

**PEMBELAJARAN AKTIF YANG MENYENANGKAN
MENURUT SISWA PAKET KEAHLIAN TEKNIK
BANGUNAN SMK NEGERI SE-DIY**

SKRIPSI

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



OLEH
KURNIAWAN SUKOMARTANTO
NIM 09505244023

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

PEMBELAJARAN AKTIF YANG MENYENANGKAN MENURUT SISWA PAKET KEAHLIAN TEKNIK BANGUNAN SMK NEGERI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

**Oleh :
Kurniawan Sukomartanto
09505244023**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan; (2) persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan di dalam kelas; (3) persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan di luar kelas; (4) persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang media pembelajaran aktif yang menyenangkan; (5) persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang reward/penghargaan pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan reward/penghargaan.

Variabel pada penelitian adalah Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan. Populasi dalam penelitian ini adalah SMK N di DIY dengan jumlah sebesar 1204 siswa. Jumlah sampel adalah 292 siswa yang dihitung dengan tabel *Krejcie Morgan* yang mempunyai taraf kepercayaan 95%. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan proporsional sampling dan jumlah sampel masing-masing kelas diambil secara acak/random. Data dikumpulkan dengan angket. Uji empiris dengan teknik analisis *Produck Moment* dan uji validasi instrumen dengan menggunakan judgment experts. Teknik analisis data digunakan statistik deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; (1) persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan termasuk dalam kategori cukup menyenangkan dengan skor rerata 69,38%; (2) persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan pembelajaran di dalam kelas termasuk dalam kategori cukup menyenangkan dengan rerata skor 67,62%; (3) persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan pembelajaran di luar kelas termasuk dalam kategori cukup menyenangkan dengan rerata skor 63,66%; (4) persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan pembelajaran dengan reward/penghargaan termasuk dalam kategori menyenangkan dengan rerata skor 80,69; (5) persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan pembelajaran dengan media termasuk dalam kategori menyenangkan dengan rerata skor 74,13%.

Kata kunci : Persepsi Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan, Se-DIY

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PEMBELAJARAN AKTIF YANG MENYENANGKAN MENURUT SISWA PAKET KEAHLIAN TEKNIK BANGUNAN SMK NEGERI SE-DIY

Disusun Oleh:

Kurniawan Sukomartanto
NIM. 09505244023

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

Yogyakarta, 14 Maret 2014

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan,



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

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

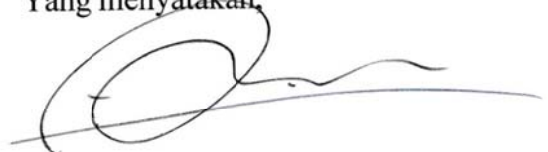
Nama : Kurniawan Sukomartanto
NIM : 09505244023
Program Studi : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan
Judul Skripsi : Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Se-DIY

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

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

Yogyakarta, 14 Maret 2014

Yang menyatakan,



Kurniawan Sukomartanto

NIM. 09505244023

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PEMBELAJARAN AKTIF YANG MENYENANGKAN MENURUT SISWA PAKET KEAHLIAN TEKNIK BANGUNAN SMK NEGERI SE-DIY

Disusun oleh:

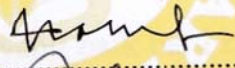

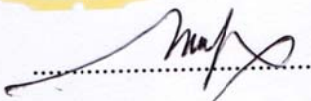
Kurniawan Sukomartanto
09505244023

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan Fakultas Teknik Universitas Negeri

Yogyakarta

Pada tanggal 21 Maret 2014

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Drs. Suparman, M.Pd.</u> Ketua/Sekretaris/Pembimbing		15-04-2014
<u>Drs. H Imam Muchoyar, M.Pd.</u> Penguji Utama I		11/4 2014
<u>Drs. H. A. Manap, M.T.</u> Penguji Utama II		15-04-2014

Yogyakarta, 21 April 2014

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Moch Bruri Triyono, M.Pd

NIP. 19560216 198603 1 003

MOTTO

Motto:

- ❖ “Raihlah ilmu, dan untuk meraih ilmu belajarlah untuk tenang dan sabar.”
(Khalifah Umar)
- ❖ “Yang terbaik diantara kalian adalah mereka yang berakhlak paling mulia.”
(Muhammad SAW)
- ❖ “Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua.”
(Aristoteles)
- ❖ “Hanya kebodohan meremehkan pendidikan.”
(P.Syurs)
- ❖ “Kesopanan adalah pengaman yang baik bagi keburukan lainnya.”
(Cherterfield)
- ❖ “Tergesah-gesah dalam melakukan usaha akan mengantarkan pada kegagalan .”
(Herodotus)
- ❖ “Kebaikan manusia dapat diukur dari apa yang telah dilakukannya.”
(Ali bin Abu Thalib)

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Ibu dan ayah saya; ibu Sriyatun dan bapak Sukoyanto tercinta yang telah memberikan dukungan secara materil dan spiritual
- ❖ Kakak-kakak saya Rini dan Dwi
- ❖ Adinda tersayang atas doa dan perhatiannya
- ❖ Semua teman-teman saya yang telah membantu dan mendukung saya
- ❖ Segenap warga SMK Negeri 2 Pengasih, SMK Negeri 2 Wonosari, SMK Negeri 2 Depok dan SMK Negeri 2 Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan, arahan, ijin, dan kemudahan dalam membantu melakukan penelitian.
- ❖ Teman-teman seperjuangan PTSP Angkatan 2009.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas hidayah, kebesaran, dan ridho-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan lancar. Skripsi ini mengambil judul "Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Se-DIY"

Tugas Akhir Skripsi ini digunakan sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan. Penelitian skripsi ini di laksanakan di 4 SMK Negeri yang ada di daerah Yogyakarta, penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2013.

Dalam pembuatan Tugas Akhir Skripsi ini penulis mendapatkan banyak bantuan serta masukan yang berguna sampai terselesaikannya penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Untuk itu penulis menyampaikan rasa Trimakasih kepada:

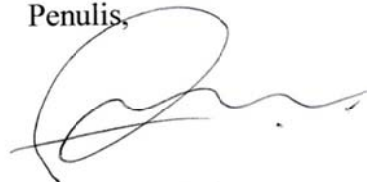
1. Drs. Suparman, M.Pd selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah berkenan memberikan bimbingan, arahan dan saran selama ini hingga selesainya penyusunan skripsi.
2. Drs. Suparman, M.Pd dan Drs. H. A. Manap, M.T selaku validator instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana sesuai tujuan.
3. Drs. H. Imam Mochoyar, M. Pd. dan Drs. H. A Manap, M.T. selaku Penguji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 2 Depok, SMK Negeri 2 Pengasih, dan Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Wonosari yang telah memberi izin untuk penelitian ini.

6. Kedua orang tuaku Sukoyanto dan Sryantun terima kasih atas doa dan kesabarannya dalam memberikan dukungan dalam penyelesaian TAS ini.
7. Kedua kakakku Nugraheni Suko Harini dan Dwi Kurniasih Suko Hartanti yang telah memberikan doa dan semangat dalam penyelesaian TAS ini.
8. Sahabat karib'ku, Dian, Tofik, Luki, Ucok, Azis, Retno dan juga Ibnu, terima kasih atas masukan dan bantuannya selama proses penyelesaian skripsi ini.
9. Teman-teman Kos Nur Kholis, Dimas, Galan, Galih, Dandi, Yayan dan Hail yang telah memberikan dukungan dan semangat.
10. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan Angkatan 2009.
11. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu segala saran dan kritik sangat penulis harapkan untuk evaluasi. Semoga Tugas Akhir Skripsi ini berguna bagi penulis khususnya dan masyarakat umumnya.

Yogyakarta; 14 Maret 2014

Penulis,



Kurniawan Sukomartanto
NIM. 09505244023

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMANPERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskriptif Teori.....	7
1. Persepsi	7
2. Pengertian Belajar	10
3. Pembelajaran Aktif.....	11

4.	Motivasi Pembelajaran	17
5.	Media Pembelajaran	18
6.	Penghargaan/Reward	20
7.	Pekerjaan Rumah	21
B.	Hasil Penelitian yang Relevan	26
C.	Kerangka Berpikir	26
D.	Pertanyaan Penelitian	27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A.	Desain Penelitian	29
B.	Populasi dan Sampel	29
C.	Tempat dan Waktu Penelitian	33
D.	Teknik Pengumpulan Data	33
E.	Instrumen Penelitian	34
F.	Uji Validasi dan Reliabilitas Instrumen	35
G.	Pengujian Instrumen	38
H.	Teknik Analisa Data	40
I.	Standar Kompetensi	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Deskripsi Data Penelitian	42
1.	Persepsi Siswa SMK N se-DIY Tentang Pembelajaran Aktif yang menyenangkan	42
2.	Persepsi Siswa SMK N 2 Yogyakarta Tentang Pembelajaran Aktif yang menyenangkan	44
3.	Persepsi Siswa SMK N 2 Depok Tentang Pembelajaran Aktif	46

yang menyenangkan	
4. Persepsi Siswa SMK N 2 Pengasih Tentang Pembelajaran Aktif yang menyenangkan	48
5. Persepsi Siswa SMK N 2 Wonosari Tentang Pembelajaran Aktif yang menyenangkan	50
B. Hasil Penelitian	52
1. Pembelajaran aktif yang menyenangkan menurut siswa Program Keahlian Teknik Bangunan SMK N se-DIY	53
2. Pembelajaran aktif yang menyenangkan menurut siswa Program Keahlian Teknik Bangunan SMK N se-DIY dilihat dari setiap indikator	55
3. Pembelajaran aktif yang menyenangkan menurut siswa Program Keahlian Teknik Bangunan SMK N se-DIY dilihat dari setiap SMK	60
C. Pembahasan	65

BAB IV SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
C. Keterlibatan	71

DAFTAR PUSTAKA	72
-----------------------------	----

LAMPIRAN	75
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Jumlah Populasi dan Sampel.....	32
Tabel 2 Halaman Butir.....	34
Tabel 3 Jawaban Alternatif	35
Tabel 4 Hasil Analisa Butir Instrumen	39
Tabel 5 Estimasi Reliabilitas.....	40
Tabel 6 Interpretasi Reabilitas.....	40
Tabel 7 Persiapan Analisis Data.....	41
Tabel 8 Kategori Distribusi Normal	41
Tabel 9 Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N DIY.....	43
Tabel 10 Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta.....	46
Tabel 11 Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok	48
Tabel 12 Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih.....	50
Tabel 13 Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari.....	52
Tabel 14 Hasil analisis data pembelajaran aktif yang menyenangkan SMK se-DIY	54
Tabel 15 Hasil analisis data indikator setrategi di dalam kelas.....	56
Tabel 16 Hasil analisis data indikator setrategi di luar kelas.....	56
Tabel 17 Hasil analisis data indikator penghargaan/reword.....	58
Tabel 18 Hasil analisis data indikator media pembelajaran	59

Tabel 19	Rangkuman hasil analisis setiap indikator.....	60
Tabel 20	Hasil analisis Persepsi Siswa SMK N 2 Yogyakarta.....	61
Tabel 21	Hasil analisis Persepsi Siswa SMK N 2 Depok.....	62
Tabel 22	Hasil analisis Persepsi Siswa SMK N 2 Pengasih	63
Tabel 23	Hasil analisis Persepsi Siswa SMK N 2 Wonosari	64
Tabel 24	Rangkuman hasil analisis Persepsi Siswa setiap SMK	64

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Media Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan.....	44
Gambar 2 Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa SMK N 2 Yogyakarta Program Keahlian Teknik Bangunan tentang Media Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan.....	46
Gambar 3 Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa SMK N 2 Depok Program Keahlian Teknik Bangunan tentang Media Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan	48
Gambar 4 Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa SMK N 2 Pengasih Program Keahlian Teknik Bangunan tentang Media Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan.....	50
Gambar 5 Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa SMK N 2 Wonosari Program Keahlian Teknik Bangunan tentang Media Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan.....	52
Gambar 6 Diagram Batang Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Media Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan.....	55
Gambar 7 Diagram Batang Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut Indikator Setrategi di Dalam Kelas.....	56
Gambar 8 Diagram Batang Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut Indikator Setrategi di Luar Kelas	57
Gambar 9 Diagram Batang Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut Indikator Setrategi Penghargaan/Reward	58
Gambar 10 Diagram Batang Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut Indikator Setrategi Media Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan.....	59
Gambar 11 Diagram Batang Persepsi siswa setiap SMK,.....	60

Gambar 12	Diagram Batang Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut SMK N 2 Yogyakarta.....	61
Gambar 13	Diagram Batang Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut SMK N 2 Depok.....	62
Gambar 14	Diagram Batang Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut SMK N 2 Pengasih.....	63
Gambar 15	Diagram Batang Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut SMK N 2 Wonosari.....	64
Gambar 16	Diagram Batang Persepsi siswa setiap SMK.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

1. LAMPIRAN 1; Instrumen Penelitian.....	76
2. LAMPIRAN 2; Surat Keterangan Validasi.....	78
3. LAMPIRAN 3; Angket Penelitian.....	81
4. LAMPIRAN 4; Data Hasil Penelitian.....	86
5. LAMPIRAN 5; Hasil Statistik Deskriptif.....	103
6. LAMPIRAN 6; Hasil Data Perhitungan.....	105
7. LAMPIRAN 7; Surat Keterangan Penelitian	113

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan adalah sesuatu keniscayaan yang tidak dapat dicegah baik perubahan yang bersifat alami maupun yang terencana. Perubahan-perubahan ini juga terjadi di dunia pendidikan. Perubahan juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk proses pengembangan akan suatu hal khusus, dimana pengembangan yang dimaksud tentu menuju ke arah yang lebih baik. Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), sebagai salah satu lembaga pencetak tenaga pendidik, sudah selayaknya selalu mengembangkan strategi pembelajaran yang baik, terutama strategi pembelajaran yang aktif dan inovatif.

Menurut sumber yang penulis baca di Koran Tempo (27/07/2013) Keadaan pembelajaran di SMK yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta terasa masih kurang baik. Karena banyak pengajar SMK belum bisa memahami model *implementasi* kurikulum baru di banyak pelajaran, karena ragam jurusan sekolah kejuruan yang sangat banyak. “Ada 54 jenis jurusan di seluruh Indonesia, para pengajar belum paham praktiknya nanti bagaimana”, menurut Aragani Mizan Zakaria, seorang Kepala SMKN 2 Depok Sleman di Yogyakarta. Aragani mengatakan sebagian guru juga memerlukan pelatihan tambahan dan jam terbang lebih banyak untuk menggali metode-metode pembelajaran yang bisa meminimalisir pengaruh kurikulum lama dalam pembelajaran di kelas yang sering didominasi dialog satu arah. Aragani juga menambahkan bahwa masih banyak guru atau tenaga pendidik yang masih kesulitan untuk mendorong siswa mampu

belajar dalam sejumlah kelompok kerja. Menurut Aragani, tugas terberat bagi guru ialah mendorong siswa untuk merintis pola belajar yang mengarahkan mereka agar mampu menemukan hal-hal baru sebagai hasil pengayaan materi pokok pelajaran.

Pengembangan pembelajaran merupakan salah satu tugas Universitas yang mengembangkan bidang kependidikan seperti UNY. Pendidikan dan Latihan Profesi Guru memberikan rambu bawah pembelajaran, dimana sebuah pembelajaran harus *aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan* atau disingkat *PAIKEM* (PLPG,2012). Guna menginterpretasikan PAIKEM dalam dunia pendidikan dapat dijelaskan melalui banyak teori dan konsep. Rambu-rambu tentang PAIKEM yang lebih operasional sudah selayaknya dimiliki oleh institusi pendidikan seperti UNY yang berkedudukan sebagai lembaga penyelenggaraan PLPG (Pendidikan dan Latihan Profesi Guru). Penelitian awal telah dilakukan di jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan, Fakultas Teknik UNY. Sehubungan dengan hal tersebut, berdasarkan dengan *roadmap* (rencana kerja rinci sebagai gambaran untuk mencapai tujuan yang di harapkan) yang ada, dirasa perlu adanya penelitian sejenis di tingkat SMK.

Oleh sebab itu pandangan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa mungkin berbeda dengan pandangan mahasiswa maupun guru, karena tingkat perkembangan psikologisnya berbeda, sehingga perlu dicari pendapat dari para siswa tentang pembelajaran yang menyenangkan di SMK. Barangkali siswa memandang pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang lucu yang selalu mengundang tawa. Sementara guru mungkin memandang

pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang efektif dengan suasana yang dapat membuat siswa berpikir secara rileks.

Namun demikian, pada akhirnya pihak yang perlu diperhatikan dalam PBM (Proses Belajar Mengajar) hendaknya dari *stakeholder* (siswa) karena mereka berkedudukan sebagai sasaran (objek) sekaligus subjek dalam kegiatan PBM. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian apa pendapat siswa tentang PBM yang menyenangkan sehingga guru benar-benar mengetahui apa yang menjadi keinginan siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan pendekatan pembelajaran aktif. Masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Persepsi siswa tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan belum mendapat perhatian dari lembaga pendidikan.
2. Perbedaan persepsi siswa tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan didalam kelas antara siswa dan guru.
3. Pembelajaran aktif yang menyenangkan diluar kelas belum banyak diterapkan di SMK.
4. Persepsi siswa tentang pemberian reward pada pembelajaran aktif yang menyenangkan belum diidentifikasikan dengan jelas.
5. Persepsi siswa tentang media pembelajaran aktif yang menyenangkan belum diidentifikasikan dengan jelas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, diketahui bahwa sebuah pembelajaran harus aktif dan menyenangkan. Namun pada akhirnya pihak yang perlu diperhatikan dalam PBM (Proses Belajar Mengajar) adalah siswa karena sebagai sasaran pembelajaran. Berdasarkan masalah diatas, maka penelitian akan membahas tentang; **Persepsi siswa tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan khususnya siswa SMK Negeri Paket Keahlian Teknik Bangunan di Daerah Istimewa Yogyakarta.**

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan.
2. Bagaimana persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan pembelajaran di dalam kelas.
3. Bagaimana persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan pembelajaran di luar kelas.
4. Bagaimana persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan pembelajaran dengan reward/penghargaan.

5. Bagaimana persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan pembelajaran dengan media.

E. Tujuan Penelitian

Penulis dalam melakukan tujuan penelitian ini tidak lepas dari tujuan yang akan dicapai, karena dengan adanya tujuan langkah kerja menjadi terstruktur dengan jelas dan terarah. Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Mengidentifikasi pendapat siswa tentang proses pembelajaran aktif yang menyenangkan, sebagai dasar kebijakan pimpinan sekolah dan guru yang terkait dengan proses belajar mengajar.

Tujuan yang ingin di capai dalam penlitian ini adalah;

1. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan.
2. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan pembelajaran di dalam kelas.
3. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan pembelajaran di luar kelas.
4. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan pembelajaran dengan reward/penghargaan.
5. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan pembelajaran dengan media.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis:
 - a Memberi sumbangan pengetahuan tentang persepsi siswa SMKN tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan,
 - b Penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai acuan penelitian selanjutnya.
2. Praktis:
 - a Bagi peneliti mengetahui faktor-faktor yang berkaitan dengan persepsi siswa smkn kelompok teknologi tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan,
 - b Bagi peneliti dapat mengembangkan pengetahuan, daya berfikir dan sarana penerapan keilmuan yang telah dipelajari dibangku perkuliahan,
 - c Bagi guru dapat digunakan sebagai bahan masukan guna mengetahui kondisi siswa secara internal dan eksternal, serta sebagai bahan acuan guna mengaplikasikan pembelajaran aktif yang menyenangkan,
 - d Bagi sekolah dapat digunakan sebagai bahan kajian dan masukan serta gambaran tentang pembelajaran yang aktif dan menyenangkan,
 - e Bagi sekolah dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memenuhi pembelajaran yang PAIKEM.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Dekripsi Teori

1. Pengertian Persepsi

Prilaku manusia diawali dengan adanya penghindaran. Pengindaran adalah proses masuknya stimulus ke dalam alat indra manusia. “Tahap paling awal dalam penerimaan informasi ialah sensasi. Sensasi berasal dari kata “sense”, artinya alat pengindraan, yang menghubungkan organisme dengan lingkungannya” (Jalaludin Rakhmat, 2007:46). Menurut Deddy Mulyana (2007: 181) “sensasi merujuk pada pesan yang dikirimkan ke otak lewat penglihatan, pendengaran, sentuhan, penciuman, pengecapan”.

“Sensasi adalah proses menangkap stimulus, dan persepsi ialah proses memberi makna pada sensasi sehingga manusia memperoleh pengetahuan baru. Dengan kata lain, persepsi merubah sensasi menjadi informasi” (Jalaludin Rakhmat, 2007: 49). Setelah stimulus masuk ke alat indra manusia, maka otak akan menterjemahkan stimulus-stimulus tersebut. Kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus disebut dengan persepsi. Proses timbulnya persepsi didahului adanya stimulus berupa kejadian-kejadian, objek-objek dan informasi-informasi yang semuanya diterima oleh indra kemudian akan diorganisasi oleh akal dan perasaan seseorang. Selanjutnya hal tersebut akan menimbulkan reaksi dan pola pikir seseorang terhadap suatu hal. Menurut Sugihartono, dkk (2007: 9) “persepsi merupakan proses untuk menerjemahkan atau menginterpretasikan stimulus yang masuk dalam alat indra.

Menurut Slameto (2010: 102) “ Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia”. Melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungan. Hubungan ini dilakukan lewat alat indranya, yaitu indra penglihatan, pendengaran, peraba, perasaan dan penciuman. Jalaludin Rakhmat (2007: 51) memberikan definisi bahwa yang dimaksud dengan “Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan”.

Sedangkan menurut Baharuddin (2009: 107) “ Persepsi ialah peristiwa datangnya perangsang yang sudah menjadi tanggapan, tanggapan ialah salah satu fungsi kejiwaan yang dapat diperoleh individu setelah proses pengamatan selesai“. Dengan demikian tanggapan dapat diartikan sebagai sebuah gambaran pengamatan yang berada di kesadaran kita sesudah melakukan pengamatan.

Dalam persepsi terdapat tiga komponen utama (Alex Sobur, 2003:447) yaitu:

(1) Seleksi adalah proses penyaringan oleh indra terhadap rangsangan dari luar, intensitas, dan jenisnya dapat banyak atau sedikit; (2) Interpretasi, yaitu proses pengorganisasian informasi sehingga mempunyai arti bagi seseorang; (3) Interpretasi dan persepsi kemudian diterjemahkan dalam bentuk tingkah laku sebagai reaksi. “Persepsi terdiri dari tiga aktivitas, yaitu: seleksi, organisasi dan interpretasi. Yang dimaksud seleksi sebenarnya mencakup sensasi dan atensi, sedangkan organisasi melekat pada interpretasi” (Deddy Mulyana, 2007:181).

Dalam diri setiap individu proses persepsi berawal melalui perinderaan. Selanjutnya setelah diterima, rangsangan atau data tersebut diseleksi. Akan tetapi

kemampuan individu berbeda-beda dalam pengindraan lingkungannya, karena mereka berbeda generasi, berbeda pengalaman serta pembelajaran dan lain sebagainya. Setelah diseleksi kemudian rangsangan tersebut diorganisasikan dalam suatu bentuk. Ada tiga bentuk utama dalam pengorganisasian persepsi yaitu: pengelompokan, bentuk timbul dan latar, dan pemantapan persepsi.

Tindakan selanjutnya, setelah diorganisasikan kemudian penerima rangsangan menafsirkan data tersebut. Kemudian menginterpretasikan atau bertindak sehubungan dengan apa yang telah diserap. Jadi persepsi adalah tanggapan langsung individu melalui proses menerima dan menginterpretasikan suatu objek dengan menggunakan indera.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa, persepsi adalah tanggapan individu terhadap sesuatu yang didasarkan pada sensasi yang diterima melalui indra. Kemudian individu tersebut menginterpretasikan persepsi dalam bentuk tingkah laku sebagai sebuah reaksi.

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi menurut Teori Medan (field theory) dari Kurt Lewin dalam Suparman (1988: 120) dinyatakan bahwa proses persepsi dan kognisi adalah perombakan medan kognisi dari medan tidak berstruktur menjadi medan berstruktur. Jadi dalam persepsi terjadi suatu informasi yang berstruktur. Untuk mengolah informasi diperlukan berbagai tahapan proses seperti mengumpulkan, memilih, mengorganisasi, mengevaluasi, dan menginterpretasi informasi. Dalam menapaki tahapan proses, seseorang tidak dapat terlepas dari proses sosialisasi melalui interaksi dengan sekitar. Dengan demikian persepsi seseorang bergantung pada kualitas dan kuantitas dan

kualitas interaksi dengan lingkungan. Dengan kata lain persepsi seseorang merupakan pembentukan pengalaman masa lalu.

Pengolahan informasi sangat tergantung pada kemampuan dasar (*ability*) seseorang. Keterbatasan kemampuan dapat mempengaruhi seseorang untuk menerima rangsangan dari luar. Disamping itu, persepsi dipengaruhi juga oleh kemauan (*wants*) (Modul Akta V, No 30-DIK:64). Siswa SMKN tidak semua sama dalam kemampuan, kemauan, dan latar belakang sehingga dimungkinkan adanya variasi persepsi walaupun obyeknya sama.

2. Pengertian Belajar

Menurut Nana Syaodi Sukmadinata (2007: 155) “Sebagaimana terbesar dari proses perkembangan berlangsung melalui kegiatan belajar”. Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang penting untuk mendapatkan peningkatan pengetahuan dan ketrampilan dalam wujud perubahan tingkah laku, kemampuan dan keahlian.

Menurut Oemar Hamalik (2008: 27) “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*)”. Jadi, belajar adalah sebuah proses dan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengubah kelakuan melalui pengalaman. Sardiman (2007: 20) menerangkan “Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya”.

Ernes ER. Hilgard dalam Yatim Riyanto (2010: 4) mendefinisikan belajar sebagai berikut: *Learning is the process by which an activity originates or is*

charged through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environments) as distinguished from changes by factor not attributable to training. Artinya, seseorang dapat dikatakan belajar kalau dapat melakukan sesuatu dengan cara latihan-latihan sehingga yang bersangkutan menjadi berubah.

Menurut Sugihartono, dkk (2007: 74) “Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”. Begitu juga menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2007: 155) “Belajar adalah pengalaman-pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungannya”.

Dengan kata lain, “Belajar adalah suatu cara mengamati, membaca, meniru, mengintimasi, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu” (Yatim Riyanto, 2010: 5). Lebih lanjut, dari berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan individu lainnya atau antara individu dengan lingkungannya, seperti yang disampaikan Sugihartono, dkk (2007:74) “Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungan”.

3. Pembelajaran Aktif

Melacak perjalanan sejarah kependidikan, secara historis perlunya pembelajaran aktif sudah di sarankan oleh Sophocles (Yunani), 5 (lima) abad SM yang lalu yang mengatakan: “Seseorang harus belajar dengan cara melakukan sesuatu, karena walaupun anda berpikir telah mengetahui sesuatu, anda tidak akan

memiliki kepastian tentang hal tersebut sampai anda mencoba dilakukan sendiri”. Identik dengan pendapat Sophocles ini, pepatah kuno di Cina (ada sumber yang menyebutnya sebagai ucapan Konfusius), yang menyatakan: “*Apa yang saya dengar, saya lupa ; Apa yang saya liat, saya ingat; Apa yang saya lakukan, saya paham*”.

Prinsip pembelajaran aktif berasal dari credo John Locke (1690-an) dengan prinsip *tabula rasa* yang menyatakan bahwa *knowledge comes from experience*, pengetahuan berpangkal dari pengalaman. Dengan kata lain, untuk memperoleh pengetahuan seseorang harus aktif menalaminya sendiri. Mengenai pentingnya pembelajaran aktif ini, pada rentang abad XVIII-XIX selanjutnya juga dikemukakan oleh Rousseau, J.H. Pestalozzi, Friedrich Froebel, dan Maria Montessori, masing-masing dengan pendekatan sendiri-sendiri. Kemudian pada awal abad XX yang lalu, John Dewey sebagai tokoh pragmatisme, dalam kaitannya dengan pembelajaran aktif ini selalu membawa kemana-mana slogan **belajar dengan melakukan** (*learning by doing*), yang bermakna siswa harus aktif, dalam berbagai pembicaraannya. Lebih lanjut, menurut Zuckerman dalam Warsono (2013: 4) para pakar tersebut semuanya meyakini bahwa belajar akan diperoleh melalui pengalaman (*learning from experience*), melalui pembelajaran aktif (*active learning*), dan dengan cara melakukan interaksi dengan bahan ajar maupun dengan orang lain (*interacting with learning materials and with people*).

Kaitannya dengan hal tersebut di atas, seorang ahli psikologi ternama, Alfred Adler dalam Warsono (2013:4), menyatakan bahwa *all genuine learning is active, not passive. It is a process of discovery in which the student is main*

agent, not the teacher. Mendukung berbagai pendapat ini, Bobbie DePorter dan Mike Hernacki dalam publikasinya yang terkenal berjudul *Quantum Learning* menyatakan bahwa belajar dapat terjadi dengan cara: 10% dari apa yang kita baca; 20% dari apa yang kita dengar; 30% dari apa yang kita liat; 50% dari apa yang kita liat dan dengar; 70% dari apa yang kita katakan; 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan.

Pembelajaran aktif adalah istilah payung bagi berbagai model pembelajaran yang berfokus kepada siswa sebagai penanggung jawab belajar. Semula memang istilah pembelajaran aktif dipergunakan baik bagi pembelajaran aktif yang individual mandiri, maupun pembelajaran aktif yang bersifat kolaboratif. Namun akhir akhir ini semakin mengerucut kecenderungan memaknai pembelajaran aktif hanya sebagai pembelajaran aktif yang kolaboratif.

Sesuai konteks historis, pembelajaran aktif diperkenalkan di Indonesia pada satuan pendidikan dasar dan menengah pada tahun 1980-an sebagai pendekatan CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif). Berkembangnya pendekatan ini seiring dengan pergeseran paradigma dari *instructor-centered instruction* (*teacher-centered teaching*) menuju *student-centered instruction*. Perhatikan penggunaan istilah *instruction* atau *teaching* di atas dan belum menggunakan istilah *learning* seperti yang berkembang saat ini. CBSA adalah pembelajaran yang berpusat pada diri peserta didik dan dilandasi prinsip-prinsip psikologi manusia. CBSA secara harfiah diartikan sebagai suatu sistem pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual, dan emosional guna

memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Sedangkan pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berfikir tentang sesuatu apa yang dapat dilakukan selama pembelajaran. Pembelajaran aktif melibatkan siswa/mahasiswa untuk melakukan sesuatu dan berfikir tentang sesuatu yang sedang dilakukan. Dalam kaitanya dengan hal tersebut, kegiatan aktif individual siswa di rumah seperti pengerjaan PR oleh sementara ahli justru tidak dimasukkan dalam kelompok pengajaran ini karena pembelajaran aktif didefinisikan terkait pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Pembelajaran individual di luar sekolah dapat digolongkan sebagai pembelajaran aktif jika ada pertanggung jawaban berupa presentasi di dalam kelas seperti dalam pengajaran berbasis masalah antara pembelajaran berbasis proyek.

Menurut Charles C. Bonwell dan J.A. Eison dalam Warsono (2013: 14) seluruh bentuk pengajaran yang berfokus kepada siswa sebagai penanggung jawab pembelajaran adalah pembelajaran aktif. Jadi, menurut kedua ahli tersebut, pembelajaran aktif mengacu pada pembelajaran berbasis siswa (*student-centered learning*). Dalam hubungan ini, *Center for Research on Learning and Teaching University of Michigan*, memberikan definisi yang lebih ketat lagi tentang pembelajaran aktif. Menurut lembaga tersebut, pembelajaran aktif adalah suatu proses yang memberi kesempatan kepada para siswa terlibat dalam tugas-tugas

pemikiran tingkat tinggi (*higher order thinking*) seperti menganalisis, melakukan sintesis, dan evaluasi.

Pengertian metode pembelajaran dikemukakan oleh beberapa ahli berikut ini. Syaiful Sagala (2003: 169) mengemukakan, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam mengorganisasikan kelas pada umumnya atau dalam menyajikan bahan pelajaran pada khususnya. Surakhmad, W. (1979:75) mengemukakan metode adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan.

Sedangkan fungsi metode pembelajaran menurut Hatimah, I. (2000: 10) tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan materi saja, melainkan berfungsi juga untuk pemberian dorongan, pengungkap tumbuhnya minat belajar, penyampaian bahan belajar, pencipta iklim belajar yang kondusif, tenaga untuk melahirkan kreativitas, pendorong untuk penilaian diri dalam proses dan hasil belajar, dan pendorong dalam melengkapi kelemahan hasil belajar.

Sedangkan klasifikasi pembelajaran aktif, menurut Michael Prince (2004: 15) diwujudkan dalam kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning, PBL*), dan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning, PBL*).

Faktor-faktor pemilihan metode pembelajaran yaitu; tujuan pembelajaran, bahan/materi pembelajaran, sumber belajar, warga belajar, sarana fasilitas belajar, waktu pembelajaran dan besar-kecilnya kelompok.

Sedangkan contoh strategi yang dapat digunakan guru untuk mencapai tujuan tersebut antara lain adalah (1) Refleksi; Guru dapat meminta siswa untuk secara berkala merefleksikan hal-hal yang telah dipelajarinya dalam pembelajaran. Contohnya: melalui jurnal opinion paper; (2) Pertanyaan Siswa (Anak didik); Untuk setiap pokok bahasan atau pertemuan, guru memberi tugas siswa untuk menuliskan pertanyaan-pertanyaan tentang hal-hal yang belum dipahami, atau hal-hal yang perlu dibahas bersama guru dan teman-teman siswa lainnya; (3) Rangkuman; Guru dapat membiasakan siswa untuk membuat rangkuman terhadap hasil diskusi kelompok yang dilakukan dikelas atau sebagai tugas mandiri. Selain itu rangkuman tersebut juga dapat merupakan tugas untuk mengevaluasi/menilai sesuatu seperti buku, artikel, majalah dan lain-lain berdasarkan prinsip-prinsip yang telah dipelajarinya dalam pembelajaran; (4) Pemetaan Kognitif; Pemetaan kognitif adalah alat untuk membuat siswa aktif belajar tentang konsep-konsep (reposisi) dan skemanya. Pemetaan kognitif juga dapat digunakan untuk menumbuhkan proses belajar aktif siswa. Untuk dapat merancang kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif dan menantang siswa secara intelektual, diperlukan guru yang mempunyai kreativitas dan profesionalisme yang tinggi (<http://karya-ilmiah.um.ac.id>).

Berdasarkan beberapa konsep di muka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah perencanaan dan pengelolaan pembelajaran, meliputi tujuan, materi ajar, kegiatan belajar mengajar, metode, media dan evaluasi, dengan prosedur (1) persiapan; (2) penyajian; dan (3) penutup.

4. Motivasi Pembelajaran

Setelah metode dan strategi/pendekatan dilakukan untuk mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan diharapkan juga siswa harus memiliki motivasi belajar. Hamzah B. Uno (2008: 1) menerapkan bahwa “ setiap idividu memilikikondisi internal, dimana kondisi internal tersebut turut berperan dalam aktivitas dirinya sehari-hari. Salah satu kondisi internal tersebut adalah motivasi, motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak laku”.

Menurut Sugihartono, dkk (2007:20) ”Motivasi diartikan sebagai situasi suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut”. Menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2007: 73) “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”.

Pertanyaan senada juga diterangkan oleh Nana Syaodih Sukmadinata (2007: 61) menurutnya “Motivasi merupakan kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu, yang menunjukan suatu kondisi dalam diri individu yang mendorong atau menggerakkan individu tersebut melakukan kegiatan mencapai sesuatu tujuan”. Motivasi menurut Sumardi Suryabrata adalah keadaan yang terdapat pada diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan.

Idikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (2008: 23) dapat di klasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita

masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif , sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Dari berbagai pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat pada diri seseorang yang membuatnya melakukan aktivitas tertentu guna mencapai tujuan. Kaitanya dengan belajar, maka motivasi dapat menjadikan daya penggerak dalam diri siswa dalam melakukan aktivitas belajar, menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga mencapai tujuan yang telah dikehendaki dalam belajar.

5. Media Pembelajaran

Menurut Bovee dalam Ouda Teda Ena (2001: 2) “Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan”. Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber pesan ataupun penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Menurut Azhar Arsyad (2002: 12) “Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran”. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20: ”Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani

kebutuhan belajar siswa. Menurut Edgar Dale Dalam Sigit Prasetyo (2007: 6) “Secara umum media memiliki kegunaan yaitu: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama”.

Sedangkan Materi Pelajaran pada hakekatnya merupakan bagian tak terpisahkan dari Silabus, yakni perencanaan, prediksi dan proyeksi tentang apa yang akan dilakukan pada saat Kegiatan Pembelajaran. Secara garis besar dapat dikemukakan bahwa Materi Pelajaran (instructional materials) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.

Materi Pelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Artinya, materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator .

Materi Pelajaran dipilih seoptimal mungkin untuk membantu peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hal-hal yang

perlu diperhatikan berkenaan dengan pemilihan Materi Pelajaran adalah jenis, cakupan, urutan, dan perlakuan (*treatment*) terhadap materi pelajaran tersebut.

Agar guru dapat membuat persiapan yang berdaya guna dan berhasil guna, dituntut memahami berbagai aspek yang berkaitan dengan pengembangan Materi Pelajaran, baik berkaitan dengan hakikat, fungsi, prinsip, maupun prosedur pengembangan materi serta mengukur efektivitas persiapan tersebut.

6. Penghargaan atau Reward dalam Pembelajaran Aktif

Pemberian penghargaan tidak selamanya bersifat baik, namun tidak menutup kemungkinan bahwa pemberian penghargaan merupakan satu hal yang bernilai positif. Armai Arief berpendapat pada implikasi pemberian penghargaan yang bersifat negatif apabila pelaksanaan pemberian penghargaan dipakai sebagai berikut : Pertama, menganggap kemampuannya lebih tinggi dari teman-temannya atau temannya dianggap lebih rendah; Kedua, dengan pemberian penghargaan membutuhkan alat tertentu dan biaya (Arief, 2002:128). Selain itu diungkapkan juga bahwa pemberian penghargaan akan bersifat positif apabila pelaksanaan penghargaan dipakai sebagai berikut: Pertama, anak akan berusaha mempertinggi prestasinya; Kedua, memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa anak yang dididik untuk melakukan perbuatan yang positif dan bersifat progresif; Ketiga, menjadi pendorong bagi anak lainnya (teman) untuk mengikuti anak yang memperoleh penghargaan dari gurunya, baik dalam tingkah laku, sopan santun, semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik (Arikunto,1990: 129). Pemberian reward pada anak akan menimbulkan perbuatan baik. Oleh karena itu, reward yang diberikan hendaknya memiliki tiga peranan penting untuk mendidik

anak dalam berperilaku: (1) Reward mempunyai nilai mendidik; (2) Reward berfungsi sebagai motivasi untuk mengulangi berbuat baik; dan (3) Reward berfungsi untuk memperkuat perilaku yang lebih baik.

Dalam memberikan dan menentukan reward (penghargaan), secara ideal pendidik (guru) harus menggunakan prinsip keadilan antara anak yang satu dengan anak lainnya agar tidak terjadi kecemburuan. Pemberian reward yang demikian akan mampu memotivasi anak yang belum berkesempatan mendapatkan, yaitu disesuaikan dengan apa yang telah menjadi prestasi. Penghargaan sebagai salah satu metode pembelajaran mempunyai beberapa bentuk, yaitu berupa materi dan non materi. Bentuk materi berupa benda-benda yang menyenangkan dan berguna bagi anak, misalnya pemberian pensil, buku tulis, pemberian gambar bintang, beasiswa dll.

Penghargaan berbentuk non materi berupa kata-kata yang menggembirakan (pujian), ucapan selamat atas prestasi, pemberian tepuk tangan, pendidik (guru) mengangguk-ngangguk tanda senang dan membenarkan suatu jawaban yang diberikan oleh anak didik (Purwanto, 1955: 183). Pemberian penghargaan tersebut walaupun terkesan sederhana tetapi bisa menjadi motivasi tersendiri bagi anak.

7. Tugas Rumah/ Pekerjaan Rumah

Pekerjaan rumah adalah tugas yang diberikan oleh guru yang dimaksudkan untuk dikerjakan di luar jam sekolah. Oleh karena itu pekerjaan rumah masih menjadi salah satu pilihan strategi belajar yang banyak dipergunakan di dunia akademis. Pemberian pekerjaan rumah memberikan kesempatan kepada

siswa untuk mempraktikkan dan belajar materi pelajaran tanpa batas waktu dan tempat. Oleh karena itu, pekerjaan rumah dapat menjadi suatu instrumen pendidikan untuk menembus dinding dan bahkan masuk lingkungan fisik dan keluarga setiap siswa. Banyak para siswa, khususnya para siswa yang beresiko, mereka gagal mengerjakan pekerjaan rumah karena keterbatasan sumber atau ketidak disiplin diri untuk menyelesaikan pekerjaan rumah. Ketidak sanggupan menetapkan tujuan dan bentuk kegiatan harian, dan mengelola waktu secara cermat sering menjadikan kualitas dan kuantitas hasil pekerjaan rumah para siswa rendah. Dengan demikian, bukan hanya masalah pencapaian akademis semata tetapi melalui pemberian pekerjaan rumah siswa juga dapat dilatih tanggung jawab pribadi yang diperlukan untuk membiasakan belajar.

Tujuan pemberian pekerjaan rumah secara garis besar dapat dikategorikan menjadi tiga (Van Voorhis dalam Muhammad Nur Wangid 2011:5):

a. Intruksional

Tujuan-tujuan dari pemberian pekerjaan rumah kepada siswa yang bersifat instruksional merupakan tujuan yang paling familiar bagi guru. Tujuan-tujuan tersebut antara lain sebagai latihan, persiapan untuk pertemuan berikutnya, peningkatan partisipasi dalam belajar, pengembangan pribadi (soft skills), dan sebagainya. Keterbatasan waktu di sekolah sering menjadi salah satu alasan diberikannya pekerjaan rumah kepada siswa. Guru berharap siswa akan mengerjakan tugas pekerjaan rumah sebagai bentuk latihan dari penjelasan yang sudah diberikan guru di kelas. Dengan demikian pekerjaan rumah sebagai alternatif tambahan waktu untuk memberikan kesempatan berlatih kepada siswa.

Di samping itu, sekaligus melalui pemberian tugas pekerjaan rumah akan mempersiapkan siswa untuk pertemuan berikutnya. Artinya, pekerjaan rumah dapat digunakan sebagai penggerak agar siswa berlatih untuk dapat menuntaskan tugas akademisnya dan sekaligus mempersiapkan siswa untuk mengikuti atau melanjutkan pelajaran selanjutnya.

Guru merupakan orang yang paling memahami kondisi siswa ketika mengikuti pelajaran. Ada suatu kelas dengan siswa yang selalu aktif dan siap dengan selalu untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, namun ada pula suatu kelas dengan sejumlah siswa yang pasif bahkan tidak siap dengan kegiatankegiatan pembelajaran yang dirancang guru (*off task*). Berdasarkan hal tersebut, guru dapat menciptakan suatu media untuk mengkondisikan siswa agar selalu siap dengan tugas-tugas akademisnya (*on task*). Pekerjaan rumah sering dipilih sebagai alternatif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran.

Nilai-nilai yang terdapat di dalam pemberian pekerjaan rumah kepada siswa antara lain tanggung jawab, disiplin, teratur, tekun, dan seterusnya. Hal tersebut merupakan dampak pengiring dari kegiatan belajar yang dilakukan siswa ketika mengerjakan pekerjaan rumah. Nilai-nilai tersebut tidak dapat secara serta merta ataupun secara otonomi diajarkan kepada siswa, kecuali melalui perantara suatu materi pelajaran. Di sisi lain, nilai-nilai personal tersebut sangat esensial bagi seorang individu, oleh karena itu sangat penting untuk dibelajarkan kepada para siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan nilai-nilai personal adalah melalui pemberian pekerjaan rumah. Dengan demikian, walaupun

bersifat secara tidak langsung tujuan pengembangan pribadi yaitu untuk memperkembangkan nilai-nilai kualitas kepribadian (*soft skills*) merupakan tujuan yang sangat penting atau alasan yang sangat kuat dalam memberikan pekerjaan rumah.

b. Komunikatif

Meskipun kurang begitu disadari oleh para guru dalam memberikan pekerjaan rumah kepada para siswa tujuan yang bersifat komunikatif sangat penting sebenarnya. Hal ini karena pada dasarnya pekerjaan rumah dapat memacu komunikasi antara para siswa, keluarga dan guru. Hal ini dapat terlihat dalam bentuk tugas yang dirancang untuk mendorong komunikasi guru dan orang tua, hubungan anak dengan orang tua, anak dengan orang dewasa lainnya, dan bahkan anak dengan teman sekelompoknya. Seorang guru mungkin akan meminta siswa untuk mereview kembali hasil-hasil ujian atau pekerjaan bersama orang tua untuk mendorong orang tua menyadari bagaimana putra-putrinya mengerjakan suatu pelajaran. Pemberian tugas secara teratur sangat memungkinkan terjadinya komunikasi orangtua dan guru, serta mengupdate informasi perkembangan anaknya, di samping itu juga mencegah terjadinya keterkejutan orang tua di saat pemberian laporan (*report*).

Namun suatu bentuk pekerjaan rumah dapat pula berbentuk suatu tugas yang memerlukan orang tua atau anggota keluarga lain untuk menyelesaikannya. Dengan demikian pekerjaan rumah bukan hanya merupakan masalah yang harus diselesaikan sendiri oleh siswa, tetapi merupakan suatu masalah yang

penanganannya memerlukan keterlibatan dan komunikasi yang baik dari berbagai pihak. Untuk keperluan tersebut maka komunikasi yang sangat baik antara siswa dengan seluruh anggota keluarganya sangat diperlukan untuk penyelesaian tugas tersebut. Di samping itu komunikasi di antara siswa juga diperlukan ketika mengerjakan suatu pekerjaan rumah dalam bentuk bekerja bersama teman secara berkelompok untuk bertukar ide, melihat berbagai perspektif, dan sebagainya (Corno Muhammad Nur Wangid 2011:6).

c. Politis

Pekerjaan rumah dapat berfungsi secara politis jika hal itu dilakukan untuk memenuhi suatu kebijakan atau kepuasan masyarakat (Van Voorhis: 2004:26). Pekerjaan rumah memberikan sinyal kepada orang tua dan masyarakat bahwa sekolah memiliki standar akademik yang ketat dan harapan-harapan tentang kinerja siswa. Hal ini ditunjukkan dengan beberapa sekolah secara jelas menyatakan bahwa sekolah memiliki kebijakan terkait dengan pemberian pekerjaan rumah misalnya frekuensi, lama pengerjaan, prosedur, peran orang tua dalam proses penyelesaian pekerjaan rumah.

Di samping itu, pekerjaan rumah dapat dikategorikan sebagai bernuansa politis jika pekerjaan rumah dimaksudkan sebagai “hukuman”. Walaupun para pendidik sudah lama menolak pemberian pekerjaan rumah dimaksudkan sebagai hukuman. Namun demikian, beberapa siswa dan orang tua masih melihat atau memahami pekerjaan sebagai hukuman dengan beberapa alasan yaitu enjemukan, memakan waktu lama, dan kurang dikomunikasikan (Corno Muhammad Nur Wangid 2011:8). Namun demikian, sebenarnya para guru lebih bermaksud

memberikan pekerjaan rumah untuk memberikan pengalaman positif, serta harus menjauhkan penggunaan pekerjaan rumah sebagai hukuman (Van Voorhis Muhammad Nur Wangid 2011:8).

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Persepsi Siswa Tentang Pembelajaran *Inovatif* Yang Menyenangkan Di Smk N Teknologi Se-Diy. Menyimpulkan bahwa Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang strategi pembelajaran inovatif yang menyenangkan termasuk dalam kategori “cukup menyenangkan” dengan skor rerata (65,71%).oleh Retno Apriyati.
2. Pembelajaran *Kreatif* Yang Menyenangkan Menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan Smk Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta; Universitas Negeri Yogyakarta. Menyimpulkan bahwa Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta menunjukan bahwa rerata skor jawaban adalah 72,53 % dan berada pada kategori “menyenangkan”. Oleh Azis Eko Yulianto.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran yang menyenangkan secara garis besarnya dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu: dari dalam pembelajaran dan dari luar (pengajar dan lingkungan fisik). Suasana menyenangkan dalam diri pembelajar dapat dibangkitkan oleh pengajar dan lingkungan fisik yang kondusif. Kondisi

menyenangkan dalam kondisi pembelajar dapat diusahakan penyadaran pembelajar melalui pemberian keterampilan komunikasi, cara belajar, motivasi, *mentality power*, dan kesehatan fisik.

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

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian Pustaka dan kerangka berfikir dapat di kemukakan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran pendapat siswa SMK N program keahlian teknik bangunan di DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan?
2. Bagaimana gambaran pendapat siswa SMKN program keahlian teknik bangunan di DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan strategi pembelajaran di dalam kelas?
3. Bagaimana gambaran pendapat siswa SMKN Program Keahlian Teknik Bangunan di DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan strategi pembelajaran di luar kelas?

4. Bagaimana gambaran pendapat siswa SMKN Program Keahlian Teknik Bangunan di DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan strategi pembelajaran dengan reward/penghargaan?
5. Bagaimana gambaran pendapat siswa SMKN Program Keahlian Teknik Bangunan di DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan strategi pembelajaran dengan media ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini maka penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Menurut Suharsimi Arikunto, (2010: 3), Yang dimaksud dengan penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.

Sedangkan pendekatan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2008: 8), metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010:117), Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2010: 173-174), Populasi adalah Keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian

populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi sensus. Objek pada populasi diteliti, hasilnya dianalisis, disimpulkan, dan dikesimpulan itu berlaku untuk populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N se-DIY, terdapat 8 SMK N di DIY yang termasuk di dalam populasi yaitu: (1) SMK N 2 Yogyakarta; (2) SMK N 3 Yogyakarta; (3) SMK N 2 Depok; (4) SMK N 1 Seyegan; (5) SMK N 1 Sedayu; (6) SMK N 1 Pajangan; (7) SMK N 2 Pengasih; (8) SMK N 2 Wonosari.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 173-174), Jika kita hanya akan meneliti sebagian dari populasi, maka peneliti tersebut disebut penelitian sampel. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sedangkan menurut Sugiyono (2010: 118) menyatakan sampel adalah bagian dari jumlah dalam karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apayang dipelajari dari sampel itu, kesimpulanya akan dapat diberlakukan generalisasi untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Karena keterbatasan dalam penelitian, maka peneliti menentukan sample dengan tiga tahap yaitu: untuk menentukan SMK N yang dapat mewakili digunakan teknik *porpositive sampling*. Menurut Suharsimi (2010: 183), *purpositive sampling* dapat dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa syarat seperti: pengambilan sampel harus didasarkan pada ciri-ciri atau sifat yang merupakan ciri populasi, subyek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subyek

yang paling banyak mengandung ciri yang terdapat pada populasi, penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat di dalam studi pendahuluan. SMK N yang terpilih mewakili populasi yang di cari menurut teknik *porpositive sampling* adalah: SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 2 Depok, SMK Negeri 2 Pengasih dan SMK Negeri 2 Wonosari.

Selanjutnya digunakan teknik *proportional sampling* untuk mengetahui ada kelayakan banyaknya subyek yang terdapat pada tiap wilayah dari sampel yang sudah dipilih secara *porpositive sampling*. Oleh karena itu untuk memperoleh sampel yang representatif, pengambilan sampel ditentukan sebanding dengan banyaknya subyek dalam masing–masing wilayah (Suharsimi Arikunto, 2010:182). Teknik *random sampling* digunakan selanjutnya untuk memilih sampel yang berada di dalam kelas, dikarenakan di dalam sekolah terdapat beberapa perbedaan tingkatan kelas, hal ini dilakukan dengan alasan bahwa setiap sampel mengalami ciri dan perlakuan yang relative sama dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk menentukan sampel yang berada di dalam kelas, digunakan teknik *random sampling*, dikarenakan di dalam sekolahan terdapat beberapa perbedaan tingkatan kelas, hal ini dilakukan dengan alasan bahwa setiap sampel mengalami ciri dan perlakuan yang relative sama dalam proses pembelajaran.

Adapun sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan Tabel *Krejcie Morgan* (Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, 2003: 322). Teknik sampling menggunakan purposive, proportional dan random. Dari jumlah populasi sebesar 1204 siswa maka sampel diambil dari hasil interpolasi antara jumlah

populasi 1300 yang jumlah sampelnya 297 dengan jumlah populasi 1200 yang jumlah sampelnya 291, sehingga didapat jumlah sampel sebesar 292 siswa dari populasi sebanyak 1204 siswa, dengan presentase sampel $\pm 0,5$ dari presentase populasi sebesar 1204 siswa dengan tingkat keyakinan sebesar 95%. Metode Berikut adalah jumlah sampel yang diambil :

Tabel 1. Jumlah Populasi dan Sampel

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

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian yang berjudul “Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut Siswa Program Keahlian Teknik Bangunan SMKN di DIY” ini akan dilakukan di 4 SMK Negeri yang berada di DIY, yaitu SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 2 Depok, SMK Negeri 2 Pengasih dan SMK Negeri 2 Wonosari. Sedangkan sebagai sebyek penelitian ini adalah siswa jurusan bangunan yang ada di SMK Negeri 2 Yogyakarta, SMK Negeri 2 Depok, SMK Negeri 2 Pengasih dan SMK Negeri 2 Wonosari, dengan jumlah 292 siswa.

Waktu yang direncanakan penulis untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut Siswa Program Keahlian Teknik Bangunan SMKN di DIY” ini akan dilaksanakan dari bulan Agustus 2013 sampai dengan bulan Desember 2013.

D. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner. Metode ini digunakan untuk memperoleh data dengan memberikan lembar kuisisioner yang berisi pertanyaan kepada siswa. Angket dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang telah dilengkapi dengan pilihan jawaban sehingga siswa hanya memberi tanda pada jawaban yang telah dipilih. Angket dalam penelitian ini terdiri dari daftar butir-butir pertanyaan yang dibagikan kepada responden dan dipergunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan variable persepsi siswa tentang pembelajaran yang menyenangkan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner penilaian siswa. kuisioner ini disusun berdasarkan indikator-indikator karakter kerja yang diteliti. Indikator-indikator tersebut diperoleh dari kajian teori dan selanjutnya dibuat kisi-kisi soal yang dijabarkan dalam pertanyaan atau kalimat lainnya. Kisi-kisi instrumen Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut Siswa Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 . Halaman Butir

No.	Indikator	Butir Nomor	Jumlah
1	Pembelajaran di Dalam Kelas	1,2,3,4,dan 5	5
2	Pembelajaran di Luar Kelas	5,6,7,8,dan 9	4
3	Penghargaan	10,11,12, dan 13	4
4	Media	14,15,16,17,dan 18	5

Teknik penilaian pada penelitian ini menggunakan skala *Likert*, melalui skala *Likert* variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator-indikator kemudian dijabarkan lagi dalam bentuk pertanyaan. Teknik penilaian dari variabel persepsi siswa tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan diukur dengan menggunakan skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban diinduksi dari skala *Likert* 5 alternatif jawaban. Pilihan jawaban berturut-turut dari yang terburuk hingga yang terbaik diberi skor 1, 2, 3, dan 4. Data dikumpulkan dengan memberikan pertanyaan tersebut kepada sampel/subyek yang terpilih. Adapun definisi penskoran untuk masing-masing alternatif jawaban pada semua variabel, yaitu:

Tabel 3. Jawaban Alternatif

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

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

F. Uji Validasi dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validasi Instrumen

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

Validasi eksternal dilakukan dengan cara mengkonsultasikan butir-butir pertanyaan yang akan digunakan dalam instrumen penelitian dengan para ahli, sehingga pengembangan indikator sesuai dengan kebutuhan penelitian. Uji

validitas eksternal dalam penelitian ini telah dilakukan oleh dosen Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Instrumen dapat digunakan dalam penelitian jika hasil pertimbangan dinyatakan telah siap. Setelah melalui koreksi dan revisi, akhirnya instrumen dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian.

Setelah validasi logis selesai, maka dilanjutkan dengan uji validasi empiris. Validasi empiris dilakukan dengan cara menguji-cobakan pertanyaan tersebut kepada subyek yang sama dengan subyek penelitian. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2011: 125) yang menjelaskan bahwa uji coba instrumen dilakukan pada 30 sampel dimana populasi tersebut berasal, maka peneliti melakukannya di SMKN 2 Yogyakarta, SMKN 2 Depok, SMK N 2 Wonosari dan SMK N 2 Pengasih. Setelah data didapat dan ditabulasikan, maka pengujian validitas dianalisis menggunakan program SPSS, atau dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *Pearson product momen*, yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

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

$$\sum Y^2 = \text{Jumlah kuadrat dari } Y$$

Setelah r_{hitung} diperoleh, selanjutnya r_{hitung} dibandingkan dengan variansi ($r \geq 0,3$). Bila $r_{hitung} < 0,30$ maka butir pertanyaan tersebut tidak valid, akan tetapi jika $r_{hitung} \geq 0,30$ maka butir pertanyaan tersebut valid dan bisa digunakan. Butir pertanyaan yang tidak valid secara otomatis akan terbuang dan tidak akan digunakan kembali.

2. Uji Reliabilitas instrumen

Reliabilitas menyangkut masalah ketepatan alat ukur. Ketepatan ini dapat dinilai dengan analisa statistik untuk mengetahui kesalahan ukur. Reliabilitas lebih mudah dimengerti dengan memperhatikan aspek pemantapan, ketepatan, dan homogenitas. Suatu instrumen dianggap reliabel apabila instrumen tersebut dapat dipercaya sebagai alat ukur data penelitian. Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan pengujian reliabilitas internal. Metode mencari reliabilitas internal yaitu dengan mengalisis reliabilitas alat ukur dari satu kali pengukuran, setelah data didapat dan ditabulasikan, maka pengujian validitas dianalisis menggunakan program SPSS v.16, atau dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, yaitu :

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i}{s_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Nilai reliabilitas

K = Jumlah item

Σs_i = Jumlah varians skor tiap item

Σs_t = Varians total

Setelah didapatkan hasil r_{11} selanjutnya dikonsultasikan dengan $r_{\text{pembanding}}$ sebesar $\geq 0,70$. Keputusannya adalah dengan membandingkan $r_{11} \geq 0,70$, jika $r_{11} \geq 0,70$ berarti *reliabel* akan tetapi jika $r_{11} < 0,70$ berarti tidak *reliabel*.

G. Pengujian Instrumen

Untuk memperoleh instrumen penelitian yang baik dalam suatu penelitian maka dilakukan langkah uji coba yang kemudian di analisis melalui validitas dan reabilitas. Jenis uji coba yang digunakan dalam penelitian ini uji coba terpakai. Berikut ini adalah uraian mengenai pengujian validitas dan reabilitas instrumen.

1. Validitas instrumen

Validitas setiap butir dalam instrumen penelitian ini dibuktikan dengan nilai r hitung $> r$ kritis. untuk menganalisa butir pernyataan digunakan komputer program SPSS 16. Butir yang gugur tidak diganti dengan butir yang baru karena pertimbangan bahwa butir yang sah bisa mewakili indikator yang sudah dibuat.

Sampel yang digunakan dalam validitas yaitu 30 sampel dan menggunakan r *product moment*, dari r tabel ditemukan nilai sebesar 0,374. Sehingga butir yang mempunyai harga r hitung $> 0,374$ dinyatakan valid dan butir yang mempunyai r hitung $< 0,374$ dinyatakan gugur.

Dari hasil perhitungan dengan SPSS 16 keseluruhan butir pernyataan dinyatakan valid karena dalam perhitungan r *hitung* keseluruhan melebihi nilai r

tabel. Sub variabel pembelajaran di kelas dengan jumlah 5 item soal; sub variabel pembelajaran di luar kelas dengan jumlah 4 item soal; sub variabel media pembelajaran dengan 5 item soal; dan sub variabel pemberian hadiah (*reward*) dengan jumlah 4 item soal tidak terdapat item gugur. berikut rincian validitas butir instrumen:

Tabel 4. Hasil Analisis Validitas Butir Instrumen

Sub Variabel	No Butir	<i>R hitung</i>	<i>R tabel</i>	Keterangan
Pembelajaran Di Kelas	1	0,442	0,374	Valid
	2	0.465	0,374	Valid
	3	0.417	0,374	Valid
	4	0.437	0,374	Valid
	5	0.425	0,374	Valid
Pembelajaran Di Luar Kelas	6	0.536	0,374	Valid
	7	0.415	0,374	Valid
	8	0.412	0,374	Valid
	9	0.425	0,374	Valid
Pemberian hadiah (<i>reward</i>)	10	0.442	0,374	Valid
	11	0.398	0,374	Valid
	12	0.375	0,374	Valid
	13	0.445	0,374	Valid
Media pembelajaran	14	0.590	0,374	Valid
	15	0.570	0,374	Valid
	16	0.433	0,374	Valid
	17	0,507	0,374	Valid
	18	0,378	0,374	Valid

2. Reliabilitas Instrumen

Hasil perhitungan reliabilitas menggunakan program SPSS 16. hasil perhitungan reabilitas instrumen utama secara keseluruhan memiliki nilai koefisien reliabilitas *Cronbach Alpha* sebesar 0,768. Dapat diamati pada tabel berikut:

Tabel 5. Estimasi Reliabilitas

Instrumen		Cronbach's Alpha	N of Items
Utama	Angket persepsi	0,727	18

Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang cukup baik atau memiliki tingkat keandalan yang baik untuk digunakan sebagai instrumen penilaian, interpretasi tersebut dapat diamati dari tabel berikut:

Tabel 6. Interpretasi Reabilitas

Besarnya r	Interprestasi
0,801 – 1,000	Baik
0,601 – 0,800	Cukup
0,401 – 0,600	Agak kurang
0,201 – 0,400	Kurang
0,001 – 0,200	Sangat Kurang

Sumber: Suharsimi Arikunto (2010: 245)

H. Teknik Analisis Data

Unit analisis dalam penelitian ini adalah siswa. Analisa data menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung rerata (mean). Harga rerata ditransfer dalam persen. Berikut ini contoh tabel persiapan analisis.

Tabel 7. Persiapan Analisis Data

Skor Pilihan (N)	Frekuensi (F)	Frekuensi (%)	N F	Rerata Skor Skala 4	Rerata Skor (%)	Kategori
1						
2						
3						
4						
Jumlah						

I. Standar Kategorisasi

Berdasarkan pembagian empat daerah dalam kurva normal diperoleh standar kategoris sebagai berikut.

Tabel 8. Kategori Distribusi Normal

No	Interval Skor Distribusi Normal	Interval Skor skala 100	Kategori
1	$\geq Mi + 1,5 SDi$	$\geq 81,25$	Sangat Senang
2	$Mi + 0,5 SDi \leq x < Mi + 1,5 SDi$	68,75 – 81,25	Senang
3	$Mi - 0,5 SDi \leq x < Mi + 0,5 SDi$	56,25 – 68,75	Cukup Senang
4	$Mi - 1,5 SDi \leq x < Mi - 0,5 SDi$	43,75 – 56,25	Kurang Senang
5	$< Mi - 1,5 SDi$	$< 43,75$	Tidak Senang

Saifuddin Anwar (2007:108)

Keterangan:

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

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Sampel yang di pilih oleh peneliti dalam penelitian yang berjudul Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan SMK N se-DIY adalah 4 SMK N yang ada di provinsi DIY yaitu; (1) SMK N 2 Yogyakarta; (2) SMK N 2 Depok; (3) SMK N 2 Pengasih dan (4) SMK N 2 Wonosari. Sedangkan jumlah sampel setiap SMKN berturut-turut adalah 110 siswa, 46 siswa, 91 siswa, dan 45 siswa dengan sampel diambil dari hasil interpolasi dari jumlah populasi sebesar 1204 siswa sehingga didapat jumlah sampel 292 siswa dari populasi.

1. Persepsi Siswa SMK N se-DIY Tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan

Jumlah pertanyaan untuk siswa 18 butir soal yang terdiri dari pembelajaran di kelas, pembelajaran di luar kelas, media, dan pemberian penghargaan (*reward*). Dari hasil analisis data menggunakan MS. EXCEL 2007, diperoleh jumlah skor minimum adalah 29 dan jumlah skor maksimum adalah 63 sehingga mendapat rentang nilai sebesar 40.

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

1) Menghitung jumlah kelas interval:

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 292 \\ &= 9,13 \sim 9 \end{aligned}$$

2) Menghitung rentang data:

Data terbesar – Data terkecil

Sehingga, $69 - 29 = 40$

3) Menghitung panjang kelas:

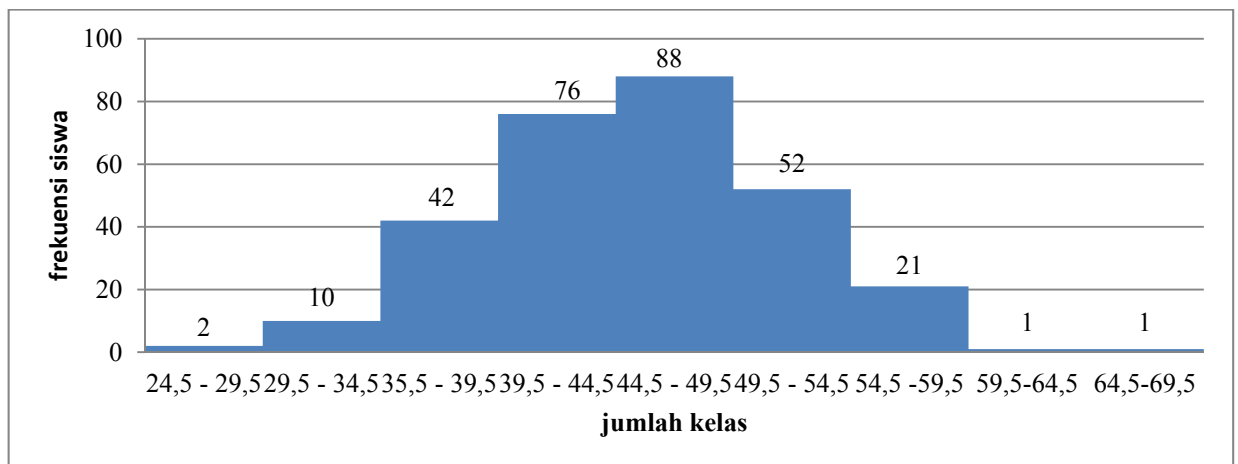
Rentang / jumlah klas

maka, $40 / 9 = 4,44 \sim 4,5$

Tabel 9. Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N DIY.

No	Jumlah Kelas	Frekuensi siswa	Frekuensi siswa komulatif
1	24,5 - 29,5	2	2
2	29,5 - 34,5	10	12
3	35,5 - 39,5	42	54
4	39,5 - 44,5	76	130
5	44,5 - 49,5	88	218
6	49,5 - 54,5	52	270
7	54,5 - 59,5	21	291
8	59,5-64,5	1	292
9	64,5-69,5	1	293
Jumlah		292	292

Berdasarkan distribusi frekuensi pada Tabel 9. dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



Gambar 1. Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Media Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan.

Berdasarkan Tabel 5. dan Gambar 1. diketahui bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada interval skor 41,5 – 45,5, sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval skor 24,5 – 29,5 dan 64,5 – 69,5.

2. Persepsi Siswa SMK N 2 Yogyakarta Tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan

SMK Negeri 2 Yogyakarta beralamat di jalan A.M. Sangaji 47 Yogyakarta, lebih dikenal dengan nama STM Jetis (STM 1 Yogyakarta). SMK Negeri 2 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah menengah tertua di Indonesia. SMK Negeri 2 Yogyakarta berdiri pada tahun 1919 dengan luas lahan 5,4 Ha dengan luas bangunan 16.180 meter persegi. SMK Negeri 2 Yogyakarta memiliki 7 program keahlian yaitu: (1) Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan; (2) Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan; (3) Program Keahlian Teknik Audio Video; (4) Program Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik; (5) Program Keahlian Teknik Permesinan; (6) Program Keahlian Teknik Multimedia, dan (7)

Program Keahlian Teknik Bangunan. Sedangkan Program Keahlian Teknik Bangunan dibagi lagi menjadi 3, yaitu: Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan, Program Keahlian Teknik Konstruksi Batu dan Beton, dan Program Keahlian Teknik Survey Pemetaan.

Sedangkan sampel yang di ambil peneliti dari siswa Program Keahlian Bangunan di SMK Negeri 2 yogyakarta sebesar 110 siswa, jumlah sampel tersebut didapat dari hasil interpolasi populasi siswa di SMK Negeri 2 yogyakarta Program Keahlian Bangunan sebesar 453 siswa. Dari hasil analisa data MS. EXEL dan dengan 18 butir soal pertanyaan yang di ajukan kepada siswa, diperoleh skor minimum 31 dan jumlah sekor maksimum 65. Diperoleh rentang nilai sebesar 34.

Untuk menentukan frekuensi maka diperlukan panjang kelas, yang dihitung menggunakan rumus Struges sebagai berikut:

- 1) Menghitung jumlah kelas interval:

$$\begin{aligned}K &= 1 + 3,3 \log n \\&= 1 + 3,3 \log 110 \\&= 7,7365 \sim 8\end{aligned}$$

- 2) Menghitung rentang data:

$$\begin{aligned}&\text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\&\text{Sehingga, } 65 - 31 = 34\end{aligned}$$

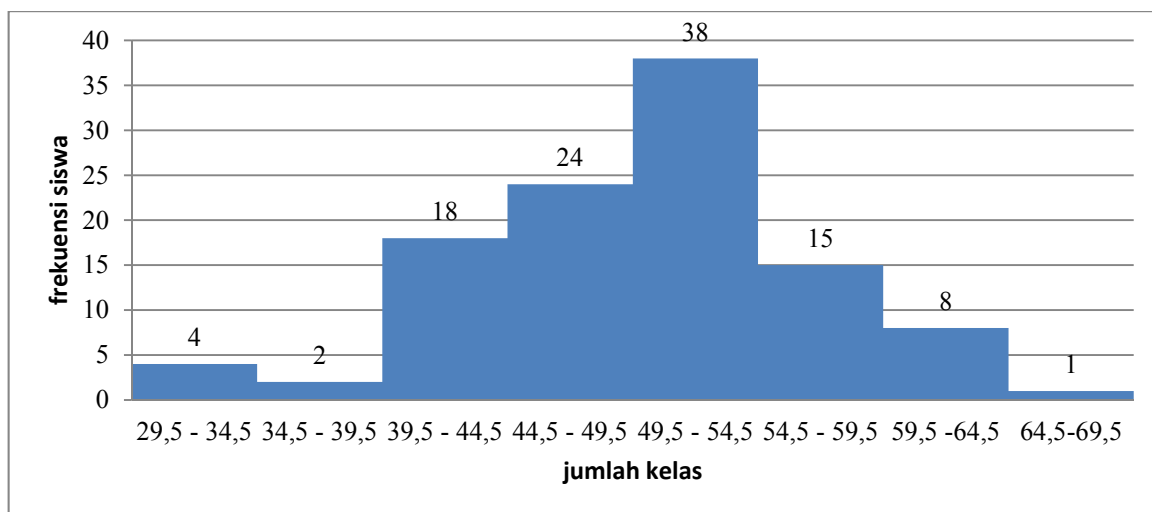
- 3) Menghitung panjang kelas:

$$\begin{aligned}&\text{Rentang} / \text{jumlah klas} \\&\text{maka, } 34 / 8 = 4,25 \sim 4,5\end{aligned}$$

Tabel 10. Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Yogyakarta.

No	Jumlah Kelas	Frekuensi siswa	Frekuensi siswa komulatif
1	29,5 - 34,5	4	4
2	34,5 - 39,5	2	6
3	39,5 - 44,5	18	24
4	44,5 - 49,5	24	48
5	49,5 - 54,5	38	86
6	54,5 - 59,5	15	101
7	59,5 - 64,5	8	109
8	64,5 - 69,5	1	110
Jumlah		110	110

Berdasarkan distribusi frekuensi pada Tabel 10. dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



Gambar 2. Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa SMK N 2 Yogyakarta Program Keahlian Teknik Bangunan tentang Media Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan.

3. Persepsi Siswa SMK N 2 Depok Tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan

SMK Negeri 2 Depok beralamat di Mrican, Catur Tunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta. SMK Negeri 2 Depok adalah sekolah menengah kejuruan

dengan program belajar 4 tahun. SMK N 2 Depok berdiri pada tahun 1979 dengan luas lahan 42077 meter persegi. SMK N 2 Depok mempunyai 11 program keahlian, yaitu; (1) Teknik Elektronika Audio Video; (2) Teknik Perbaikan Bodi Otomotif (Otomotif); (3) Teknik Permesinan; (4) Teknik Gambar Bangunan; (5) Teknik Informatika (Teknik Komputer dan Jaringan); (6) Geologi Pertambangan; (7) Kimia Industri; (8) Kimia Analisis; (9) Teknik Otomasi Industri; (10) Teknik Pengolahan Migas dan Petrokimia; (11) Teknik Kendaraan Ringan.

Sedangkan sampel yang di ambil peneliti dari siswa Program Keahlian Bangunan di SMK Negeri 2 Depok sebesar 46 siswa, jumlah sampel tersebut didapat dari hasil iterpolasi populasi siswa di SMK Negeri 2 Depok Program Keahlian Bangunan sebesar 190 siswa. Dari hasil analisa data MS. EXEL dan dengan 18 butir soal pertanyaan yang di ajukan kepada siswa, diperoleh skor minimum 29 dan jumlah sekor maksimum 69. Diperoleh rentang nilai sebesar 40.

Untuk menentukan frekuensi maka diperlukan panjang kelas, yang dihitung menggunakan rumus Struges sebagai berikut:

- 1) Menghitung jumlah kelas interval:

$$\begin{aligned}K &= 1 + 3,3 \log n \\&= 1 + 3,3 \log 64 \\&= 6,960 \sim 7\end{aligned}$$

- 2) Menghitung rentang data:

$$\begin{aligned}&\text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\&\text{Sehingga, } 69 - 29 = 40\end{aligned}$$

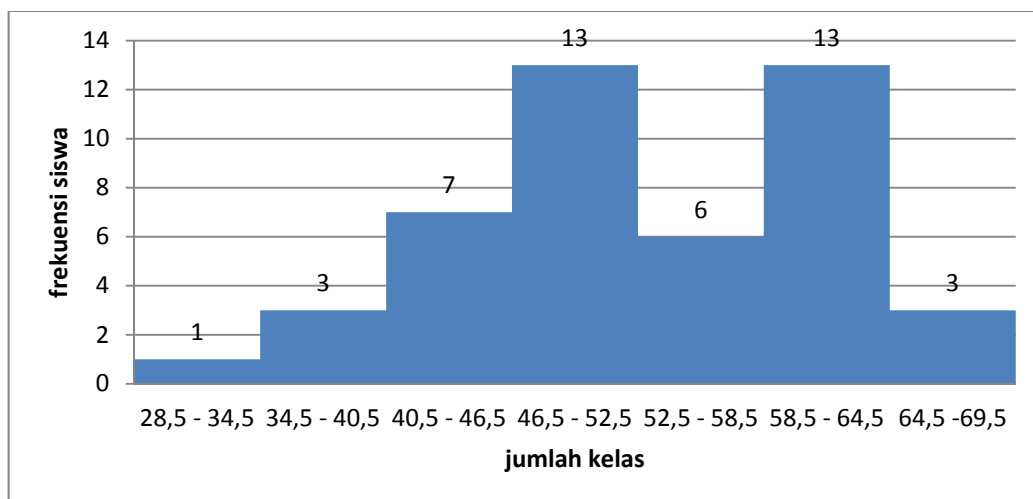
- 3) Menghitung panjang kelas:

$$\begin{aligned}&\text{Rentang} / \text{jumlah klas} \\&\text{maka, } 40 / 8 = 5,714 \sim 6\end{aligned}$$

Tabel 11. Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi SiswaPaket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok

No	Jumlah Kelas	Frekuensi siswa	Frekuensi siswa komulatif
1	29,5 - 34,5	4	4
2	34,5 - 39,5	2	6
3	39,5 - 44,5	18	24
4	44,5 - 49,5	24	48
5	49,5 - 54,5	38	86
6	54,5 - 59,5	15	101
7	59,5 -64,5	8	109
8	64,5-69,5	1	110
Jumlah		110	110

Berdasarkan distribusi frekuensi pada Tabel 12. dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



Gambar 3. Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa SMK N 2 Depok Program Keahlian Teknik Bangunan tentang Media Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan.

4. Persepsi Siswa SMK N 2 Pengasih Tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan

SMK Negeri Pengasih beralamat di Jl. KRT. Kertodiningrat, Pengasih, Kulon Progo. Yang berdiri pada Tahun 1970 dengan 10 program keahlian, yaitu:

(1) Teknik Gambar Bangunan; (2) Teknik Kontuksi Bangunan; (3) Teknik Kontuksi Kayu; (4) Teknik Kendaraan Ringan; (5) Teknik Komputer Jaringan; (6) Teknik Elektronika Industri; (7) Teknik Instalasi Tenaga Listrik; (8) Teknik Pemesinan; (9) Teknik Las; dan (10) Desain Interior dan Landskipping.

Sedangkan sampel yang di ambil peneliti dari siswa Program Keahlian Bangunan di SMK Negeri 2 Pengasih sebesar 91 siswa, jumlah sampel tersebut didapat dari hasil iterpolasi populasi siswa di SMK Negeri 2 Pengasih Program Keahlian Bangunan sebesar 374 siswa. Dari hasil analisa data MS. EXEL dan dengan 18 butir soal pertanyaan yang di ajukan kepada siswa, diperoleh skor minimum 35 dan jumlah sekor maksimum 67. Diperoleh rentang nilai sebesar 40.

Untuk menentukan frekuensi maka diperlukan panjang kelas, yang dihitung menggunakan rumus Struges sebagai berikut:

1) Menghitung jumlah kelas interval:

$$\begin{aligned}K &= 1 + 3,3 \log n \\&= 1 + 3,3 \log 91 \\&= 7,4 \sim 7\end{aligned}$$

2) Menghitung rentang data:

$$\begin{aligned}&\text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\&\text{Sehingga, } 67 - 35 = 32\end{aligned}$$

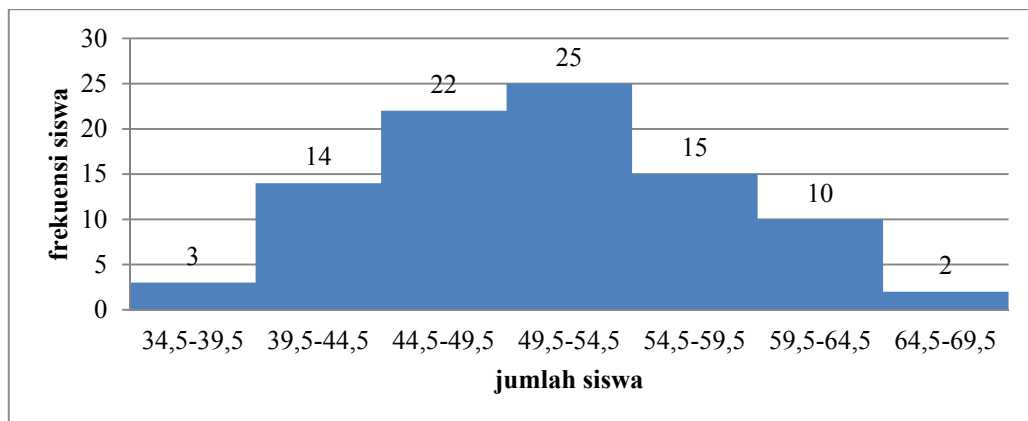
3) Menghitung panjang kelas:

$$\begin{aligned}&\text{Rentang} / \text{jumlah klas} \\&\text{maka, } 32 / 7 = 4,57\end{aligned}$$

Tabel 12. Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih

No	Jumlah Kelas	Frekuensi siswa	Frekuensi siswa komulatif
1	34,5-39,5	3	3
2	39,5-44,5	14	17
3	44,5-49,5	22	39
4	49,5-54,5	25	64
5	54,5-59,5	15	79
6	59,5-64,5	10	89
7	64,5-69,5	2	91
Jumlah		91	91

Berdasarkan distribusi frekuensi pada Tabel 13. dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



Gambar 4. Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa SMK N 2 Pengasih Program Keahlian Teknik Bangunan tentang Media Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan.

5. Persepsi Siswa SMK N 2 Wonosari Tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan

SMK Negeri Wonosari beralamat di Jl. KH. Agus Salim no. 17, Ledoksari, Kepek, Wonosari, Gunung Kidul, Yogyakarta. Berdiri pada tahun 1968 dengan memiliki 6 program keahlian. Dan program keahlian yang berhubungan dengan teknik bangunan yaitu teknik sipil dan teknik arsitektur.

Sedangkan sampel yang di ambil peneliti dari siswa Program Keahlian Bangunan di SMK Negeri 2 Wonosari sebesar 45 siswa, jumlah sampel tersebut didapat dari hasil interpolasi populasi siswa di SMK Negeri 2 Wonosari Program Keahlian Bangunan sebesar 374 siswa. Dari hasil analisa data MS. EXEL dan dengan 18 butir soal pertanyaan yang di ajukan kepada siswa, diperoleh skor minimum 34 dan jumlah skor maksimum 67. Diperoleh rentang nilai sebesar 33.

Untuk menentukan frekuensi maka diperlukan panjang kelas, yang dihitung menggunakan rumus Struges sebagai berikut:

- 1) Menghitung jumlah kelas interval:

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 45 \\ &= 6,4 \sim 6 \end{aligned}$$

- 2) Menghitung rentang data:

$$\begin{aligned} &\text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &\text{Sehingga, } 67 - 34 = 33 \end{aligned}$$

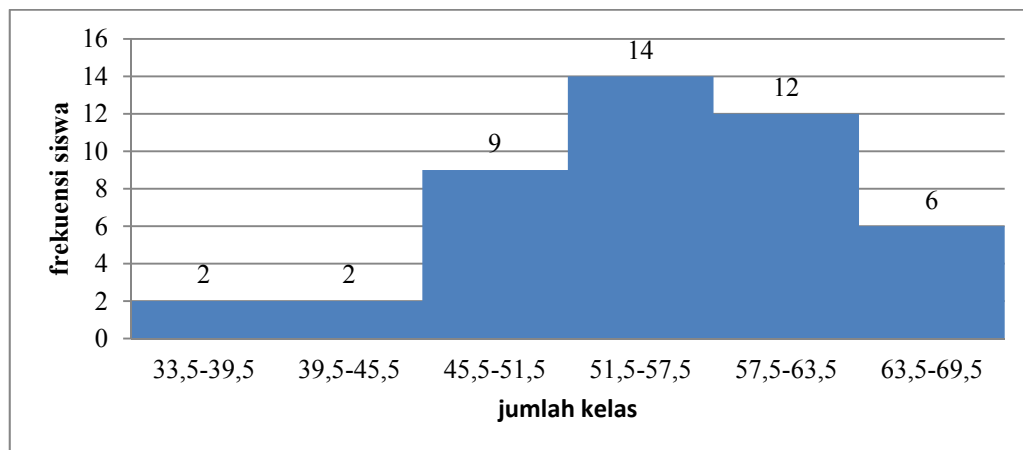
- 3) Menghitung panjang kelas:

$$\begin{aligned} &\text{Rentang} / \text{jumlah klas} \\ &\text{maka, } 33 / 6 = 5,5 \sim 5 \end{aligned}$$

Tabel 13. Kelas Interval Skor dan Frekuensi Persepsi Siswa
Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih

No	Jumlah Kelas	Frekuensi siswa	Frekuensi siswa komulatif
1	33,5-39,5	2	2
2	39,5-45,5	2	4
3	45,5-51,5	9	13
4	51,5-57,5	14	27
5	57,5-63,5	12	39
6	63,5-69,5	6	45
Jumlah		45	45

Berdasarkan distribusi frekuensi pada Tabel 14. dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



Gambar 5. Histogram Frekuensi Skor Persepsi Siswa SMK N 2 Wonosari
Program Keahlian Teknik Bangunan tentang Media Pembelajaran
Aktif yang Menyenangkan.

B. Hasil Penelitian

Dalam setiap penyajian hasil penelitian ini akan diuraikan hasil secara naratif dan dalam bentuk tabel serta gambar histogram. Isi dari hasil penelitian tentang Pembelajaran Aktif Yang Menyenangkan Menurut Siswa N Program Keahlian Teknik Bangunan Smk Di DIY antara lain: (1) Pembelajaran aktif yang

menyenangkan menurut siswa Program Keahlian Teknik Bangunan SMK se-DIY.

(2) Pembelajaran aktif yang menyenangkan menurut persepsi siswa Program Keahlian Teknik Bangunan SMK se-DIY dilihat dari tiap indikator, yang meliputi; Indikator didalam kelas, indikator diluar kelas, indikator reward/penghargaan, dan indikator media pembelajaran. (3) Pembelajaran aktif yang menyenangkan menurut persepsi siswa Program Keahlian Teknik Bangunan SMK N se-DIY dilihat dari setiap SMK, yang meliputi; SMK N 2 Yogyakarta, SMK N 2 Depok, SMK N 2 Pengasih, dan SMK N 2 Wonosari.

1. Pembelajaran aktif yang menyenangkan menurut siswa Program Keahlian Teknik Bangunan SMK se-DIY.

Kuisisioner tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan menurut persepsi siswa program keahlian teknik bangunan SMKN se-DIY ini dikategorikan menjadi 4 kelompok, yaitu: (a) strategi pembelajaran di dalam kelas; (b) strategi pembelajaran di luar kelas; (c) penghargaan/pemberian hadiah (*reward*); (d) media pembelajaran. Pertanyaan tentang strategi pembelajaran di dalam kelas meliputi: (1) Siswa dilibatkan dalam berfikir untuk memecahkan masalah; (2) Siswa diberi kesempatan bertanya dengan leluasa; (3) Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dengan teman; (4) Setiap pertemuan siswa dilatih mengerjakan soal di dalam kelas; (5) setiap minggu siswa diberi soal sebagai pekerjaan rumah.

Strategi pembelajaran di luar kelas meliputi (1) siswa diberi tugas untuk mengkaitkan kompetensi yang dibahas di kelas dengan kompetensi lain; (2) siswa diberi tugas untuk belajar bersama; (3) siswa diberi tugas untuk mencari informasi

terkait dengan pelajaran; (4) siswa didorong untuk melakukan eksperimen yang terkait dengan mata pelajaran.

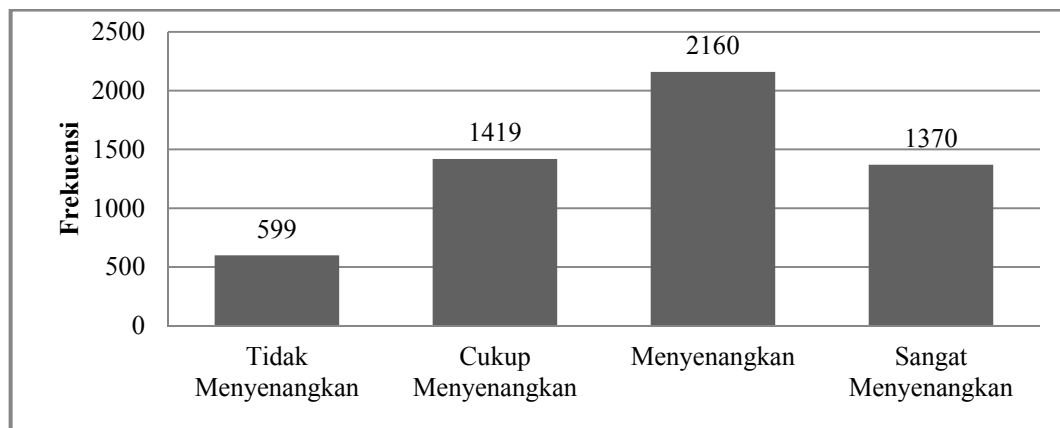
Pertanyaan tentang penghargaan/hadiah meliputi (1) siswa yang aktif bertanya diberi penghargaan penambahan nilai; (2) siswa yang aktif mengerjakan persoalan di dalam kelas diberi penghargaan penambahan nilai; (3) siswa yang aktif diskusi diberi penghargaan penambahan nilai; (4) siswa yang aktif mengerjakan tugas rumah diberi penghargaan penambahan nilai; (5) siswa yang jujur (tidak mencontek) diberi penghargaan penambahan nilai.

Sedangkan pertanyaan tentang media meliputi (1) guru mengajar dengan media animasi; (2) guru mengajar dengan media benda nyata; (3) guru mengajar dengan media internet; (4) guru mengajar menggunakan media Flowchart; (5) guru mengajar menggunakan media prototipe/ benda tiruan.

Dari 292 sampel yang terpilih dengan 18 butir soal, frekuensi siswa yang menjawab tidak menyenangkan sebanyak 599 (10,79%), menjawab agak menyenangkan sebanyak 1419 (25,58%), menjawab menyenangkan sebanyak 2160 (38,93%), dan menjawab sangat menyenangkan sebanyak 1370 (24,69%).

Tabel 14. Hasil analisis data pembelajaran aktif yang menyenangkan SMK se-DIY

Skor Pilihan (N)	Frekuensi (F)	Frekuensi (%)	N F	Rerata Skor Skala 4	Rerata Skor (%)	Kategori
1	599	10,80	599	2,78	69,38	Cukup Menyenangkan
2	1419	25,58	2838			
3	2160	38,93	6480			
4	1370	24,69	5480			
Jumlah	5548	100	15397			



Gambar 6. Diagram Batang Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang Media Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan.

2. Pembelajaran aktif yang menyenangkan menurut persepsi siswa Program Keahlian Teknik Bangunan SMK se-DIY di lihat dari tiap indikator.

a Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Di Dalam Kelas

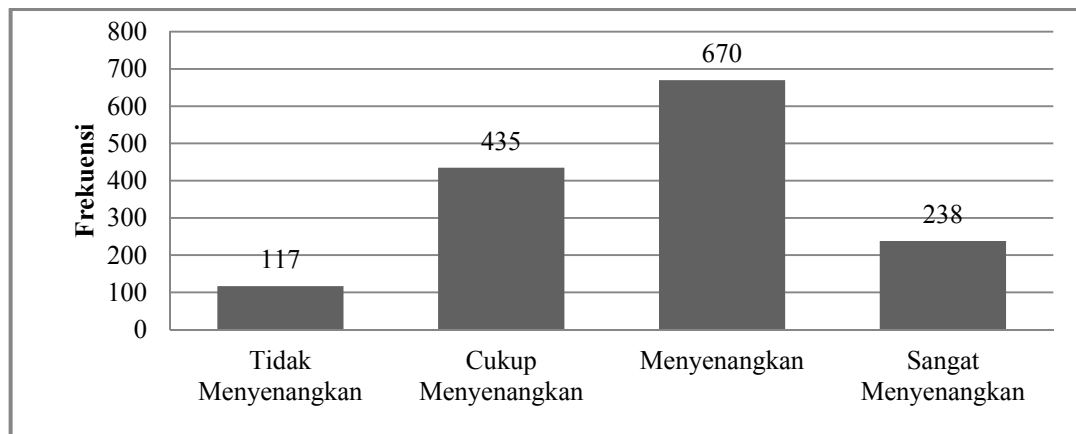
Kuisisioner tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan menurut 4 indikator tentang persepsi siswa program keahlian teknik bangunan SMKN se-DIY, yaitu: Strategi pembelajaran di dalam kelas meliputi (1) Siswa dilibatkan dalam berfikir untuk memecahkan masalah; (2) Siswa diberi kesempatan bertanya dengan leluasa; (3) Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dengan teman; (4) Setiap pertemuan siswa dilatih mengerjakan soal di dalam kelas; (5) setiap minggu siswa diberi soal sebagai pekerjaan rumah.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan di dalam kelas didapatkan rerata skor 2,70 (dengan skala 4) dengan persentase rerata skor 67,62 %. Berdasarkan setandar kategori, maka

masuk dalam kategori cukup menyenangkan dengan rentang skor 55,00 % sampai dengan 69,99 %.

Tabel 15. Hasil analisis data indikator setrategi di dalam kelas

Skor Pilihan (N)	Frekuensi (F)	Frekuensi (%)	N F	Rerata Skor Skala 4	Rerata Skor (%)	Kategori
1	117	8,01	117	2,70	67,62	Cukup Menyenangkan
2	435	29,79	870			
3	670	45,89	2010			
4	238	16,30	952			
Jumlah	1460	100	3949			



Gambar 7. Diagram Batang Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut Indikator Setrategi di Dalam Kelas.

b Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Di Luar Kelas

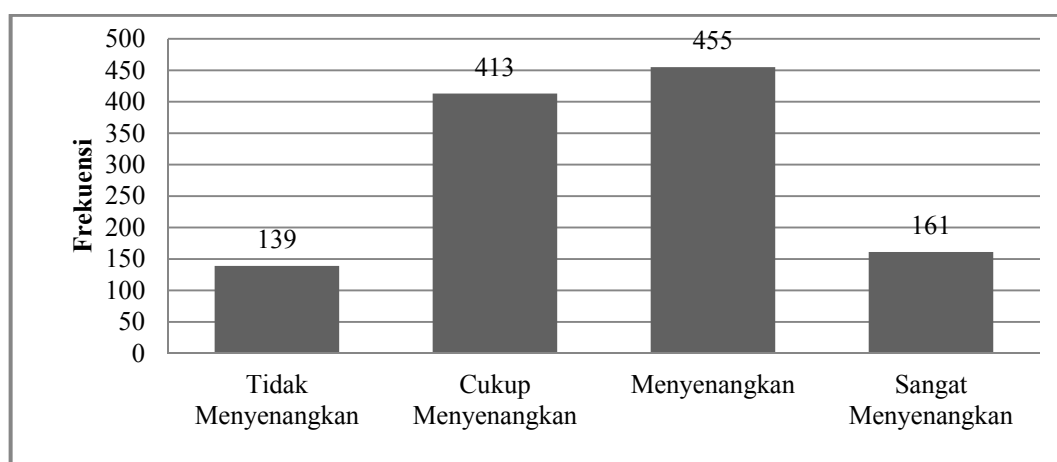
Strategi pembelajaran di luar kelas meliputi: (1) siswa diberi tugas untuk mengkaitkan kompetensi yang dibahas di kelas dengan kompetensi lain; (2) siswa diberi tugas untuk belajar bersama; (3) siswa diberi tugas untuk mencari informasi terkait dengan pelajaran; (4) siswa didorong untuk melakukan eksperimen yang terkait dengan mata pelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan di luar kelas didapatkan rerata skor 2,55 (dengan skala 4) dengan

persentase rerata skor 63,66 %. Berdasarkan setandar kategori, maka masuk dalam kategori cukup menyenangkan dengan rentang skor 55,00% sampai dengan 69,99%.

Tabel 16. Hasil analisis data indikator setrategi di luar kelas

Skor Pilihan (N)	Frekuensi (F)	Frekuensi (%)	N F	Rerata Skor Skala 4	Rerata Skor (%)	Kategori
1	139	11,90	139	2,55	63,66	Cukup Menyenangkan
2	413	35,36	826			
3	455	38,96	1365			
4	161	13,78	644			
Jumlah	1168	100	2974			



Gambar 8. Diagram Batang Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut Indikator Setrategi di Luar Kelas.

c Penghargaan/Riward Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan

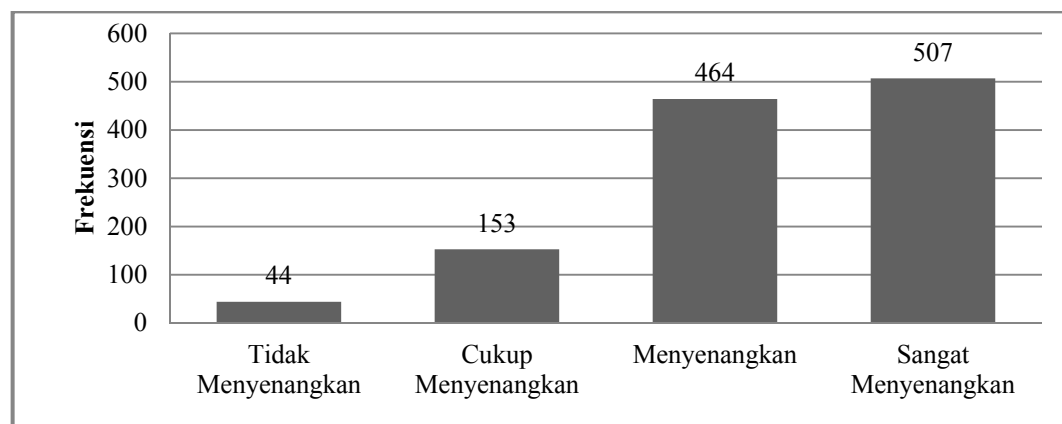
Pertanyaan tentang penghargaan/hadiah meliputi (1) siswa yang aktif bertanya diberi penghargaan penambahan nilai; (2) siswa yang aktif mengerjakan persoalan di dalam kelas diberi penghargaan penambahan nilai; (3) siswa yang aktif diskusi diberi penghargaan penambahan nilai; (4) siswa yang aktif

mengerjakan tugas rumah diberi penghargaan penambahan nilai; (5) siswa yang jujur (tidak mencontek) diberi penghargaan penambahan nilai.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti tentang penghargaan/riward pembelajaran aktif yang menyenangkan didapatkan rerata skor 3,23 (dengan skala 4) dengan persentase rerata skor 80,69%. Berdasarkan setandar kategori, maka masuk dalam kategori menyenangkan dengan rentang skor 70,00% sampai dengan 84,99%.

Tabel 17. Hasil analisis data indikator penghargaan/riward.

Skor Pilihan (N)	Frekuensi (F)	Frekuensi (%)	N F	Rerata Skor Skala 4	Rerata Skor (%)	Kategori
1	44	3,77	44	3,23	80,69	Menyenangkan
2	153	13,10	306			
3	464	39,73	1392			
4	507	43,41	2028			
Jumlah	1168	100	3770			



Gambar 9. Diagram Batang Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut Indikator Strategi Penghargaan/Riward.

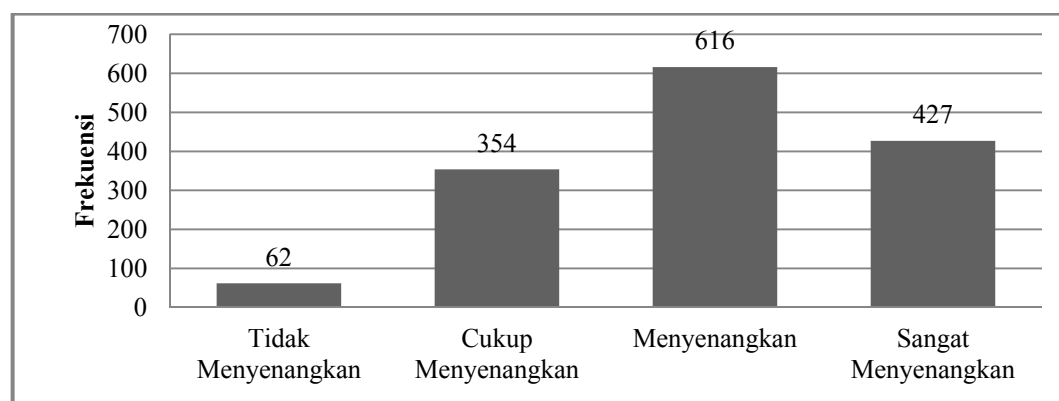
d Media Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan

Sedangkan pertanyaan tentang media meliputi (1) guru mengajar dengan media animasi; (2) guru mengajar dengan media benda nyata; (3) guru mengajar dengan media internet; (4) guru mengajar menggunakan media Flowchart; (5) guru mengajar menggunakan media prototipe/ benda tiruan.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti tentang Media Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan didapatkan rerata skor 2,97 (dengan skala 4) dengan persentase rerata skor 74,13%. Berdasarkan setandar kategori, maka masuk dalam kategori menyenangkan dengan rentang skor 70,00% sampai dengan 84,99%.

Tabel 18. Hasil analisis data indikator media pembelajaran

Skor Pilihan (N)	Frekuensi (F)	Frekuensi (%)	N F	Rerata Skor Skala 4	Rerata Skor (%)	Kategori
1	62	4,25	62	2,97	74,13	Menyenangkan
2	354	24,26	708			
3	616	42,22	1848			
4	427	29,27	1708			
Jumlah	1459	100,00	4326			

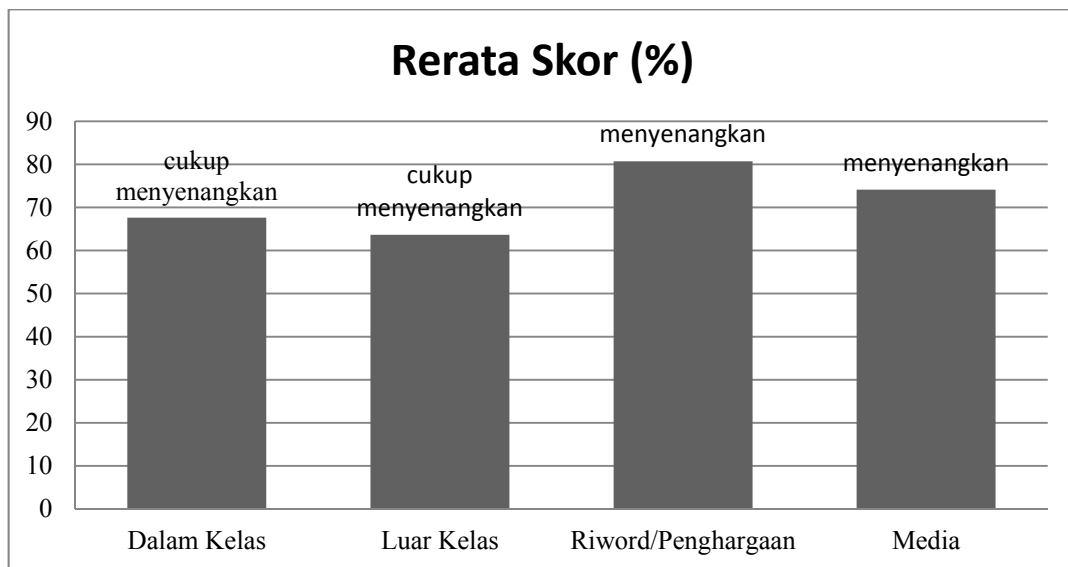


Gambar 10. Diagram Batang Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut Indikator Strategi Media Pembelajaran.

e Rangkuman hasil analisis setiap indikator

Tabel 19. Rangkuman hasil analisis setiap indikator

No.	Indikator	Rerata Skor (%)	Kategori
1	Dalam Kelas	67,62	Cukup Menyenangkan
2	Luar Kelas	63,66	Cukup Menyenangkan
3	Reward/Penghargaan	80,69	Menyenangkan
4	Media	74,13	Menyenangkan



Gambar 11. Diagram Batang Persepsi siswa setiap SMK

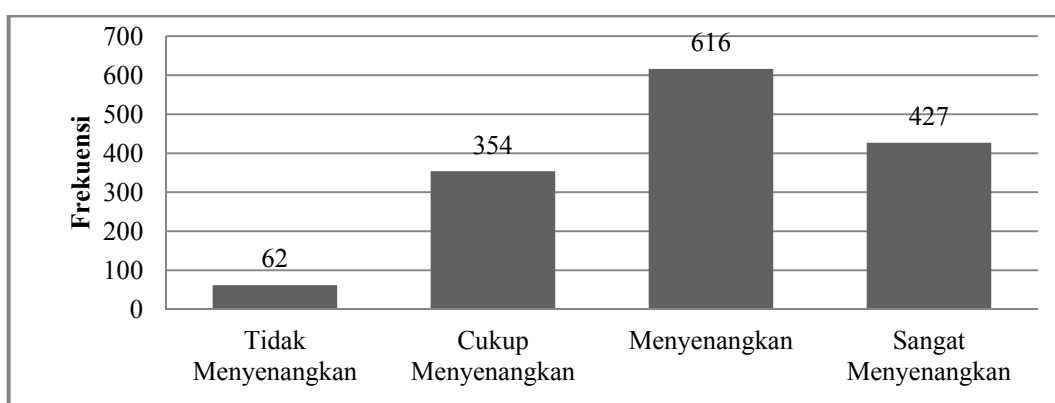
3. **Pembelajaran aktif yang menyenangkan menurut persepsi siswa Program Keahlian Teknik Bangunan SMK N se-DIY dilihat dari setiap SMK.**

a Pembelajaran aktif yang menyenangkan menurut persepsi siswa Program Keahlian Teknik Bangunan SMK N Yogyakarta.

Dari 110 sampel yang terpilih dengan 18 butir soal, frekuensi siswa yang menjawab tidak menyenangkan sebanyak 10,96 (%), menjawab agak menyenangkan sebanyak 26,03 (%), menjawab menyenangkan sebanyak 42,54 (%), dan menjawab sangat menyenangkan sebanyak 20,48 (%).

Tabel 20. Hasil analisis Persepsi Siswa SMK N 2 Yogyakarta

Skor Pilihan (N)	Frekuensi (F)	Frekuensi (%)	N F	Rerata Skor Skala 4	Rerata Skor (%)	Kategori
1	229	10,96	229	2,73	68,13	Cukup Menyenangkan
2	544	26,03	1088			
3	889	42,54	2667			
4	428	20,48	1712			
Jumlah	2090	100	5696			



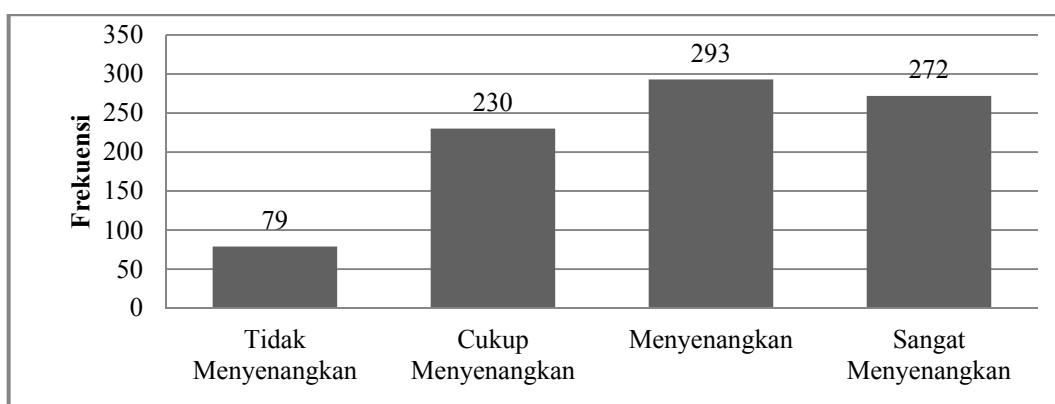
Gambar 12. Diagram Batang Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut SMK N 2 Yogyakarta.

- b Pembelajaran aktif yang menyenangkan menurut persepsi siswa Program Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Depok.

Dari 45 sampel yang terpilih dengan 18 butir soal, frekuensi siswa yang menjawab tidak menyenangkan sebanyak 9,04 (%), menjawab agak menyenangkan sebanyak 26,32 (%), menjawab menyenangkan sebanyak 33,52 (%), dan menjawab sangat menyenangkan sebanyak 31,12 (%).

Tabel 21. Hasil analisis Persepsi Siswa SMK N 2 Depok

Skor Pilihan (N)	Frekuensi (F)	Frekuensi (%)	N F	Rerata Skor Skala 4	Rerata Skor (%)	Kategori
1	79	9,04	79	2,87	71,68	Menyenangkan
2	230	26,32	460			
3	293	33,52	879			
4	272	31,12	1088			
Jumlah	874	100	2506			



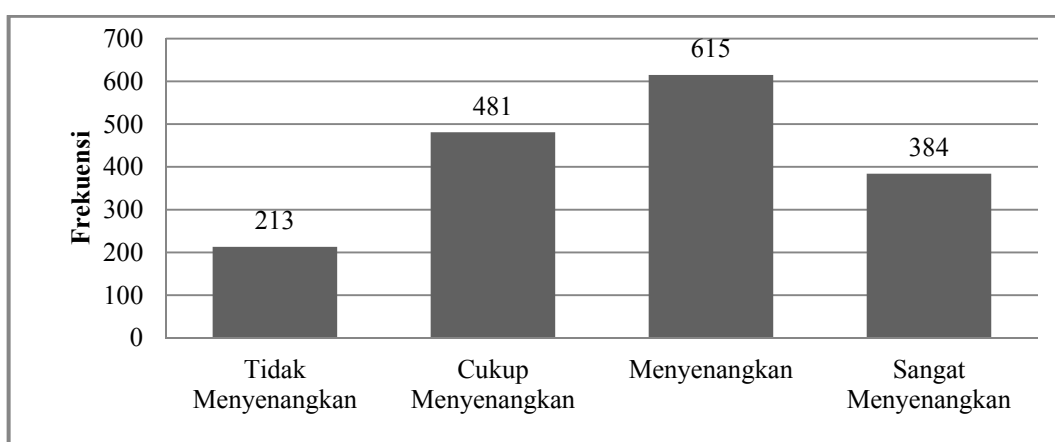
Gambar 13. Diagram Batang Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut SMK N 2 Depok.

- c Pembelajaran aktif yang menyenangkan menurut persepsi siswa Program Keahlian Teknik Bangunan SMK N 2 Pengasih.

Dari 90 sampel yang terpilih dengan 18 butir soal, frekuensi siswa yang menjawab tidak menyenangkan sebanyak 12,58 (%), menjawab agak menyenangkan sebanyak 28,41 (%), menjawab menyenangkan sebanyak 36,33 (%), dan menjawab sangat menyenangkan sebanyak 22,68 (%).

Tabel 22. Hasil analisis Persepsi Siswa SMK N 2 Pengasih

Skor Pilihan (N)	Frekuensi (F)	Frekuensi (%)	N F	Rerata Skor Skala 4	Rerata Skor (%)	Kategori
1	213	12,58	213	2,69	67,28	Cukup Menyenangkan
2	481	28,41	962			
3	615	36,33	1845			
4	384	22,68	1536			
Jumlah	1693	100	4556			



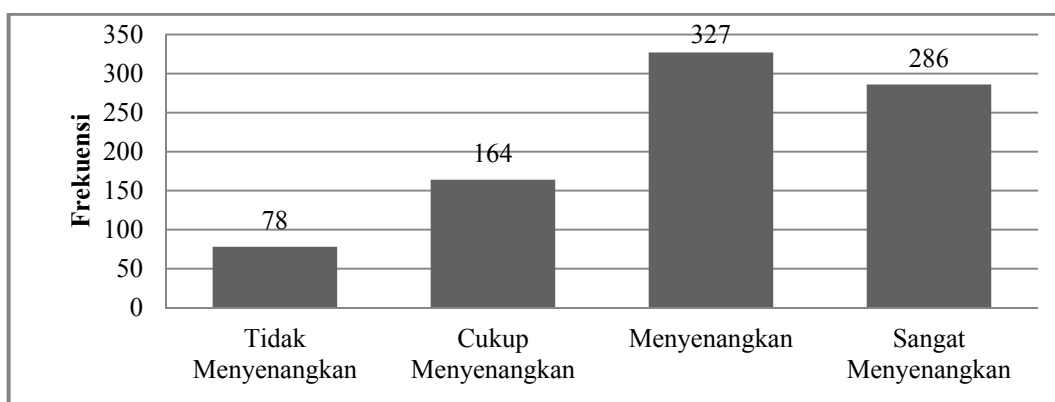
Gambar 14. Diagram Batang Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut SMK N 2 Pengasih.

- d Pembelajaran aktif yang menyenangkan menurut persepsi siswa Program Keahlian Teknik Bangunan SMK N Wonosari.

Dari 44 sampel yang terpilih dengan 18 butir soal, frekuensi siswa yang menjawab tidak menyenangkan sebanyak 10,96 (%), menjawab agak menyenangkan sebanyak 26,03 (%), menjawab menyenangkan sebanyak 42,54 (%), dan menjawab sangat menyenangkan sebanyak 20,48 (%).

Tabel 23. Hasil analisis Persepsi Siswa SMK N 2 Wonosari

Skor Pilihan (N)	Frekuensi (F)	Frekuensi (%)	N F	Rerata Skor Skala 4	Rerata Skor (%)	Kategori
1	78	10,96	229	2,96	74,01	Menyenangkan
2	164	26,03	1088			
3	327	42,54	2667			
4	286	20,48	1712			
Jumlah	855	100	5696			

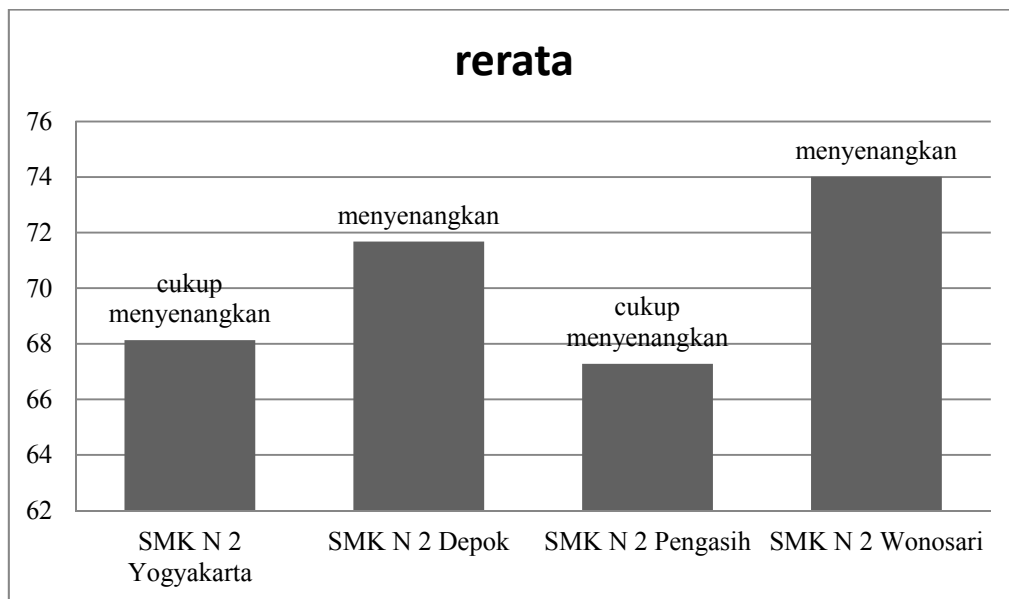


Gambar 15. Diagram Batang Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut SMK N 2 Wonosari.

e Rangkuman hasil analisis setiap SMK.

Tabel 24. Rangkuman hasil analisis Persepsi Siswa setiap SMK

No.	SMK	Rerata Skor (%)	Kategori
1	SMK N 2 Yogyakarta	68,13	Cukup Menyenangkan
2	SMK N 2 Depok	71,68	Menyenangkan
3	SMK N 2 Pengasih	67,28	Cukup Menyenangkan
4	SMK N 2 Wonosari	74,01	Menyenangkan



Gambar 16. Diagram Batang Persepsi siswa setiap SMK

C. Pembahasan

Hasil penelitian yang berjudul Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan Menurut Persepsi Siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan SMK N se-DIY menunjuka hasil sebagai berikut:

1. Persepsi tentang Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan di SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY menunjukan hasil dengan sekor reratanya 69,38% sehingga termasuk kategori pembelajaran yang “cukup menyenangkan” denagn rincian sebagai berikut: (1) Persepsi siswa SMK N 2 Yogyakarta tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan di dapat rerata sekor 68,13 masuk dalam kategori cukup menyenangkan; (2) Persepsi siswa SMK N 2 Depok tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan di dapat rerata sekor 71,68 masuk dalam kategori menyenangkan; (3) Persepsi siswa SMK N 2 Pengasih tentang pembelajaran aktif yang menyenagkan di dapat

rerata skor 67,28 masuk dalam kategori cukup menyenangkan; dan (4) Persepsi siswa SMK N 2 Wonosari tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan di dapat rerata skor 74,01 masuk dalam kategori Menyenangkan. Hasil tersebut sangat memungkinkan karena dalam penelitian ini sifatnya masih persepsi tentang bayangan pembelajaran aktif yang diberikan. Persepsi siswa sangat dipengaruhi oleh pengalaman masalah, latar belakang, kepribadian, tingkat kemampuan dan kemauannya.

2. Persepsi siswa tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan di SMK N Program Teknik Bangunan se-DIY dilihat dari indikator di dalam kelas dengan rerata skor 67,62 % sehingga masuk dalam kategori cukup menyenangkan. Hasil tersebut sangat memungkinkan karena dalam penelitian ini sifatnya masih persepsi tentang bayangan pembelajaran aktif yang menyenangkan bagi siswa. Dengan bervariasi latar belakang pengalaman masalah, kepribadian, tingkat kemampuan dan kemauan siswa yang dapat mempengaruhi persepsi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, maka dari itu dapat dipahami bahwa tingkat persepsi siswa tidak sampai tinggi (Sangat Menyenangkan) dalam penelitian ini. Pembelajaran aktif yang menyenangkan di dalam kelas bisa dipengaruhi oleh pengalaman masalah siswa dalam menerima tugas dari guru. Seperti cara pendekatan guru yang berbeda-beda, penyampaian tugas oleh guru di SMP berbeda dengan penyampaian tugas oleh guru di SMK. Serta minat masing-masing siswa pada mata pelajaran yang bervariasi juga mempengaruhi persepsi siswa pada pembelajaran di dalam kelas.

3. Persepsi siswa tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan di SMK N Program Teknik Bangunan se-DIY dilihat dari indikator di luar kelas dengan rerata sekor 63,66 % sehingga masuk dalam kategori cukup menyenangkan. Hasil tersebut sangat memungkinkan karena dalam penelitian ini sifatnya masih persepsi tentang banyangan pembelajaran aktif yang menyenangkan bagi siswa. Dengan bervariasi latar belakang, pengalaman masalalu, kepribadian, tingkat kemampuan dan kemauan siswa yang dapat mempengaruhi persepsi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, maka dari itu dapat dipahami bahwa tingkat persepsi siswa tidak sampai tinggi (Sangat Menyenangkan) dalam penelitian ini. Pandangan siswa dalam memahami pembelajaran aktif yang menyenangkan di luar kelas bisa dipengaruhi oleh latar belakang siswa tersebut, seperti siswa yang latar belakangnya kurang mampu yang hanya memanfaatkan waktunya untuk bekerja dan sekolah akan merasa rugi terhadap tugas-tugas yang diberikan di luar jam sekolah, karena waktu untuk bekerja tersita untuk mengerjakan tugas. Sebaliknya siswa yang latar belakangnya mampu akan merasa tidak terbebani dengan pembelajaran diluar kelas atau di luar jam pelajaran.
4. Persepsi siswa tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan di SMK N Program Teknik Bangunan se-DIY dilihat dari indikator Reward/ Penghargaan dengan rerata sekor 80,69 % masuk dalam kategori menyenangkan. Hasil tersebut sangat memungkinkan karena dalam penelitian ini sifatnya masih persepsi tentang banyangan pembelajaran aktif yang menyenangkan bagi siswa. Dengan bervariasi latar belakang, pengalaman masalalu, kepribadian,

tingkat kemampuan dan kemauan siswa yang dapat mempengaruhi persepsi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, maka dari itu dapat dipahami bahwa tingkat persepsi siswa tidak sampai tinggi (Sangat Menyenangkan) dalam penelitian ini. Pandangan siswa pada pembelajaran aktif yang menyenangkan pada pemberian reward dapat dipengaruhi oleh kemampuan siswa tersebut. Siswa yang mempunyai kemampuan pandai akan merasa senang dengan pemberian reward karena dapat meningkatkan motivasi belajar, sedangkan siswa yang kemampuannya kurang maka akan merasa tidak senang.

5. Persepsi siswa tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan di SMK N Program Teknik Bangunan se-DIY dilihat dari indikator media dengan rerata skor 74,13 masuk dalam kategori menyenangkan. Hasil tersebut sangat memungkinkan karena dalam penelitian ini sifatnya masih persepsi tentang banyangan pembelajaran aktif yang menyenangkan bagi siswa. Dengan bervariasi latar belakang, pengalaman masalalu, kepribadian, tingkat kemampuan dan kemauan siswa yang dapat mempengaruhi persepsi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, maka dari itu dapat dipahami bahwa tingkat persepsi siswa tidak sampai tinggi (Sangat Menyenangkan) dalam penelitian ini. Dari segi kemampuan dan kemauan siswa, siswa dengan kemampuan tinggi maupun rendah sama-sama menyukai penggunaan media yang bervariasi dan sesuai dengan konteks materi yang diberikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan termasuk dalam kategori cukup menyenangkan dengan skor rerata 69,38%.
2. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan pembelajaran di dalam kelas termasuk dalam kategori cukup menyenangkan dengan rerata skor 67,62%.
3. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan pembelajaran di luar kelas termasuk dalam kategori cukup menyenangkan dengan rerata skor 63,66%.
4. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan pembelajaran dengan reward/penghargaan termasuk dalam kategori menyenangkan dengan rerata skor 80,69.
5. Persepsi siswa SMK N Program Keahlian Teknik Bangunan se-DIY tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan dengan pembelajaran dengan media termasuk dalam kategori menyenangkan dengan rerata skor 74,13%.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah dan khususnya kompetensi keahlian Teknik Bangunan se-DIY dapat meningkatkan prestasi siswa dengan memahami persepsi siswa tentang pembelajaran aktif yang menyenangkan, karena dilihat dari batasan penilaian masuk dalam kategori cukup menyenangkan.

2. Bagi Peneliti

Perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran aktif yang menyenangkan menurut siswa, mungkin dengan variabel pembelajaran Aktif yang lain ataupun mengembangkan lagi penelitian ini agar lebih baik untuk kedepannya.

3. Bagi Guru

Hendaknya guru melakukan evaluasi terhadap pembelajaran terkait dengan kondisi siswa saat proses pembelajaran berlangsung, evaluasi dilakukan terhadap unsur-unsur pembelajaran seperti metode, media, pemberian motivasi serta penugasan. Hal ini dilakukan agar guru mengetahui pembelajaran yang diinginkan siswa sehingga memudahkan siswa dalam menerima pelajaran.

4. Bagi Siswa

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

C. Keterbatasan

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

Pengambilan sampel tidak mencakup seluruh populasi, dari populasi yang seharusnya adalah 8 SMK Negeri Paket Keahlian Teknik Bangunan di DIY hanya mengambil dari 4 SMK Negeri, hal ini dilakukan dengan asumsi bahwa sampel memiliki karakteristik yang hampir sama dan sampel mewakili dari setiap daerah di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex Sobur. (2003). *Psikologi Umum dalam Lintasan Sejarah*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Amir Tengku Ramly. (2009). *Belajar Menyenangkan*. Diakses dari <http://www.kabarindonesia.com/berita.php?pil=13&jd=Belajar+Menyenangkan>. Pada Tanggal 14 Agustus 2013, Pukul 13.05 WIB.
- Anshory AM (2009). *Model-model Pembelajaran Aktif*. Diakses dari <http://zanafa.com>. Pada Tanggal 16 Agustus 2013, Pukul 08.00 WIB
- Apriyati Retno. (2013). Persepsi Siswa Tentang Pembelajaran Inovatif Yang Menyenangkan Di SMK N Teknologi Se-Diy. *Skripsi*, Yogyakarta; Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arif Hadi Pranata. (2000). *Peran Psikologi di Indonesia*. Yogyakarta: UGM
- Baharudin. (2009). *Pesikologi Pendidikan: Refleksi Teoritis terhadap Fenomena*. Yogyakarta:ar-Ruzz Media.
- Deddy Mulyana. (2007). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- DePotter, B. & Harnacki, M. (1992), *Quantum Learning*. Terjemahan Alwiyah Abdulrahman (1999). Bandung: Kaifah.
- Dikti (2009) *Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Buku 5*. Jakarta: Direktorat Jendral pendidikan Tinggi.
- Eko Azis Yulianto. (2013). Pembelajaran Kreatif Yang Menyenangkan Menurut Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Daerah Istimewa Yogyakarta. *Skripsi*, Yogyakarta; Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamzah B. Uno. (2009). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husaini Usman & Purnomo Setiady Akbar. (2010). *Pengantar Statistika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ichsan Anshory. (2009). *Setrategi Pendekatan Pembelajaran*. Diakses dari <http://zanafa.com/blog/model-model-pembelajaran-aktif-drs-hartono-m-pd/>. Pada Tanggal 14 Agustus 2013, Pukul 13.10 WIB.

- Ihat Hatimah , dkk. (2010). *Pembelajaran Berwawasan Kemasyarakatan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jalaludin Rakhmat. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Johnson, EB. (2002). *Contextual Teaching & Learning (CTL)*. Terjemahan Ibnu Setiawan (2007). Bandung: MLC.
- Mc. Donald dalam Sardiman (2007: 73). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Meier Dave. (2000). *The Accelerated Learning Handbook*. Terjemahan Rahmani Astuti (2003). Bandung: Kaifa
- Miftahul Fawahid. (2011). Pengaruh Persepsi Siswa tentang Penggunaan Dana BOS dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Sekripsi*, Yogyakarta; Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muhammad Nur Wangid. (2011). *Pekerjaan Rumah sebagai Pemberdaya Pendidikan*. Yogyakarta: UNY
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2007). *Landasan psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ouda Teda Ena. (2001). *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Sardiman A. M. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Garfindo Persada.
- Sigit Prasetyo. (2007). *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multi Media Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Semarang: Unnes
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sumardi Suryabrata. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grasindo Persada.
- Suparman, dkk (2013) *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Evektif dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Syaiful Sagala. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Tempo, *Permasalahan Pendidikan di DIY*, Yogyakarta; terbitan (27/07/2013)
- Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Warsono & Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif*, Bandung; PT Remaja Rosdakarya.
- Yatim Riyanto. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi Bagi Pendidikan dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

INSTRUMEN PEMBELAJARAN KREATIF YANG MENYENANGKAN

TM : Tidak menyenangkan

CM : Cukup menyenangkan

M : menyenangkan

SM : Sangat menyenangkan

No	Pernyataan/Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		TM	CM	M	SM
1	Siswa diberi kesempatan untuk berpikir secara bebas yang terkait dengan bidang ilmunya.				
2	Siswa diberi kesempatan bertanya dengan pertanyaan apa saja.				
3	Siswa diberi banyak waktu untuk mengemukakan ide/pemikirannya yang terkait dengan ilmunya.				
4	Siswa diberi kebebasan untuk berpendapat tentang cara memecahkan persoalan belajar.				
5	Guru mengajar dengan metode diskusi.				
6	Guru mengajar dengan metode tugas lapangan				
7	Guru memberi tugas siswa untuk bereksperimen yang terkait dengan bidang ilmunya.				
8	Siswa yang pertanyaannya kreatif diberi penghargaan penambahan nilai.				
9	Siswa yang cara memecahkan masalah secara kreatif diberi penghargaan penambahan nilai.				
10	Siswa yang kreatif dalam bereksperimen diberi penghargaan penambahan nilai.				
11	Siswa yang memiliki ide inovatif diberi penghargaan penambahan nilai.				
12	Guru mengajar dengan media animasi.				
13	Guru mengajar dengan media benda nyata.				
14	Guru mengajar dengan media internet				
15	Guru mengajar dengan media Flowchart				
16	Guru mengajar dengan media Prototipe/ benda tiruan				

A. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Validitas Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
BUTIR1	47,167	22,902	0,429	0,625
BUTIR2	46,800	23,407	0,380	0,616
BUTIR3	46,733	23,513	0,407	0,729
BUTIR4	47,333	23,609	0,391	0,785
BUTIR5	47,600	22,041	0,383	0,799
BUTIR6	47,700	19,734	0,453	0,705
BUTIR7	47,500	21,569	0,380	0,770
BUTIR8	47,167	21,799	0,377	0,822
BUTIR9	47,200	21,614	0,387	0,586
BUTIR10	46,733	21,375	0,396	0,826
BUTIR11	46,900	20,231	0,340	0,814
BUTIR12	46,933	21,857	0,397	0,781
BUTIR13	47,067	22,340	0,434	0,762
BUTIR14	47,233	20,323	0,415	0,772
BUTIR15	47,000	20,138	0,488	0,794
BUTIR16	47,133	22,464	0,397	0,722
BUTIR17	47,433	21,633	0,374	0,683
BUTIR18	47,233	21,771	0,384	0,684

No Butir	<i>R hitung</i>	<i>R tabel</i>	Keterangan
1	0,429	0,374	Valid
2	0,380	0,374	Valid
3	0,407	0,374	Valid
4	0,391	0,374	Valid
5	0,383	0,374	Valid
6	0,453	0,374	Valid
7	0,380	0,374	Valid
8	0,377	0,374	Valid
9	0,387	0,374	Valid
10	0,396	0,374	Valid
11	0,340	0,374	Valid
12	0,397	0,374	Valid
13	0,434	0,374	Valid
14	0,415	0,374	Valid
15	0,488	0,374	Valid
16	0,397	0,374	Valid
17	0,374	0,374	Valid
18	0,384	0,374	Valid

2. Uji Reliabilitas Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,738	18

A. Data Perhitungan

Kelas Interval

1. Pembelajaran aktif menurut persepsi Siswa Paket Keahlian Teknik Bangunan SMK N se-DIY

Min	29
Max	69
R	40
N	292
K	$1 + 3.3 \log n$
	9.13
\approx	9
P	4,444
\approx	4.5

No	Jumlah Kelas	Frekuensi siswa	Frekuensi siswa komulatif
1	24,5 - 29,5	1	1
2	29,5 - 34,5	5	6
3	35,5 - 39,5	8	14
4	39,5 - 44,5	40	54
5	44,5 - 49,5	61	115
6	49,5 - 54,5	79	194
7	54,5 - 59,5	47	241
8	59,5 - 64,5	41	282
9	64,5 - 69,5	10	292
Jumlah		292	292

2. Persepsi Siswa Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan SMK N 2 Yogyakarta

Min	31
Max	65
R	34
N	110
K	$1 + 3.3 \log n$
	7.7
\approx	8
P	4.25
\approx	4,5

No	Jumlah Kelas	Frekuensi siswa	Frekuensi siswa komulatif
1	29,5 - 34,5	4	4
2	34,5 - 39,5	2	6
3	39,5 - 44,5	18	24
4	44,5 - 49,5	24	48
5	49,5 - 54,5	38	86
6	54,5 - 59,5	15	101
7	59,5 - 64,5	8	109
8	64,5 - 69,5	1	110
Jumlah		110	110

3. Persepsi Siswa Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan SMK N 2 Depok

Min	29
Max	69
R	40
N	46
K	$1 + 3.3 \log n$
	6.96
\approx	7
P	5,71
\approx	6

No	Jumlah Kelas	Frekuensi siswa	Frekuensi siswa komulatif
1	28,5 - 34,5	1	1
2	34,5 - 40,5	3	4
3	40,5 - 46,5	7	11
4	46,5 - 52,5	13	24
5	52,5 - 58,5	6	30
6	58,5 - 64,5	13	43
7	64,5 - 69,5	3	46
Jumlah		46	46

4. Persepsi Siswa Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan SMK N 2 Pengasih

Min	35
Max	67
R	32
N	91
K	$1 + 3.3 \log n$
	7.46
\approx	7
P	4,57
\approx	5

No	Jumlah Kelas	Frekuensi siswa	Frekuensi siswa komulatif
1	34,5-39,5	3	3
2	39,5-44,5	14	17
3	44,5-49,5	22	39
4	49,5-54,5	25	64
5	54,5-59,5	15	79
6	59,5-64,5	10	89
7	64,5-69,5	2	91
Jumlah		91	91

5. Persepsi Siswa Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan SMK N 2 Wonosari

Min	34
Max	67
R	33
N	45
K	$1 + 3.3 \log n$
	6.45
\approx	6
P	5.5
\approx	6

No	Jumlah Kelas	Frekuensi siswa	Frekuensi siswa komulatif
1	33,5-39,5	2	2
2	39,5-45,5	2	4
3	45,5-51,5	9	13
4	51,5-57,5	14	27
5	57,5-63,5	12	39
6	63,5-69,5	6	45
Jumlah		45	45

B. Uji Kategorisasi

Rumus Kategorisasi

<u>Persepsi Pembelajaran Kreatif yang Menyenangkan</u>				
-	-	-	-	-
skor max	4	x	25	= 100
skor min	1	x	25	= 25
M Ideal	125	/	2	= 62.50
SD Ideal	75	/	6	= 12.50
Sangat Tinggi	: $X > M + 1,5 SD$			
Tinggi	: $M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$			
Sedang	: $M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$			
Rendah	: $M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$			
Sangat Rendah	: $X \leq M - 1,5 SD$			
Kategori	Skor			
Sangat Tinggi	:	$X >$	81.25	
Tinggi	:	$68.75 < X \leq$	81.25	
Sedang	:	$56.25 < X \leq$	68.75	
Rendah	:	$43.75 < X \leq$	56.25	
Sangat Rendah	:	$X \leq$	43.75	

1. Kategori Persepsi Siswa Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan SMK N 2 Pengasih

N o	Interval Skor	Skor Skala 100	Frekuensi Siswa	(%)	Kategori	Rerata	Kategori
1	≥ 52	$\geq 81,25$	72	24,66	Sangat Senang	72,57	Senang
2	44 – 52	68,75 – 81,25	114	39,04	Senang		
3	36 – 44	56,25 – 68,75	88	30,14	Cukup Senang		
4	28 – 36	43,75 – 56,25	16	5,48	Kurang Senang		
5	< 28	$< 43,75$	2	0,68	Tidak Senang		
Jumlah			292	100			

2. Kategori Persepsi Siswa Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan SMK N 2 Yogyakarta

No	Interval Skor	Skor Skala 100	Frekuensi Siswa	(%)	Kategori	Rerata	Kategori
1	$\geq 58,5$	$\geq 81,25$	12	10,91	Sangat Menyena	69,24	Cukup Menyena ngkan
2	49,5 – 58,5	68,75 – 81,25	50	45,45	Menyena ngkan		
3	40,5 – 49,5	56,25 – 68,75	39	35,45	Cukup Menyena		
4	31,5 – 40,5	43,75 – 56,25	8	7,27	Kurang Menyena		
5	$< 31,5$	$< 43,75$	1	0,91	Tidak Menyena		
Jumlah			110	100			

3. Kategori Persepsi Siswa Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan SMK N 2 Depok

No	Interval Skor	Skor Skala 100	Frekuensi Siswa	(%)	Kategori	Rerata	Kategori
1	$\geq 58,5$	$\geq 81,25$	16	34,78	Sangat Menyenana	73,19	Menyenana ngkan
2	49,5 – 58,5	68,75 – 81,25	12	26,09	Menyenana ngkan		
3	40,5 – 49,5	56,25 – 68,75	14	30,43	Cukup Menyenana		
4	31,5 – 40,5	43,75 – 56,25	3	6,52	Kurang Menyenana		
5	$< 31,5$	$< 43,75$	1	2,17	Tidak Menyenana		
Jumlah			46	100			

4. Kategori Persepsi Siswa Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan SMK N 2 Pengasih

N o	Interval Skor	Skor Skala 100	Frekue nsi Siswa	(%)	Kategori	Rerat a	Kategori
1	$\geq 58,5$	$\geq 81,25$	13	14,2 9	Sangat Menyenang	70,56	Menyena ngkan
2	49,5 – 58,5	68,75 – 81,25	39	42,8 6	Menyenang kan		
3	40,5 – 49,5	56,25 – 68,75	32	35,1 6	Cukup Menyenang		
4	31,5 – 40,5	43,75 – 56,25	7	7,69	Kurang Menyenang		
5	$< 31,5$	$< 43,75$	0	0,00	Tidak Menyenang		
Jumlah			91	100			

5. Kategori Persepsi Siswa Pembelajaran Aktif yang Menyenangkan SMK N 2 Wonosari

N o	Interval Skor	Skor Skala 100	Frekuensi Siswa	(%)	Kategori	Rerata	Kategori
1	$\geq 58,5$	$\geq 81,25$	15	33,33	Sangat Menyenakan	76,79	Menyenakan
2	49,5 – 58,5	68,75 – 81,25	20	44,44	Menyenakan		
3	40,5 – 49,5	56,25 – 68,75	8	17,78	Cukup Menyenakan		
4	31,5 – 40,5	43,75 – 56,25	2	4,44	Kurang Menyenakan		
5	$< 31,5$	$< 43,75$	0	0,00	Tidak Menyenakan		
Jumlah			45	100			



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

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

04 Oktober 2013

kepada :

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

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

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

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

Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 04 Oktober 2013 sampai dengan selesai.

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



Dekan,
Dan Wakil Dekan I,

Dr. Sunaryo Soenarto

NIP 19580630 198601 1 001

Revisi:
tuan Jurusan



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
BADAN PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU

Unit 1: Jl. Perwakilan No. 2, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 775208 Kode Pos 55611
Unit 2: Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611
Website: bpmpt.kulonprogokab.go.id Email : bpmpt.kulonprogo@gmail.com

SURAT KETERANGAN / IZIN

Nomor : 070.2 /00739/X/2013

Perhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor: 070/Reg/v/7264/10/2013, Tanggal 25 September 2013, Perihal : Izin Penelitian

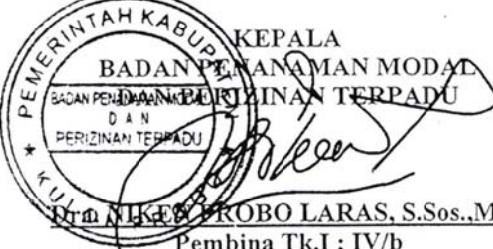
Isi : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 16 Tahun 2012 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Teknis Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 73 Tahun 2012 tentang Uraian Tugas Unsur Organisasi Terendah Pada Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu..

Diberikan kepada : **AZIZ EKO YULIANTO, DKK**
/ NIP : **08505244002**
Instansi : **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Perluan : **IZIN PENELITIAN**
Materi/Tema : **PERSEPSI SISWA SMK N KELOMPOK TEKNOLOGI TENTANG PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN**

Isi : **SMK N 2 PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO**
Waktu : **07 Oktober 2013 s/d 07 Januari 2014**

Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Ditetapkan di : Wates
Pada Tanggal : 10 Oktober 2013


Ditandatangani oleh : NIKEN PROBO LARAS, S.Sos., M.H
Pembina Tk.I ; IV/b
NIP. 19630801 199003 2 002

Dibagikan kepada Yth. :
Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo
Kepala Dinas Pertanian Kabupaten Kulon Progo
Kepala SMK Negeri 2 Pengasih
Yang bersangkutan
Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
BADAN PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
Unit 1: Jl. Perwakilan No. 2 , Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 775208 Kode Pos 55611
Unit 2: Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611
Website: bpmpt.kulonprogokab.go.id Email : bpmpt.kulonprogo@gmail.com

SURAT KETERANGAN / IZIN

Nomor : 070.2 /00739/X/2013

Perhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor: 070/Reg/v/7264/10/2013, Tanggal 25 September 2013, Perihal : Izin Penelitian

Ingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 16 Tahun 2012 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Teknis Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 73 Tahun 2012 tentang Uraian Tugas Unsur Organisasi Terendah Pada Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu..

Dianjukan kepada : **AZIZ EKO YULIANTO, DKK**
/ NIP : **08505244002**
Instansi : **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Perluan : **IZIN PENELITIAN**
Materi/Tema : **PERSEPSI SISWA SMK N KELOMPOK TEKNOLOGI TENTANG PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN**

Asi : SMK N 2 PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO

Tu : 07 Oktober 2013 s/d 07 Januari 2014

Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.

Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.

Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.

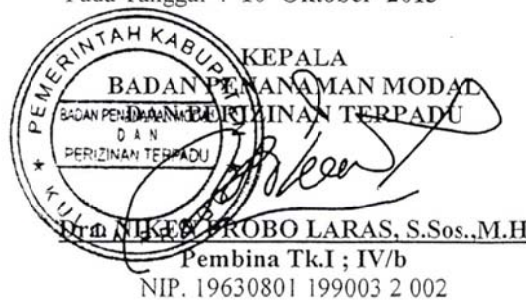
Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.

Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.

Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Ditetapkan di : Wates

Pada Tanggal : 10 Oktober 2013


KEPALA
BADAN PENANAMAN MODAL
DAN
PERIZINAN TERPADU
Dra. NIKE PROBOLARAS, S.Sos., M.H
Pembina Tk.I ; IV/b
NIP. 19630801 199003 2 002

Dibagikan kepada Yth. :

Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)

Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo

Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo

Kepala Dinas Pertanian Kabupaten Kulon Progo

Kepala SMK Negeri 2 Pengasih

Yang bersangkutan

Arsip



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

or : 3437/UN34.15/PL/2013
p. : 1 (satu) bendel
: Permohonan Ijin Penelitian

04 Oktober 2013

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

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

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

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

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



Dekan,
Wil Dekan I,

Dr. Sunaryo Soenarto
NIP 19580630 198601 1 001

busan:
ua Jurusan

08505244002 No. 1663



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

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

04 Oktober 2013

Yth.

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

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

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

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

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

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



Dekan,
Ketua Dekan I,
Dr. Sunaryo Soenarto
NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:
Ketua Jurusan

08505244002 No. 1664



SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN IJIN

070/Reg/VI/7264/10/2013

Membaca Surat :

DEKAN FT- UNY

Nomor : 3430/UN34.15/PL/2013

Tanggal :

07 OKTOBER 2013

Perihal : IJIN PENELITIAN

Mengingat :

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

DIJIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/opengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : AZIS EKO YULIANTO, DKK

NIP/NIM : 08505244002

Alamat : JL. KUSUMANEGARA YOGYAKARTA

Judul : PERSEPSI SISWA SMK N KELOMPOK TEKNOLOGI TENTANG PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN

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

Waktu : 07 OKTOBER 2013 s/d -07 JANUARI 2014

Dengan Ketentuan

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

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 25 September 2013

An. Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pengembangan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Hendy Susilowati, SH.
NIP. 195901201985032003

Tembusan:

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



BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasmya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 3117 / 2013

TENTANG PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Surat : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.
Lampiran : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/Reg/V/7264/10/2013
Hal : Izin Penelitian
Tanggal : 25 September 2013

MENGIZINKAN :

Pada :
Nama : KURNIAWAN SUKO MARTANTO dkk (4 orang)
Mhs/NIM/NIP/NIK : 09505244023
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang, Yogyakarta
Alamat Rumah : Jl. Wadas Lintang, Km. 1, Sidogede, Prembun, Kebumen
Telp / HP : 085715919804
Maksud : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
PERSEPSI SISWA SMK N KELOMPOK TEKNOLOGI TENTANG
PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN
Lokasi : SMK Negeri 2 Depok
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 07 Oktober 2013 s/d 07 Januari 2014

Adapun ketentuan sebagai berikut :

Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.

Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.

Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.

Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.

Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 9 Oktober 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Plt. Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi



Drs. MUHAMMAD AJI WIBOWO, M.Si

Pembina, IV/a

NIP 19680527 199403 1 004

busan :

Bupati Sleman (sebagai laporan)

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman

Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman

Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman

Camat Depok

Ka. SMK Negeri 2 Depok

Dekan Fakultas Teknik - UNY

Yang Bersangkutan