4.6. Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar clean up dan sisip.</p> <p>4.7. Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar kunci animasi.</p>

	<p>4.8. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik frame by frame</p> <p>4.9. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik tweening</p> <p>4.10. Membuat obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>4.11. Membuat produk animasi multiscene</p> <p>4.12. Membuat produk animasi yang dilengkapi dengan efek audio</p> <p>4.13. Menentukan format dan melakukan konversi format file dari produk animasi yang dihasilkan.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

C. Tujuan Pembelajaran

Akademik :

Setelah proses menggali informasi melalui berbagai fakta, menanya konsep, berdiskusi atas fakta dan konsep, menginterpretasi mengasosiasi dan mengomunikasikan, siswa dapat :

-) Memahami konsep dan teori animasi 2 dimensi.
-) Memahami teknik pembuatan obyek dalam teori animasi 2 dimensi.
-) Merencanakan dan melakukan pengolahan teori animasi 2 dimensi.

Karakter :

-) Peserta didik dapat berpikir dan melakukan sesuatu secara kenyataan atau logika untuk menghasilkan cara atau hasil baru dan termutakhir dari apa yang telah dimiliki.
-) Peserta didik dapat berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap pengetahuan.
-) Peserta didik dapat bersikap dan bertindak dan selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
-) Peserta didik bisa menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan guna menyelesaikan tugas (belajar/pekerjaan) dengan sebaik-baiknya.
-) Peserta didik dapat bertindak serta berperilaku tertib dan patuh pada berbagai peraturan dan ketentuan.

D. Materi Pembelajaran

J) DEFINISI ANIMASI

Definisi Animasi : Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya. Objek animasi dapat berasal dari gambar yang digambar pada media sel, kertas, menggunakan komputer atau dengan tanah liat dan boneka.

Definisi Film : merekam gambar yang bergerak. Seni film mencakup seluruh seni yang pernah ada, ditambah dengan sarana publikasi dan teknologi, khususnya fotografi.

J) TEKNIK PEMBUATAN ANIMASI

Dalam dunia animasi dikenal beberapa teknik pembuatannya, antara lain :

1. Cel Animation: Cel animation mengharuskan para animator untuk menggambar (dengan tangan) frame-frame yang dibutuhkan untuk menghasilkan ilustrasi gerakan objek. Cel animation juga disebut traditional animation dan hand-drawn animation, teknik ini terbagi menjadi tiga jenis, yaitu: full animation, limited animation dan rotoscoping.
2. Stop Motion Animation: Stop motion disebut juga frame-by-frame, objek seakan bergerak karena mempunyai banyak frame yang dijalankan secara beraturan. Teknik Animasi Ini Menggambarkan berbagai manipulasi objek yang mungkin termasuk model, tanah liat dan boneka. Stop motion animation dibuat dengan cara shoot satu demi satu gambar dengan menggunakan video atau movie camera, bisa juga menggunakan kamera photography analog ataupun digital, hasil shot still image (gambar diam) tadi lalu disusun menjadi movie.
3. Computer-Generated Imagery (CGI): Animasi komputer (computer animation atau CGI animation) adalah seni membuat gambar bergerak dengan menggunakan komputer.
4. Live Action and Cartoon Combinations: Teknik ini menggabungkan live action dengan kartun. Live action menggambarkan orang-orang dan sesuatu yang serupa dengan dunia nyata. Kartun adalah nama untuk suatu bentuk gambar yang dibuat representasional terhadap suatu peristiwa, dengan arah hasrat melucu

J) SEJARAH ANIMASI STOP MOTION

Animasi stop motion memiliki sejarah panjang dalam film. Sering digunakan untuk menunjukkan benda bergerak seolah-olah dengan sihir, Contoh pertama dari teknik stop motion dibuat oleh Albert E. Smith dan J. Stuart Blackton Humpty Dumpty The Circus (1898)

J PENGERTIAN ANIMASI STOP MOTION

Gerak berhenti (bahasa Inggris: stop motion atau stop frame) adalah sebuah teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak dengan sendirinya. Objek tersebut digerakan sedikit demi sedikit di setiap frame yang akan difoto, menciptakan ilusi pergerakan saat serangkaian frame tersebut dimainkan secara berurutan berkelanjutan. Boneka dengan sendi yang dapat digerakan atau figur tanah liat sering digunakan dalam gerak henti karena alasan kemudahan meletakkannya kembali. Animasi gerak henti yang menggunakan tanah liat disebut animasi tanah liat atau clay mation.

J JENIS-JENIS ANIMASI STOP MOTION

1. Tanah Liat (Clay): Sering disingkat clay motion, ini adalah jenis animasi stop motion di mana masing-masing bagian animasi, baik objek karakter atau latar belakang, menggunakan "deformasi bentuk" dengan bahan elastis seperti tanah liat. Salah satu contoh film dengan teknik ini adalah: Gumby and Art Pokey (http://www.youtube.com/watch?v=uBI9vxqso_A)
2. Guntingan (Cutout): Animasi cutout adalah teknik yang dibentuk dengan menggerakkan potongan lembaran 2 dimensi. Animasi ini dibuat dengan menggunakan karakter datar, alat peraga dan latar belakang dari bahan seperti kertas, kartu, kain yang kaku, benda-benda mati, kain atau bahkan foto. Awal dari film animasi yang dikenal di dunia adalah animasi guntingan dibuat di Argentina oleh Quirino Cristiani (<http://www.youtube.com/watch?v=FAF9y51P1jM>)
3. Gambar (Graphic): Animasi grafis adalah variasi dari stopmotion yang lebih konseptual dari pada animasi cel tradisional bidang datar dan animasi kertas gambar (cutout). Tapi secara teknis ia termasuk stop motion yang dibuat dengan foto (secara keseluruhan atau sebagian). Animasi grafis dapat dilakukan dengan kamera hanya panning ke atas dan ke bawah dan / atau difoto secara individu, satu per satu. Contoh animasi dengan teknik ini adalah animasi kapur tulis (<http://www.youtube.com/watch?v=QNDVzA3aS2s>)
4. Aktor Hidup (Pixilation): Pixilation adalah teknik stop motion di mana yang digunakan adalah aktor hidup sebagai subjek frame-by-frame, aktor tersebut berpose berulang kali untuk satu atau lebih frame yang diambil (foto) dan bergerak sedikit demi sedikit ke frame berikutnya. Aktor ini menjadi semacam wayang hidup gerak berhenti dan bergerak. Teknik ini sering digunakan sebagai cara untuk menggabungkanr aktor hidup dengan orang-orang dalam sebuah film animasi, seperti dalam The Adventures Secret Of Tom Thumb oleh Brothers BOLEX. Berikut salah satu contoh film dengan teknik pixilation. (http://www.youtube.com/watch?v=OChosk_MKWc)

5. Wayang (Puppet): Animasi boneka biasanya melibatkan tokoh boneka seperti wayang berinteraksi satu sama lain dalam lingkungan yang dibentuk. Boneka wayang umumnya memiliki tulang rangka untuk menjaga mereka tetap dan mantap serta menghambat mereka agar selalu bergerak pada sendi tertentu. Wayang digunakan dan dipotret setiap kali posisi mereka berubah sedikit demi sedikit untuk membuat gerakan. Dalam animasi ini kita memberikan kehidupan kepada benda mati dan membuat mereka terlihat seperti hidup. Contoh karya dengan teknik ini adalah The Tale of the Fox, The Nightmare Before Christmas, Chicken Robot. (<http://www.youtube.com/watch?v=PzzqE7EPolc>)
6. Bayangan (Silhouette): Animasi guntingan yang dijadikan serangkaian bayangan (hitam) gambar gelap, dan disebut sebagai animasi siluet. Teknik ini dipelopori oleh animator Lotte German Reiniger. Fitur film animasi ini yang panjang adalah The Adventures of Prince Achmed (1926) (<http://www.youtube.com/watch?v=25SP4ftxklg>)

J) TAHAPAN PERANCANGAN ANIMASI STOP MOTION:

1. Pra Produksi
 - Naskah : Untuk membuat animasi diperlukan ide dan sebuah cerita. Ide merupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan sebuah film animasi. Cerita yang bagus harus mempunyai struktur yang jelas, yaitu harus memiliki awalan, nilai tengah dan akhir cerita yang sering disebut babak.
 - Pembuatan Karakter : Sebuah cerita dimainkan oleh karakter. Bentuk tidaklah menjadi masalah, yang paling penting karakter harus baku. Pembuatan karakter harus sesuai dengan sifat dan peran karakter dari sebuah film. Semua karakter yang muncul dalam film animasi dibuat dalam Character Model Sheet.
 - Storyboard : Storyboard digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan film kartun. Storyboard adalah semacam versi komik goresan tangan dari sebuah film dan berperan sebagai cetak biru untuk aksi dan dialog yang akan muncul dalam film.
2. Produksi
 - Modeling: Modeling adalah proses menciptakan permukaan maupun bidang 2D / 3D secara virtual pada objek dan rancangan karakter.
 - Shooting: pengambilan gambar atau shooting adalah proses terekamnya objek-objek oleh camera video, baik analog maupun digital. Pengambilan gambar dilakukan untuk mendapatkan footage. Shooting dimulai saat tombol shutter ditekan, berakhir saat tombol dilepaskan.

3. Pasca Produksi

- Compositing and Editing : compositing adalah proses merangkai atau merekonstruksi kembali scene yang terpisah menjadi satu kesatuan. Editing video adalah proses menyusun potongan-potongan klip video, menambahkan efek, transisi, teks, memotong video, menggabungkan, menambahkan musik atau narasi dan sebagainya agar menjadi satu kesatuan.
- Rendering : Rendering adalah proses translasi semua informasi latar, warna, gerakan karakter, dan lain-lain yang Tersimpan dalam file-file menjadi satu frame tunggal. Rendering akan mengkalkulasi seluruh elemen material, pencahayaan, efek dan lainnya sehingga akan menghasilkan output gambar atau animasi yang realistik.

) SOFTWARE

Software atau perangkat lunak yang bisa digunakan untuk mengedit pembuatan film animasi stopmotion , antara lain:

1. Adobe Photoshop
2. Adobe Flash
3. Adobe After Effect
4. Adobe Premier
5. Ulead Video Studio
6. Pinnacle Studio

E. Metode Pembelajaran (Rincian dari kegiatan Pembelajaran)

1. Diskusi
2. Kerja kelompok dan Kaji Pustaka

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media :
 -) Internet
 -) Lab MM
2. Alat/bahan :
 -) LCD, laptop
3. Sumber Belajar
 -) Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Penerbit Andi.
 -) Gumelar, M S. 2004. Memproduksi Animasi TV, Solusi Murah and Cepat. MS Gumelar.
 -) Island Script. 2007. Teknik Mudah Membuat Animasi Fantastis. Jakarta : Mediakita.
 -) Lubis, Nisrina. 2009. Kamus Istilah Film Populer. Yogyakarta : Media Pressindo.

-) Priyanto, Duwi. 2010. Create Your Film. Yogyakarta: Galangpress Multicom.
-) Susrini , Ni Ketut. 2009. Pixar. Yogyakarta : Penerbit B First.
-) Suyanto, M. 2004. Analisis & Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran. Yogyakarta :Penerbit Andi.
-) Suyanto, M.; Yuniawan, Aryanto. 2006. Merancang Film Kartun Kelas Dunia. Yogyakarta: Penerbit Andi.
-) Tim, 2014, Gerak Henti, http://id.wikipedia.org/wiki/Gerak_henti. Diakses tanggal 13 Februari 2014

G. Kegiatan Pembelajaran

Indikator :

1. Memahami konsep dan teori animasi 2 dimensi.
2. Memahami teknik pembuatan obyek dalam teori animasi 2 dimensi.
3. Merencanakan dan melakukan pengolahan teori animasi 2 dimensi.

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merespon salam dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi dan pembelajaran sebelumnya 2. Siswa menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 3. Siswa menerima informasi kompetensi, materi, tujuan, manfaat, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan 4. Apersepsi dan Motivasi. 5. Contoh ilustrasi digunakan sebagai stimulan dengan sejumlah pertanyaan untuk memasuki kegiatan ini. 	10 menit
Isi (kegiatan inti)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendapatkan contoh perancangan pengolahan gambar animasi 2 dimensi (Mengamati) 2. Peserta didik mengidentifikasi konsep gambar animasi 2 dimensi (Menalar) 3. Peserta didik mencermati contoh perancangan pengolahan gambar animasi 2 dimensi (Menalar) 	120 menit

	<p>4. Peserta didik merencanakan dan melakukan pengolahan gambar animasi 2 dimensi (Mencoba)</p> <p>5. Peserta didik menanyakan hal-hal yang belum jelas (Menanya)</p> <p>6. Peserta didik membuat laporan dari hasil praktek berbentuk labsheet(Mencoba)</p> <p>7. Peserta didik memperoleh klarifikasi / penegasan dari guru tentang tugas yang diberikan (Jejaring)</p> <p>8. Peserta didik memperoleh pengayaan informasi dan referensi dari guru (Jejaring)</p> <p>9. Peserta didik memperoleh apresiasi dari guru.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran</p> <p>2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan</p> <p>3. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya</p>	10 menit

H. Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian
 - a. Kompetensi Sikap :
 -) Observasi
 -) Penilaian diri
 - b. Kompetensi Pengetahuan :
 -) Tes tertulis
 -) Tes lisan
 - c. Kompetensi Keterampilan :
 -) Tes praktik,
 -) Projek, dan
 -) Portofolio.
2. Bentuk instrumen dan instrumen
3. Pedoman penskoran

Penilaian :

Teknik Penilaian	Bentuk instrument	Instrumen
1. Teori	Tes tertulis	
2. Praktikum	Tugas	<p>Individu :</p> <p>Menjawab soal tes yang diberikan oleh guru.</p> <p>Kelompok :</p> <p>Menjawab soal tes bersama yang diberikan oleh guru.</p>

Rubrik penilaian :

Soal	Nilai Max	Cara perhitungan skore
Praktikum	9.00	<p>Proses Kerja = 30 % * Nilai max</p> <p>Hasil kerja = 30 % * Nilai max</p> <p>Sikap = 34 % * Nilai max</p>
Teori	10.00	Jumlah jawaban benar
Nilai Praktek =		Proses Kerja + Hasil Kerja + Sikap
Nilai Akhir =		Nilai Praktik + Nilai Teori

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Klaten, 30 Agustus 2016
Mahasiswa

Cisilia Wahyu Arista

Hanum Rosidah .F
NIM. 11520241010

Lampiran 3 : LKS Pilihan Ganda
Siklus I Pertemuan 1

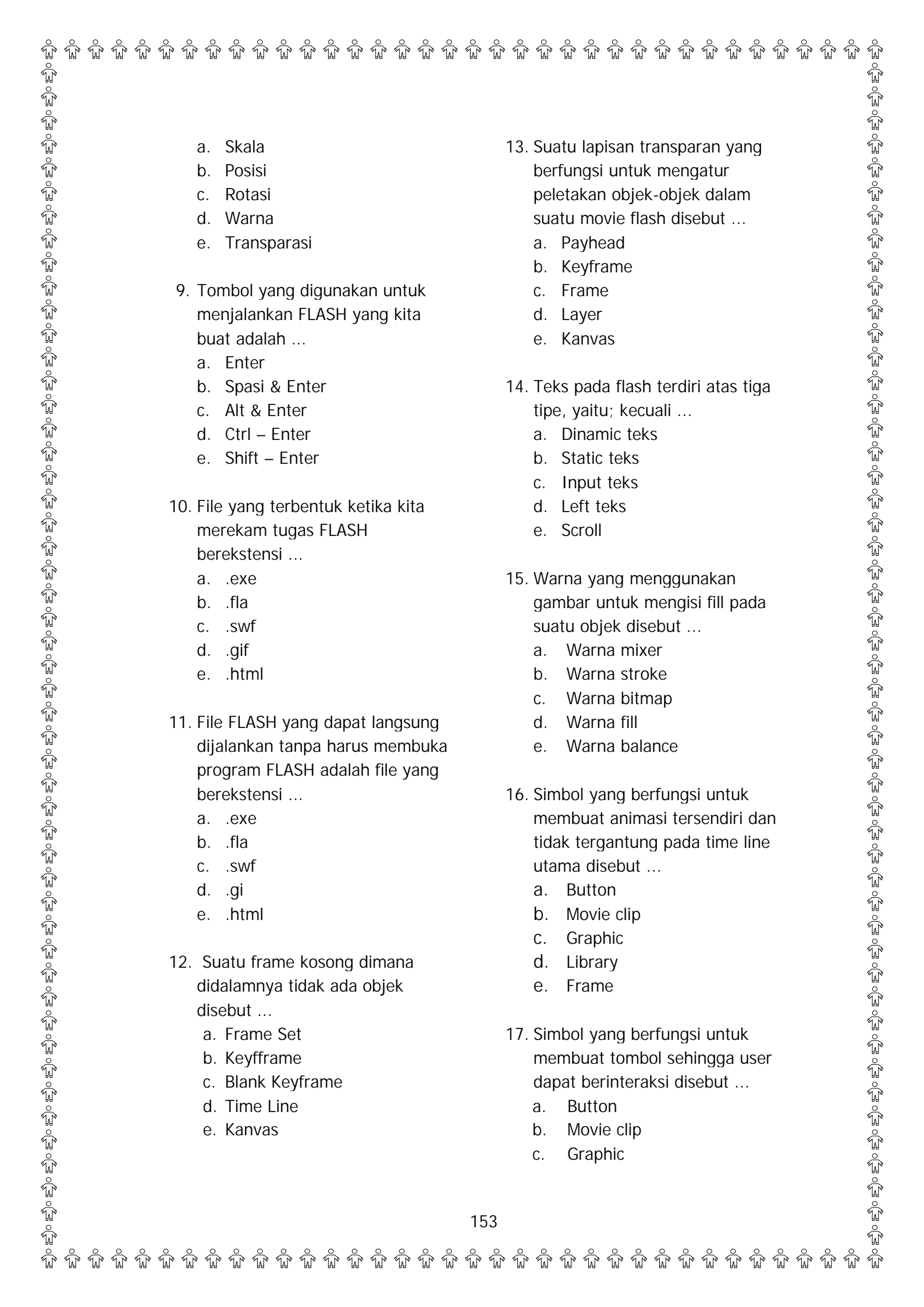
LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

No. Absen :

- A. Berilah tanda silang (X) pada jawaban a,b,c,d dan e yang dianggap benar !
- Sebuah objek dapat menjadi beberapa macam clip, kecuali...
 - Movie Clip
 - Button
 - Graphic
 - a, b & c benar
 - Film Clip
 - Perangkat lunak Flash adalah buatan ...
 - Multimediaa
 - Macromedia
 - MasterMedia
 - Corel
 - Microsoft
 - Fungsi utama perangkat lunak Flash adalah untuk ...
 - Menggambar
 - Menghitung
 - Laporan
 - Animasi
 - Fotografi
 - Animasi untuk mengubah posisi objek adalah ...
 - Motion Tween
 - Tweening
 - Shape Tween
 - Animation
 - Movement Tween
 - Kumpulan objek di FLASH biasanya disimpan di ...
 - Files
 - Drawers
 - Libary
 - Folders
 - Layers
 - Untuk membuat animasi pergerakan objek, biasanya dengan tahapan ...
 - klik kanan – Tween – Create Animation
 - klik kanan – Motion Tween - Create Animation
 - klik kanan – Insert Frame - Create Animation
 - klik kanan – create motion tween
 - klik kanan – create animation tween
 - CW pada FLASH singkatan dari ...
 - CeWek
 - Celebrity Windows
 - Clock Wise
 - Clock Wide
 - Counter Wide
 - Gerakan animasi yang dapat diterapkan dalam Motion Tween adalah sebagai berikut ...

- 
- a. Skala
b. Posisi
c. Rotasi
d. Warna
e. Transparasi
9. Tombol yang digunakan untuk menjalankan FLASH yang kita buat adalah ...
a. Enter
b. Spasi & Enter
c. Alt & Enter
d. Ctrl – Enter
e. Shift – Enter
10. File yang terbentuk ketika kita merekam tugas FLASH berekstensi ...
a. .exe
b. .fla
c. .swf
d. .gif
e. .html
11. File FLASH yang dapat langsung dijalankan tanpa harus membuka program FLASH adalah file yang berekstensi ...
a. .exe
b. .fla
c. .swf
d. .gi
e. .html
12. Suatu frame kosong dimana didalamnya tidak ada objek disebut ...
a. Frame Set
b. Keyframe
c. Blank Keyframe
d. Time Line
e. Kanvas
13. Suatu lapisan transparan yang berfungsi untuk mengatur peletakan objek-objek dalam suatu movie flash disebut ...
a. Payhead
b. Keyframe
c. Frame
d. Layer
e. Kanvas
14. Teks pada flash terdiri atas tiga tipe, yaitu; kecuali ...
a. Dinamic teks
b. Static teks
c. Input teks
d. Left teks
e. Scroll
15. Warna yang menggunakan gambar untuk mengisi fill pada suatu objek disebut ...
a. Warna mixer
b. Warna stroke
c. Warna bitmap
d. Warna fill
e. Warna balance
16. Simbol yang berfungsi untuk membuat animasi tersendiri dan tidak tergantung pada time line utama disebut ...
a. Button
b. Movie clip
c. Graphic
d. Library
e. Frame
17. Simbol yang berfungsi untuk membuat tombol sehingga user dapat berinteraksi disebut ...
a. Button
b. Movie clip
c. Graphic

- d. Library
- e. Layer

18. Simbol yang berfungsi sebagai dasar untuk membuat objek dapat beranimasi disebut..

- a. Button
- b. Movie clip
- c. Graphic
- d. Library
- e. Frame

19. Media tempat penyimpanan objek-objek yang telah kita jadikan simbol maupun objek-objek yang kita impor dari file lain disebut ...

- a. Library
- b. Layer
- c. Simbol
- d. Place
- e. Frame

20. Jenis file utama ketika kita menyimpan movie flash kita yaitu

- ...
- a. .exe
- b. .fla
- c. .doc
- d. .xls
- e. .ptt

Selamat mengerjakan

Lampiran 4 : Kunci Jawaban Siklus I Pertemuan 1

KUNCI JAWABAN

A. Kunci Jawaban Pilihan Ganda

- | | |
|-------|-------|
| 1. E | 11. C |
| 2. B | 12. C |
| 3. D | 13. D |
| 4. A | 14. E |
| 5. A | 15. D |
| 6. D | 16. B |
| 7. D | 17. A |
| 8. B | 18. C |
| 9. D | 19. A |
| 10. B | 20. B |

Lampiran 5 : RPP Siklus I Pertemuan 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SMK NEGERI 1 JOGONALAN
Kelas/Semester : XI/1
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi
Hari/Tanggal : Selasa, 6 September 2016
Waktu : 4 x 45 menit

A. Kompetensi Inti:

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar :

KOMPETENSI DASAR	3.1. Memahami animasi stop motion 3.2. Memahami animasi tradisional 3.3. Memahami animasi komputer 3.4. Memahami prinsip – prinsip
------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>dasar animasi.</p> <p>3.5. Memahami komponen-komponen storyboard.</p> <p>3.6. Memahami konsep gambar clean up dan sisip.</p> <p>3.7. Memahami konsep gambar kunci animasi.</p> <p>3.8. Memahami teknik animasi frame by frame.</p> <p>3.9. Memahami teknik animasi tweening</p> <p>3.10. Memahami teknik pembuatan obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>3.11. Memahami penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>3.12. Memahami cara memberikan efek audio pada animasi 2 dimensi</p> <p>3.13. Memahami berbagai format produk animasi 2 dimensi.</p>
	<p>4.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi</p> <p>4.2. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional pada produk animasi</p> <p>4.3. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi komputer pada produk animasi</p> <p>4.4. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap penerapan prinsip-prinsip animasi pada produk animasi</p> <p>4.5. Membuat storyboard sesuai perencanaan.</p> <p>4.6. Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar clean up dan sisip.</p> <p>4.7. Merencanakan dan melakukan</p>

	<p>pengolahan gambar kunci animasi.</p> <p>4.8. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik frame by frame</p> <p>4.9. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik tweening</p> <p>4.10. Membuat obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>4.11. Membuat produk animasi multiscene</p> <p>4.12. Membuat produk animasi yang dilengkapi dengan efek audio</p> <p>4.13. Menentukan format dan melakukan konversi format file dari produk animasi yang dihasilkan.</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

C. Tujuan Pembelajaran

Akademik :

Setelah proses menggali informasi melalui berbagai fakta, menanya konsep, berdiskusi atas fakta dan konsep, menginterpretasi mengasosiasi dan mengomunikasikan, siswa dapat :

-) Memahami konsep dan teori animasi 2 dimensi.
-) Memahami teknik pembuatan obyek dalam teori animasi 2 dimensi.
-) Merencanakan dan melakukan pengolahan teori animasi 2 dimensi.

Karakter :

-) Peserta didik dapat berpikir dan melakukan sesuatu secara kenyataan atau logika untuk menghasilkan cara atau hasil baru dan termutakhir dari apa yang telah dimiliki.
-) Peserta didik dapat berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap pengetahuan.
-) Peserta didik dapat bersikap dan bertindak dan selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
-) Peserta didik bisa menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan guna menyelesaikan tugas (belajar/pekerjaan) dengan sebaik-baiknya.
-) Peserta didik dapat bertindak serta berperilaku tertib dan patuh pada berbagai peraturan dan ketentuan.

D. Materi Pembelajaran

J) DEFINISI ANIMASI

Definisi Animasi : Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya. Objek animasi dapat berasal dari gambar yang digambar pada media sel, kertas, menggunakan komputer atau dengan tanah liat dan boneka.

Definisi Film : merekam gambar yang bergerak. Seni film mencakup seluruh seni yang pernah ada, ditambah dengan sarana publikasi dan teknologi, khususnya fotografi.

J) TEKNIK PEMBUATAN ANIMASI

Dalam dunia animasi dikenal beberapa teknik pembuatannya, antara lain :

1. Cel Animation: Cel animation mengharuskan para animator untuk menggambar (dengan tangan) frame-frame yang dibutuhkan untuk menghasilkan ilustrasi gerakan objek. Cel animation juga disebut traditional animation dan hand-drawn animation, teknik ini terbagi menjadi tiga jenis, yaitu: full animation, limited animation dan rotoscoping.
2. Stop Motion Animation: Stop motion disebut juga frame-by-frame, objek seakan bergerak karena mempunyai banyak frame yang dijalankan secara beraturan. Teknik Animasi Ini Menggambarkan berbagai manipulasi objek yang mungkin termasuk model, tanah liat dan boneka. Stop motion animation dibuat dengan cara shoot satu demi satu gambar dengan menggunakan video atau movie camera, bisa juga menggunakan kamera photography analog ataupun digital, hasil shot still image (gambar diam) tadi lalu disusun menjadi movie.
3. Computer-Generated Imagery (CGI): Animasi komputer (computer animation atau CGI animation) adalah seni membuat gambar bergerak dengan menggunakan komputer.
4. Live Action and Cartoon Combinations: Teknik ini menggabungkan live action dengan kartun. Live action menggambarkan orang-orang dan sesuatu yang serupa dengan dunia nyata. Kartun adalah nama untuk suatu bentuk gambar yang dibuat representasional terhadap suatu peristiwa, dengan arah hasrat melucu

J) SEJARAH ANIMASI STOP MOTION

Animasi stop motion memiliki sejarah panjang dalam film. Sering digunakan untuk menunjukkan benda bergerak seolah-olah dengan sihir, Contoh pertama dari teknik stop motion dibuat oleh Albert E. Smith dan J. Stuart Blackton Humpty Dumpty The Circus (1898)

J PENGERTIAN ANIMASI STOP MOTION

Gerak berhenti (bahasa Inggris: stop motion atau stop frame) adalah sebuah teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak dengan sendirinya. Objek tersebut digerakan sedikit demi sedikit di setiap frame yang akan difoto, menciptakan ilusi pergerakan saat serangkaian frame tersebut dimainkan secara berurutan berkelanjutan. Boneka dengan sendi yang dapat digerakan atau figur tanah liat sering digunakan dalam gerak henti karena alasan kemudahan meletakkannya kembali. Animasi gerak henti yang menggunakan tanah liat disebut animasi tanah liat atau clay mation.

J JENIS-JENIS ANIMASI STOP MOTION

1. Tanah Liat (Clay): Sering disingkat clay motion, ini adalah jenis animasi stop motion di mana masing-masing bagian animasi, baik objek karakter atau latar belakang, menggunakan "deformasi bentuk" dengan bahan elastis seperti tanah liat. Salah satu contoh film dengan teknik ini adalah: Gumby and Art Pokey (http://www.youtube.com/watch?v=uBI9vxqso_A)
2. Guntingan (Cutout): Animasi cutout adalah teknik yang dibentuk dengan menggerakkan potongan lembaran 2 dimensi. Animasi ini dibuat dengan menggunakan karakter datar, alat peraga dan latar belakang dari bahan seperti kertas, kartu, kain yang kaku, benda-benda mati, kain atau bahkan foto. Awal dari film animasi yang dikenal di dunia adalah animasi guntingan dibuat di Argentina oleh Quirino Cristiani (<http://www.youtube.com/watch?v=FAF9y51P1jM>)
3. Gambar (Graphic): Animasi grafis adalah variasi dari stopmotion yang lebih konseptual dari pada animasi cel tradisional bidang datar dan animasi kertas gambar (cutout). Tapi secara teknis ia termasuk stop motion yang dibuat dengan foto (secara keseluruhan atau sebagian). Animasi grafis dapat dilakukan dengan kamera hanya panning ke atas dan ke bawah dan / atau difoto secara individu, satu per satu. Contoh animasi dengan teknik ini adalah animasi kapur tulis (<http://www.youtube.com/watch?v=QNDVzA3aS2s>)
4. Aktor Hidup (Pixilation): Pixilation adalah teknik stop motion di mana yang digunakan adalah aktor hidup sebagai subjek frame-by-frame, aktor tersebut berpose berulang kali untuk satu atau lebih frame yang diambil (foto) dan bergerak sedikit demi sedikit ke frame berikutnya. Aktor ini menjadi semacam wayang hidup gerak berhenti dan bergerak. Teknik ini sering digunakan sebagai cara untuk menggabungkanr aktor hidup dengan orang-orang dalam sebuah film animasi, seperti dalam The Adventures Secret Of Tom Thumb oleh Brothers BOLEX. Berikut salah satu contoh film dengan teknik pixilation. (http://www.youtube.com/watch?v=OChosk_MKWc)

5. Wayang (Puppet): Animasi boneka biasanya melibatkan tokoh boneka seperti wayang berinteraksi satu sama lain dalam lingkungan yang dibentuk. Boneka wayang umumnya memiliki tulang rangka untuk menjaga mereka tetap dan mantap serta menghambat mereka agar selalu bergerak pada sendi tertentu. Wayang digunakan dan dipotret setiap kali posisi mereka berubah sedikit demi sedikit untuk membuat gerakan. Dalam animasi ini kita memberikan kehidupan kepada benda mati dan membuat mereka terlihat seperti hidup. Contoh karya dengan teknik ini adalah The Tale of the Fox, The Nightmare Before Christmas, Chicken Robot. (<http://www.youtube.com/watch?v=PzzqE7EPolc>)
6. Bayangan (Silhouette): Animasi guntingan yang dijadikan serangkaian bayangan (hitam) gambar gelap, dan disebut sebagai animasi siluet. Teknik ini dipelopori oleh animator Lotte German Reiniger. Fitur film animasi ini yang panjang adalah The Adventures of Prince Achmed (1926) (<http://www.youtube.com/watch?v=25SP4ftxklg>)

J) TAHAPAN PERANCANGAN ANIMASI STOP MOTION:

1. Pra Produksi
 - Naskah : Untuk membuat animasi diperlukan ide dan sebuah cerita. Ide merupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan sebuah film animasi. Cerita yang bagus harus mempunyai struktur yang jelas, yaitu harus memiliki awalan, nilai tengah dan akhir cerita yang sering disebut babak.
 - Pembuatan Karakter : Sebuah cerita dimainkan oleh karakter. Bentuk tidaklah menjadi masalah, yang paling penting karakter harus baku. Pembuatan karakter harus sesuai dengan sifat dan peran karakter dari sebuah film. Semua karakter yang muncul dalam film animasi dibuat dalam Character Model Sheet.
 - Storyboard : Storyboard digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan film kartun. Storyboard adalah semacam versi komik goresan tangan dari sebuah film dan berperan sebagai cetak biru untuk aksi dan dialog yang akan muncul dalam film.
2. Produksi
 - Modeling: Modeling adalah proses menciptakan permukaan maupun bidang 2D / 3D secara virtual pada objek dan rancangan karakter.
 - Shooting: pengambilan gambar atau shooting adalah proses terekamnya objek-objek oleh camera video, baik analog maupun digital. Pengambilan gambar dilakukan untuk mendapatkan footage. Shooting dimulai saat tombol shutter ditekan, berakhir saat tombol dilepaskan.

3. Pasca Produksi

- Compositing and Editing : compositing adalah proses merangkai atau merekonstruksi kembali scene yang terpisah menjadi satu kesatuan. Editing video adalah proses menyusun potongan-potongan klip video, menambahkan efek, transisi, teks, memotong video, menggabungkan, menambahkan musik atau narasi dan sebagainya agar menjadi satu kesatuan.
- Rendering : Rendering adalah proses translasi semua informasi latar, warna, gerakan karakter, dan lain-lain yang Tersimpan dalam file-file menjadi satu frame tunggal. Rendering akan mengkalkulasi seluruh elemen material, pencahayaan, efek dan lainnya sehingga akan menghasilkan output gambar atau animasi yang realistik.

) SOFTWARE

Software atau perangkat lunak yang bisa digunakan untuk mengedit pembuatan film animasi stopmotion , antara lain:

1. Adobe Photoshop
2. Adobe Flash
3. Adobe After Effect
4. Adobe Premier
5. Ulead Video Studio
6. Pinnacle Studio

E. Metode Pembelajaran (Rincian dari kegiatan Pembelajaran)

1. Diskusi
2. Kerja kelompok dan Kaji Pustaka

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media :
 -) Internet
 -) Lab MM
2. Alat/bahan :
 -) LCD, laptop
3. Sumber Belajar
 -) Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Penerbit Andi.
 -) Gumelar, M S. 2004. Memproduksi Animasi TV, Solusi Murah and Cepat. MS Gumelar.
 -) Island Script. 2007. Teknik Mudah Membuat Animasi Fantastis. Jakarta : Mediakita.
 -) Lubis, Nisrina. 2009. Kamus Istilah Film Populer. Yogyakarta : Media Pressindo.

-) Priyanto, Duwi. 2010. Create Your Film. Yogyakarta: Galangpress Multicom.
-) Susrini , Ni Ketut. 2009. Pixar. Yogyakarta : Penerbit B First.
-) Suyanto, M. 2004. Analisis & Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran. Yogyakarta :Penerbit Andi.
-) Suyanto, M.; Yuniawan, Aryanto. 2006. Merancang Film Kartun Kelas Dunia. Yogyakarta: Penerbit Andi.
-) Tim, 2014, Gerak Henti, http://id.wikipedia.org/wiki/Gerak_henti. Diakses tanggal 13 Februari 2014

G. Kegiatan Pembelajaran

Indikator :

1. Memahami konsep dan teori animasi 2 dimensi.
2. Memahami teknik pembuatan obyek dalam teori animasi 2 dimensi.
3. Merencanakan dan melakukan pengolahan teori animasi 2 dimensi.

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merespon salam dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi dan pembelajaran sebelumnya 2. Siswa menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 3. Siswa menerima informasi kompetensi, materi, tujuan, manfaat, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan 4. Apersepsi dan Motivasi. 5. Contoh ilustrasi digunakan sebagai stimulan dengan sejumlah pertanyaan untuk memasuki kegiatan ini. 	10 menit
Isi (kegiatan inti)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendapatkan contoh perancangan pengolahan gambar animasi 2 dimensi (Mengamati) 2. Peserta didik mengidentifikasi konsep gambar animasi 2 dimensi (Menalar) 3. Peserta didik mencermati contoh perancangan pengolahan gambar animasi 2 dimensi (Menalar) 	120 menit

	<p>4. Peserta didik merencanakan dan melakukan pengolahan gambar animasi 2 dimensi (Mencoba)</p> <p>5. Peserta didik menanyakan hal-hal yang belum jelas (Menanya)</p> <p>6. Peserta didik membuat laporan dari hasil praktek berbentuk labsheet(Mencoba)</p> <p>7. Peserta didik memperoleh klarifikasi / penegasan dari guru tentang tugas yang diberikan (Jejaring)</p> <p>8. Peserta didik memperoleh pengayaan informasi dan referensi dari guru (Jejaring)</p> <p>9. Peserta didik memperoleh apresiasi dari guru.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran</p> <p>2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan</p> <p>3. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya</p>	10 menit

H. Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian
 - a. Kompetensi Sikap :
 -) Observasi
 -) Penilaian diri
 - b. Kompetensi Pengetahuan :
 -) Tes tertulis
 -) Tes lisan
 - c. Kompetensi Keterampilan :
 -) Tes praktik,
 -) Projek, dan
 -) Portofolio.
2. Bentuk instrumen dan instrumen
3. Pedoman penskoran

Penilaian :

Teknik Penilaian	Bentuk instrument	Instrumen
1. Teori	Tes tertulis	
2. Praktikum	Tugas	Individu : Menjawab soal tes yang diberikan oleh guru. Kelompok : Menjawab soal tes bersama yang diberikan oleh guru.

Rubrik penilaian :

Soal	Nilai Max	Cara perhitungan skore
Praktikum	9.00	Proses Kerja = 30 % * Nilai max Hasil kerja = 30 % * Nilai max Sikap = 34 % * Nilai max
Teori	10.00	Jumlah jawaban benar
Nilai Praktek =		Proses Kerja + Hasil Kerja + Sikap
Nilai Akhir =		Nilai Praktik + Nilai Teori

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Klaten, 6 September 2016
Mahasiswa

Cisilia Wahyu Arista

Hanum Rosidah .F
NIM. 11520241010

Lampiran 6 : LKS Pilihan Ganda
Siklus I Pertemuan 2

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :
Kelas :
No. Absen :

- A. Berilah tanda silang (X) pada jawaban a,b,c,d dan e yang dianggap benar !
1. File FLASH yang dapat langsung dijalankan tanpa harus membuka program FLASH adalah file yang berekstensi ...
 - a. .exe
 - b. .fla
 - c. .swf
 - d. .gi
 - e. .html
 2. Suatu frame kosong dimana didalamnya tidak ada objek disebut ...
 - a. Frame Set
 - b. Keyframe
 - c. Blank Keyframe
 - d. Time Line
 - e. Kanvas
 3. Suatu lapisan transparan yang berfungsi untuk mengatur peletakan objek-objek dalam suatu movie flash disebut ...
 - a. Payhead
 - b. Keyframe
 - c. Frame
 - d. Layer
 - e. Kanvas
 4. Teks pada flash terdiri atas tiga tipe, yaitu; kecuali ...
 - a. Dinamic teks
 - b. Static teks
 - c. Input teks
 - d. Left teks
 - e. Scroll
 5. Warna yang menggunakan gambar untuk mengisi fill pada suatu objek disebut ...
 - a. Warna mixer
 - b. Warna stroke
 - c. Warna bitmap
 - d. Warna fill
 - e. Warna balance
 6. Simbol yang berfungsi untuk membuat animasi tersendiri dan tidak tergantung pada time line utama disebut ...
 - a. Button
 - b. Movie clip
 - c. Graphic
 - d. Library
 - e. Frame
 7. Simbol yang berfungsi untuk membuat tombol sehingga user dapat berinteraksi disebut ...
 - a. Button
 - b. Movie clip
 - c. Graphic
 - d. Library

- e. Layer
8. Simbol yang berfungsi sebagai dasar untuk membuat objek dapat beranimasi disebut..
- Button
 - Movie clip
 - Graphic
 - Library
 - Frame
9. Media tempat penyimpanan objek-objek yang telah kita jadikan simbol maupun objek-objek yang kita impor dari file lain disebut ...
- Library
 - Layer
 - Simbol
 - Place
 - Frame
10. Jenis file utama ketika kita menyimpan movie flash kita yaitu ...
- .exe
 - .fla
 - .doc
 - .xls
 - .ptt
11. Sebuah objek dapat menjadi beberapa macam clip, kecuali...
- Movie Clip
 - Button
 - Graphic
 - a, b & c benar
 - Film Clip
12. Perangkat lunak Flash adalah buatan ...
- Multimediaa
 - Macromedia
 - MasterMedia
 - Corel
 - Microsoft
13. Fungsi utama perangkat lunak Flash adalah untuk ...
- Menggambar
 - Menghitung
 - Laporan
 - Animasi
 - Fotografi
14. Animasi untuk mengubah posisi objek adalah ...
- Motion Tween
 - Tweening
 - Shape Tween
 - Animation
 - Movement Tween
15. Kumpulan objek di FLASH biasanya disimpan di ...
- Files
 - Drawers
 - Library
 - Folders
 - Layers
16. Untuk membuat animasi pergerakan objek, biasanya dengan tahapan ...
- klik kanan – Tween – Create Animation
 - klik kanan – Motion Tween - Create Animation
 - klik kanan – Insert Frame - Create Animation
 - klik kanan – create motion tween
 - klik kanan – create animation tween

17. CW pada FLASH singkatan dari ...

- a. CeWek
- b. Celebrity Windows
- c. Clock Wise
- d. Clock Wide
- e. Counter Wide

18. Tombol yang digunakan untuk menjalankan FLASH yang kita buat adalah ...

- a. Enter
- b. Spasi & Enter
- c. Alt & Enter
- d. Ctrl – Enter
- e. Shift – Enter

19. Gerakan animasi yang dapat diterapkan dalam Motion Tween adalah sebagai berikut ...

- a. Skala
- b. Posisi
- c. Rotasi
- d. Warna
- e. Transparasi

20. File yang terbentuk ketika kita merekam tugas FLASH berekstensi ...

- a. .exe
- b. .fla
- c. .swf
- d. .gif
- e. .html

Selamat mengerjakan

Lampiran 7 : Kunci Jawaban Siklus I Pertemuan 2

KUNCI JAWABAN

A. Kunci Jawaban Pilihan Ganda

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 11. E |
| 2. C | 12. B |
| 3. D | 13. D |
| 4. A | 14. A |
| 5. D | 15. A |
| 6. B | 16. D |
| 7. A | 17. D |
| 8. C | 18. D |
| 9. A | 19. B |
| 10. B | 20. B |

KUNCI JAWABAN

A. Isilah pertanyaan dibawah ini dengan jawaban yang benar !

1. Asal kata animasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu? (Skor 1)
Jawaban : Animation
2. Pengertian singkat animasi, yaitu? (Skor 1)
Jawaban : Menghidupkan
3. Siapakah tokoh pertama pembuatan teknik stopmotion? (Skor 1)
Jawaban : Albert E. Smith dan J. Stuart Blackton Humpty Dumpty The Circus.
4. Pada tahun berapa teknik stopmotion pertama kali dibuat? (Skor 1)
Jawaban : 1898.
5. Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi termasuk bagian dari? (Skor 1)
Jawaban : Tahapan perancangan animasi stopmotion.

B. Jawablah soal-soal berikut !

1. Jelaskan pengertian definisi animasi. (Skor 5)
Jawaban : Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya. Objek animasi dapat berasal dari gambar yang digambar pada media sel, kertas, menggunakan komputer atau dengan tanah liat dan boneka.
2. Ada berapakah teknik pembuatan animasi? Sebutkan. (Skor 5)
Jawaban : Ada 4. Cel Animation, Stopmotion Animation, Computer-Generated Imagery (CGI), Live Action and Cartoon Combinations.
3. Jelaskan pengertian stopmotion. (Skor 5)
Jawaban : Adalah teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik bergerak sendiri. Objek bergerak sedikit demi sedikit lalu difoto menjadi frame individual.
4. Sebutkan 6 jenis-jenis animasi stopmotion. (Skor 5)
Jawaban : 1. Tanah liat (clay), 2. Guntingan (Cutout), 3. Gambar (Graphic), 4. Aktor hidup (Pixilation), 5. Wayang (Puppet), 6. Bayangan (Silhouette).
5. Sebutkan minimal 5 software atau perangkat lunak yang bisa digunakan untuk mengedit pembuatan animasi stopmotion. (Skor 5)
Jawaban : Adobe photoshop, Adobe Flash, Adobe After Effect, Adobe Premier, Ulead Video Studio, Pinnacle Studio.

Lampiran 10 : RPP Siklus II Pertemuan 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SMK NEGERI 1 JOGONALAN
Kelas/Semester : XI/1
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi
Hari/Tanggal : Selasa, 13 September 2016
Waktu : 4 x 45 menit

A. Kompetensi Inti:

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar :

KOMPETENSI DASAR	3.1. Memahami animasi stop motion 3.2. Memahami animasi tradisional 3.3. Memahami animasi komputer 3.4. Memahami prinsip – prinsip
------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>dasar animasi.</p> <p>3.5. Memahami komponen-komponen storyboard.</p> <p>3.6. Memahami konsep gambar clean up dan sisip.</p> <p>3.7. Memahami konsep gambar kunci animasi.</p> <p>3.8. Memahami teknik animasi frame by frame.</p> <p>3.9. Memahami teknik animasi tweening</p> <p>3.10. Memahami teknik pembuatan obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>3.11. Memahami penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>3.12. Memahami cara memberikan efek audio pada animasi 2 dimensi</p> <p>3.13. Memahami berbagai format produk animasi 2 dimensi.</p>
	<p>4.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi</p> <p>4.2. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional pada produk animasi</p> <p>4.3. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi komputer pada produk animasi</p> <p>4.4. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap penerapan prinsip-prinsip animasi pada produk animasi</p> <p>4.5. Membuat storyboard sesuai perencanaan.</p> <p>4.6. Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar clean up dan sisip.</p> <p>4.7. Merencanakan dan melakukan</p>

	<p>pengolahan gambar kunci animasi.</p> <p>4.8. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik frame by frame</p> <p>4.9. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik tweening</p> <p>4.10. Membuat obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>4.11. Membuat produk animasi multiscene</p> <p>4.12. Membuat produk animasi yang dilengkapi dengan efek audio</p> <p>4.13. Menentukan format dan melakukan konversi format file dari produk animasi yang dihasilkan.</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

C. Tujuan Pembelajaran

Akademik :

Setelah proses menggali informasi melalui berbagai fakta, menanya konsep, berdiskusi atas fakta dan konsep, menginterpretasi mengasosiasi dan mengomunikasikan, siswa dapat :

-)] Memahami konsep dan teori animasi 2 dimensi.
-)] Memahami teknik pembuatan obyek dalam teori animasi 2 dimensi.
-)] Merencanakan dan melakukan pengolahan teori animasi 2 dimensi.

Karakter :

-)] Peserta didik dapat berpikir dan melakukan sesuatu secara kenyataan atau logika untuk menghasilkan cara atau hasil baru dan termutakhir dari apa yang telah dimiliki.
-)] Peserta didik dapat berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap pengetahuan.
-)] Peserta didik dapat bersikap dan bertindak dan selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
-)] Peserta didik bisa menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan guna menyelesaikan tugas (belajar/pekerjaan) dengan sebaik-baiknya.
-)] Peserta didik dapat bertindak serta berperilaku tertib dan patuh pada berbagai peraturan dan ketentuan.

D. Materi Pembelajaran

J) DEFINISI ANIMASI

Definisi Animasi : Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya. Objek animasi dapat berasal dari gambar yang digambar pada media sel, kertas, menggunakan komputer atau dengan tanah liat dan boneka.

Definisi Film : merekam gambar yang bergerak. Seni film mencakup seluruh seni yang pernah ada, ditambah dengan sarana publikasi dan teknologi, khususnya fotografi.

J) TEKNIK PEMBUATAN ANIMASI

Dalam dunia animasi dikenal beberapa teknik pembuatannya, antara lain :

1. Cel Animation: Cel animation mengharuskan para animator untuk menggambar (dengan tangan) frame-frame yang dibutuhkan untuk menghasilkan ilustrasi gerakan objek. Cel animation juga disebut traditional animation dan hand-drawn animation, teknik ini terbagi menjadi tiga jenis, yaitu: full animation, limited animation dan rotoscoping.
2. Stop Motion Animation: Stop motion disebut juga frame-by-frame, objek seakan bergerak karena mempunyai banyak frame yang dijalankan secara beraturan. Teknik Animasi Ini Menggambarkan berbagai manipulasi objek yang mungkin termasuk model, tanah liat dan boneka. Stop motion animation dibuat dengan cara shoot satu demi satu gambar dengan menggunakan video atau movie camera, bisa juga menggunakan kamera photography analog ataupun digital, hasil shot still image (gambar diam) tadi lalu disusun menjadi movie.
3. Computer-Generated Imagery (CGI): Animasi komputer (computer animation atau CGI animation) adalah seni membuat gambar bergerak dengan menggunakan komputer.
4. Live Action and Cartoon Combinations: Teknik ini menggabungkan live action dengan kartun. Live action menggambarkan orang-orang dan sesuatu yang serupa dengan dunia nyata. Kartun adalah nama untuk suatu bentuk gambar yang dibuat representasional terhadap suatu peristiwa, dengan arah hasrat melucu

J) SEJARAH ANIMASI STOP MOTION

Animasi stop motion memiliki sejarah panjang dalam film. Sering digunakan untuk menunjukkan benda bergerak seolah-olah dengan sihir, Contoh pertama dari teknik stop motion dibuat oleh Albert E. Smith dan J. Stuart Blackton Humpty Dumpty The Circus (1898)

J PENGERTIAN ANIMASI STOP MOTION

Gerak berhenti (bahasa Inggris: stop motion atau stop frame) adalah sebuah teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak dengan sendirinya. Objek tersebut digerakan sedikit demi sedikit di setiap frame yang akan difoto, menciptakan ilusi pergerakan saat serangkaian frame tersebut dimainkan secara berurutan berkelanjutan. Boneka dengan sendi yang dapat digerakan atau figur tanah liat sering digunakan dalam gerak henti karena alasan kemudahan meletakkannya kembali. Animasi gerak henti yang menggunakan tanah liat disebut animasi tanah liat atau clay mation.

J JENIS-JENIS ANIMASI STOP MOTION

1. Tanah Liat (Clay): Sering disingkat clay motion, ini adalah jenis animasi stop motion di mana masing-masing bagian animasi, baik objek karakter atau latar belakang, menggunakan "deformasi bentuk" dengan bahan elastis seperti tanah liat. Salah satu contoh film dengan teknik ini adalah: Gumby and Art Pokey (http://www.youtube.com/watch?v=uBI9vxqso_A)
2. Guntingan (Cutout): Animasi cutout adalah teknik yang dibentuk dengan menggerakkan potongan lembaran 2 dimensi. Animasi ini dibuat dengan menggunakan karakter datar, alat peraga dan latar belakang dari bahan seperti kertas, kartu, kain yang kaku, benda-benda mati, kain atau bahkan foto. Awal dari film animasi yang dikenal di dunia adalah animasi guntingan dibuat di Argentina oleh Quirino Cristiani (<http://www.youtube.com/watch?v=FAF9y51P1jM>)
3. Gambar (Graphic): Animasi grafis adalah variasi dari stopmotion yang lebih konseptual dari pada animasi cel tradisional bidang datar dan animasi kertas gambar (cutout). Tapi secara teknis ia termasuk stop motion yang dibuat dengan foto (secara keseluruhan atau sebagian). Animasi grafis dapat dilakukan dengan kamera hanya panning ke atas dan ke bawah dan / atau difoto secara individu, satu per satu. Contoh animasi dengan teknik ini adalah animasi kapur tulis (<http://www.youtube.com/watch?v=QNDVzA3aS2s>)
4. Aktor Hidup (Pixilation): Pixilation adalah teknik stop motion di mana yang digunakan adalah aktor hidup sebagai subjek frame-by-frame, aktor tersebut berpose berulang kali untuk satu atau lebih frame yang diambil (foto) dan bergerak sedikit demi sedikit ke frame berikutnya. Aktor ini menjadi semacam wayang hidup gerak berhenti dan bergerak. Teknik ini sering digunakan sebagai cara untuk menggabungkan aktor hidup dengan orang-orang dalam sebuah film animasi, seperti dalam The Adventures Secret Of Tom Thumb oleh Brothers BOLEX. Berikut salah satu contoh film dengan teknik pixilation. (http://www.youtube.com/watch?v=OChosk_MKWc)

5. Wayang (Puppet): Animasi boneka biasanya melibatkan tokoh boneka seperti wayang berinteraksi satu sama lain dalam lingkungan yang dibentuk. Boneka wayang umumnya memiliki tulang rangka untuk menjaga mereka tetap dan mantap serta menghambat mereka agar selalu bergerak pada sendi tertentu. Wayang digunakan dan dipotret setiap kali posisi mereka berubah sedikit demi sedikit untuk membuat gerakan. Dalam animasi ini kita memberikan kehidupan kepada benda mati dan membuat mereka terlihat seperti hidup. Contoh karya dengan teknik ini adalah The Tale of the Fox, The Nightmare Before Christmas, Chicken Robot. (<http://www.youtube.com/watch?v=PzzqE7EPolc>)
6. Bayangan (Silhouette): Animasi guntingan yang dijadikan serangkaian bayangan (hitam) gambar gelap, dan disebut sebagai animasi siluet. Teknik ini dipelopori oleh animator Lotte German Reiniger. Fitur film animasi ini yang panjang adalah The Adventures of Prince Achmed (1926) (<http://www.youtube.com/watch?v=25SP4ftxklg>)

J TAHAPAN PERANCANGAN ANIMASI STOP MOTION:

1. Pra Produksi
 - Naskah : Untuk membuat animasi diperlukan ide dan sebuah cerita. Ide merupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan sebuah film animasi. Cerita yang bagus harus mempunyai struktur yang jelas, yaitu harus memiliki awalan, nilai tengah dan akhir cerita yang sering disebut babak.
 - Pembuatan Karakter : Sebuah cerita dimainkan oleh karakter. Bentuk tidaklah menjadi masalah, yang paling penting karakter harus baku. Pembuatan karakter harus sesuai dengan sifat dan peran karakter dari sebuah film. Semua karakter yang muncul dalam film animasi dibuat dalam Character Model Sheet.
 - Storyboard : Storyboard digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan film kartun. Storyboard adalah semacam versi komik goresan tangan dari sebuah film dan berperan sebagai cetak biru untuk aksi dan dialog yang akan muncul dalam film.
2. Produksi
 - Modeling: Modeling adalah proses menciptakan permukaan maupun bidang 2D / 3D secara virtual pada objek dan rancangan karakter.
 - Shooting: pengambilan gambar atau shooting adalah proses terekamnya objek-objek oleh camera video, baik analog maupun digital. Pengambilan gambar dilakukan untuk mendapatkan footage. Shooting dimulai saat tombol shutter ditekan, berakhir saat tombol dilepaskan.

3. Pasca Produksi

- Compositing and Editing : compositing adalah proses merangkai atau merekonstruksi kembali scene yang terpisah menjadi satu kesatuan. Editing video adalah proses menyusun potongan-potongan klip video, menambahkan efek, transisi, teks, memotong video, menggabungkan, menambahkan musik atau narasi dan sebagainya agar menjadi satu kesatuan.
- Rendering : Rendering adalah proses translasi semua informasi latar, warna, gerakan karakter, dan lain-lain yang Tersimpan dalam file-file menjadi satu frame tunggal. Rendering akan mengkalkulasi seluruh elemen material, pencahayaan, efek dan lainnya sehingga akan menghasilkan output gambar atau animasi yang realistik.

) SOFTWARE

Software atau perangkat lunak yang bisa digunakan untuk mengedit pembuatan film animasi stopmotion , antara lain:

1. Adobe Photoshop
2. Adobe Flash
3. Adobe After Effect
4. Adobe Premier
5. Ulead Video Studio
6. Pinnacle Studio

E. Metode Pembelajaran (Rincian dari kegiatan Pembelajaran)

1. Diskusi
2. Kerja kelompok dan Kaji Pustaka

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media :
 -) Internet
 -) Lab MM
2. Alat/bahan :
 -) LCD, laptop
3. Sumber Belajar
 -) Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Penerbit Andi.
 -) Gumelar, M S. 2004. Memproduksi Animasi TV, Solusi Murah and Cepat. MS Gumelar.
 -) Island Script. 2007. Teknik Mudah Membuat Animasi Fantastis. Jakarta : Mediakita.
 -) Lubis, Nisrina. 2009. Kamus Istilah Film Populer. Yogyakarta : Media Pressindo.

-) Priyanto, Duwi. 2010. Create Your Film. Yogyakarta: Galangpress Multicom.
-) Susrini, Ni Ketut. 2009. Pixar. Yogyakarta : Penerbit B First.
-) Suyanto, M. 2004. Analisis & Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran. Yogyakarta :Penerbit Andi.
-) Suyanto, M.; Yuniawan, Aryanto. 2006. Merancang Film Kartun Kelas Dunia. Yogyakarta: Penerbit Andi.
-) Tim, 2014, Gerak Henti, http://id.wikipedia.org/wiki/Gerak_henti. Diakses tanggal 13 Februari 2014

G. Kegiatan Pembelajaran

Indikator :

1. Memahami konsep dan teori animasi 2 dimensi.
2. Memahami teknik pembuatan obyek dalam teori animasi 2 dimensi.
3. Merencanakan dan melakukan pengolahan teori animasi 2 dimensi.

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merespon salam dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi dan pembelajaran sebelumnya 2. Siswa menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 3. Siswa menerima informasi kompetensi, materi, tujuan, manfaat, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan 4. Apersepsi dan Motivasi. 5. Contoh ilustrasi digunakan sebagai stimulan dengan sejumlah pertanyaan untuk memasuki kegiatan ini. 	10 menit
Isi (kegiatan inti)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendapatkan contoh perancangan pengolahan gambar animasi 2 dimensi (Mengamati) 2. Peserta didik mengidentifikasi konsep gambar animasi 2 dimensi (Menalar) 3. Peserta didik mencermati contoh perancangan pengolahan gambar animasi 2 dimensi (Menalar) 4. Peserta didik merencanakan dan melakukan 	120 menit

	<p>pengolahan gambar animasi 2 dimensi (Mencoba)</p> <p>5. Peserta didik menanyakan hal-hal yang belum jelas (Menanya)</p> <p>6. Peserta didik membuat laporan dari hasil praktek berbentuk labsheet (Mencoba)</p> <p>7. Peserta didik memperoleh klarifikasi / penegasan dari guru tentang tugas yang diberikan (Jejaring)</p> <p>8. Peserta didik memperoleh pengayaan informasi dan referensi dari guru (Jejaring)</p> <p>9. Peserta didik memperoleh apresiasi dari guru.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran</p> <p>2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan</p> <p>3. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya</p>	10 menit

H. Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian
 - a. Kompetensi Sikap :
 -) Observasi
 -) Penilaian diri
 - b. Kompetensi Pengetahuan :
 -) Tes tertulis
 -) Tes lisan
 - c. Kompetensi Keterampilan :
 -) Tes praktik,
 -) Projek, dan
 -) Portofolio.
2. Bentuk instrumen dan instrumen
3. Pedoman penskoran

Penilaian :

Teknik Penilaian	Bentuk instrument	Instrumen
1. Teori	Tes tertulis	
2. Praktikum	Tugas	<p>Individu :</p> <p>Menjawab soal tes yang diberikan oleh guru.</p> <p>Kelompok :</p> <p>Menjawab soal tes bersama yang diberikan oleh guru.</p>

Rubrik penilaian :

Soal	Nilai Max	Cara perhitungan skore
Praktikum	9.00	<p>Proses Kerja = 30 % * Nilai max</p> <p>Hasil kerja = 30 % * Nilai max</p> <p>Sikap = 34 % * Nilai max</p>
Teori	10.00	Jumlah jawaban benar
Nilai Praktek =		Proses Kerja + Hasil Kerja + Sikap
Nilai Akhir =		Nilai Praktik + Nilai Teori

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Klaten, 13 September 2016
Mahasiswa

Cisilia Wahyu Arista

Hanum Rosidah .F
NIM. 11520241010

Lampiran 11 : LKS Pilihan Ganda
Siklus II Pertemuan 1

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :
Kelas :
No. Absen :

- A. Berilah tanda silang (X) pada jawaban a,b,c,d dan e yang dianggap benar !
1. File FLASH yang dapat langsung dijalankan tanpa harus membuka program FLASH adalah file yang berekstensi ...
 - a. .exe
 - b. .fla
 - c. .swf
 - d. .gi
 - e. .html
 2. Suatu frame kosong dimana didalamnya tidak ada objek disebut ...
 - a. Frame Set
 - b. Keyframe
 - c. Blank Keyframe
 - d. Time Line
 - e. Kanvas
 3. Suatu lapisan transparan yang berfungsi untuk mengatur peletakan objek-objek dalam suatu movie flash disebut ...
 - a. Payhead
 - b. Keyframe
 - c. Frame
 - d. Layer
 - e. Kanvas
 4. Teks pada flash terdiri atas tiga tipe, yaitu; kecuali ...
 - a. Dinamic teks
 - b. Static teks
 - c. Input teks
 - d. Left teks
 - e. Scroll
 5. Warna yang menggunakan gambar untuk mengisi fill pada suatu objek disebut ...
 - a. Warna mixer
 - b. Warna stroke
 - c. Warna bitmap
 - d. Warna fill
 - e. Warna balance
 6. Simbol yang berfungsi untuk membuat animasi tersendiri dan tidak tergantung pada time line utama disebut ...
 - a. Button
 - b. Movie clip
 - c. Graphic
 - d. Library
 - e. Frame
 7. Simbol yang berfungsi untuk membuat tombol sehingga user dapat berinteraksi disebut ...
 - a. Button
 - b. Movie clip
 - c. Graphic
 - d. Library

- e. Layer
8. Simbol yang berfungsi sebagai dasar untuk membuat objek dapat beranimasi disebut..
- Button
 - Movie clip
 - Graphic
 - Library
 - Frame
9. Media tempat penyimpanan objek-objek yang telah kita jadikan simbol maupun objek-objek yang kita impor dari file lain disebut ...
- Library
 - Layer
 - Simbol
 - Place
 - Frame
10. Jenis file utama ketika kita menyimpan movie flash kita yaitu ...
- .exe
 - .fla
 - .doc
 - .xls
 - .ptt
11. Sebuah objek dapat menjadi beberapa macam clip, kecuali...
- Movie Clip
 - Button
 - Graphic
 - a, b & c benar
 - Film Clip
12. Perangkat lunak Flash adalah buatan ...
- Multimediaa
 - Macromedia
 - MasterMedia
 - Corel
 - Microsoft
13. Fungsi utama perangkat lunak Flash adalah untuk ...
- Menggambar
 - Menghitung
 - Laporan
 - Animasi
 - Fotografi
14. Animasi untuk mengubah posisi objek adalah ...
- Motion Tween
 - Tweening
 - Shape Tween
 - Animation
 - Movement Tween
15. Kumpulan objek di FLASH biasanya disimpan di ...
- Files
 - Drawers
 - Library
 - Folders
 - Layers
16. Untuk membuat animasi pergerakan objek, biasanya dengan tahapan ...
- klik kanan – Tween – Create Animation
 - klik kanan – Motion Tween - Create Animation
 - klik kanan – Insert Frame - Create Animation
 - klik kanan – create motion tween
 - klik kanan – create animation tween

17. CW pada FLASH singkatan dari ...

- a. CeWek
- b. Celebrity Windows
- c. Clock Wise
- d. Clock Wide
- e. Counter Wide

18. Tombol yang digunakan untuk menjalankan FLASH yang kita buat adalah ...

- a. Enter
- b. Spasi & Enter
- c. Alt & Enter
- d. Ctrl – Enter
- e. Shift – Enter

19. Gerakan animasi yang dapat diterapkan dalam Motion Tween adalah sebagai berikut ...

- a. Skala
- b. Posisi
- c. Rotasi
- d. Warna
- e. Transparasi

20. File yang terbentuk ketika kita merekam tugas FLASH berekstensi ...

- a. .exe
- b. .fla
- c. .swf
- d. .gif
- e. .html

Selamat mengerjakan

Lampiran 12 : Kunci Jawaban Siklus II Pertemuan 1

KUNCI JAWABAN

A. Kunci Jawaban Pilihan Ganda

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 11. E |
| 2. C | 12. B |
| 3. D | 13. D |
| 4. A | 14. A |
| 5. D | 15. A |
| 6. B | 16. D |
| 7. A | 17. D |
| 8. C | 18. D |
| 9. A | 19. B |
| 10. B | 20. B |

Lampiran 13 : RPP Siklus II Pertemuan 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SMK NEGERI 1 JOGONALAN
Kelas/Semester : XI/1
Mata Pelajaran : Animasi 2 Dimensi
Hari/Tanggal : Selasa, 20 September 2016
Waktu : 4 x 45 menit

A. Kompetensi Inti:

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar :

KOMPETENSI DASAR	3.1. Memahami animasi stop motion 3.2. Memahami animasi tradisional 3.3. Memahami animasi komputer 3.4. Memahami prinsip – prinsip
------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>dasar animasi.</p> <p>3.5. Memahami komponen-komponen storyboard.</p> <p>3.6. Memahami konsep gambar clean up dan sisip.</p> <p>3.7. Memahami konsep gambar kunci animasi.</p> <p>3.8. Memahami teknik animasi frame by frame.</p> <p>3.9. Memahami teknik animasi tweening</p> <p>3.10. Memahami teknik pembuatan obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>3.11. Memahami penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>3.12. Memahami cara memberikan efek audio pada animasi 2 dimensi</p> <p>3.13. Memahami berbagai format produk animasi 2 dimensi.</p>
	<p>4.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi</p> <p>4.2. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional pada produk animasi</p> <p>4.3. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi komputer pada produk animasi</p> <p>4.4. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap penerapan prinsip-prinsip animasi pada produk animasi</p> <p>4.5. Membuat storyboard sesuai perencanaan.</p> <p>4.6. Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar clean up dan sisip.</p> <p>4.7. Merencanakan dan melakukan</p>

	<p>pengolahan gambar kunci animasi.</p> <p>4.8. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik frame by frame</p> <p>4.9. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik tweening</p> <p>4.10. Membuat obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>4.11. Membuat produk animasi multiscene</p> <p>4.12. Membuat produk animasi yang dilengkapi dengan efek audio</p> <p>4.13. Menentukan format dan melakukan konversi format file dari produk animasi yang dihasilkan.</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

C. Tujuan Pembelajaran

Akademik :

Setelah proses menggali informasi melalui berbagai fakta, menanya konsep, berdiskusi atas fakta dan konsep, menginterpretasi mengasosiasi dan mengomunikasikan, siswa dapat :

-)] Memahami konsep dan teori animasi 2 dimensi.
-)] Memahami teknik pembuatan obyek dalam teori animasi 2 dimensi.
-)] Merencanakan dan melakukan pengolahan teori animasi 2 dimensi.

Karakter :

-)] Peserta didik dapat berpikir dan melakukan sesuatu secara kenyataan atau logika untuk menghasilkan cara atau hasil baru dan termutakhir dari apa yang telah dimiliki.
-)] Peserta didik dapat berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap pengetahuan.
-)] Peserta didik dapat bersikap dan bertindak dan selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
-)] Peserta didik bisa menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan guna menyelesaikan tugas (belajar/pekerjaan) dengan sebaik-baiknya.
-)] Peserta didik dapat bertindak serta berperilaku tertib dan patuh pada berbagai peraturan dan ketentuan.

D. Materi Pembelajaran

J) DEFINISI ANIMASI

Definisi Animasi : Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya. Objek animasi dapat berasal dari gambar yang digambar pada media sel, kertas, menggunakan komputer atau dengan tanah liat dan boneka.

Definisi Film : merekam gambar yang bergerak. Seni film mencakup seluruh seni yang pernah ada, ditambah dengan sarana publikasi dan teknologi, khususnya fotografi.

J) TEKNIK PEMBUATAN ANIMASI

Dalam dunia animasi dikenal beberapa teknik pembuatannya, antara lain :

1. Cel Animation: Cel animation mengharuskan para animator untuk menggambar (dengan tangan) frame-frame yang dibutuhkan untuk menghasilkan ilustrasi gerakan objek. Cel animation juga disebut traditional animation dan hand-drawn animation, teknik ini terbagi menjadi tiga jenis, yaitu: full animation, limited animation dan rotoscoping.
2. Stop Motion Animation: Stop motion disebut juga frame-by-frame, objek seakan bergerak karena mempunyai banyak frame yang dijalankan secara beraturan. Teknik Animasi Ini Menggambarkan berbagai manipulasi objek yang mungkin termasuk model, tanah liat dan boneka. Stop motion animation dibuat dengan cara shoot satu demi satu gambar dengan menggunakan video atau movie camera, bisa juga menggunakan kamera photography analog ataupun digital, hasil shot still image (gambar diam) tadi lalu disusun menjadi movie.
3. Computer-Generated Imagery (CGI): Animasi komputer (computer animation atau CGI animation) adalah seni membuat gambar bergerak dengan menggunakan komputer.
4. Live Action and Cartoon Combinations: Teknik ini menggabungkan live action dengan kartun. Live action menggambarkan orang-orang dan sesuatu yang serupa dengan dunia nyata. Kartun adalah nama untuk suatu bentuk gambar yang dibuat representasional terhadap suatu peristiwa, dengan arah hasrat melucu

J) SEJARAH ANIMASI STOP MOTION

Animasi stop motion memiliki sejarah panjang dalam film. Sering digunakan untuk menunjukkan benda bergerak seolah-olah dengan sihir, Contoh pertama dari teknik stop motion dibuat oleh Albert E. Smith dan J. Stuart Blackton Humpty Dumpty The Circus (1898)

J PENGERTIAN ANIMASI STOP MOTION

Gerak berhenti (bahasa Inggris: stop motion atau stop frame) adalah sebuah teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak dengan sendirinya. Objek tersebut digerakan sedikit demi sedikit di setiap frame yang akan difoto, menciptakan ilusi pergerakan saat serangkaian frame tersebut dimainkan secara berurutan berkelanjutan. Boneka dengan sendi yang dapat digerakan atau figur tanah liat sering digunakan dalam gerak henti karena alasan kemudahan meletakkannya kembali. Animasi gerak henti yang menggunakan tanah liat disebut animasi tanah liat atau clay mation.

J JENIS-JENIS ANIMASI STOP MOTION

1. Tanah Liat (Clay): Sering disingkat clay motion, ini adalah jenis animasi stop motion di mana masing-masing bagian animasi, baik objek karakter atau latar belakang, menggunakan "deformasi bentuk" dengan bahan elastis seperti tanah liat. Salah satu contoh film dengan teknik ini adalah: Gumby and Art Pokey (http://www.youtube.com/watch?v=uBI9vxqso_A)
2. Guntingan (Cutout): Animasi cutout adalah teknik yang dibentuk dengan menggerakkan potongan lembaran 2 dimensi. Animasi ini dibuat dengan menggunakan karakter datar, alat peraga dan latar belakang dari bahan seperti kertas, kartu, kain yang kaku, benda-benda mati, kain atau bahkan foto. Awal dari film animasi yang dikenal di dunia adalah animasi guntingan dibuat di Argentina oleh Quirino Cristiani (<http://www.youtube.com/watch?v=FAF9y51P1jM>)
3. Gambar (Graphic): Animasi grafis adalah variasi dari stopmotion yang lebih konseptual dari pada animasi cel tradisional bidang datar dan animasi kertas gambar (cutout). Tapi secara teknis ia termasuk stop motion yang dibuat dengan foto (secara keseluruhan atau sebagian). Animasi grafis dapat dilakukan dengan kamera hanya panning ke atas dan ke bawah dan / atau difoto secara individu, satu per satu. Contoh animasi dengan teknik ini adalah animasi kapur tulis (<http://www.youtube.com/watch?v=QNDVzA3aS2s>)
4. Aktor Hidup (Pixilation): Pixilation adalah teknik stop motion di mana yang digunakan adalah aktor hidup sebagai subjek frame-by-frame, aktor tersebut berpose berulang kali untuk satu atau lebih frame yang diambil (foto) dan bergerak sedikit demi sedikit ke frame berikutnya. Aktor ini menjadi semacam wayang hidup gerak berhenti dan bergerak. Teknik ini sering digunakan sebagai cara untuk menggabungkanr aktor hidup dengan orang-orang dalam sebuah film animasi, seperti dalam The Adventures Secret Of Tom Thumb oleh Brothers BOLEX. Berikut salah satu contoh film dengan teknik pixilation. (http://www.youtube.com/watch?v=OChosk_MKWc)

5. Wayang (Puppet): Animasi boneka biasanya melibatkan tokoh boneka seperti wayang berinteraksi satu sama lain dalam lingkungan yang dibentuk. Boneka wayang umumnya memiliki tulang rangka untuk menjaga mereka tetap dan mantap serta menghambat mereka agar selalu bergerak pada sendi tertentu. Wayang digunakan dan dipotret setiap kali posisi mereka berubah sedikit demi sedikit untuk membuat gerakan. Dalam animasi ini kita memberikan kehidupan kepada benda mati dan membuat mereka terlihat seperti hidup. Contoh karya dengan teknik ini adalah The Tale of the Fox, The Nightmare Before Christmas, Chicken Robot. (<http://www.youtube.com/watch?v=PzzqE7EPolc>)
6. Bayangan (Silhouette): Animasi guntingan yang dijadikan serangkaian bayangan (hitam) gambar gelap, dan disebut sebagai animasi siluet. Teknik ini dipelopori oleh animator Lotte German Reiniger. Fitur film animasi ini yang panjang adalah The Adventures of Prince Achmed (1926) (<http://www.youtube.com/watch?v=25SP4ftxklg>)

J TAHAPAN PERANCANGAN ANIMASI STOP MOTION:

1. Pra Produksi
 - Naskah : Untuk membuat animasi diperlukan ide dan sebuah cerita. Ide merupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan sebuah film animasi. Cerita yang bagus harus mempunyai struktur yang jelas, yaitu harus memiliki awalan, nilai tengah dan akhir cerita yang sering disebut babak.
 - Pembuatan Karakter : Sebuah cerita dimainkan oleh karakter. Bentuk tidaklah menjadi masalah, yang paling penting karakter harus baku. Pembuatan karakter harus sesuai dengan sifat dan peran karakter dari sebuah film. Semua karakter yang muncul dalam film animasi dibuat dalam Character Model Sheet.
 - Storyboard : Storyboard digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan film kartun. Storyboard adalah semacam versi komik goresan tangan dari sebuah film dan berperan sebagai cetak biru untuk aksi dan dialog yang akan muncul dalam film.
2. Produksi
 - Modeling: Modeling adalah proses menciptakan permukaan maupun bidang 2D / 3D secara virtual pada objek dan rancangan karakter.
 - Shooting: pengambilan gambar atau shooting adalah proses terekamnya objek-objek oleh camera video, baik analog maupun digital. Pengambilan gambar dilakukan untuk mendapatkan footage. Shooting dimulai saat tombol shutter ditekan, berakhir saat tombol dilepaskan.

3. Pasca Produksi

- Compositing and Editing : compositing adalah proses merangkai atau merekonstruksi kembali scene yang terpisah menjadi satu kesatuan. Editing video adalah proses menyusun potongan-potongan klip video, menambahkan efek, transisi, teks, memotong video, menggabungkan, menambahkan musik atau narasi dan sebagainya agar menjadi satu kesatuan.
- Rendering : Rendering adalah proses translasi semua informasi latar, warna, gerakan karakter, dan lain-lain yang Tersimpan dalam file-file menjadi satu frame tunggal. Rendering akan mengkalkulasi seluruh elemen material, pencahayaan, efek dan lainnya sehingga akan menghasilkan output gambar atau animasi yang realistik.

) SOFTWARE

Software atau perangkat lunak yang bisa digunakan untuk mengedit pembuatan film animasi stopmotion , antara lain:

1. Adobe Photoshop
2. Adobe Flash
3. Adobe After Effect
4. Adobe Premier
5. Ulead Video Studio
6. Pinnacle Studio

E. Metode Pembelajaran (Rincian dari kegiatan Pembelajaran)

1. Diskusi
2. Kerja kelompok dan Kaji Pustaka

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media :
 -) Internet
 -) Lab MM
2. Alat/bahan :
 -) LCD, laptop
3. Sumber Belajar
 -) Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Penerbit Andi.
 -) Gumelar, M S. 2004. Memproduksi Animasi TV, Solusi Murah and Cepat. MS Gumelar.
 -) Island Script. 2007. Teknik Mudah Membuat Animasi Fantastis. Jakarta : Mediakita.
 -) Lubis, Nisrina. 2009. Kamus Istilah Film Populer. Yogyakarta : Media Pressindo.

-) Priyanto, Duwi. 2010. Create Your Film. Yogyakarta: Galangpress Multicom.
-) Susrini, Ni Ketut. 2009. Pixar. Yogyakarta : Penerbit B First.
-) Suyanto, M. 2004. Analisis & Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran. Yogyakarta :Penerbit Andi.
-) Suyanto, M.; Yuniawan, Aryanto. 2006. Merancang Film Kartun Kelas Dunia. Yogyakarta: Penerbit Andi.
-) Tim, 2014, Gerak Henti, http://id.wikipedia.org/wiki/Gerak_henti. Diakses tanggal 13 Februari 2014

G. Kegiatan Pembelajaran

Indikator :

1. Memahami konsep dan teori animasi 2 dimensi.
2. Memahami teknik pembuatan obyek dalam teori animasi 2 dimensi.
3. Merencanakan dan melakukan pengolahan teori animasi 2 dimensi.

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merespon salam dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi dan pembelajaran sebelumnya 2. Siswa menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 3. Siswa menerima informasi kompetensi, materi, tujuan, manfaat, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan 4. Apersepsi dan Motivasi. 5. Contoh ilustrasi digunakan sebagai stimulan dengan sejumlah pertanyaan untuk memasuki kegiatan ini. 	10 menit
Isi (kegiatan inti)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendapatkan contoh perancangan pengolahan gambar animasi 2 dimensi (Mengamati) 2. Peserta didik mengidentifikasi konsep gambar animasi 2 dimensi (Menalar) 3. Peserta didik mencermati contoh perancangan pengolahan gambar animasi 2 dimensi (Menalar) 	120 menit

	<p>4. Peserta didik merencanakan dan melakukan pengolahan gambar animasi 2 dimensi (Mencoba)</p> <p>5. Peserta didik menanyakan hal-hal yang belum jelas (Menanya)</p> <p>6. Peserta didik membuat laporan dari hasil praktek berbentuk labsheet(Mencoba)</p> <p>7. Peserta didik memperoleh klarifikasi / penegasan dari guru tentang tugas yang diberikan (Jejaring)</p> <p>8. Peserta didik memperoleh pengayaan informasi dan referensi dari guru (Jejaring)</p> <p>9. Peserta didik memperoleh apresiasi dari guru.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran</p> <p>2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan</p> <p>3. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya</p>	10 menit

H. Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian
 - a. Kompetensi Sikap :
 -) Observasi
 -) Penilaian diri
 - b. Kompetensi Pengetahuan :
 -) Tes tertulis
 -) Tes lisan
 - c. Kompetensi Keterampilan :
 -) Tes praktik,
 -) Projek, dan
 -) Portofolio.
2. Bentuk instrumen dan instrumen
3. Pedoman penskoran

Penilaian :

Teknik Penilaian	Bentuk instrument	Instrumen
1. Teori	Tes tertulis	
2. Praktikum	Tugas	<p>Individu :</p> <p>Menjawab soal tes yang diberikan oleh guru.</p> <p>Kelompok :</p> <p>Menjawab soal tes bersama yang diberikan oleh guru.</p>

Rubrik penilaian :

Soal	Nilai Max	Cara perhitungan skore
Praktikum	9.00	<p>Proses Kerja = 30 % * Nilai max</p> <p>Hasil kerja = 30 % * Nilai max</p> <p>Sikap = 34 % * Nilai max</p>
Teori	10.00	Jumlah jawaban benar
Nilai Praktek =		Proses Kerja + Hasil Kerja + Sikap
Nilai Akhir =		Nilai Praktik + Nilai Teori

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Klaten, 20 September 2016
Mahasiswa

Cisilia Wahyu Arista

Hanum Rosidah .F
NIM. 11520241010

Lampiran 14 : LKS Pilihan Ganda
Siklus II Pertemuan 2

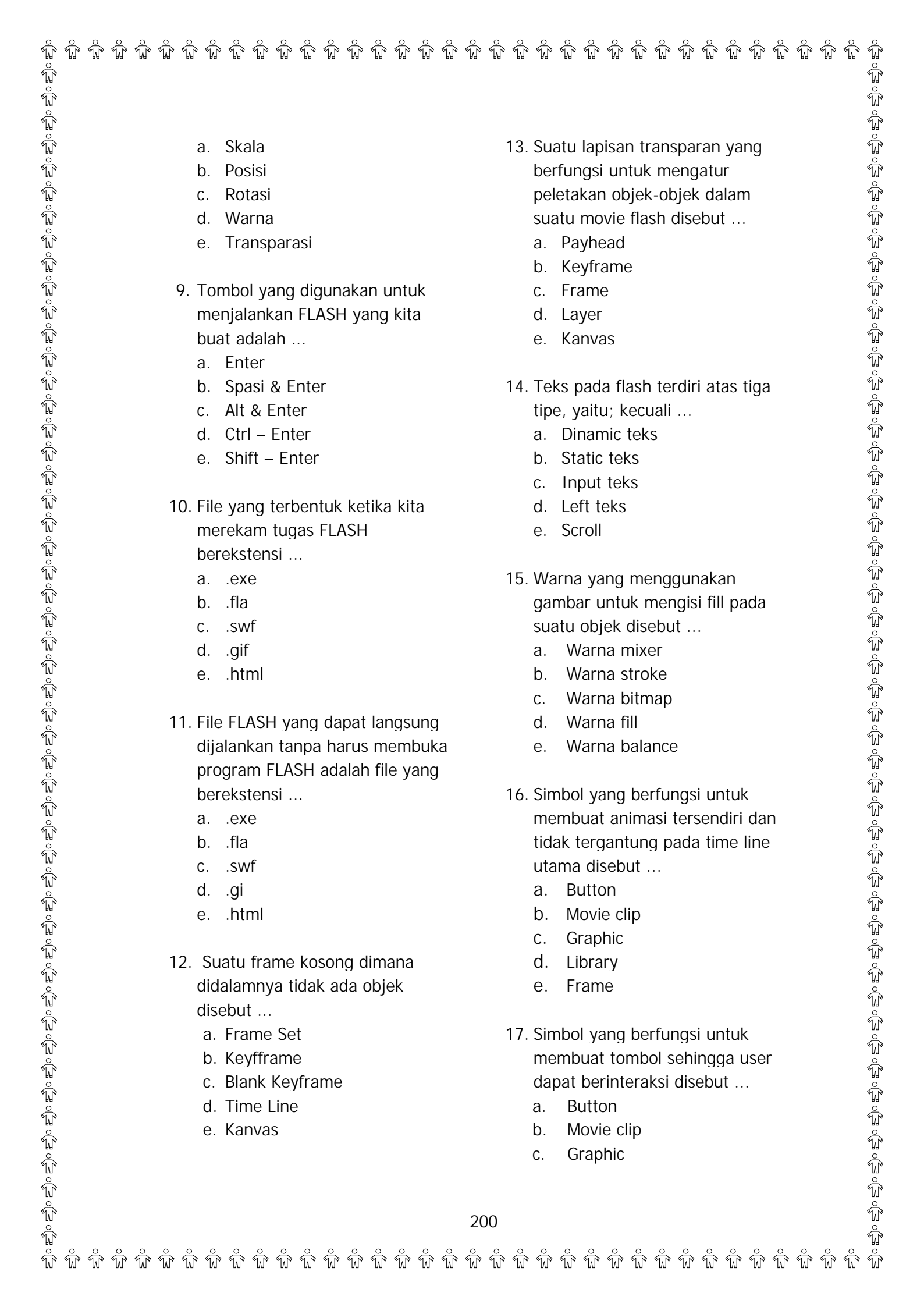
LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

No. Absen :

- A. Berilah tanda silang (X) pada jawaban a,b,c,d dan e yang dianggap benar !
- Sebuah objek dapat menjadi beberapa macam clip, kecuali...
 - Movie Clip
 - Button
 - Graphic
 - a, b & c benar
 - Film Clip
 - Perangkat lunak Flash adalah buatan ...
 - Multimediaa
 - Macromedia
 - MasterMedia
 - Corel
 - Microsoft
 - Fungsi utama perangkat lunak Flash adalah untuk ...
 - Menggambar
 - Menghitung
 - Laporan
 - Animasi
 - Fotografi
 - Animasi untuk mengubah posisi objek adalah ...
 - Motion Tween
 - Tweening
 - Shape Tween
 - Animation
 - Movement Tween
 - Kumpulan objek di FLASH biasanya disimpan di ...
 - Files
 - Drawers
 - Libary
 - Folders
 - Layers
 - Untuk membuat animasi pergerakan objek, biasanya dengan tahapan ...
 - klik kanan – Tween – Create Animation
 - klik kanan – Motion Tween - Create Animation
 - klik kanan – Insert Frame - Create Animation
 - klik kanan – create motion tween
 - klik kanan – create animation tween
 - CW pada FLASH singkatan dari ...
 - CeWek
 - Celebrity Windows
 - Clock Wise
 - Clock Wide
 - Counter Wide
 - Gerakan animasi yang dapat diterapkan dalam Motion Tween adalah sebagai berikut ...

- 
- a. Skala
b. Posisi
c. Rotasi
d. Warna
e. Transparasi
9. Tombol yang digunakan untuk menjalankan FLASH yang kita buat adalah ...
a. Enter
b. Spasi & Enter
c. Alt & Enter
d. Ctrl – Enter
e. Shift – Enter
10. File yang terbentuk ketika kita merekam tugas FLASH berekstensi ...
a. .exe
b. .fla
c. .swf
d. .gif
e. .html
11. File FLASH yang dapat langsung dijalankan tanpa harus membuka program FLASH adalah file yang berekstensi ...
a. .exe
b. .fla
c. .swf
d. .gi
e. .html
12. Suatu frame kosong dimana didalamnya tidak ada objek disebut ...
a. Frame Set
b. Keyframe
c. Blank Keyframe
d. Time Line
e. Kanvas
13. Suatu lapisan transparan yang berfungsi untuk mengatur peletakan objek-objek dalam suatu movie flash disebut ...
a. Payhead
b. Keyframe
c. Frame
d. Layer
e. Kanvas
14. Teks pada flash terdiri atas tiga tipe, yaitu; kecuali ...
a. Dinamic teks
b. Static teks
c. Input teks
d. Left teks
e. Scroll
15. Warna yang menggunakan gambar untuk mengisi fill pada suatu objek disebut ...
a. Warna mixer
b. Warna stroke
c. Warna bitmap
d. Warna fill
e. Warna balance
16. Simbol yang berfungsi untuk membuat animasi tersendiri dan tidak tergantung pada time line utama disebut ...
a. Button
b. Movie clip
c. Graphic
d. Library
e. Frame
17. Simbol yang berfungsi untuk membuat tombol sehingga user dapat berinteraksi disebut ...
a. Button
b. Movie clip
c. Graphic

- d. Library
- e. Layer

18. Simbol yang berfungsi sebagai dasar untuk membuat objek dapat beranimasi disebut..

- a. Button
- b. Movie clip
- c. Graphic
- d. Library
- e. Frame

19. Media tempat penyimpanan objek-objek yang telah kita jadikan simbol maupun objek-objek yang kita impor dari file lain disebut ...

- a. Library
- b. Layer
- c. Simbol
- d. Place
- e. Frame

20. Jenis file utama ketika kita menyimpan movie flash kita yaitu

- ...
- a. .exe
- b. .fla
- c. .doc
- d. .xls
- e. .ptt

Selamat mengerjakan

Lampiran 15 : Kunci Jawaban Siklus II Pertemuan 2

KUNCI JAWABAN

A. Kunci Jawaban Pilihan Ganda

- | | |
|-------|-------|
| 1. E | 11. C |
| 2. B | 12. C |
| 3. D | 13. D |
| 4. A | 14. E |
| 5. A | 15. D |
| 6. D | 16. B |
| 7. D | 17. A |
| 8. B | 18. C |
| 9. D | 19. A |
| 10. B | 20. B |

KUNCI JAWABAN

A. Isilah pertanyaan dibawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Siapakah tokoh penemu Thaumatrope? (Skor 1)
Jawaban : Paul Roget
2. Animasi kasar dengan menggambar pada serangkaian lembar kertas yang tampak bergerak saat halaman dibalik, disebut? (Skor 1)
Jawaban : Flipbook
3. Suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak, yaitu terdiri dari animasi? (Skor 1)
Jawaban : 2 dimensi dan 3 dimensi
4. Animasi dibuat dengan menggerakkan objek atau model dari boneka ataupun bahan elastis yang terbuat dari tanah liat sintetis, disebut? (Skor 1)
Jawaban : Clay Animation
5. Ada berapakah jenis animasi film? (Skor 1)
Jawaban : Ada 5

B. Jawablah soal-soal berikut !

1. Jelaskan pengertian definisi animasi. (Skor 5)
Jawaban : Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya. Objek animasi dapat berasal dari gambar yang digambar pada media sel, kertas, menggunakan komputer atau dengan tanah liat dan boneka.
2. Ada berapakah teknik pembuatan animasi? Sebutkan. (Skor 5)
Jawaban : Ada 4. Cel Animation, Stopmotion Animation, Computer-Generated Imagery (CGI), Live Action and Cartoon Combinations.
3. Jelaskan pengertian stopmotion. (Skor 5)
Jawaban : Adalah teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik bergerak sendiri. Objek bergerak sedikit demi sedikit lalu difoto menjadi frame individual.
4. Sebutkan 6 jenis-jenis animasi stopmotion. (Skor 5)
Jawaban : 1. Tanah liat (clay), 2. Guntingan (Cutout), 3. Gambar (Graphic), 4. Aktor hidup (Pixilation), 5. Wayang (Puppet), 6. Bayangan (Silhouette).
5. Sebutkan minimal 5 software atau perangkat lunak yang bisa digunakan untuk mengedit pembuatan animasi stopmotion. (Skor 5)
Jawaban : Adobe photoshop, Adobe Flash, Adobe After Effect, Adobe Premier, Ulead Video Studio, Pinnacle Studio.

Lampiran 18 : Daftar Hadir Siswa

Daftar Hadir
Siswa Kelas XI Multimedia
SMK Negeri 1 Jogonalan

No	Nama	Pertemuan Ke				
		1	2	3	4	5
1	Alung Jhois Alifia					
2	Anik Nofiyanti					
3	Arkhan Maulana					
4	Berta Rita Ananda					
5	Desti Puspitasari					
6	Indria Prastika					
7	Kembang Sejatiningrum					
8	Kiki Herliana					
9	Lia Amalia					
10	Luluk Eka Nur Q					
11	Lusi Fadila					
12	Maryati Ningtyas					
13	Mega Ambarwati					
14	Naddra Dhani K					
15	Nindya Novita O					
16	Nurbaiti Anisa Asnawi					
17	Putri Dita Rahmawati					
18	Ravena Kusuma Aditya					
19	Rina Putri Febriani					
20	Riska Milenia					
21	Riski Widya Kurniawati					
22	Riski Eka Prastiwi					
23	Rudi Prasetyo					
24	Sekar Salsabila					
25	Selvi Amrita Nafai D					
26	Siska Tri Iriyanti					
27	Tasya Agustin					
28	Tiwi Sekar Ratri					
29	Tri Utari					
30	Wahyu Dwi Hidayati					
31	Wahyu Novitayanti					
32	Yeni Maisha Wati					
33	Yudi Purnomo Adji					

Lampiran 19 : Daftar Nilai Siklus I dan Siklus II

Daftar Nilai Siklus I
Siswa Kelas XI Multimedia
SMK Negeri 1 Jogonalan

No	Nama	Nilai				
		Awal	LKS 1	Kuis	LKS 2	Post-test
1	Alung Jhois Alifia	80	80	65	90	94
2	Anik Nofiyanti	80	85	65	95	86
3	Arkhan Maulana	85	-	-	100	98
4	Berta Rita Ananda	85	80	70	100	84
5	Desti Puspitasari	75	80	70	90	86
6	Indria Prastika	75	85	70	95	89
7	Kembang Sejatiningrum	75	80	70	90	86
8	Kiki Herliana	75	80	65	100	96
9	Lia Amalia	70	80	40	95	72
10	Luluk Eka Nur Q	70	70	65	85	80
11	Lusi Fadila	80	80	65	85	40
12	Maryati Ningtyas	70	70	60	85	93
13	Mega Ambarwati	70	70	50	-	94
14	Naddra Dhani K	70	80	70	85	84
15	Nindya Novita O	75	70	75	95	93
16	Nurbaiti Anisa Asnawi	75	80	75	100	94
17	Putri Dita Rahmawati	85	80	70	100	80
18	Ravena Kusuma Aditya	85	70	75	95	94
19	Rina Putri Febriani	70	80	50	90	58
20	Riska Milenia	85	80	75	85	98
21	Riski Widya Kurniawati	85	85	75	95	98
22	Riski Eka Prastiwi	80	80	70	95	94
23	Rudi Prasetyo	70	70	70	95	86
24	Sekar Salsabila	75	70	70	85	94
25	Selvi Amrita Nafai D	65	70	40	95	54
26	Siska Tri Iriyanti	75	80	65	95	98
27	Tasya Agustin	75	80	75	95	98
28	Tiwi Sekar Ratri	70	80	65	95	88
29	Tri Utari	80	80	70	95	96
30	Wahyu Dwi Hidayati	80	85	75	95	92
31	Wahyu Novitayanti	80	85	75	95	98
32	Yeni Maisha Wati	80	85	75	90	95
33	Yudi Purnomo Adji	65	70	40	85	54
Jumlah		2515	2500	2110	2970	2844
Rata-rata		76,21	78,13	65,94	92,81	86,18

Daftar Nilai Siklus II
Siswa Kelas XI Multimedia
SMK Negeri 1 Jogonalan

No	Nama	Nilai			
		LKS 3	Kuis	Post-test	Sumbangan Skor Kelompok
1	Alung Jhois Alifia	95	90	100	30
2	Anik Nofiyanti	100	90	100	30
3	Arkhan Maulana	-	80	80	30
4	Berta Rita Ananda	100	100	100	30
5	Desti Puspitasari	90	90	100	30
6	Indria Prastika	100	100	100	30
7	Kembang Sejatiningrum	100	100	100	30
8	Kiki Herliana	100	100	100	30
9	Lia Amalia	95	100	100	30
10	Luluk Eka Nur Q	95	100	100	30
11	Lusi Fadila	100	100	100	30
12	Maryati Ningtyas	100	90	100	30
13	Mega Ambarwati	95	90	100	30
14	Naddra Dhani K	100	100	100	30
15	Nindya Novita O	100	100	100	30
16	Nurbaiti Anisa Asnawi	100	100	100	30
17	Putri Dita Rahmawati	100	100	100	30
18	Ravena Kusuma Aditya	100	100	100	30
19	Rina Putri Febriani	95	80	100	30
20	Riska Milenia	100	100	100	30
21	Riski Widya Kurniawati	95	100	100	30
22	Riski Eka Prastiwi	95	100	100	30
23	Rudi Prasetyo	100	100	100	30
24	Sekar Salsabila	100	100	100	30
25	Selvi Amrita Nafai D	80	75	90	30
26	Siska Tri Iriyanti	100	100	100	30
27	Tasya Agustin	100	100	100	30
28	Tiwi Sekar Ratri	80	90	100	30
29	Tri Utari	100	100	100	30
30	Wahyu Dwi Hidayati	100	100	100	30
31	Wahyu Novitayanti	100	100	100	30
32	Yeni Maisha Wati	100	100	100	30
33	Yudi Purnomo Adji	80	75	90	20
Jumlah		3095	3150	3260	
Rata-rata		96,72	95,45	98,79	

Lampiran 20 : Lembar Observasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Multimedia Dengan Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD

Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Multimedia Dengan Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD

Pokok Bahasan :

Kelas/semester :

Hari/tanggal :

Waktu :

Petunjuk Pengisian : Berilah tanda () pada pilihan yang sesuai. Tuliskan deskripsi hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran.

No.	Nama Siswa	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
		a. Perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.			
		b. Motivasi siswa dalam diskusi kelompok.			
		c. Motivasi dalam mengerjakan tugas kelompok.			
		d. Motivasi dalam mengerjakan tugas individu.			
		e. Motivasi untuk bekerjasama dalam kelompok.			
		f. Motivasi dalam memperoleh penghargaan.			

Lampiran 21 : Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1

Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran
Multimedia Dengan Penerapan Model Pembelajaran Cooperative
Learning Tipe STAD

Pokok Bahasan : Animasi 2 Dimensi
 Kelas/semester : XI Multimedia/1
 Hari/tanggal : Selasa, 30 Agustus 2016
 Waktu : 08.30 – 11.45 WIB
 Petunjuk Pengisian : Berilah tanda () pada pilihan yang sesuai. Tuliskan deskripsi hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran.

No	Nama	Aspek Komponen Pembelajaran						Jumlah Skor
		A	B	C	D	E	F	
1	Alung Jhois Alifia	2	2	3	2	3	2	14
2	Anik Nofiyanti	2	3	2	2	3	2	14
3	Arkhan Maulana	2	2	3	3	3	3	16
4	Berta Rita Ananda	3	3	3	3	3	3	18
5	Desti Puspitasari	3	3	3	2	3	3	17
6	Indria Prastika	2	3	2	3	3	2	15
7	Kembang Sejatiningrum	2	3	3	3	3	3	17
8	Kiki Herliana	3	3	2	3	3	2	16
9	Lia Amalia	2	2	2	2	2	2	12
10	Luluk Eka Nur Q	2	3	2	2	2	2	13
11	Lusi Fadila	2	3	3	2	3	3	16
12	Maryati Ningtyas	2	3	2	2	3	3	15
13	Mega Ambarwati	-	-	-	-	-	-	0
14	Naddra Dhani K	3	3	3	3	3	3	18
15	Nindya Novita O	3	3	3	3	3	3	18
16	Nurbaiti Anisa Asnawi	3	3	3	3	3	3	18
17	Putri Dita Rahmawati	3	3	2	3	3	3	17
18	Ravena Kusuma Aditya	3	3	3	3	3	3	18
19	Rina Putri Febriani	2	2	2	1	2	2	11
20	Riska Milenia	3	3	3	3	3	3	18
21	Riski Widya Kurniawati	3	3	2	3	3	2	16
22	Riski Eka Prastiwi	3	3	3	2	3	3	17
23	Rudi Prasetyo	3	2	2	3	2	3	15
24	Sekar Salsabila	3	3	3	3	3	3	18
25	Selvi Amrita Nafai D	2	2	2	2	3	2	13
26	Siska Tri Iriyanti	2	2	2	2	3	3	14
27	Tasya Agustin	3	3	3	3	3	3	18
28	Tiwi Sekar Ratri	2	2	2	2	3	2	13
29	Tri Utari	2	2	2	2	3	3	14
30	Wahyu Dwi Hidayati	3	3	3	3	3	2	17
31	Wahyu Novitayanti	3	3	3	3	3	3	18
32	Yeni Maisha Wati	3	3	2	3	3	2	16

33	Yudi Purnomo Adji	1	1	2	2	2	2	10
Jumlah		80	85	80	81	91	83	500

Lampiran 22 : Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 2

Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran
Multimedia Dengan Penerapan Model Pembelajaran Cooperative
Learning Tipe STAD

Pokok Bahasan : Animasi 2 Dimensi
 Kelas/semester : XI Multimedia/1
 Hari/tanggal : Selasa, 6 September 2016
 Waktu : 08.30 – 11.45 WIB
 Petunjuk Pengisian : Berilah tanda () pada pilihan yang sesuai. Tuliskan deskripsi hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran.

No	Nama	Aspek Komponen Pembelajaran						Jumlah Skor
		A	B	C	D	E	F	
1	Alung Jhois Alifia	2	3	3	2	3	2	15
2	Anik Nofiyanti	2	3	2	2	3	2	14
3	Arkhan Maulana	2	3	3	3	3	3	17
4	Berta Rita Ananda	3	3	3	3	3	3	18
5	Desti Puspitasari	3	3	3	2	3	3	17
6	Indria Prastika	2	3	2	3	3	2	15
7	Kembang Sejatiningrum	2	3	3	3	3	3	17
8	Kiki Herliana	3	3	2	3	3	3	17
9	Lia Amalia	2	3	3	2	3	2	15
10	Luluk Eka Nur Q	2	3	2	2	3	3	13
11	Lusi Fadila	2	3	3	3	3	3	17
12	Maryati Ningtyas	2	3	3	2	3	3	16
13	Mega Ambarwati	-	-	-	-	-	-	0
14	Naddra Dhani K	3	3	3	3	3	3	18
15	Nindya Novita O	3	3	3	3	3	3	18
16	Nurbaiti Anisa Asnawi	3	3	3	3	3	3	18
17	Putri Dita Rahmawati	3	3	2	3	3	3	17
18	Ravena Kusuma Aditya	3	3	3	3	3	3	18
19	Rina Putri Febriani	2	3	3	2	2	2	14
20	Riska Milenia	3	3	3	3	3	3	18
21	Riski Widya Kurniawati	3	3	2	3	3	2	16
22	Riski Eka Prastiwi	3	3	3	3	3	3	16
23	Rudi Prasetyo	3	3	2	3	3	3	15
24	Sekar Salsabila	3	3	3	3	3	3	18
25	Selvi Amrita Nafai D	2	2	2	2	3	2	13
26	Siska Tri Iriyanti	2	3	3	2	3	3	16
27	Tasya Agustin	3	3	3	3	3	3	18
28	Tiwi Sekar Ratri	2	3	3	2	3	3	16
29	Tri Utari	3	3	3	2	3	3	16
30	Wahyu Dwi Hidayati	3	3	3	3	3	2	17
31	Wahyu Novitayanti	3	3	3	3	3	3	18
32	Yeni Maisha Wati	3	3	3	3	3	3	18

33	Yudi Purnomo Adji	2	2	2	2	3	2	13
Jumlah		82	94	87	84	95	87	522

Lampiran 23 : Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 1

Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran
Multimedia Dengan Penerapan Model Pembelajaran Cooperative
Learning Tipe STAD

Pokok Bahasan : Animasi 2 Dimensi
 Kelas/semester : XI Multimedia/1
 Hari/tanggal : Selasa, 13 September 2016
 Waktu : 08.30 – 11.45 WIB
 Petunjuk Pengisian : Berilah tanda () pada pilihan yang sesuai. Tuliskan deskripsi hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran.

No	Nama	Aspek Komponen Pembelajaran						Jumlah Skor
		A	B	C	D	E	F	
1	Alung Jhois Alifia	3	3	3	3	3	3	18
2	Anik Nofiyanti	3	3	3	3	3	3	18
3	Arkhan Maulana	3	3	4	3	3	3	19
4	Berta Rita Ananda	3	4	4	4	3	4	22
5	Desti Puspitasari	3	3	4	3	3	4	20
6	Indria Prastika	4	3	3	3	3	3	19
7	Kembang Sejatiningrum	3	3	4	3	3	3	19
8	Kiki Herliana	3	3	3	4	3	4	20
9	Lia Amalia	3	4	3	3	3	3	19
10	Luluk Eka Nur Q	3	3	3	4	3	3	19
11	Lusi Fadila	3	4	3	3	3	3	19
12	Maryati Ningtyas	3	3	4	3	3	4	20
13	Mega Ambarwati	3	3	4	4	3	3	20
14	Naddra Dhani K	3	4	3	3	3	3	19
15	Nindya Novita O	4	4	4	3	3	4	22
16	Nurbaiti Anisa Asnawi	3	3	3	3	3	3	18
17	Putri Dita Rahmawati	3	3	4	3	3	3	19
18	Ravena Kusuma Aditya	4	4	4	3	3	4	22
19	Rina Putri Febriani	3	3	3	3	3	3	18
20	Riska Milenia	3	4	3	4	3	3	20
21	Riski Widya Kurniawati	3	3	4	3	3	3	19
22	Riski Eka Prastiwi	3	3	4	3	3	3	19
23	Rudi Prasetyo	3	3	3	3	3	4	19
24	Sekar Salsabila	3	3	4	3	4	3	20
25	Selvi Amrita Nafai D	2	3	3	3	3	3	17
26	Siska Tri Iriyanti	3	3	4	3	3	3	19

27	Tasya Agustin	4	4	4	4	3	4	23
28	Tiwi Sekar Ratri	3	3	3	3	3	4	19
29	Tri Utari	3	3	4	3	3	3	19
30	Wahyu Dwi Hidayati	4	3	4	4	4	4	23
31	Wahyu Novitayanti	4	4	4	4	3	4	23
32	Yeni Maisha Wati	4	4	4	3	3	4	22
33	Yudi Purnomo Adji	2	3	3	2	3	3	16
Jumlah		104	109	117	106	101	111	648

Lampiran 24 : Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 2

Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran
Multimedia Dengan Penerapan Model Pembelajaran Cooperative
Learning Tipe STAD

Pokok Bahasan : Animasi 2 Dimensi
 Kelas/semester : XI Multimedia/1
 Hari/tanggal : Selasa, 20 September 2016
 Waktu : 08.30 – 11.45 WIB
 Petunjuk Pengisian : Berilah tanda () pada pilihan yang sesuai. Tuliskan deskripsi hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran.

No	Nama	Aspek Komponen Pembelajaran						Jumlah Skor
		A	B	C	D	E	F	
1	Alung Jhois Alifia	3	3	3	3	3	3	18
2	Anik Nofiyanti	4	3	3	3	3	3	19
3	Arkhan Maulana	4	3	4	3	4	4	22
4	Berta Rita Ananda	4	4	4	4	3	4	23
5	Desti Puspitasari	3	3	4	3	3	4	20
6	Indria Prastika	4	3	3	3	3	3	19
7	Kembang Sejatiningrum	4	3	4	3	4	4	22
8	Kiki Herliana	3	3	4	4	3	4	21
9	Lia Amalia	4	4	3	4	3	4	22
10	Luluk Eka Nur Q	3	3	3	4	3	3	19
11	Lusi Fadila	3	4	4	3	3	3	20
12	Maryati Ningtyas	4	3	4	4	3	4	22
13	Mega Ambarwati	3	3	4	4	3	3	20
14	Naddra Dhani K	3	4	3	3	3	4	20
15	Nindya Novita O	4	4	4	3	3	4	22
16	Nurbaiti Anisa Asnawi	4	3	3	4	4	3	21
17	Putri Dita Rahmawati	4	3	4	3	3	3	20
18	Ravena Kusuma Aditya	4	4	4	3	3	4	22
19	Rina Putri Febriani	3	3	3	3	3	4	19
20	Riska Milenia	3	4	4	4	3	4	22
21	Riski Widya Kurniawati	4	3	4	3	4	4	22
22	Riski Eka Prastiwi	3	3	4	3	3	4	20
23	Rudi Prasetyo	4	4	3	3	4	4	22
24	Sekar Salsabila	3	4	4	3	4	3	21
25	Selvi Amrita Nafai D	2	3	3	3	3	4	18
26	Siska Tri Iriyanti	3	3	4	3	3	3	19

27	Tasya Agustin	4	4	4	4	3	4	23
28	Tiwi Sekar Ratri	3	3	4	3	3	4	20
29	Tri Utari	3	3	4	3	3	4	20
30	Wahyu Dwi Hidayati	4	3	4	4	4	4	23
31	Wahyu Novitayanti	4	4	4	4	3	4	23
32	Yeni Maisha Wati	4	4	4	4	3	4	23
33	Yudi Purnomo Adji	2	3	3	3	3	3	17
Jumlah		114	111	121	111	106	121	684

Lampiran 25 : Kriteria Penilaian Lembar Observasi

KRITERIA PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR

No	Sub Indikator Motivasi Belajar Siswa	Rubik Penilaian
a	Mengikuti diskusi di kelas dengan semangat	1 = Sangat tidak semangat mengikuti diskusi di kelas
		2 = Tidak semangat mengikuti diskusi di kelas
		3 = Biasa saja dalam mengikuti diskusi di kelas
		4 = Selalu semangat mengikuti diskusi di kelas
b	Keteraturan dalam belajar di kelas	1 = Tidak pernah teratur dalam belajar di kelas
		2 = Jarang teratur dalam belajar di kelas
		3 = Teratur dalam belajar di kelas
		4 = Selalu teratur dalam belajar di kelas
c	Menyelesaikan tugas tepat waktu	1 = Tidak pernah menyelesaikan tugas tepat Waktu
		2 = Jarang menyelesaikan tugas tepat waktu
		3 = Mampu menyelesaikan tugas tepat waktu
		4 = Selalu menyelesaikan tugas tepat waktu
d	Perhatian terhadap kegiatan pembelajaran kelas	1 = Tidak memperhatikan kegiatan pembelajaran di kelas
		2 = Jarang memperhatikan kegiatan pembelajaran di kelas
		3 = Memperhatikan kegiatan pembelajaran di kelas
		4 = Selalu memperhatikan kegiatan pembelajaran di kelas
e	Tidak mudah menyerah dalam mempelajari materi ajar	1 = Menyerah dalam mempelajari materi ajar
		2 = Jarang menyerah dalam mempelajari materi ajar
		3 = Mudah menyerah dalam mempelajari materi ajar
		4 = Tidak menyerah dalam mempelajari materi ajar
f	Ketertarikan terhadap pelajaran multimedia	1 = Tidak tertarik terhadap pelajaran multimedia
		2 = Jarang tertarik terhadap pelajaran multimedia
		3 = Biasa saja dalam ketertaikan terhadap pelajaran multimedia
		4 = Sangat tertarik terhadap pelajaran multimedia
g	Peran orangtua, sekolah/ guru, dan kelompok belajar terhadap pembelajaran multimedia	1 = Peran orangtua, sekolah/ guru, dan kelompok tidak mendukung belajar terhadap pembelajaran multimedia
		2 = Peran orangtua, sekolah/ guru, dan kelompok jarang mendukung belajar

	terhadap pembelajaran multimedia
	3 = Peran orangtua, sekolah/ guru, dan kelompok hanya mendukung belajar terhadap pembelajaran multimedia
	4 = Peran orangtua, sekolah/ guru, dan kelompok sangat mendukung belajar terhadap pembelajaran multimedia

**KRITERIA PENILAIAN LEMBAR OBSERVASI ANGKET PENERAPAN
PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE STAD**

No	Sub Indikator Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD	Rubik Penilaian
a	Bekerjasama dalam menyelesaikan kegiatan maupun tugas kelompok	1 = Tidak bekerjasama dalam menyelesaikan kegiatan maupun tugas kelompok
		2 = Jarang bekerjasama dalam menyelesaikan kegiatan maupun tugas kelompok
		3 = Kurang bekerjasama dalam menyelesaikan kegiatan maupun tugas kelompok
		4 = Selalu bekerjasama dalam menyelesaikan kegiatan maupun tugas kelompok
b	Saling Mendukung antara anggota kelompok	1 = Tidak saling mendukung antara anggota kelompok
		2 = Jarang saling mendukung antara anggota kelompok
		3 = Kurang saling mendukung antara anggota kelompok
		4 = Selalu saling mendukung antara anggota kelompok
c	Menyelesaikan tugas individu	1 = Tidak mampu menyelesaikan tugas individu
		2 = Kurang mampu menyelesaikan tugas individu
		3 = Mampu menyelesaikan tugas individu
		4 = Selalu menyelesaikan tugas individu
d	Memahami materi yang disampaikan	1 = Tidak memahami materi yang disampaikan
		2 = Kurang memahami materi yang disampaikan
		3 = Biasa saja memahami materi yang disampaikan
		4 = Sangat memahami materi yang disampaikan
e	Berinteraksi dengan oranglain	1 = Tidak berinteraksi dengan oranglain
		2 = Kurang berinteraksi dengan oranglain
		3 = Biasa saja berinteraksi dengan oranglain
		4 = Selalu berinteraksi dengan oranglain
f	Kemampuan berkomunikasi	1 = Tidak mampu berkomunikasi

		2 = Kurang mampu berkomunikasi
		3 = Mampu berkomunikasi
		4 = Selalu mampu berkomunikasi
g	Kekompakan tim	1 = Tidak kompak dalam tim
		2 = Kurang kompak dalam tim
		3 = Biasa saja kompak dalam tim
		4 = Selalu kompak dalam tim

Catatan: Beri tanda (√) pada huruf SS, S, KS, TS.

Lampiran 26 : Angket Motivasi dan Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD

Nama :

Kelas/No :

ANGKET PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR BERDASARKAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATVIE LEARNING TIPE STAD

A. Petunjuk Umum:

Angket ini hanya untuk kepentingan ilmiah dan tidak akan berpengaruh terhadap reputasi Anda di sekolah ini. Silahkan mengisi dengan sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya berdasarkan pikiran Anda dan sesuai dengan yang Anda alami.

1. Tulislah nama dan nomor urut anda di sudut kanan atas pada lembar jawaban.
2. Bacalah setiap nomor dengan seksama.

B. Petunjuk Khusus:

Tuliskan pendapat anda terhadap setiap pernyataan (pertanyaan) dengan cara memberikan tanda check () huruf-huruf pada lembar jawaban sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju.

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

C. Pernyataan Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	Pernyataan	Jawaban			
			SS	S	KS	TS
a	Mengikuti diskusi di kelas dengan semangat	1. Saya aktif mengikuti diskusi dalam kelompok belajar.				
		2. Saya aktif mengikuti diskusi di dalam kelas.				
		3. Saya mendiskusikan materi yang belum saya pahami dengan teman				

		dalam kelompok				
		4. Saya bangga apabila saya memperoleh skor tertinggi dalam diskusi.				
		5. Saya yakin bahwa setiap ada diskusi saya mampu memberikan jawaban yang memuaskan.				
b	Keteraturan dalam belajar di kelas	6. Saya belajar setiap hari walau pun tidak ada ujian.				
		7. Saya belajar sesuai jadwal yang telah saya buat.				
		8. Sesudah ujian atau tes, saya membiarkan begitu saja soal-soal ujian tersebut, dan saya tidak peduli apakah saya sudah bisa menjawab atau tidak.				
c	Menyelesaikan tugas tepat waktu	9. Saya mengumpulkan pekerjaan rumah (PR)/tugas yang diberikan oleh bapak/ibu guru tepat waktu.				
		10. Apabila ada pekerjaan rumah (PR)/tugas saya mengumpulkan tugas tersebut sewaktu-waktu atau kapanpun yang penting mengumpulkan.				
		11. Setiap ada pekerjaan rumah (PR)/tugas dari bapak/ibu guru langsung saya kerjakan pada hari itu juga.				
		12. Saya berusaha mengerjakan tugas tepat waktu agar memperoleh nilai tambahan.				
d	Perhatian terhadap kegiatan pembelajaran kelas	13. Saya menyimak penjelasan guru dengan penuh perhatian.				
		14. Saya mendengarkan penjelasan guru sambil sms-an dengan teman.				
		15. Saya mencatat penjelasan guru dengan baik.				

e	Tidak mudah menyerah dalam mempelajari materi ajar	16. Apabila ada soal-soal yang salah yang belum bisa saya jawab, saya berusaha untuk membetulkannya.				
		17. Jika materi pelajaran belum saya pahami saya berusaha mencari buku-buku perpustakaan untuk membantu memahami materi tersebut.				
		18. Saya merasa kesulitan dalam mengejar ketertinggalan materi.				
f	Ketertarikan terhadap pelajaran multimedia	19. Pembelajaran multimedia di dalam kelas, mendorong saya untuk mencapai prestasi belajar yang lebih baik.				
		20. Menurut saya, pembelajaran multimedia mudah untuk dipelajari dan dipahami.				
		21. Menurut saya, pembelajaran multimedia sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.				
		22. Saya tertarik dengan pembelajaran multimedia.				
g	Peran orangtua, sekolah/ guru, dan kelompok belajar terhadap pembelajaran multimedia	23. Orang tua saya selalu berharap agar saya mendapatkan nilai yang terbaik.				
		24. Orang tua saya selalu memberikan dorongan agar saya rajin belajar.				
		25. Saya senang belajar bersama teman dalam satu kelompok.				
		26. Orang tua saya jarang bertanya berkaitan dengan prestasi belajar saya di kelas.				
		27. Cara mengajar guru multimedia sangat menyenangkan.				

		28. Guru mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.				
		29. Guru selalu memperhatikan kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa.				

D. Pernyataan Angket Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD)

STAD adalah salah satu tipe pembelajaran yang membagi siswa ke dalam beberapa kelompok atau tim, masing-masing terdiri atas 4 atau 5 anggota kelompok. Tiap tim memiliki anggota yang heterogen, baik jenis kelamin, ras, etnik, maupun kemampuannya (tinggi, sedang dan rendah), masing-masing siswa dapat bertukar pikiran, siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi dapat membantu siswa yang memiliki kemampuan lebih rendah. Siswa saling bekerjasama untuk memahami materi belajar dan menyelesaikan tugas kelompok.

No	Indikator	Pernyataan	Jawaban			
			SS	SS	KS	TS
a	Bekerjasama dalam menyelesaikan kegiatan maupun tugas kelompok	1. Saya senang belajar dengan metode pembelajaran cooperative learning tipe STAD.				
		2. Saya berbagi tugas dengan teman untuk menyelesaikan tugas kelompok.				
		3. Saya mengerjakan tugas kelompok dengan sungguh-sungguh.				
		4. Saya merasa lebih mudah mengerjakan tugas jika saya berdiskusi dengan teman.				
b	Saling Mendukung antara anggota kelompok	5. Saya membantu teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi.				
		6. Saya memberikan tanggapan terhadap				

		pendapat teman .				
		7. Saya berusaha ikut menjawab pertanyaan teman.				
c	Menyelesaikan tugas individu	8. Saya berusaha menyelesaikan tugas yang menjadi tanggungjawab saya.				
		9. Saya mengerjakan tugas yang diberikan berdasarkan kemampuan saya sendiri.				
		10. Saya merasa kekurangan waktu untuk menyelesaikan tugas.				
d	Memahami materi yang disampaikan	11. Saya bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum paham.				
		12. Saya berusaha memperhatikan penjelasan guru.				
		13. Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru.				
e	Berinteraksi dengan oranglain	14. Saya memuji teman yang telah bekerja dengan baik dalam kelompok.				
		15. Saya menerima kelemahan dan kelebihan anggota kelompok.				
		16. Setiap anggota kelompok memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi.				
f	Kemampuan berkomunikasi	17. Saya berusaha mendengarkan orang lain yang sedang menyampaikan pendapat.				
		18. Saya berani mengungkapkan pendapat dalam diskusi kelompok.				
		19. Saya berani meluruskan pendapat teman yang salah.				

		20. Saya menjelaskan materi yang saya pahami kepada teman-teman.				
9	Kekompakan tim	21. Setiap anggota kelompok berpartisipasi dengan baik.				
		22. Setiap anggota kelompok saling memperhatikan satu sama lain.				
		23. Setiap anggota bertanggungjawab terhadap keberhasilan kelompok.				

Lampiran 27 : Analisis Angket Motivasi Belajar dan Penerapan Model Pembelajaran cooperative learning Tipe STAD pada Siklus I

Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	Jml		
1	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	1	2	3	3	2	2	2	2	2	66	57%	
2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	4	2	3	3	4	2	71	61%	
3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	71	61%	
4	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	77	66%
5	2	3	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	6	3	3	3	2	2	3	2	2	3	73	63%	
6	3	2	3	2	4	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	4	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	78	67%	
7	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	75	65%	
8	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	2	4	2	2	2	4	2	4	4	3	3	4	1	3	3	3	81	70%	
9	3	3	2	4	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	76	66%	
10	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	2	4	3	2	2	2	2	3	74	64%	
11	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81	70%	
12	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	74	64%	
13	2	2	3	4	3	2	3	4	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	2	2	3	4	80	69%	
14	3	3	2	2	1	1	2	2	3	2	1	3	3	2	3	2	1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	70	60%	
15	4	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	81	70%	
16	2	3	4	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	79	68%	
17	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	78	67%	
18	4	2	3	3	1	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	4	2	2	3	76	66%	
19	2	2	2	4	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	72	62%	
20	2	3	3	4	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	76	66%	
21	2	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	6	3	3	3	2	2	3	2	2	3	73	63%	
22	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81	70%	
23	3	3	3	4	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	76	66%	
24	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	81	70%	
25	2	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	81	70%	
26	4	3	2	4	4	2	3	3	4	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	2	82	71%	
27	2	3	3	4	3	2	3	4	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	2	2	3	4	80	69%	
28	3	3	3	3	2	2	2	3	2	1	1	3	3	3	3	3	1	1	3	2	2	3	2	2	2	2	1	3	2	67	58%	

29	2	3	4	2	2	2	1	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	6	3	3	3	2	2	3	2	2	3	73	63%	
30	3	3	2	4	3	2	3	4	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	2	2	3	4	80	69%	
31	2	4	3	4	4	2	3	3	4	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	2	82	71%	
32	2	2	3	4	3	2	3	4	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	2	2	3	4	80	69%	
33	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	64	55%	
																															2509	66%

Hasil Analisis Angket Penerapan Model Pembelajaran cooperative learning Tipe STAD

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	Jml		
1	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	4	3	3	3	3	2	2	2	3	59	64%	2
2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	64	70%	2
3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	62	67%	3
4	3	2	4	2	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	3	4	2	3	2	3	4	3	2	61	66%	3
5	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	54	59%	2
6	3	3	2	4	1	2	3	2	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	2	57	62%	3
7	3	3	2	4	1	2	3	2	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	2	57	62%	2
8	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	64	70%	3
9	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	1	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	52	57%	3
10	1	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	53	58%	1
11	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	60	65%	3
12	3	2	4	2	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	3	4	2	3	2	3	4	3	2	61	66%	3
13	3	2	4	2	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	3	4	2	3	2	3	4	3	2	61	66%	3
14	3	2	4	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	62	67%	2
15	3	2	4	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	62	67%	3
16	2	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	66	72%	2
17	3	2	4	2	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	3	4	2	3	2	3	4	3	2	61	66%	3
18	3	2	4	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	62	67%	3
19	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	53	58%	2
20	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	65	71%	3
21	3	2	4	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	2	2	2	3	4	3	2	1	1	3	63	68%	3
22	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	64	70%	2
23	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	67	73%	3
24	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	64	70%	3
25	3	2	4	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	62	67%	3
26	2	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	66	72%	3
27	3	2	4	2	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	3	4	2	3	2	3	4	3	2	61	66%	4
28	3	2	4	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	62	67%	3
29	3	2	4	2	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	3	4	2	3	2	3	4	3	2	61	66%	3

Lampiran 28 : Analisis Angket Motivasi Belajar dan Penerapan Model cooperative learning Tipe STAD pada Siklus II

Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	Jml		
1	3	2	3	3	3	4	3	2	4	2	3	3	2	2	2	2	3	2	4	3	4	2	3	3	4	2	3	4	3	83	72%	
2	3	3	2	4	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	4	3	4	4	3	3	3	4	4	90	78%	
3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	86	74%	
4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	4	3	3	2	3	4	4	98	84%	
5	3	3	3	4	2	2	1	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	82	71%	
6	3	3	3	5	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	103	89%	
7	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85	73%	
8	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	3	90	78%
9	3	3	2	4	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	4	4	2	3	4	4	4	83	72%	
10	3	3	3	4	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	4	3	3	2	4	4	2	2	3	3	3	81	70%	
11	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	86	74%	
12	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	96	83%
13	3	4	3	4	3	2	3	4	4	3	3	4	4	1	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	100	86%
14	3	3	2	4	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	4	4	2	3	4	4	4	84	72%	
15	4	4	3	4	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	101	87%	
16	4	3	4	2	3	3	3	4	4	4	2	4	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	99	85%	
17	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	89	77%	
18	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	107	92%	
19	3	2	3	3	3	4	3	2	4	2	3	3	2	2	2	2	3	2	4	3	4	2	3	3	4	2	3	4	3	83	72%	
20	4	4	3	4	3	3	3	2	4	2	2	4	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	2	4	4	4	93	80%	
21	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85	73%	
22	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	92	79%	
23	3	3	3	4	3	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	4	4	1	3	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	94	81%	
24	3	3	3	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	98	84%	
25	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	86	74%	
26	4	4	4	4	4	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	4	3	3	2	3	4	4	102	88%	
27	4	4	3	4	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	102	88%	
28	3	3	2	4	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	4	3	3	2	4	4	2	2	3	3	3	80	69%	

Hasil Analisis Angket Penerapan Model Pembelajaran cooperative learning Tipe STAD pada Siklus II

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	Jml		
1	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	65	71%	2
2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	86%	2
3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	1	2	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	3	4	77	84%	3
4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	1	2	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	3	4	77	84%	3
5	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	65	71%	3
6	3	3	3	4	1	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	70	76%	3
7	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	68	74%	3
8	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	69	75%	3
9	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	1	3	2	3	4	3	3	2	2	3	3	2	58	63%	3
10	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	59	64%	2
11	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	69	75%	3
12	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	73	79%	3
13	3	3	4	4	3	4	4	3	3	1	2	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	3	4	77	84%	3
14	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	71	77%	2
15	3	3	4	4	3	4	4	3	3	1	2	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	3	4	77	84%	3
16	3	3	4	4	3	4	4	3	3	1	2	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	3	4	77	84%	3
17	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	71	77%	3
18	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	85	92%	4
19	4	3	3	3	2	2	2	3	3	1	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	3	4	66	72%	4
20	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	83	90%	3
21	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	86%	4
22	3	3	3	4	1	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	70	76%	3
23	3	3	4	4	3	4	4	3	3	1	2	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	3	4	77	84%	3
24	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	71	77%	3
25	3	3	3	4	1	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	70	76%	3
26	3	3	4	4	4	4	3	4	3	1	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	80	87%	3
27	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	3	83	90%	4
28	3	3	4	4	3	4	4	3	3	1	2	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	3	4	77	84%	3
29	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	69	75%	3

30	3	4	4	2	3	3	2	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	2	2	2	74	80%	3
31	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	76	83%	3
32	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	85	92%	4
33	3	4	4	2	3	3	2	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	2	2	2	74	80%	3
																								2421	80%	

Lampiran 29 : Hasil Angket Respon Siswa terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Respon Siswa terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Skor	% Motivasi	Jumlah Skor	% Motivasi
1	Alung Jhois Alifia	66	57%	83	72%
2	Anik Nofiyanti	71	61%	90	78%
3	Arkhan Maulana	71	61%	86	74%
4	Berta Rita Ananda	77	66%	98	84%
5	Desti Puspitasari	73	63%	82	71%
6	Indria Prastika	78	67%	103	89%
7	Kembang Sejatiningrum	75	65%	85	73%
8	Kiki Herliana	81	70%	90	78%
9	Lia Amalia	76	66%	83	72%
10	Luluk Eka Nur Q	74	64%	81	70%
11	Lusi Fadila	81	70%	86	74%
12	Maryati Ningtyas	74	64%	96	83%
13	Mega Ambarwati	80	69%	100	86%
14	Naddra Dhani K	70	60%	84	72%
15	Nindya Novita O	81	70%	101	87%
16	Nurbaiti Anisa Asnawi	79	68%	99	85%
17	Putri Dita Rahmawati	78	67%	89	77%
18	Ravena Kusuma Aditya	76	66%	107	92%
19	Rina Putri Febriani	72	62%	83	72%
20	Riska Milenia	76	66%	93	80%
21	Riski Widya Kurniawati	73	63%	85	73%
22	Riski Eka Prastiwi	81	70%	92	79%
23	Rudi Prasetyo	76	66%	94	81%
24	Sekar Salsabila	81	70%	98	84%
25	Selvi Amrita Nafai D	81	70%	86	74%
26	Siska Tri Iriyanti	82	71%	102	88%
27	Tasya Agustin	80	69%	102	88%
28	Tiwi Sekar Ratri	67	58%	80	69%
29	Tri Utari	73	63%	90	78%
30	Wahyu Dwi Hidayati	80	69%	93	80%
31	Wahyu Novitayanti	82	71%	94	81%
32	Yeni Maisha Wati	80	69%	92	79%
33	Yudi Purnomo Adji	64	55%	71	61%
Jumlah		2509		2998	
Rata-rata			66%		79%

Lampiran 30 : Hasil Angket Respon Siswa terhadap Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD

Respon Siswa terhadap Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD

No	Nama Siswa	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Skor	% Penerapan	Jumlah Skor	% Penerapan
1	Alung Jhois Alifia	59	64%	65	71%
2	Anik Nofiyanti	64	70%	79	86%
3	Arkhan Maulana	62	67%	77	84%
4	Berta Rita Ananda	61	66%	77	84%
5	Desti Puspitasari	54	59%	65	71%
6	Indria Prastika	57	62%	70	76%
7	Kembang Sejatiningrum	57	62%	68	74%
8	Kiki Herliana	64	70%	69	75%
9	Lia Amalia	52	57%	58	63%
10	Luluk Eka Nur Q	53	58%	59	64%
11	Lusi Fadila	60	65%	69	75%
12	Maryati Ningtyas	61	66%	73	79%
13	Mega Ambarwati	61	66%	77	84%
14	Naddra Dhani K	62	67%	71	77%
15	Nindya Novita O	62	67%	77	84%
16	Nurbaiti Anisa Asnawi	66	72%	77	84%
17	Putri Dita Rahmawati	61	66%	71	77%
18	Ravena Kusuma Aditya	62	67%	85	92%
19	Rina Putri Febriani	53	58%	66	72%
20	Riska Milenia	65	71%	83	90%
21	Riski Widya Kurniawati	63	68%	79	86%
22	Riski Eka Prastiwi	64	70%	70	76%
23	Rudi Prasetyo	67	73%	77	84%
24	Sekar Salsabila	64	70%	71	77%
25	Selvi Amrita Nafai D	62	67%	70	76%
26	Siska Tri Iriyanti	66	72%	80	87%
27	Tasya Agustin	61	66%	83	90%
28	Tiwi Sekar Ratri	62	67%	77	84%
29	Tri Utari	61	66%	69	75%
30	Wahyu Dwi Hidayati	67	73%	74	80%
31	Wahyu Novitayanti	69	75%	76	83%
32	Yeni Maisha Wati	64	70%	85	92%
33	Yudi Purnomo Adji	53	58%	74	80%
Jumlah		2019		2421	
Rata-rata			67%		80%

Lampiran 31 : Catatan Lapangan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD

Catatan Lapangan
Siklus I Pertemuan 1

Hari, Tanggal : Selasa, 30 Agustus 2016

Waktu : 08.30 – 11.45 (4 x 45 menit)

Jumlah Siswa : 33 Siswa

Materi : Pengertian Animasi 2 Dimensi

Kegiatan belajar mengajar siklus 1 pada pertemuan pertama dimulai pukul 08.30 pagi guru, peneliti dan observer yang berjumlah 1 orang menuju ruang kelas Laboratorium komputer 1. Diawali dengan pengkondisian kelas ketika semua siswa tenang dan duduk di bangku masing-masing, guru mengucapkan salam kepada siswa kemudian melakukan presensi siswa. Dari hasil presensi siswa kelas XI multimedia yang berjumlah 33 siswa ada 3 siswa yang tidak hadir dikarenakan sakit dan izin. Kemudian guru memberikan penjelasan mengenai maksud kehadiran peneliti bersama observer untuk melaksanakan penelitian skripsi selama 4 minggu ke depan dengan menerapkan model pembelajaran cooperative learning Tipe STAD. Guru mempersilahkan peneliti dan observer untuk memperkenalkan diri kepada siswa dan maksud penelitian menerapkan model pembelajaran cooperative learning Tipe STAD. Peneliti dibantu dengan observer membagikan kartu nama dan menginstruksikan siswa untuk memasang kartu nama pada baju depan bagian dada siswa agar observer lebih mudah mengamati aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah siswa memasang kartu nama, guru menyampaikan Standar kompetensi (SK) Animasi 2 Dimensi ke dalam sajian multimedia dengan

Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan hari Selasa 30 Agustus 2016. Untuk mengawali pelajaran guru memberikan motivasi kepada siswa, siswa yang aktif dan mengerjakan tugas akan mendapat poin dari peneliti dan observer, pada poin tersebut akan dimasukkan pada nilai guru. Setelah itu guru memberikan apersepsi dengan pertanyaan "Ada yang tau pengertian animasi?" ada beberapa siswa yang menjawab tentang pengertian animasi dengan pengetahuan siswa sendiri. Kemudian guru memberikan jawaban dan contoh dari gambar animasi dengan mengkaitkan materi yang akan dipelajari pada hari itu. Sebelum guru memberikan materi, guru terlebih dahulu menyampaikan dan menjelaskan secara singkat kepada siswa mengenai model pembelajaran cooperative learning tipe STAD.

Guru mulai menyampaikan materi pelajaran yang disajikan dengan powerpoint, materi pertama yang disampaikan adalah pengertian animasi 2 dimensi. Peneliti dan observer mengamati keaktifan siswa pada proses pembelajaran. Pada saat guru menjelaskan materi pelajaran peneliti dan observer mendapati 12 siswa masih banyak yang asik sendiri mengobrol dengan teman sebangku dan sebelahnya. Sebanyak 9 siswa tidak mencatat materi, pada saat guru menjelaskan materi pelajaran semua siswa dalam satu kelas diselingi dengan membuka internet, youtube, dan bermain game. Setelah guru selesai memberikan penjelasan, guru memberikan tanya jawab tentang materi animasi 2 dimensi. Berdasarkan hasil tanya jawab, terdapat 4 siswa dari 30 siswa (2 siswa tidak masuk karena izin dan 1 siswa tidak masuk karena sakit) yang berani untuk mengungkapkan pendapatnya. Berdasarkan pertanyaan tersebut peneliti mendapatkan gambaran awal tentang pemahaman siswa terhadap materi animasi 2 dimensi, dapat diasumsikan 4 siswa tersebut cukup memahami materi

animasi 2 dimensi. 7 siswa terlihat kurang begitu tertarik dengan materi animasi 2 dimensi, terbukti dari sikap mereka yang cenderung bermain sendiri tanpa menghiraukan materi yang disampaikan guru.

Saat guru selesai menjelaskan materi dan memberikan sesi tanya jawab, siswa yang berjumlah 30 siswa dibagi ke dalam 6 kelompok yang terdiri dari siswa dengan latar belakang heterogen dan kemampuan yang berbeda. Sejumlah 6 kelompok terdiri dari masing-masing 5 siswa. Setelah \pm 10 menit guru menginstruksikan siswa untuk menutup catatannya, guru dibantu peneliti dan observer membagikan LKS pada masing-masing siswa di setiap kelompok kemudian siswa menjawab soal perseorangan tentang materi yang telah di sampaikan, dan setiap siswa tidak boleh saling membantu satu sama lain.

Setelah siswa menyelesaikan soal secara perseorangan, dilanjutkan guru memberikan sebuah masalah untuk dipecahkan oleh siswa secara berkelompok. Siswa harus bekerjasama untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Adanya masalah yang disajikan membuat siswa berpikir untuk tidak sekedar menyelesaikan tugas sekolah atau mendapatkan nilai angka, namun terdorong untuk memecahkan masalah yang tersaji. Beberapa siswa melakukan kerjasama dengan baik, beberapa lagi merasa kebingungan untuk menyelesaikan masalah dan mencari cara memecahkan masalah mereka. Ada yang saling bekerjasama, ada pula yang lebih dominan kerjanya dibandingkan teman satu kelompoknya. Setelah itu ditentukan hasil pemecahan masalah yang sudah dibahas bersama, menghasilkan sebuah solusi yang tepat yang kemudian akan dipresentasikan oleh salah satu siswa dalam kelompok.

Guru memberikan instruksi setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pemecahan masalah yang sudah dilakukan bersama dengan salah satu perwakilan siswa dalam kelompok. Dalam melakukan presentasi dilakukan sesi tanya jawab yang diikuti oleh kelompok lain agar pembahasan dan pemecahan masalah bisa dilakukan oleh semua siswa demi mencapai kesepahaman yang sama.

Ketika presentasi selesai, guru memberikan bimbingan bagaimana cara menyelesaikan masalah dengan baik kepada siswa yang merasa kesulitan. Guru mengoreksi dan memberikan ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa pada tiap kelompok dengan mengajak diskusi antar siswa dan guru, ketika guru mengulas jawaban siswa didalam kelas menjadi gaduh.

Kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Selanjutnya guru memberikan reward penghargaan kepada siswa yang mewakili dalam sebuah kelompok dan yang akan diakumulasikan ke dalam kelompok. Setelah itu guru memberikan gambaran tentang materi pada pertemuan berikutnya yaitu Jenis-jenis Animasi 2 Dimensi. Kemudian pembelajaran ditutup dengan membaca doa, guru meminta salah satu siswa memimpin doa. Pembelajaran ditutup pada pukul 11.45

Catatan Lapangan Siklus I Pertemuan 2

Hari, Tanggal : Selasa, 6 September 2016

Waktu : 08.30 – 11.45 (4 x 45 menit)

Jumlah Siswa : 33 Siswa

Materi : Jenis-jenis Animasi 2 Dimensi

Kegiatan belajar mengajar siklus I pada pertemuan kedua dimulai pukul 08.30 pagi. Guru, peneliti dan observer yang berjumlah 1 orang menuju ruang kelas Laboratorium komputer 1. Diawali dengan pengkondisian kelas setelah semua siswa duduk dengan tenang di bangku masing-masing, guru mengucapkan salam kepada siswa kemudian melakukan presensi siswa. Dari hasil presensi siswa kelas XI Multimedia 2 yang berjumlah 31 siswa yang hadir, 2 siswa tidak hadir karena sakit. Kemudian guru memberikan informasi kepada siswa bahwa hari ini masih menerapkan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD seperti minggu kemarin dan menyuruh siswa untuk memasang kartu nama yang akan dibagikan kepada peneliti. Peneliti dibantu dengan observer membagikan kartu nama dan menginstruksikan siswa untuk memasang kartu nama pada baju depan bagian dada siswa agar observer lebih mudah mengamati aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah siswa memasang kartu nama, guru menyampaikan Standar kompetensi (SK) Animasi 2 Dimensi ke dalam sajian multimedia dengan Kompetensi Dasar (KD) tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan hari Selasa 6 September 2016. Untuk mengawali pelajaran guru memberikan motivasi kepada siswa, siswa yang aktif dan mengerjakan tugas akan mendapat poin dari peneliti dan observer yang akan dimasukkan pada nilai guru. Setelah itu guru

memberikan apersepsi dengan pertanyaan “Ada yang tau jenis-jenis animasi 2 dimensi?” ada beberapa siswa yang menjawab tentang pengertian animasi dengan pengetahuan siswa sendiri. Kemudian guru memberikan jawaban dan contoh dari gambar animasi dengan mengkaitkan materi yang akan dipelajari pada hari itu. Guru menyampaikan materi teori jenis-jenis animasi 2 dimensi yang disajikan dengan powerpoint, selama guru menjelaskan materi siswa yang duduk dibangku sebelah kanan, depan dan beberapa bangku dibelakang memperhatikan penjelasan guru, sedangkan bangku disebelah kiri, tengah, dan belakang masih banyak siswa yang asik sendiri mengobrol dengan teman sebangku dan sebelahnya. Pada saat guru menjelaskan materi pelajaran sebagian siswa menulis materi yang disampaikan guru pada powerpoint dan ada beberapa siswa yang mencatat materi dengan meminjam buku catatan teman, dan kurang dari setengah jumlah siswa didalam kelas yang sama sekali tidak mencatat. Namun pada saat guru menjelaskan materi pelajaran semua siswa satu kelas diselingi dengan membuka internet, youtube, dan bermain game.

Setelah itu guru melanjutkan menjelaskan materi dan memberikan contoh kepada siswa tentang jenis-jenis animasi 2 dimensi dan untuk 15 menit guru menutup slide powerpoint untuk sementara. Guru meminta perwakilan dari siswa untuk maju kedepan kelas untuk menjawab pertanyaan tambahan dari guru, yang dimana apabila ada siswa tertarik ingin maju dan menjawab pertanyaan dari guru dan menjelesakn sedikit penjelasan yang telah di sampaikan, siswa tersebut akan mendapat poin tambahan. Ada 3 siswa yang tertarik maju kedepan kelas dan menjawab pertanyaan dari guru, setelah itu guru melanjutkan kembali materi yang disampaikan. Ketika guru menjelaskan materi pelajaran sebanyak 10 siswa dalam kelas yang sama sekali tidak mencatat, selain itu sebanyak 19 siswa

masih diselingi mengobrol dengan teman sebelahnya, membuka internet, dan membuka youtube yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran.

Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi pelajaran jika ada yang belum paham. Karena tidak ada yang bertanya guru menunjuk dua siswa dibangku belakang tentang apa saja jenis-jenis animasi 2 dimensi, kedua siswa tersebut menjawab dengan dibisikan jawaban oleh temannya. Setelah semua materi selesai dijelaskan guru membentuk kelompok dan membagi menjadi 10 kelompok, 1 kelompok ada yang terdiri 9 kelompok terdiri dari 3 siswa dan 1 kelompok terdiri dari 4 siswa dengan cara berhitung 1 sampai 4 dimulai dari bangku paling belakang dan berlanjut ke bangku paling depan. Saat pembagian kelompok siswa didalam kelas menjadi gaduh karena ada yang ingin satu kelompok kepada teman lainnya.

Setelah kelompok dibagi, guru menanyakan kepada siswa "Ada yang sudah paham dari materi yang sudah di jelaskan?" ada sebagian siswa menjawab "Sudah" ada sebagian juga menjawab "belum". Sebelum guru memberikan penilaian, guru meminta siswa lain dalam satu kelompoknya untuk memberi masukan terhadap materi yang sudah di jelaskan dan sebaliknya oleh siswa pada kelompok lain menanyakan masukan oleh peneliti dan observer.

Kemudian guru menginstruksikan siswa untuk mematikan komputer dan memberikan kesempatan kepada siswa selama \pm 10 menit untuk berdiskusi, membaca, dan mempelajari kembali materi yang telah diberikan melalui buku catatan siswa masing-masing. Pada kegiatan ini sebanyak 15 siswa dalam kelompoknya masih ada yang asik sendiri membuka handphone dan mengajak ngobrol dengan siswa dari kelompok lainnya. Peneliti dan observer menegur

siswa yang bermain handphone dan mengarahkan siswa untuk fokus. Setelah ± 10 menit guru menginstruksikan siswa untuk menutup buku catatan, guru dibantu peneliti dan observer membagikan LKS pada masing-masing siswa di setiap kelompok.

Ketika semua siswa dalam kelompok telah terkondisikan, siswa diminta untuk menjawab LKS yang telah di bagikan. Masih dari beberapa siswa yang masih menjawab mencoba mencuri-curi pandangan dengan meminta jawaban dari teman satu kelompoknya, dan masih ada dari beberapa kelompok mencoba berbisik-bisik memberikan jawaban dan ada juga siswa lain yang terang terangan memberikan jawaban.

Setelah siswa menyelesaikan soal secara perseorangan, dilanjutkan guru memberikan sebuah masalah “mencari contoh jenis-jenis animasi 2 dimensi dalam kehidupan sehari-hari” untuk dipecahkan oleh siswa secara berkelompok. Siswa harus bekerjasama untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Beberapa siswa melakukan kerjasama dengan baik, beberapa lagi merasa kesulitan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Ada yang saling bekerjasama, ada pula yang lebih dominan kerjanya dibandingkan teman satu kelompoknya. Setelah itu ditentukan hasil pemecahan masalah yang sudah dibahas bersama, menghasilkan sebuah solusi yang tepat yang kemudian akan dipresentasikan oleh salah satu siswa dalam kelompok.

Guru memberikan instruksi setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pemecahan masalah yang sudah dilakukan bersama dengan salah satu perwakilan siswa dalam kelompok. Dalam melakukan presentasi dilakukan sesi tanya jawab yang diikuti oleh kelompok lain agar pembahasan dan pemecahan

masalah bisa dilakukan oleh semua siswa demi mencapai kesepahaman yang sama.

Ketika presentasi selesai, guru memberikan bimbingan bagaimana cara menyelesaikan masalah dengan baik kepada siswa yang merasa kesulitan. Guru mengoreksi dan memberikan ulasan secara singkat terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa pada tiap kelompok dengan mengajak diskusi antar siswa dan guru, ketika guru mengulas jawaban siswa didalam kelas menjadi gaduh.

Kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Selanjutnya guru memberikan reward penghargaan kepada siswa yang mewakili dalam sebuah kelompok dan yang akan diakumulasikan ke dalam kelompok. Setelah itu guru memberikan gambaran tentang materi pada pertemuan berikutnya yaitu Jenis-jenis Animasi 2 Dimensi. Kemudian pembelajaran ditutup dengan membaca doa, guru meminta salah satu siswa memimpin doa. Pembelajaran ditutup pada pukul 11.45

Catatan Lapangan Siklus II Pertemuan 1

Hari, Tanggal : Selasa, 13 September 2016
Waktu : 08.30 – 11.45 (4 x 45 menit)
Jumlah Siswa : 33 Siswa
Materi : Sejarah Animasi 2 Dimensi

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada pukul 08.30, guru peneliti dan observer berjumlah 1 orang menuju kelas Laboatorium komputer 1. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pengkondisian kelas dan siswa, setelah semua siswa duduk dengan tenang dibangku masing-masing guru mengucapkan salam kepada siswa. Selanjutnya guru melakukan presensi kehadiran siswa dan menginstruksikan siswa untuk memasang kartu nama pada bagian depan dada siswa agar observer mudah mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Peneliti dan observer membagikan kartu nama kepada siswa, pada presensi kehadiran siswa dari 33 siswa hadir pada hari Selasa 13 September 2016. Setelah siswa memasang kartu nama.

Selanjutnya guru menyampaikan Standar kompetensi (SK) Animasi 2 Dimensi dalam sajian multimedia dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Materi yang akan dipelajari untuk pertemuan ini adalah Sejarah Animasi 2 Dimensi. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, selain itu guru memberikan masukan kepada siswa untuk fokus memperhatikan dan mencatat materi yang disampaikan. Guru juga mengingatkan siswa untuk menjaga kegaduhan didalam kelas saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung

Selanjutnya diawali oleh guru dengan menampilkan materi tentang Sejarah Animasi 2 Dimensi. Guru memberikan penjelasan sedikit dan menanyakan kepada siswa "Apakah ada yang tahu sejarah Animasi 2 Dimensi?", ada beberapa siswa yang menjawab asal dan ada juga siswa yang menjawab dengan sepengetahuan mereka. Selanjutnya jawaban dari siswa tersebut dikaitkan oleh guru menjelaskan yang ditampilkan pada slide powerpoint. Saat guru selesai menjelaskan materi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. Guru juga menunjuk 2-3 siswa untuk menjawab materi yang disampaikan.

Selama guru menjelaskan materi 15 siswa dibangku belakang masih banyak diselingi kegiatan lain selain itu semua siswa dalam satu kelas mencatat poin-poin yang disampaikan namun beberapa siswa masih sedikit mencatat dan meminjam catatan teman. Setelah semua materi selesai dibahas guru menanyakan kembali "Apakah ada yang belum jelas", 1 siswa bertanya tentang perkembangan sejarah animasi 2 dimensi. Selanjutnya guru membentuk kelompok belajar dengan membagi menjadi 10 kelompok dengan berhitung 1-4 dari bangku belakang sebelah kiri kedepan, yang terdiri dari siswa dengan latar belakang heterogen dan kemampuan yang berbeda. 9 kelompok terdiri dari 3 siswa dan 1 kelompok terdiri dari 4 siswa. Setelah kelompok terbagi, guru dibantu peneliti dan observer berkeliling untuk memberikan masukan dan membantu setiap anggota dalam kelompok belajar selama kegiatan menjawab soal berlangsung.

Guru menginstruksikan menutup semua komputer. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca kembali materi yang disampaikan dan berdiskusi dengan kelompoknya selama ± 10 menit, setelah ± 10 menit guru

menginstruksikan siswa untuk menutup semua buku catatan. Setelah semua sudah siap, guru dibantu peneliti dan observer membagikan LKS pada masing-masing siswa di setiap kelompok.

Setelah semua siswa dalam kelompok telah terkondisikan, siswa diminta untuk menjawab LKS yang telah di bagikan. Masih dari beberapa siswa yang masih menjawab mencoba mencuri-curi pandangan dengan meminta jawaban dari teman satu kelompoknya, dan masih ada dari beberapa kelompok mencoba berbisik-bisik memberikan jawaban dan ada juga siswa lain yang terang terangan memberikan jawaban.

Setelah siswa menjawab soal secara perseorangan, dilanjutkan guru memberi masalah "siapa tokoh penemu thaumatrope" untuk dipecahkan secara berkelompok. Beberapa siswa terlihat bersemangat dan antusias serta berusaha memahami masalah dengan baik, beberapa terlihat kurang bersemangat. Adanya masalah yang disajikan membuat siswa harus berpikir bekerjasama dengan teman yang lain agar masalah terselesaikan. Beberapa siswa melakukan kerjasama dengan baik, beberapa lagi merasa kebingungan untuk menyelesaikan masalah dan mencari cara memecahkan masalah mereka. Ada yang saling bekerjasama, ada pula yang memilih untuk diam tidak ikut dalam proses pemecahan masalah. Setelah itu ditentukan hasil pemecahan masalah yang sudah dibahas bersama, menghasilkan sebuah solusi yang tepat yang kemudian akan dipresentasikan oleh salah satu siswa dalam kelompok.

Guru memberikan instruksi setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pemecahan masalah yang sudah dilakukan bersama dengan salah satu perwakilan siswa dalam kelompok. Dalam melakukan presentasi dilakukan sesi

tanya jawab yang diikuti oleh kelompok lain agar pembahasan dan pemecahan masalah bisa dilakukan oleh semua siswa demi mencapai kesepahaman yang sama.

Setelah presentasi selesai, guru bersama siswa mengoreksi dan memberi ulasan singkat terhadap jawaban siswa dari tiap kelompok dengan cara berdiskusi kepada seluruh siswa. Guru memperlihatkan soal pertanyaan di LCD proyektor dengan media power point dan meminta siswa dalam kelompoknya untuk melihat hasil pemecahan masalah sesuai yang diterimanya saat mengerjakan secara berkelompok. Siswa terlihat antusias memberi jawaban ketika diskusi berlangsung, kegaduhan pun terjadi didalam kelas.

Kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Selanjutnya guru memberikan reward penghargaan kepada siswa yang mewakili dalam sebuah kelompok dan yang akan diakumulasikan ke dalam kelompok. Setelah itu guru memberikan gambaran tentang materi pada pertemuan berikutnya yaitu Teknik Pembuatan Animasi 2 Dimensi. Kemudian pembelajaran ditutup dengan membaca doa, guru meminta salah satu siswa memimpin doa. Pembelajaran ditutup pada pukul 11.45

Catatan Lapangan Siklus II Pertemuan 2

Hari, Tanggal : Selasa, 20 September 2016
Waktu : 08.30 – 11.45 (4 x 45 menit)
Jumlah Siswa : 33 Siswa
Materi : Teknik Pembuatan Animasi 2 Dimensi

Kegiatan pembelajaran diawali dengan pengkondisian kelas dan siswa, setelah semua siswa duduk dengan tenang dibangku masing-masing guru mengucapkan salam kepada siswa. Selanjutnya guru melakukan presensi kehadiran siswa dan menginstruksikan siswa untuk memasang kartu nama pada bagian depan dada siswa agar observer mudah mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Peneliti dan observer membagikan kartu nama kepada siswa, pada presensi kehadiran siswa dari 32 siswa yang hadir (1 siswa tidak masuk karena sakit). Setelah siswa memasang kartu nama, guru dibantu peneliti dan observer mempersiapkan LKS dan Soal Kuis Tambahan yang akan diberikan kepada siswa.

Selanjutnya guru menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan ini. Materi yang akan dipelajari untuk pertemuan ini adalah Teknik Pembuatan Animasi 2 Dimensi. Sebelum pelajaran dimulai, guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat dalam belajar dan dapat memperoleh cita-cita yang diinginkan. Guru memberikan apersepsi dengan mengulas materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya dan mengaitkannya pada materi yang akan dibahas pada hari ini.

Guru memulai kegiatan inti dengan memberikan pertanyaan "Ada yang tau teknik pembuatan animasi 2 dimensi seperti apa?", siswa berfikir sesaat dan

susana kelas sejenak menjadi hening. 1 siswa menjawab dengan memberikan contoh penggunaan aplikasi yang di pakai untuk teknik pembuatan animasi 2 dimensi, setelah itu diikuti siswa lainnya menjawab dengan sepengetahuannya masing-masing. Guru membenarkan jawaban siswa dan mengaitkannya pada materi yang akan dibahas. Guru memulai menjelaskan materi pelajaran dan memberikan contoh-contoh gambar. Sesekali guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila masih ada materi yang belum paham. Guru juga menunjuk 2-3 siswa untuk menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang telah diajarkan. Siswa dengan antusias menjawab pertanyaan dari guru, bahkan 5 siswa berinisiatif mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Setelah usai menjelaskan materi, guru membentuk kelompok belajar dengan membagi menjadi 8 kelompok, masing-masing kelompok terdiri 4 siswa. Guru menginstruksikan siswa berhitung 1-4 dimulai dari bangku belakang sebelah kanan. Tanpa diinstruksikan oleh guru, siswa bergabung kepada kelompoknya masing-masing dengan sendirinya sesuai nomor pada hitungan tadi. Setelah terbentuk kelompok belajar, guru memberikan masukan kepada siswa anggota dalam kelompoknya untuk membantu siswa yang masih kesulitan. Guru menginstruksikan siswa untuk mengikuti langkah-langkah kegiatan proses belajar yang dilakukan oleh guru.

Guru menginstruksikan menutup semua komputer. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca kembali materi yang disampaikan dan berdiskusi dengan kelompoknya selama ± 10 menit, setelah ± 10 menit guru menginstruksikan siswa untuk menutup semua buku catatan. Setelah semua

sudah siap, guru dibantu peneliti dan observer membagikan LKS pada masing-masing siswa di setiap kelompok.

Ketika semua siswa dalam kelompok telah terkondisikan, siswa diminta untuk menjawab LKS secara perseorangan yang telah di bagikan. Masih dari beberapa siswa yang masih menjawab mencoba mencuri-curi pandangan dengan meminta jawaban dari teman satu kelompoknya, dan masih ada dari beberapa kelompok mencoba berbisik-bisik memberikan jawaban. Guru menginstruksikan siswa untuk fokus dan menjaga pandangannya tetap mengahadap ke lembar soal dan tidak melirik ke teman yang ada disampingnya.

Setelah siswa menjawab soal secara perseorangan, dilanjutkan guru memberikan permasalahan berupa “teknik cara membuat storyboard” untuk dipecahkan oleh siswa secara berkelompok. Siswa harus bekerjasama untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Beberapa siswa melakukan kerjasama dengan baik, beberapa lagi merasa kesulitan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Ada yang saling bekerjasama, ada pula yang lebih dominan kerjanya dibandingkan teman satu kelompoknya. Setelah itu ditentukan hasil pemecahan masalah yang sudah dibahas bersama, menghasilkan sebuah solusi yang tepat yang kemudian akan dipresentasikan oleh salah satu siswa dalam kelompok.

Guru memberikan instruksi setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pemecahan masalah yang sudah dilakukan bersama dengan salah satu perwakilan siswa dalam kelompok. Dalam melakukan presentasi dilakukan sesi tanya jawab yang diikuti oleh kelompok lain agar pembahasan dan pemecahan masalah bisa dilakukan oleh semua siswa demi mencapai kesepahaman yang sama.

Setelah presentasi selesai, guru bersama siswa mengoreksi dan memberi ulasan singkat terhadap jawaban siswa dari tiap kelompok dengan cara berdiskusi kepada seluruh siswa. guru memperlihatkan soal pertanyaan di LCD proyektor dengan media power point dan meminta siswa dalam kelompoknya untuk menunjukkan hasil pemecahan masalah sesuai yang diterimanya saat mengerjakan secara berkelompok. Selanjutnya guru bersama siswa mengoreksi dan mengulas secara singkat terhadap jawaban siswa dari tiap kelompok dengan cara berdiskusi tanya jawab kepada seluruh siswa. Saat guru mengoreksi dan mengulas seluruh jawaban siswa pada kolom papan tulis, terlihat siswa tiap kelompok terlihat antusias saat diskusi berlangsung.

Kemudian guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Selanjutnya guru memberikan reward penghargaan kepada siswa yang mewakili dalam sebuah kelompok dan yang akan diakumulasikan ke dalam kelompok. Sebelum pembelajaran ditutup guru memberikan apresiasi kepada semua siswa telah mengikuti pelajaran dan menjaga kondusivitas dari awal hingga akhir pembelajaran. Pembelajaran ditutup dengan membaca doa, guru meminta salah satu siswa memimpin doa. Pembelajaran diakhiri pada pukul 11.45 dengan mengucapkan salam.

Lampiran 32 : Foto Dokumentasi

1. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan guru



Gambar 3. Siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru

2. Kegiatan guru saat kegiatan pembelajaran



Gambar 4. Guru mencatat di papan tulis

3. Beberapa siswa antusias menanggapi pertanyaan guru



Gambar 5. Beberapa siswa antusias menanggapi pertanyaan guru

4. Kegiatan pembelajaran pengelompokan dengan model cooperative learning Tipe STAD



Gambar 6. Terlihat siswa melakukan belajar kelompok dengan serius

5. Siswa bekerjasama dengan teman kelompok



Gambar 7. Siswa terlihat bekerjasama dengan teman kelompoknya untuk mempresantikan hasil kerja mereka

6. Guru menyimpulkan hasil belajar yang telah di sampaikan



Gambar 8. Proses penyimpulan materi yang telah di pelajari dengan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD

7. Pengisian angket skala motivasi belajar



Gambar 9. Siswa mengisi angket yang telah di berikan oleh peneliti

**SILABUS MATA PELAJARAN DESAIN MULTIMEDIA
(PAKET KEAHLIAN MULTIMEDIA)**

Satuan Pendidikan : SMK/MAK
Kelas : XI

Kompetensi Inti :

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingiN tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya					
1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam					
1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan</p>	<p>Etimologi Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> Sejarah dan Definisi Etimologi Multimedia Manfaat Multimedia Tools dan penggunaannya 	<p>Mengamati Berbagai media dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan manfaat multimedia Mendiskusikan dalam kelompok kecil tentang produk multimedia <p>Eksperimen/Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi tools multimedia 	<p>Tugas Menyelesaikan masalah tentang manfaat multimedia</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p>	4 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta
<p>3.1. Memahami etimologi multimedia</p> <p>4.1. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai media dalam kehidupan sehari-hari</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Asosiasi Membuat kesimpulan definisi multimedia dan manfaat multimedia</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pengamatan berbagai media dalam kehidupan sehari-hari</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>		
3.2. Memahami produk-produk multimedia	<p>Produk-produk Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elemen-elemen multimedia • Komponen Multimedia • Produk-produk Multimedia 	<p>Mengamati Berbagai contoh produk multimedia</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan elemen-elemen multimedia <p>Eksperimen/Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi komponen multimedia <p>Asosiasi Membuat kesimpulan elemen-elemen multimedia</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi contoh-contoh produk multimedia</p>	<p>Tugas Menyelesaikan masalah tentang komponen multimedia</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>	6 JP	<p>Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta</p> <p>Suyanto, M., Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Penerbit Andi, Yogyakarta</p>
4.2. Menyajikan contoh-contoh produk multimedia					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.3. Memahami alir proses produksi multimedia 4.3. Menalar tahapan proses produksi multimedia	<p>Proses Produksi Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> Alir proses (life cycle) produksi produk multimedia. Proses pra produksi (pre production) multimedia Proses produksi (production) multimedia Proses purna produksi (post production) multimedia 	<p>Mengamati Diagram alir proses produksi multimedia</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan setiap proses mulai pra hingga purna produksi multimedia <p>Eksperimen/Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengeplorasi salah satu proses produksi multimedia <p>Asosiasi Membuat kesimpulan tahapan proses produksi multimedia</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi contoh-contoh produk multimedia</p>	<p>Tugas Menyelesaikan masalah tentang tahapan proses produksi multimedia</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Hasil kerja mandiri/kelompok Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>	8 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta
3.4. Memahami gambar sketsa 4.4. Menyajikan hasil gambar sketsa	<p>Gambar Sketsa</p> <ul style="list-style-type: none"> Unsur seni Komposisi estetis Sketsa bentuk Sketsa makhluk hidup Sketsa suasana ramai 	<p>Mengamati Contoh gambar sketsa</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan unsur seni dan komposisi estetis gambar sketsa <p>Eksperimen/Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan sketsa bentuk, makhluk hidup dan suasana ramai <p>Asosiasi Membuat kesimpulan unsur seni dan komposisi estetis gambar sketsa</p>	<p>Tugas Menyelesaikan masalah tentang gambar sketsa</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Hasil kerja mandiri/kelompok Bahan Presentasi 	10 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.5. Memahami ilustrasi 4.5. Menyajikan contoh-contoh ilustrasi	Ilustrasi <ul style="list-style-type: none"> • Ilustrasi dan fungsinya • Bentuk Ilustrasi : Gambar, Muisik, Gerak • Jenis Gambar Ilustrasi • Teknik pembuatan ilustrasi dengan gambar tangan (manual), • Teknik pembuatan ilustrasi dengan bantuan alat digital berupa foto dan komputer • Teknik pembuatan ilustrasi dengan kombinasi dari manual dan digital 	Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi unsur seni dan komposisi estetis sketsa Mengamati Berbagai ilustrasi Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan dalam kelompok kecil tentang ilustrasi dan fungsinya Eksperimen/Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi bentuk-bentuk ilustrasi Asosiasi Membuat kesimpulan jenis ilustrasi dan fungsinya Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pembuatan ilustrasi	Tes Essay , pilihan ganda Tugas Menyelesaikan masalah tentang bentuk-illustri Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	10 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.6. Memahami gambar bentuk 4.6. Menyajikan hasil gambar bentuk	<p>Gambar Bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik Linier • Teknik Blok • Teknik Arsir • Teknik Dusel • Teknik Pointilis • Teknik Aquarel 	<p>Mengamati Berbagai gambar bentuk</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan teknik-teknik gambar bentuk <p>Eksperimen/Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi teknik gambar bentuk <p>Asosiasi Membuat kesimpulan jenis-jenis gambar bentuk</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil membuat gambar bentuk</p>	<p>Tugas Menyelesaikan masalah tentang berbagai gambar bentuk</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>	12 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta
3.7. Memahami gambar perspektif 4.7. Menyajikan hasil gambar perspektif	<p>Gambar Perspektif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perspektif Satu Titik Hilang • Perspektif Dua Titik Hilang • Perspektif Tiga Titik Hilang 	<p>Mengamati Berbagai gambar perspektif</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan jenis gambar perspektif <p>Eksperimen/Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi teknik gambar perspektif <p>Asosiasi Membuat kesimpulan jenis-jenis gambar perspektif</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil membuat gambar perspektif</p>	<p>Tugas Membuat gambar perspektif</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes</p>	6 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Perilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.8. Memahami teori warna 4.8. Menyajikan hasil percobaan percampuran/kombinasi 2 warna, 3 warna sesuai perencanaan	Teori Warna <ul style="list-style-type: none"> • Arti Warna : Warm color, Cool color, Neutral • Basic of Color : RGB, RYB, • Terminologi Warna • Kombinasi Warna/ Palet Warna/ Subtraktif CMYK 	Mengamati Contoh berbagai jenis warna Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tentang arti warna Eksperimen/Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kombinasi warna/palet warna Asosiasi Membuat kesimpulan arti warna Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil kombinasi warna	Essay , pilihan ganda Tugas Membuat kombinasi warna/palet warna Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	3 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta
3.9. Memahami Elemen Desain 4.9. Menyajikan hasil percobaan penyusunan elemen-elemen desain dalam sebuah bidang	Desain <ul style="list-style-type: none"> • Elemen Desain • Prinsip-prinsip Desain 	Mengamati Contoh berbagai elemen Desain Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan elemen desain Eksperimen/Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan percobaan penyusunan elemen-elemen desain Asosiasi Membuat kesimpulan hasil percobaan penyusunan elemen-elemen desain Mengkomunikasikan	Essay , pilihan ganda Tugas Menyelesaikan masalah tentang elemen desain Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	4 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.10. Memahami tata letak objek geometris 4.10. Menyajikan hasil tata letak objek geometris	Tata Letak/Lay out <ul style="list-style-type: none"> • Grid pada Lay Out • Mengorganisir Lay out 	Hasil percobaan apakah desain disana (603 atau Mengamati Contoh tata letak objek geometris Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tata letak object geometris Eksperimen/Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan tata letak object geometris Asosiasi Membuat kesimpulan hasil tata letak object geometris Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tata letak object geometris	Tes Essay , pilihan ganda Tugas Menyelesaikan masalah tentang tata letak objek geometris Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	6 JP	Tny Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

**KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) /
MADRASAH ALIYAH KEJURUAN (MAK)**

BIDANG STUDI KEAHLIAN : TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI KEAHLIAN : TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
PAKET KEAHLIAN : MM
MATA PELAJARAN : ANIMASI 2 DIMENSI
KELAS : XI

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	<p>1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya</p> <p>1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam</p> <p>1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari</p>
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	<p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan</p>
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kerja yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	<p>3.1. Memahami animasi stop motion</p> <p>3.2. Memahami animasi tradisional</p> <p>3.3. Memahami animasi komputer</p> <p>3.4. Memahami prinsip – prinsip dasar animasi.</p> <p>3.5. Memahami komponen- komponen storyboard.</p> <p>3.6. Memahami konsep gambar clean up dan sisip.</p> <p>3.7. Memahami konsep gambar kunci animasi.</p> <p>3.8. Memahami teknik animasi frame by frame.</p> <p>3.9. Memahami teknik animasi tweening</p>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	3.10. Memahami teknik pembuatan obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi 3.11. Memahami penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi 3.12. Memahami cara memberikan efek audio pada animasi 2 dimensi 3.13. Memahami berbagai format produk animasi 2 dimensi.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi 4.2. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional pada produk animasi 4.3. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi komputer pada produk animasi 4.4. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap penerapan prinsip-prinsip animasi pada produk animasi 4.5. Membuat storyboard sesuai perencanaan. 4.6. Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar clean up dan sisip. 4.7. Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar kunci animasi. 4.8. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik frame by frame 4.9. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik tweening 4.10. Membuat obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi 4.11. Membuat produk animasi multiscene 4.12. Membuat produk animasi yang dilengkapi dengan efek audio 4.13. Menentukan format dan melakukan konversi format file dari produk animasi yang dihasilkan.

**KEPUTUSAN DEKAN
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOMOR : 39 /ELK/Q-I/III/2016
TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI
BAGI MAHASISWA FAKULTAS TEKNIK UNI VERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

- Menimbang :** 1. Bahwa sehubungan dengan telah dipenuhi syarat untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, perlu diangkat pembimbing.
2. Bahwa untuk keperluan dimaksud perlu ditetapkan dengan Keputusan Dekan.
- Mengingat :** 1. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003.
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 60 tahun 1999.
3. Keputusan Presiden RI: a. Nomor 93 tahun 1999; b. 305/M tahun 1999.
4. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI: Nomor 274/O/1999.
5. Keputusan Mendiknas RI Nomor 003/O/2001.
6. Keputusan Rektor UNY Nomor : 1160/UN34/KP/2011.

MEMUTUSKAN

Menetapkan

Pertama : Mengangkat Pembimbing Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

Nama Pembimbing : Dr. Putu Sudira
Bagi mahasiswa :
Nama/No.Mahasiswa : **Hanum Rosidah Fitotunjaqiyah /12520241010**
Jurusan/Prodi : Pendidikan Teknik Elektronika / Pendidikan Teknik Informatika
Judul Skripsi : *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Berdasarkan Model Cooperative Learning Tipe STAD pada Pelajaran Multimedia SMK N 1 Jogonalan*


Kedua : Dosen pembimbing disertai tugas membimbing penulisan Tugas Akhir Skripsi sesuai dengan Pedoman Tugas Akhir Skripsi.

Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan

Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan dibetulkan sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini.

Ditetapkan : di Yogyakarta
Pada tanggal : 3 Maret 2016

Dekan


Dr. Moch. Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

Tembusan Yth :

1. Wakil Dekan II, FT UNY
2. Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
3. Kasub. Bag. Pendidikan FT UNY
4. Yang bersangkutan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 psw: 278, 289, 292. (0274) 586734. Fax. (0274) 586734
Website : <http://ft.uny.ac.id>, email : ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

No : 1214/H34/PL/2016
Lamp : -
Hal : Ijin Penelitian

23 Agustus 2016

Yth.

1. Gubernur DIY c.q. Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat (Kesbanglinmas) DIY
2. Gubernur Provinsi Jawa Tengah c.q. Kepala Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah (Bappeda) Provinsi Jawa Tengah
3. Bupati Kabupaten Klaten c.q. Kepala Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah (Bappeda) Kabupaten Klaten
4. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Klaten
5. Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Jogonalan

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Peningkatan Motivasi dan hasil Belajar Siswa Kelas XI Multimedia Berdasarkan Model Cooperative Learning Tipe STAD pada Mata Pelajaran Menguasai Dasar Animasi Stop-Motion di SMK Negeri 1 Jogonalan, bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No	Nama	No. Mhs.	Program Studi	Lokasi
1.	Hanum Rosidah Fitrotunzaqiyah	11520241010	Pend. Teknik Informatika	SMK Negeri 1 Jogonalan

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu

Nama : Dr. Putu Sudira, MP
NIP : 19641231 198702 1 063

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Tanggal 30 Agustus 2016 s/d selesai
Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,

Moh. Khairudin, Ph.D.
NIP/19790412 200212 1 002 9

Tembusan :
Ketua Jurusan

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bandel

Kepada Yth,
Bapak **Muslikhin, S.Pd., M.Pd.**
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
di Fakultas Teknik UNY


Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Hanum Rosidah Fitrotunzaqiyah
NIM : 11520241010
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : **PENINGKATAN MOTIVAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MULTIMEDIA BERDASARKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE STAD PADA MATA PELAJARAN MENGUASAI DASAR ANIMASI STOP-MOTION DI SMK NEGERI 1 JOGONALAN.**

dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.


Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta,
Pemohon,



Hanum Rosidah Fitrotunzaqiyah
NIM. 11520241010

Mengetahui,

Kaprodi
Pendidikan Teknik Informatika,


Handaru Jati, S.T., M.M., M.T., Ph.D.
NIP. 19740511199931002

Dosen Pembimbing TAS,


Dr. Putu Suzira, M.P.
NIP. 196442311987021063

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Munir, Drs., M.Pd.
NIP : 19630512 198901 1 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Hanum Rosidah Fitrotunzaqiyah
NIM : 11520241010
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI MULTIMEDIA BERDASARKAN MODEL
COOPERATIVE LEARNING TIPE STAD MATA PELAJARAN
MENGUASAI DASAR ANIMASI STOP-MOTION DI SMK NEGERI
1 JOGONALAN

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan
dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,

Validator

Muhammad Munir, Drs., M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

Catatan:

- Beri tanda ✓

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mustikhin, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19850101 201404 1 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Hanum Rosidah Fitrotunzaqiyah
NIM : 11520241010
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI MULTIMEDIA BERDASARKAN MODEL
COOPERATIVE LEARNING TIPE *STAD* MATA PELAJARAN
MENGUASAI DASAR ANIMASI *STOP-MOTION* DI SMK NEGERI
1 JOGONALAN

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan
dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19/08/2016
Validator,



Mustikhin, S.Pd., M.Pd.
NIP: 19850101 201404 1 001

Catatan:

- Beri tanda ✓

HASIL VALIDASI INSTRUMENT PENELITIAN TAS

Nama Mahasiswa : Hanum Rosidah Fitriatunzaqiyah NIM: 11520241010
 Judul TAS : PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MULTIMEDIA BERDASARKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE STAD PADA MATA PELAJARAN MENGGUASAI DASAR ANIMASI STOP-MOTION DI SMK NEGERI 1 JOGONALAN

NO	INDIKATOR	Sarlin / Tanggapan
1	Kisi-kisi	Sesuai dan pertanyaannya / Baru - iku sga
2	Revisibilitas	Perbaiki soal-soal kembali seperti
3	Kisi-kisi materi -	perlu ditambahkan.
	Komentar Umum / Lain-lain :	

Yogyakarta, 09/08/16
 Validator,

 NIP: _____

HASIL VALIDASI INSTRUMENT PENELITIAN TAS

Nama Mahasiswa : Hanum Rosidah Fitrotunzaqiyah NIM: 11520241010
 Judul TAS : Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Multimedia Berdasarkan Model *COOPERATIVE LEARNING* Tipe *STAD* pada Mata Pelajaran Menguasai Dasar Animasi *STOP-MOTION* di SMK Negeri 1 Jombang

NO	INDIKATOR	Saran / Tanggapan
	1, 2, 3, 4, 9, 10	perbaikan materi sama.
	12, 13, 15	perbaikan sesuai sama.
	16 - 20 di tulis	
	Komentar Umum / Lain-lain :	instrumen Depas & penganda setelah revisi

Yogyakarta, 19/08/2016.
 Validator,



Muslikhin, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19850101 201404 1 001



JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
 FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
 Alamat : Kampus Karangmatang Yogyakarta 55281
 Telp. : (0274) 554686 ; (0274) 586168 ext. 293



KARTU BIMBINGAN SKRIPSI (Untuk Mahasiswa)
 FRM/EKA/05-00
 25 Januari 2008

Nama Mahasiswa : **HANUM ROSIDAH - F**
 No. Mahasiswa : **11520941010**
 E-mail : **hanum20941010@yahoo.co.id**
 Program Studi : **1. Pendidikan Teknik Elektronika** Jenjang : **S1**
2. Pendidikan Teknik Informatika Jenjang : **S1**
 Kelas : **E**
 Dosen Pembimbing : **Dr. Putu Supria** No. Telp./HP : **081999022281**
 Judul

No	Tanggal	Uraian Bimbingan	Tanda-tanda Bimbingan
1.	14/3/16	Pertemuan bab I ke-10 & 11	✓
2.	28/3/16	Pertemuan bab I ke-10 & 11	✓
3.	2/5/16	Pertemuan bab II ke 11	✓
4.	10/5/16	Pertemuan bab II ke 11	✓
5.	6/6/16	Bil. proposal proposal awal	✓
6.	9/9/16	hasil RPP - materi -	✓
7.	7/11/16	hasil observasi	✓
8.	14/1/16	hasil wawancara dengan	✓
9.	:	Memulainya penulisan skripsi	✓
10.	18/1/16	Pertemuan date	✓

Rekomendasi Pembimbing :
 1. Mahasiswa yang bersangkutan siap untuk diuji.
 Tanggal Persetujuan : **26/1/16** Tanda-tanda Dosen Pembimbing :



JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
 FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
 Alamat : Kampus Karangmatang Yogyakarta 55281
 Telp. : (0274) 554686 ; (0274) 586168 ext. 293



KARTU MONITORING SKRIPSI (Untuk Dosen Pembimbing)
 FRM/EKA/00-00
 25 Januari 2008

Nama Mahasiswa : **HANUM ROSIDAH - F**
 No. Mahasiswa : **11520941010** No. Telp./HP : **081999022281**
 E-mail : **hanum20941010@yahoo.co.id**
 Program Studi : **1. Pendidikan Teknik Elektronika** Jenjang : **S1**
2. Pendidikan Teknik Informatika Jenjang : **S1**
 Kelas : **E**
 Dosen Pembimbing : **Dr. Putu Supria**
 Judul

No	Tanggal	Catatan Pembimbing
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

Keterangan :
 Mahasiswa yang bersangkutan telah disetujui untuk ujian Skripsi.
 Tanggal Persetujuan : **26/1/16** Tanda-tanda :



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 JOGONALAN
Tegalmas, Prawutan, Jogonalan, Telp. (0272) 32297 Klaten 57452
<http://www.smkn1-jogsasch.id> e-mail: smkn_jogsas@yahoo.com



Nomor : 420 / 423.4 / 684

Lamp. : -

Hal : **Balasan Ijin Penelitian**

Kepada
Yth. Ketua Jurusan
Universitas Negeri Yogyakarta
Di Yogyakarta

Dengan hormat, membalas surat Saudara Nomor : 1214 / H34 / PL / 2016
Tanggal 23 Agustus 2016 Perihal Permohonan Ijin Validitas Reliabilitas bagi
mahasiswa :

Nama : Hanum Rosidah Fitrotunzaqiyah
NIM : 11520241010
Program Studi : Pend. Teknik Informatika
Alamat : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini tidak keberatan untuk memberikan Ijin Penelitian kepada Mahasiswa
tersebut diatas dengan Judul Penelitian "Peningkatan Motivasi dan hasil Belajar
Siswa Kelas XI Multimedia Berdasarkan Model Cooperative Learning Tipe
STAD pada Mata Pelajaran Menguasai Dasar Animasi Stop-Motion di SMK
Negeri 1 Jogonalan".

Demikian balasan permohonan ini kami sampaikan, agar dapat digunakan seperlunya.

Jogonalan, 28 September 2016

Kepala Sekolah,
Kepala Mata Usaha,



Suman, SP., M.M.

19631104 198603 2 010



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 JOGONALAN
Tegalmas, Prawatan, Jogonalan, Telp. (0272) 32297 Klaten 57452
<http://www.smkn1-jogesa.sch.id> e-mail: smkn_jogsa@yahoo.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 420 / 423.4 / 685

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Dionisius Pramu Aji
NIP : 19640913 198903 1 011
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMK Negeri 1 Jogonalan

Menerangkan bahwa :

Nama : Hanum Rosidah Fitrotunzaqiyah
NIM : 11520241010
Program Studi : Pend. Teknik Informatika
Alamat : Universitas Negeri Yogyakarta

Nama tersebut di atas adalah Mahasiswa Fakultas Teknik UNY, telah melaksanakan Ijin Penelitian yang dilaksanakan Selasa, 30 Agustus 2016 di SMK Negeri 1 Jogonalan Klaten dengan Judul Penelitian "Peningkatan Motivasi dan hasil Belajar Siswa Kelas XI Multimedia Berdasarkan Model Cooperative Learning Tipe STAD pada Mata Pelajaran Menguasai Dasar Animasi Stop-Motion di SMK Negeri 1 Jogonalan".

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jogonalan, 28 September 2016
A.n. Kepala Sekolah,
Kepala Sekolah,
SMK NEGERI 1
JOGONALAN
DINAS PENDIDIKAN
Klaten, SP., M.M.
NIP. 19631104 198603 2 010