

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *JIGSAW LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
DESAIN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI MULTIMEDIA 1 DI SMK NEGERI 2 SEWON**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Disusun oleh:
Elisa Dini Novarianti
NIM. 13520241047

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *JIGSAW LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
DESAIN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI MULTIMEDIA 1 DI SMK NEGERI 2 SEWON**

Disusun oleh:

Elisa Dini Novianti

13520241047

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

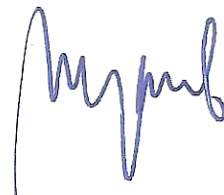
Yogyakarta, 29 Desember 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika,



Handaru Jati, Ph.D.
NIP. 197405111999031002

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dr. Priyanto, M. Kom.
NIP. 196206251985031002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Elisa Dini Novarianti
NIM : 13520241047
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe
Jigsaw Learning pada Mata Pelajaran Desain Multimedia
untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa
Kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 27 Desember 2017

Yang menyatakan,



Elisa Dini Novarianti

NIM. 13520241047

HALAMAN PENGESAHAN

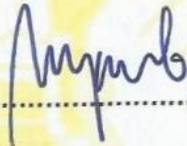

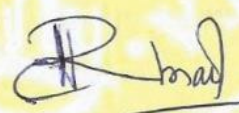
Tugas Akhir Skripsi

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW LEARNING* PADA MATA PELAJARAN DESAIN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MULTIMEDIA 1 DI SMK NEGERI 2 SEWON

Disusun oleh:
Elisa Dini Novianti
13520241047

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 15 JANUARI 2018

TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Priyanto, M. Kom Ketua Penguji/ Pembimbing		<u>19/01/2018</u>
Bekti Wulandari, M. Pd. Sekretaris		<u>19/01/2018</u>
Dr. Ratna Wardani Penguji		<u>30/01/2018</u>

Yogyakarta, 31 JANUARI 2018

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Widarto, M. Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001 

MOTTO

La yukallifullahu nafsan illa wus'aha

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(QS. *Al-Baqarah*: 286)

Iyyaakana'buduwa-iyyaakanasta'in

“hanya kepada-Mu lah kami menyembah dan hanya kepada-Mu lah kami
memohon pertolongan”
(QS. *Al-Fatihah*: 5)

“Gantungkan cita-citamu setinggi langit! Bermimpilah setinggi langit. Jika
engkau jatuh, engkau akan jatuh di antara bintang-bintang”
(Ir. Soekarno)

“Gagal hanya terjadi jika kita menyerah”
(BJ. Habibie)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahillobb'ilalamiin

Segala puji bagi Allah penguasa alam semesta.

Rasa syukur tak terhingga saya panjatkan kepada Allah SWT.

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, segala fasilitas, dan kasih sayangnya sepanjang hidup saya.

Adik ku tersayang, Vania Tsanihassya Juliane, yang selalu berusaha menghibur, membantu dan memotivasi saya.

Keluarga besar Siswo Raharjo yang selalu mengingatkan, memotivasi, dan memberikan doa kepada saya.

Keluarga kedua (Bapak Besar Widyarto, Ibu Rusmilah, Tegar Widya Pradhana) yang selalu menemani, memberikan doa, dukungan dan bantuan.

Dosen Pembimbing, Dr. Priyanto, M. Kom dan Dosen-dosen Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan bimbingan dan arahan

Keluarga besar HIMA-F yang telah berjuang bersama dalam menempuh pendidikan, dan selalu memberi semangat, serta menolong dalam kesulitan saya.

Sahabat-sahabat (Amanda, Satya, Nofi, Ade, Resita, Raka, Adip, Wisnu, Denny, Kus, Pungky) yang selalu memberi keceriaan dan menemani dalam suka maupun duka.

Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang saya banggakan.

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *JIGSAW LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
DESAIN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI MULTIMEDIA 1 DI SMK NEGERI 2 SEWON**

Oleh:

Elisa Dini Novarianti

NIM. 13520241047

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw Learning* pada mata pelajaran Desain Multimedia. *Jigsaw Learning* adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson's dimana siswa bertanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri dan orang lain.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (model Kemmis dan Mc.Taggart). Obyek penelitian ini adalah siswa kelas XI Multimedia I, SMK Negeri 2 Sewon yang berjumlah 23 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus atau sebanyak empat kali pertemuan. Pengukuran motivasi dan hasil belajar menggunakan angket motivasi dan lembar soal tes yang diberikan sebelum dan setelah diberikan tindakan. Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata skor motivasi pada pra-siklus adalah 56.9, menjadi 64 pada siklus I, dan meningkat menjadi 67.8 pada siklus II dengan jumlah siswa yang memiliki motivasi sangat tinggi sebanyak 61%. Sementara itu, peningkatan hasil belajar siswa dibuktikan dengan persentase ketuntasan siswa pada saat pre-test sebanyak 0%, menjadi 57 % pada siklus I, dan meningkat menjadi 91% pada siklus II.

Kata kunci: Metode Pembelajaran Kooperatif Jigsaw, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Desain Multimedia

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirrobbil'alamin. Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Tugas Akhir Skripsi dengan judul "Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Learning pada Mata Pelajaran Desain Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon" dapat terselesaikan dengan baik. Penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini, berbagai pihak telah memberikan bantuan, saran, bimbingan, dan dukungan baik moral maupun materi, serta memfasilitasi sarana dan prasana bagi penulis. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu memberi motivasi, do'a dan dukungan kepada penyusun.
2. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Widarto, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Dr. Fatchul Arifin, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Handaru Jati, Ph. D., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Drs. Priyanto, M. Kom., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
7. Dr. Ratna Wardnai, selaku Penguji dan sekaligus Validator Instrumen Tugas Akhir Skripsi
8. Poncowali Pranoto, M. Pd., selaku Sekretaris penguji Tugas Akhir Skripsi.
9. Drs. Pii Kusharbugiadi, M. T., selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Sewon.
10. Rifatuliha Afiana, S. Pd., selaku Guru Pengampu Mata Pelajaran Desain Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon.
11. Seluruh siswa kelas XI Multimedia I SMK Negeri 2 Sewon.
12. Seluruh pihak SMK Negeri 2 Sewon yang membantu memperlancar kegiatan yang dilakukan selama pelaksanaan penelitian.

13. Rekan-rekan kelas F Informatika 2013 yang selalu berjuang bersama, memberi semangat, dukungan dan tidak pernah enggan berbagi ilmu yang dimiliki.
14. Semua pihak yang telah membantu, yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penyusun menyadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini belumlah sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Untuk itu, saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangatlah diharapkan demi kesempurnaan laporan ini. Atas saran dan kritiknya, diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 27 Desember 2017
Penyusun,

Elisa Dini Novianti
NIM. 13520241047

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KAT PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori	8

1. Pembelajaran	8
a. Pengertian Pembelajaran.....	8
b. Komponen Pembelajaran.....	10
2. Pembelajaran Kooperatif.....	16
a. Pembelajaran Aktif sebagai Induk Pembelajaran Kooperatif.....	16
b. Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	17
c. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif	18
d. Tipe/ Model-model Pembelajaran Kooperatif	19
3. <i>Jigsaw Learning</i> (Pembelajaran Jigsaw)	21
a. Pengertian <i>Jigsaw Learning</i>	21
b. Tahap Pelaksanaan <i>Jigsaw Learning</i>	22
4. Hasil Belajar	23
5. Motivasi Belajar	24
a. Pengertian, Fungsi, dan Bentuk Motivasi.....	24
b. Indikator dan ciri-ciri seseorang yang memiliki motivasi	26
6. Mata Pelajaran Desain Multimedia	28
B. Kajian Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Pikir.....	32
D. Hipotesis Tindakan	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis dan Desain Penelitian	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36
C. Subjek Penelitian	36

D. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	36
1. Tahap Pendahuluan	37
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan	37
a. Siklus I	37
b. Siklus II	39
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Instrumen Penelitian	39
1. Angket Motivasi	40
2. Lembar Soal Tes	41
3. Dokumentasi	42
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	42
1. Uji Validitas	42
2. Uji reliabilitas.....	45
3. Hasil Pengujian Instrumen	47
a. Hasil Uji Validitas	47
b. Hasil Uji Reliabilitas.....	51
H. Teknik Analisis Data	52
1. Analisis Angket Motivasi.....	52
2. Analisis Butir Soal.....	54
a. Tingkat Kesukaran (TK).....	54
b. Daya Pembeda (DP).....	55
c. Penyebaran Pilihan Jawaban	55
3. Analisis Data Hasil Belajar	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Prosedur Penelitian.....	58
1. Tahap Pendahuluan	58
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan	58
a. Siklus I	59
b. Siklus II	63
B. Hasil Penelitian	65
1. Proses Pembelajaran	66
2. Motivasi Belajar Siswa	69
3. Hasil Analisis Butir Soal.....	73
4. Hasil Belajar Siswa	75
5. Hasil Refleksi	79
C. Pembahasan	81
1. Pelaksanaan Proses Pembelajaran	81
2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa	82
3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa	84
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	88
A. Simpulan	88
B. Implikasi.....	89
C. Keterbatasan Penelitian	89
D. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. KI dan KD Mata Pelajaran Desain Multimedia Kelas XI.....	28
Tabel 2. Materi Pembelajaran Desain Multimedia kelas XI	30
Tabel 3. Kisi-kisi angket motivasi	41
Tabel 4. Kisi-kisi soal tes	41
Tabel 5. Interpretasi Nilai r	46
Tabel 6. Hasil Uji Validitas Angket Butir 1	47
Tabel 7. Hasil Validitas Angket	49
Tabel 8. Hasil Uji Validitas Soal Tes Butir 1	49
Tabel 9. Hasil Uji Validitas Soal Tes	51
Tabel 10. Kriteria Penilaian Angket	53
Tabel 11. Kategori Motivasi Belajar	53
Tabel 12. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	54
Tabel 13. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	55
Tabel 14. Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	66
Tabel 15. Kategori Motivasi Belajar Siswa	69
Tabel 16. Data Motivasi Belajar Siswa (Pra-Siklus)	70
Tabel 17. Tingkat Motivasi Belajar Siswa (Pra-Siklus)	70
Tabel 18. Data Motivasi Belajar Siswa (Siklus I)	71
Tabel 19. Tingkat Motivasi Belajar Siswa (Siklus I).....	71
Tabel 20. Data Motivasi Belajar Siswa (Siklus II)	72
Tabel 21. Tingkat Motivasi Belajar Siswa (Siklus II)	72
Tabel 22. Tingkat Kesukaran Soal	73
Tabel 23. Daya Pembeda Soal	74
Tabel 24. Pilihan Jawaban (Pengecoh)	74
Tabel 25. Data Hasil Belajar Siswa (Pre-Test)	75
Tabel 26. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Pre-Test)	76
Tabel 27. Data Hasil Belajar Siswa (Siklus I)	77
Tabel 28. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Siklus I)	77
Tabel 29. Data Hasil Belajar Siswa (Siklus II)	78
Tabel 30. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Siklus II)	78
Tabel 31. Perbandingan Data Motivasi Belajar Siswa.	83
Tabel 32. Perbandingan Data Hasil Belajar Siswa.	85

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Klasifikasi Pembelajaran Aktif menurut Michael Prince	16
Gambar 2. Bagan Kerangka pikir	34
Gambar 3. Tahapan PTK Model Kemmis dan Mc Taggart	35
Gambar 4. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Rata-rata	83
Gambar 5. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Persentase Jumlah Siswa per Kategori	84
Gambar 6. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Rata-Rata	86
Gambar 7. Peningkatan Hasil Belajar Siswa berdasarkan Persentase Ketuntasan Siswa	86

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Penunjukkan Dosen Pembimbing TAS.....	95
Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS.....	99
Lampiran 3. Silabus Desain Multimedia	102
Lampiran 4. RPP Siklus I dan II.....	115
Lampiran 5. Angket Motivasi	136
Lampiran 6. Lembar Soal Tes.....	140
Lampiran 7. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	150
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian.....	161
Lampiran 9. Hasil Observasi (Tahap Pendahuluan).....	166
Lampiran 10. Hasil Penelitian.....	169
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian.....	202

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya mewujudkan cita-cita demi mencerdaskan kehidupan bangsa, sebagaimana tercantum dalam pembukaan UUD 1945 alinea keempat. Untuk melaksanakannya, negara mengatur Sistem Pendidikan Nasional dalam UU RI Nomor 20 tahun 2003.

Pemerintah melalui peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan (permendikbud) Nomor 70 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/ Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), menetapkan kurikulum 2013 sebagai pengganti Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*) merupakan karakteristik kurikulum 2013 yang menuntut siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, sementara guru hanya berperan sebagai fasilitator.

SMK Negeri 2 Sewon adalah salah satu sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013. Salah satu program keahlian unggul di sekolah ini adalah Multimedia yang membekali siswa dalam penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan *tool* dan *link* untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

Desain Multimedia adalah salah satu mata pelajaran program keahlian Multimedia yang berisi tentang pengertian dasar hingga proses pembuatan produk multimedia. Siswa diajarkan bagaimana menyusun, merencanakan, dan mengembangkan sebuah produk multimedia melalui mata pelajaran ini.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa guru sudah menerapkan metode diskusi pada mata pelajaran Desain Multimedia yang diharapkan dapat mengembangkan pola pikir, sikap ilmiah, kepercayaan diri, sikap sosial dan sikap demokratis siswa dalam mengemukakan pendapat. Namun, seringkali diskusi berjalan tanpa terkendali dan menyebabkan kurangnya timbal balik selama proses pembelajaran. Hal semacam inilah yang menyebabkan siswa kurang termotivasi.

Selain itu, didapatkan data pencapaian nilai akhir ulangan harian siswa kelas XI Multimedia 1 (dengan perbaikan) pada mata pelajaran Desain Multimedia, yakni sebanyak 8 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sehingga dikatakan tidak tuntas. Nilai KKM untuk mata pelajaran tersebut adalah 75. Hal tersebut bisa disebabkan oleh rendahnya pemahaman siswa dan kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti proses belajar dengan aktif.

Meski tidak menutup kemungkinan bahwa pada mata pelajaran lain siswa juga mengalami hal yang sama, namun pada dasarnya siswa jurusan Multimedia dituntut untuk memiliki kompetensi yang memadai agar dapat menghasilkan produk-produk Multimedia. Selain itu, siswa dirancang untuk dapat bersaing, baik secara personal ataupun dalam lingkungan industri sesuai dengan bidang keahliannya. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk memahami dengan baik mata pelajaran Desain Multimedia dari pengertian dasar hingga proses pembuatan produk multimedia. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan pencapaian hasil belajar siswa yang sangat dipengaruhi oleh tingkat motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran secara aktif.

Ketidaktuntasan siswa juga bisa disebabkan oleh faktor guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas. Meski sudah mulai menerapkan metode kelompok diskusi, masih sering dijumpai cara guru mengajar dengan metode ceramah, memberikan presentasi materi dan siswa diminta untuk mencatat, yang menunjukkan bahwa pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru belum menerapkan metode yang mampu mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut tidak sesuai dengan karakteristik kurikulum 2013 yang menuntut pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*). Sementara itu, Desain Multimedia adalah salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari, sehingga kompetensi keahlian siswa yang ditunjukkan dengan pencapaian hasil belajar dan motivasi siswa untuk berperan aktif pada mata pelajaran ini perlu ditingkatkan. Maka dari itu, perlu adanya metode baru yang lebih variatif dan sesuai untuk diterapkan oleh guru.

Metode pembelajaran kooperatif dapat menjadi salah satu alternatif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Johnson & Johnson mendefinisikan pembelajaran kooperatif adalah penerapan pembelajaran terhadap kelompok kecil sehingga para siswa dapat bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri serta anggota kelompok yang lain (Warsono & Hariyanto, 2012). Salah satu tipe pembelajaran kooperatif paling fleksibel yang dikembangkan oleh Elliot Aronson adalah *Jigsaw Learning*. Tipe ini merupakan teknik pembelajaran dengan spesialisasi tugas dengan dasar pemikiran bahwa setiap siswa bertanggung jawab atas sebagian dari keseluruhan tugas, maka masing-masing akan merasa bangga terhadap kontribusinya dalam kelompok; tugas kelompok dengan sendirinya bersifat saling terkait satu sama lain (Slavin, 2009: 213).

Hasil riset dari *National Training Laboratories* di Bethel, Maine, Amerika Serikat dalam Warsono (2012), menunjukkan dengan pembelajaran *teacher-centered learning*, daya ingat siswa maksimal hanya 30%. Pembelajaran dengan metode diskusi tanpa dominasi guru, siswa dapat mengingat hingga 50%. Jika siswa berkesempatan *doing something*, siswa dapat mengingat 75%. Praktik pembelajaran belajar dengan cara mengajar (*learning by teaching*) menyebabkan siswa mampu mengingat sebanyak 90% materi.

Selain itu, peningkatan motivasi dan hasil belajar juga telah dibuktikan dengan penelitian oleh Budi Santoso (2016: 94) yang menunjukkan bahwa skor motivasi belajar rata-rata kelas 71,23 menjadi 79,74. Pencapaian KKM sebanyak 9 siswa atau 29,08% menjadi 29 siswa atau 93,55%, dari jumlah total 31 siswa.

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw learning* merupakan metode yang menuntut keaktifan siswa yang sangat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga metode tersebut perlu diterapkan. Sedangkan, kondisi pembelajaran Desain Multimedia di kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon belum diterapkan metode tersebut oleh guru. Hal tersebut dikarenakan terbatasnya pengetahuan guru tentang metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw learning*. Selain itu, pengalaman mengajar guru yang masih kurang dari empat tahun juga menjadi salah satu faktor keterbatasannya.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Learning pada Mata Pelajaran Desain Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar Siswa Kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yakni sebagai berikut:

1. Rendahnya tingkat motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Desain Multimedia membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa masih rendah, sebanyak 8 siswa dari total 23 siswa belum mendapatkan nilai di atas KKM atau tidak tuntas.
3. Pada penerapan kurikulum 2013, metode pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
4. Motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Multimedia perlu ditingkatkan.
5. Keterbatasan pengetahuan guru tentang metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw Learning* sehingga metode tersebut belum pernah diterapkan pada mata pelajaran Desain Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon.

C. Batasan Masalah

Menghindari terjadinya perluasan dalam pembahasan ini, maka dibuatlah pembatasan masalah bahwa penelitian ini hanya mengkaji tentang metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw Learning* serta peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Desain Multimedia yang diikuti oleh siswa kelas XI Multimedia 1 dengan materi kompetensi dasar Ilustrasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditentukan, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon terhadap mata pelajaran Desain Mutimedia?
2. Apakah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw Learning* terhadap mata pelajaran Desain Mutimedia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon?

E. Tujuan Penelitian

Dengan adanya pembahasan ini diharapkan beberapa tujuan dapat tercapai, adapun penjabaran tujuan tersebut sebagai berikut:

1. Menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw Learning* pada mata pelajaran Desain Mutimedia secara efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon.
2. Mengukur peningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1 setelah diterapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw Learning* terhadap materi mata pelajaran Desain Mutimedia di SMK Negeri 2 Sewon.

F. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat berpartisipasi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, serta memperkaya hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap metode-metode pembelajaran khususnya metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw Learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami suatu materi pelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi para guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi guna menciptakan suasana belajar yang baik dan kondusif.

c. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan mengajar dan mengelola kelas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan pengembangan dari kata belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (<http://kbbi.web.id/ajar>, diakses 8 Februari 2017), belajar artinya berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Belajar pada hakikatnya merupakan hasil dari proses interaksi antara inidividu dengan lingkungan sekitarnya (Warsono & Hariyanto, 2012: 7).

Seorang ahli, Gagne (1984) dalam Ratna Wilis Dahar (2011: 2) berpendapat bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Hilgard (1962) dalam Suyono dan Hariyanto (2011:12) juga berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses di mana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan perilaku secara aktif yang diarahkan pada suatu tujuan, dimana dalam prosesnya seorang individu akan merespon dengan melihat, mengamati, dan memahami situasi di sekitarnya untuk menciptakan sebuah pengalaman.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, proses pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (<http://kbbi.web.id/ajar>, diakses 8 Februari 2017) merupakan suatu proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain, meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi (Rusman, 2010).

Winkel (1991) dalam Evelin Siregar & Hartini Nara (2010:12) berpendapat bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Sementara Miarso (1993) dalam sumber yang sama berpendapat bahwa "pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali".

Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses belajar-mengajar yang sesungguhnya dapat dicapai melalui proses yang bersifat aktif. Dalam melakukan proses ini, siswa menggunakan seluruh kemampuan dasar yang dimilikinya sebagai dasar untuk melakukan berbagai kegiatan agar memperoleh hasil belajar. (Warsono & Hariyanto, 2012: 7).

Dari beberapa pengertian pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses yang pelaksanaannya terkendali, sebagai upaya sadar dan disengaja, yang mengharuskan siswa untuk belajar dengan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.

b. Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran meliputi tujuan, materi/ bahan ajar, metode, pendidik/ guru, peserta didik/ siswa, dan evaluasi. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing komponen:

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran (*instructional objective*) adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu (Siswanto dkk, 2010: 6).

Tujuan pembelajaran merupakan suatu target yang ingin dicapai oleh kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran sebagai dasar untuk mengukur keberhasilan pembelajaran, serta sebagai landasan untuk menentukan materi, strategi, media dan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian perilaku yang dilakukan siswa merupakan perilaku dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Riyana, 2012: 6&10).

Magner (1962) dalam Siswanto dkk (2010: 6-7) mendefinisikan tujuan pembelajaran sebagai tujuan perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh peserta didik sesuai kompetensi. Selain itu, Dejnozka dan Kavel (1981) dalam Siswanto dkk (2010:7) juga menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan spesifik yang dinyatakan dalam bentuk perilaku yang diwujudkan dalam bentuk tulisan yang menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah harapan akan terjadinya perubahan perilaku hasil belajar oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan salah

satu komponen terpenting dalam pembelajaran guna menentukan apa yang akan dilakukan selama melaksanakan kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran harus dijadikan sebagai acuan untuk untuk menentukan kebutuhan pembelajaran.

2) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran atau bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks tertulis mampu tidak tertulis yang tersusun secara sistematis, digunakan untuk membantu tenaga pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar (Bruri Triyono dkk, 2009: 2).

Materi pembelajaran pada dasarnya adalah "isi" dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/ sub topik dan rinciannya. Secara umum isi kurikulum itu dapat dipilah menjadi tiga unsur utama, yaitu logika (pengetahuan tentang benar-salah; berdasarkan prosedur keilmuan), etika (pengetahuan tentang baik-buruk) berupa muatan nilai moral, dan estetika (pengetahuan tentang indah-jelek) berupa muatan nilai seni (Riyana, 2012: 13).

Supriadi (1994) dalam Riyana (2012: 13-14) menjelaskan lebih lanjut bahwa materi pembelajaran terdiri dari enam jenis, yaitu: fakta, konsep/ teori, prinsip, prosedur/ proses, nilai/ sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran adalah "isi" dari kurikulum berupa informasi dalam bentuk fakta, konsep/ teori, prinsip, prosedur/ proses, nilai/ sikap, dan keterampilan yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

3) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran berarti cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal (Sugihartono dkk, 2013: 81). Fred Percival dan Henry Ellington (1984) dalam Milan Rianto (2006), bahwa metode adalah cara yang umum untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik atau mempraktikkan teori yang telah dipelajari dalam rangka mencapai tujuan belajar. Pendapat lain dikemukakan oleh Reigeluth (1983) dalam Milan Rianto (2006) mengartikan bahwa metode mencakup rumusan tentang pengorganisasian bahan ajar, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan tujuan, hambatan, dan karakteristik peserta didik sehingga diperoleh hasil yang efektif, efisien, dan menimbulkan daya tarik pembelajaran.

Joyce & Weil (1980) dalam Rusman (2010: 133) juga berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Dalam hal ini, guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan dari pembelajarannya.

Berbagai pendapat di atas menunjukkan bahwa metode pembelajaran adalah cara untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran. Terciptanya kondisi pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, efektif dan efisien guna memperoleh hasil belajar sesuai harapan sangat dipengaruhi oleh pemilihan metode pembelajaran.

4) Pendidik (Guru)

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidik secara umum adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pemong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan. Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.

Guru atau pendidik adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar mengajar, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial dibidang pembangunan. Guru tidak hanya semata-mata berperan sebagai "pengajar" yang melakukan *transfer of knowledge*, tetapi juga sebagai "pendidik" yang melakukan *transfer of vlaues* dan sekaligus sebagai "pembimbing" yang memberikan pengarahan dan menuntun siswa dalam belajar (Sardiman, 2011: 125).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa seorang guru adalah pendidik, pengajar, pembimbing, dan tenaga profesional yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran sebagai perencana dan pelaksana proses pembelajaran, dan juga menilai hasil pembelajaran.

5) Peserta didik

Peserta didik pada dasarnya merupakan manusia yang sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan, yang memerlukan bantuan dari orang lain (orang dewasa) untuk menjalani pertumbuhan dan perkembangannya tersebut. Peserta didik memiliki berbagai kebutuhan, yang dapat dikategorikan kepada kebutuhan fisik dan non fisik, di mana masing-masing kebutuhan harus terpenuhi dengan baik (Hartono, 2014: 100).

Siswa atau anak didik adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar-mengajar. Siswa merupakan pokok persoalan dan sebagai tumpuan perhatian. Di dalam proses belajar-mengajar, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Siswa atau anak didik itu akan menjadi faktor "penentu", sehingga menuntut dan dapat memengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya (Sardiman, 2011: 111).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga menjelaskan bahwa yang dimaksud peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik adalah individu yang mendapat pengajaran ilmu untuk mengembangkan potensi diri dalam pencapaian tujuan dalam meraih cita-cita secara optimal melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

6) Evaluasi Pembelajaran

Kata evaluasi menurut Echols (1975) dalam Siregar dan Nara (2010: 141-142) merupakan penyaduran bahasa dari kata *evaluation* dalam bahasa Inggris, yang lazim diartikan dengan penaksiran atau penilaian. Kata kerjanya adalah *evaluate*, yang berarti menaksir atau menilai, sedangkan orang yang menilai atau menaksir disebut sebagai *evaluator*.

Dalam sistem pembelajaran, evaluasi merupakan salah komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dapat dijadikan balikan (*feed-back*) bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran (Zainal Arifin, 2012: 6). Guba dan Lincoln (1985) dalam Zainal Arifin (2012: 8) mendefinisikan evaluasi sebagai "*a process for describing an evaluand and judging its merit and worth*", yang berarti suatu proses untuk menggambarkan evaluasi (orang yang dievaluasi) dan menimbang makna dan nilainya.

Menurut Wina Sanjaya (2008: 243) dalam Mar'atush Sholihah (2016) evaluasi merupakan proses yang sangat penting dalam kegiatan pendidikan formal. Bagi guru evaluasi dapat menentukan efektivitas kinerjanya selama ini; sedangkan bagi pengembang kurikulum evaluasi dapat memberikan informasi untuk perbaikan kurikulum yang sedang berjalan; dengan evaluasi siswa akan tahu tentang keberhasilan pembelajaran yang dilakukannya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan proses yang sangat penting untuk mengetahui keefektifan pembelajaran guna memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran.

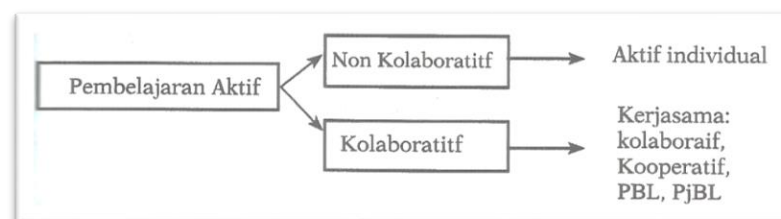
2. Pembelajaran Kooperatif

a. Pembelajaran Aktif sebagai Induk Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Bonwell dan Eison (dalam Warsono & Hariyanto, 2012: 14) seluruh bentuk pengajaran yang berfokus kepada siswa sebagai penanggung jawab pembelajaran adalah pembelajaran aktif.

Dari pendapat ahli di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran aktif lebih menekankan pada kegiatan yang mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, dengan mengacu pada pembelajaran berbasis siswa (*student-centered learning*).

Pembelajaran aktif secara garis besar diklasifikasikan dalam skema yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Klasifikasi Pembelajaran Aktif menurut Michael Prince
(Warsono dan Hariyanto, 2012:15)

Berdasarkan skema di atas, dapat diketahui variasi pokok metode pembelajaran aktif, menurut Michael Prince (2004) dalam Warsono dan Hariyanto, 2012: 15) diwujudkan dalam pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning, PBL) dan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning, PjBL).

b. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Salah satu metode pembelajaran yang membangun (konstruktif) adalah pembelajaran kooperatif. Menurut Paulina (2001) dalam Usman dkk (2014: 91) prinsip pendekatan pembelajaran metode ini adalah pengetahuan dibangun oleh peserta didik sendiri, baik secara perorangan maupun sosial. Belajar kooperatif menuntut adanya modifikasi tujuan pembelajaran dari sekedar penyampaian informasi (*transfer of information*) menjadi konstruksi pengetahuan (*construction of knowledge*) oleh individu melalui belajar kelompok.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu kelompok strategi pengajaran yang melibatkan para siswa secara kolaboratif untuk mencapai tujuan bersama. Pernyataan di atas dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak dalam publikasinya *Strategies for Teachers* (dalam Warsono & Hariyanto, 2012:49) seperti berikut ini, "*Cooperative learning is a cluster of instructional strategies that involve students working collaboratively to reach common goals*".

Slavin berpendapat dalam Rusman (2010: 201) bahwa pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Nurulyati (2002) juga berpendapat dalam Rusman (2010), bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.

Dengan kata lain, pembelajaran yang berlangsung dimana para peserta didik belajar dan bekerja secara kolaboratif membuat kelompok-kelompok kecil beranggotakan empat sampai enam orang untuk saling berinteraksi dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*, disebut dengan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

c. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Sanjaya (2006) dalam Rusman (2010: 206-207), menjelaskan pembelajaran kooperatif dalam beberapa perspektif yaitu: 1) Perspektif motivasi berupa penghargaan kelompok yang saling membantu untuk memperjuangkan keberhasilan kelompok; 2) Perspektif sosial bahwa setiap siswa akan saling membantu dalam belajar untuk mencapai keberhasilan semua anggota kelompok; 3) Perspektif perkembangan kognitif artinya interaksi antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berfikir mengolah berbagai informasi.

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif menurut Rusman (2010: 207) adalah 1) pembelajaran secara tim, setiap anggota harus saling membantu dan bertanggungjawab dalam membuat setiap siswa belajar; 2) didasarkan pada manajemen kooperatif, yang berfungsi sebagai perencanaan pelaksanaan pembelajaran, sebagai organisasi, dan sebagai kontrol pembelajaran; 3) kemauan untuk bekerja sama, dimana prinsip kebersamaan sangat ditekankan untuk menentukan keberhasilan pembelajaran kooperatif; dan 4) keterampilan bekerja sama, dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok, siswa dapat mempraktikkan kemampuannya dalam bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Dalam metode pembelajaran kooperatif, proses pembelajaran menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran kooperatif yang tidak hanya terpaku pada kemampuan akademik, melainkan juga terjalinnya sebuah kerja sama dalam penguasaan materi. Hal tersebut lah yang menjad karakteristik atau ciri khas dari pembelajaran kooperatif.

d. Tipe/ Model-model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman (2010: 213) ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, jenis-jenis model tersebut, adalah sebagai berikut:

1) *Model Student Teams Achievement Division (STAD)*

Model yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkins ini merupakan variasi pembelajaran kooperatif yang memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru. Siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan empat orang, guru memberikan suatu pelajaran, dan siswa-siswa di dalam kelompok memastikan bahwa semua anggota kelompok bisa menguasai pelajaran tersebut.

2) *Model Jigsaw*

Model pembelajaran Jigsaw dikembangkan dan diujicoba oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas. Guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen lebih kecil, kemudian siswa dibagi dalam kelompok terdiri dari empat orang yang setiap anggota bertanggungjawab terhadap penguasaan setiap komponen/subtopik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Siswa yang memiliki tanggungjawab dalam menguasai subtopik yang sama membentuk kelompok lagi beranggotakan dua atau tiga orang.

3) *Group Investigation* (Investigasi Kelompok)

Strategi belajar yang dikembangkan oleh Shlomo Sharan dan Yael Sharan di Universitas Tel Aviv, Israel ini menggunakan perencanaan dan pengorganisasian kelas dengan membentuk kelompok oleh siswa itu sendiri beranggotakan 2-6 orang, tiap kelompok bebas memilih subtopik dari keseluruhan materi, dan kemudian menghasilkan laporan dan mempresentasikannya ke seluruh kelas.

4) Model *Make a Match* (Membuat Pasangan)

Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

5) Model *Teams Games Tournaments* (TGT)

Dalam TGT, siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan terkait materi, atau dapat juga diselingi dengan pertanyaan terkait dengan identitas kelompok.

6) Model Struktural

Model pembelajaran yang memiliki enam komponen utama, yaitu struktur dan konstuk yang berkaitan; prinsip-prinsip dasar (interaksi srentak, partisipasi sejajar, interdependensi positif, dan akuntabilitas perseorangan); pembentukan kelompok dan pembentukkan kelas; kelompok (heterogen, acak, minat, dan homogen); tata kelola; dan keterampilan sosial.

3. *Jigsaw Learning* (Pembelajaran Jigsaw)

a. Pengertian *Jigsaw Learning*

Model pembelajaran *Jigsaw* adalah salah satu tipe dari metode pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan dan diujicoba oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas. Seperti semua kerja kelompok dan strategi pembelajaran kooperatif, pada dasarnya kekuatan model pembelajaran *Jigsaw* terletak pada interaksi antar siswa.

Arti Jigsaw dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle*, yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif model Jigsaw ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama. Pada dasarnya, dalam model ini guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen lebih kecil, kemudian siswa dibagi dalam kelompok terdiri dari empat orang yang setiap anggota bertanggungjawab terhadap penguasaan setiap komponen/subtopik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Siswa yang memiliki tanggungjawab dalam menguasai subtopik yang sama membentuk kelompok lagi beranggotakan dua atau tiga orang. (Rusman, 2010:217).

Slavin (2005) dalam Usman dkk (2014:91) menyatakan model pembelajaran jigsaw adalah salah satu dari metode kooperatif yang paling fleksibel. Model ini merupakan salah satu variasi model *cooperative learning*, yaitu proses belajar kelompok dimana setiap anggota mengembangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk bersama-sama meningkatkan pemahaman seluruh anggota.

b. Tahap Pelaksanaan *Jigsaw Learning*

Pembelajaran kooperatif jigsaw akan optimal jika keanggotaan kelompok heterogen dalam segi kemampuan maupun karakteristik lainnya. Kelompok terdiri dari 4-6 anggota. Materi dibagi menjadi beberapa subtopik. Anggota tim kelompok lain yang mempelajari subtopik yang sama bertemu dalam "kelompok ahli" (expert group) untuk berdiskusi. Selanjutnya, anggota kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan atau menyampaikan hasil diskusi. (Endang Mulyatiningsih, 2013).

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran jigsaw (Rusman, 2010: 217) adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dikelompokkan dengan anggota kurang lebih 4 orang.
- 2) Tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda
- 3) Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli)
- 4) Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang siswa kuasai
- 5) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi
- 6) Pembahasan
- 7) Penutup

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Stephen, Sikes and Snapp (1978) dalam Rusman (2010:220) bahwa langkah-langkah pembelajaran kooperatif model *Jigsaw* sebagai berikut:

- 1) Siswa dikelompokkan ke dalam 1 sampai 5 anggota tim.
- 2) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda.
- 3) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan.
- 4) Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/ subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab yang sama.
- 5) Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim tentang subbab yang siswa kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan seksama.
- 6) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
- 7) Grup memberi evaluasi.
- 8) Penutup.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Nana Sudjana dalam Budi Santoso (2016) merupakan suatu tujuan yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Hasil belajar tersebut nampak dalam perubahan tingkah laku yang secara teknik dirumuskan dalam sebuah pertanyaan verbal melalui tujuan pengajaran atau tujuan instruksional. Hamalik (2007:30) memberikan pengertian tentang hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.

Menurut Bloom (1956) dalam Darmawan (2012: 13), secara garis besar mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual (pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi); Ranah afektif berkenaan dengan sikap (penerimaan, jawaban atau reaksi, organisasi, dan internalisasi); Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak (gerakan reflek, keterampilan gerakan dasar, kemampuan personal, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tujuan yang ingin dicapai siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

5. Motivasi Belajar

a. Pengertian, Fungsi, dan Bentuk Motivasi

Motivasi menurut Mc.Donald dalam Sardiman (2011:73) adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah menumbuhkan gairah, rasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar (Sardiman, 2011:75).

Motivasi belajar memegang peran yang sangat penting dalam pencapaian prestasi belajar. Motivasi menurut Wlodkowsky dalam Sugihartono dkk, 2013: 78) merupakan suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadapang oleh berbagai kesulitan.

Motivasi memengaruhi adanya kegiatan. Sehubungan dengan hal tersebut dalam Sardiman (2011:85) dijelaskan terdapat tiga fungsi motivasi:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perubahan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Adapun beberapa bentuk motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah (Sardiman, 2011: 92-95) yaitu: 1) Memberi angka, sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya; 2) Hadiah, berupa penghargaan kepada siswa yang berprestasi; 3) Saingan/ kompetisi, dengan adanya kompetitor mendorong semangat belajar siswa; 4) Ego-involvement, untuk menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya tugas kepada siswa dan menerimanya sebagai tantangan; 5) Memberi ulangan, dengan tujuan agar siswa menjadi giat belajar jika akan ada ulangan; 6) Mengetahui hasil, dengan mengetahui adanya kemajuan dalam hasil belajar akan mendorong siswa lebih giat belajar; 7) Pujian, sebagai bentuk *reinforcement* yang positif dan motivasi yang baik; 8) Hukuman, jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi; 9) Hasrat untuk belajar, adanya daya pendorong untuk belajar pada siswa; 10) Minat, akan menumbuhkan motivasi dalam diri peserta didik dalam belajar; 11) Tujuan yang diakui, jika siswa memahami tujuan yang harus dicapai akan menumbuhkan gairah untuk terus belajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar di sekolah dapat diberikan dalam bentuk memberi angka, hadiah, saingan/ kompetisi, ego-involvement, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat, minat, tujuan yang diakui. Motivasi belajar dalam seseorang merupakan suatu perubahan energi dalam dirinya yang ditandai dengan munculnya gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar yang akan tercermin dari ketekunan dan keuletan untuk mencapai tujuan. Motivasi yang dapat digunakan di sekolah meliputi memberi angka, hadiah, saingan/ kompetisi, ego-involvement, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat, minat, tujuan yang diakui.

b. Indikator dan ciri-ciri seseorang yang memiliki motivasi

Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. Umumnya ditandai dengan munculnya reaksi atau respon-respon sebagai langkah untuk mencapai tujuan, misalnya dengan belajar, mengikuti ceramah, bertanya, membaca buku, dan mengikuti tes (Kompri, 2015: 4-5). Menurut Newstorm dalam Kompri (2015: 5) mengemukakan bahwa indikator motivasi adalah *engagement* (menunjukkan antusiasme, inisiatif, dan usaha meneruskan); *commitment* (suatu keterikatan); *satisfaction* (refleksi pemenuhan kontrol psikologis dan harapan); dan *turnover* (kehilangan sesuatu yang dihargai).

Ciri-ciri seseorang yang memiliki motivasi dapat dilihat dari karakter dan kebiasaannya. Menurut Sardiman (2011: 83) adapun ciri-ciri orang yang termotivasi, yaitu:

1) Tekun dalam menghadapi tugas.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tekun berarti rajin, keras hati, dan bersungguh-sungguh. Seseorang yang tekun adalah seseorang yang rajin dan dapat bekerja secara terus-menerus, bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugasnya dan tidak pernah berhenti sebelum tugas tersebut selesai.

2) Ulet dalam menghadapi kesulitan.

Ulet dapat diartikan sebagai sikap yang tidak mudah menyerah atau putus asa dalam menghadapi hambatan. Seseorang yang ulet akan terus berusaha dengan berbagai cara yang positif untuk mencapai keberhasilan yang memuaskan.

3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.

Minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat juga diartikan sebagai gairah atau keinginan. Salah satu sumber motivasi adalah minat, dimana seseorang akan terdorong untuk melakukan apa yang diinginkan.

4) Tidak cepat bosan pada tugas- tugas rutin.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa salah satu ciri orang termotivasi adalah memiliki sifat tekun, yang artinya mampu bekerja terus-menerus, sehingga siswa tidak akan cepat bosan jika mendapatkan tugas yang sifatnya rutin.

5) Senang mencari dan memecahkan masalah atau soal-soal.

Senang merupakan keadaan dimana seseorang merasa puas, lega, tanpa rasa susah dan kecewa dengan sesuatu. Dalam hal ini, seseorang yang memiliki minat pasti juga memiliki rasa senang dalam memecahkan suatu masalah.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar dapat diketahui dari ciri-cirinya antara lain: tekun, ulet, memiliki minat, tidak cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dan senang mencari dan memecahkan soal-soal.

6. Mata Pelajaran Desain Multimedia

Desain Multimedia merupakan salah satu mata pelajaran program keahlian Multimedia yang membahas dasar-dasar multimedia, mulai dari pengertian hingga proses pembuatan produk multimedia. Desain multimedia merupakan hasil kombinasi dari teks, seni grafis, suara, animasi, dan video yang dibuat dengan komputer. Pokok materi yang dipelajari dalam mata pelajaran ini antara lain adalah etimologi multimedia, produk multimedia, proses produksi multimedia, gambar sketsa, ilustrasi, gambar bentuk, gambar perpektif, teori warna, desain, dan tata letak/ lay out.

Salah satu kompetensi dasar pada mata pelajaran ini adalah Ilustrasi. Ilustrasi merupakan unsur grafis yang sangat vital dan dapat disajikan mulai dari goresan atau titik sederhana sampai dengan yang kompleks. Ilustrasi berfungsi untuk menarik perhatian, merangsang minat pembaca terhadap keseluruhan pesan, memberikan penjelasan atas pertanyaan, menonjolkan keistimewaan produk, memenangkan persaingan, menciptakan suasana khas, dan dramatisasi pesan. Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran ini adalah 75.

Kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dipelajari pada mata pelajaran Desain Multimedia kelas XI dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. KI dan KD Mata Pelajaran Desain Multimedia Kelas XI

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
<p>2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.</p>	<p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan</p>
<p>3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.</p>	<p>3.1. Memahami etimologi multimedia</p> <p>3.2. Memahami produk-produk multimedia</p> <p>3.3. Memahami alir proses produksi multimedia</p> <p>3.4. Memahami gambar sketsa</p> <p>3.5. Memahami ilustrasi</p> <p>3.6. Memahami gambar bentuk</p> <p>3.7. Memahami gambar perspektif</p> <p>3.8. Memahami teori warna</p> <p>3.9. Memahami elemen desain</p> <p>3.10. Memahami tata letak objek geometris</p>
<p>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>	<p>4.1. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai media dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.2. Menyajikan contoh-contoh produk multimedia</p> <p>4.3. Menalar tahapan proses produksi multimedia</p> <p>4.4. Menyajikan hasil gambar sketsa</p> <p>4.5. Menyajikan contoh-contoh ilustrasi</p> <p>4.6. Menyajikan hasil gambar bentuk</p> <p>4.7. Menyajikan hasil gambar perspektif</p> <p>4.8. Menyajikan hasil percobaan percampuran/kombinasi 2 warna, 3 warna sesuai perencanaan</p> <p>4.9. Menyajikan hasil percobaan penyusunan elemen-elemen desain dalam sebuah bidang</p> <p>4.10. Menyajikan hasil tata letak objek geometris</p>

(Silabus Mata Pelajaran Desain Multimedia - Paket Keahlian Multimedia)

Pada penelitian, hanya akan mengambil kompetensi dasar; memahami ilustrasi; menyajikan contoh-contoh ilustrasi. Adapun materi pembelajaran mata pelajaran Desain Multimedia kelas XI dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Materi Pembelajaran Desain Multimedia kelas XI

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran
3.5. Memahami ilustrasi 4.5. Menyajikan contoh-contoh ilustrasi	Ilustrasi <ul style="list-style-type: none"> • Ilustrasi dan fungsinya • Bentuk Ilustrasi : Gambar, Musik, Gerak • Jenis Gambar Ilustrasi • Teknik pembuatan ilustrasi dengan gambar tangan (manual), • Teknik pembuatan ilustrasi dengan bantuan alat digital berupa foto dan komputer • Teknik pembuatan ilustrasi dengan kombinasi dari manual dan digital 	Mengamati Berbagai ilustrasi Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan dalam kelompok kecil tentang ilustrasi dan fungsinya Eksperimen/Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi bentuk-bentuk ilustrasi Asosiasi Membuat kesimpulan jenis ilustrasi dan fungsinya Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pembuatan ilustrasi

(Silabus Mata Pelajaran Desain Multimedia - Paket Keahlian Multimedia)

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Tinjauan pustaka dimaksudkan untuk mengkaji hasil penelitian yang relevan dengan penelitian penulis dan menunjukkan pentingnya melakukan penelitian. Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya diantaranya sebagai berikut:

1. Budi Santoso dengan judul "Implementasi Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sistem

Pendingin di Kelas XI TKR A Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 2 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016". Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas pada siklus I setelah diberikan tindakan sebesar 6,6 dan pada siklus II menjadi 8,02. Selain itu, pencapaian kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan jumlah 31 siswa, sebanyak 9 siswa atau 29,08% pada siklus I, selanjutnya sebanyak 29 siswa atau 93,55% pada siklus II.

2. Eka Ani Puspitasari dengan judul "Implementasi Model Jigsaw pada Mata Pelajaran Kewirausahaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Busana Butik di SMK N 6 Purworejo". Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran terkait. Hal ini dapat dibuktikan dengan siklus I pada penilaian ranah kognitif, afektif dan psikomotor siswa yang tuntas ada 6 siswa atau 19,4% dan yang tidak tuntas ada 25 siswa atau 80,6%. Pada siklus II mengalami peningkatan, yaitu siklus II pada penilaian ranah kognitif, afektif dan psikomotor, 29 siswa atau 93,5% tuntas dan 2 siswa atau 6,5% tidak tuntas dari KKM.
3. Mar'atush Sholihah dengan judul "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa terhadap Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK Negeri 6 Yogyakarta". Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan kompetensi siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas dari 81,4 pada pra siklus menjadi 83,5 pada siklus pertama dan 91,2 pada siklus kedua. Siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada pra siklus berjumlah

24 siswa dari 30 siswa atau 80%, setelah adanya tindakan pada siklus pertama siswa yang mencapai KKM meningkat 3% menjadi 83% atau berjumlah 24 siswa dari 29 siswa yang hadir dan pada siklus kedua meningkat 17% menjadi 100% atau seluruh siswa yang hadir berjumlah 27 siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan observasi didapatkan data pencapaian nilai akhir ulangan harian siswa kelas XI Multimedia 1 (dengan perbaikan) pada mata pelajaran Desain Multimedia, yakni sebanyak 8 siswa dari total 23 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sehingga dikatakan tidak tuntas. Nilai KKM untuk mata pelajaran tersebut adalah 75. Hal tersebut bisa disebabkan oleh kesulitan mata pelajaran dan kurangnya motivasi siswa untuk belajar secara aktif.

Ketidaktuntasan siswa juga bisa disebabkan oleh faktor guru, dimana pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher centered*), karena semua materi disampaikan oleh guru. Guru belum menerapkan metode yang variatif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat menjadi alternatif untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

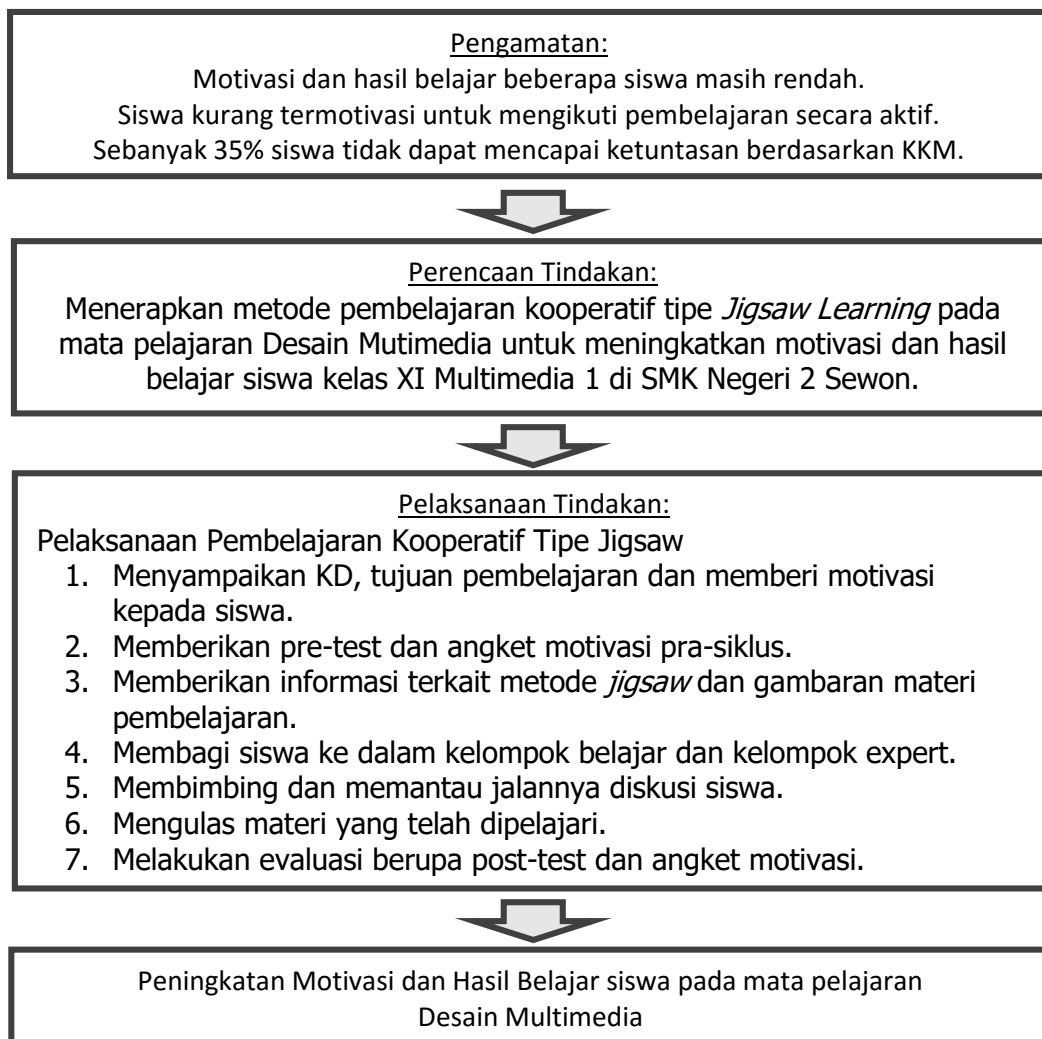
Pembelajaran kooperatif adalah penerapan pembelajaran terhadap kelompok kecil sehingga para siswa dapat bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri dan anggota kelompok yang lain. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan ahli adalah Jigsaw Learning. Tipe ini merupakan teknik pembelajaran dengan spesialisasi tugas. Dasar pemikiran yang

penting bagi spesialisasi tugas adalah bahwa setiap siswa bertanggung jawab atas sebagian dari keseluruhan tugas.

Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ini menekankan pada pola kerja siswa belajar yang harus bekerja sama untuk mencapai tujuan. Proses pembelajaran dengan cara mengajar adalah karakteristik dari pembelajaran *jigsaw*, dimana siswa tidak hanya bertanggungjawab pada pembelajarannya sendiri, namun juga terhadap orang lain. Pembelajaran kooperatif *jigsaw* mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang optimal.

Pelaksanaan pembelajaran jigsaw dilakukan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-6 orang. Materi pelajaran dibagi menjadi beberapa subtopik. Dari perwakilan siswa tiap kelompok akan mempelajari materi subtopik yang sama dalam kelompok ahli (*expert group*) untuk mendiskusikan subtopik masing-masing. Selanjutnya, setelah berdiskusi dalam kelompok ahli, peserta didik kembali ke kelompok asalnya untuk membahas atau menyampaikan subtopik kepada anggota kelompoknya sendiri. Ahli dalam subtopik lainnya juga bertindak serupa, sehingga seluruh peserta didik dapat menguasai seluruh materi yang ditugaskan oleh guru.

Pada tahap selanjutnya siswa diberi evaluasi, hal tersebut untuk mengetahui apakah siswa sudah dapat memahami suatu materi. Setelah menerapkan proses pembelajaran ini, diharapkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Desain Multimedia dapat meningkat. Kerangka pikir digambarkan dalam bagan pada gambar 2.



Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan permasalahan, kajian teori, dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah implementasi metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Multimedia di kelas XI Multimedia 1 SMK Negeri 2 Sewon.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK)/ *Classroom Action Research*. Menurut Hopkins dalam Budi Santoso (2016) "Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis di dalam kelas untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar dan menemukan model pembelajaran inovatif untuk memecahkan masalah yang dialami oleh pendidik dan peserta didik".

Menurut Kemmis (1983) dalam Epon Ningrum (2009: 19) penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tahapan PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

(Suharsimi Arikunto, 2006:16)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan sekitar bulan November 2017 di SMK Negeri 2 Sewon unit 1, Jalan Parangtritis KM. 07, Timbulharjo, Sewon, Bantul, 55188, Yogyakarta.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Multimedia 1 yang berjumlah 23 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik ini digunakan apabila sasaran sampel yang diteliti telah memiliki karakteristik tertentu sehingga tidak mungkin diambil sampel lain.

D. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, sehingga prosedur dan langkah-langkah pelaksanaan dilakukan sebagaimana yang ditunjukkan pada gambar 3. Sumber data dalam penelitian ini meliputi guru pengampu dan siswa kelas XI Multimedia 1 SMK Negeri 2 Sewon.

Pada penelitian tindakan kelas, digunakan lebih dari satu siklus, dimana pada setiap siklus terdapat empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data yang diperoleh dari siklus I digunakan sebagai data pembandingan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II.

Dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap pendahuluan dan tahap pelaksanaan tindakan. Berikut ini dijelaskan lebih lanjut mengenai tahap-tahap pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan.

1. Tahap Pendahuluan

Tahap pendahuluan dilakukan untuk memperoleh informasi awal mengenai kondisi kelas penelitian pada saat kegiatan belajar mengajar yang sebenarnya. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini berupa pengamatan secara langsung untuk mengumpulkan informasi atau gambaran umum tentang kondisi kelas dan menemukan masalah yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari tahap pendahuluan ini digunakan sebagai acuan untuk merencanakan tindakan pada siklus I.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Seperti yang telah disebutkan di atas, pada penelitian tindakan kelas, pelaksanaannya menggunakan lebih dari satu siklus, dimana pada setiap siklus terdapat empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a. Siklus I

1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan merupakan tindak lanjut dari hasil yang diperoleh dari tahap pendahuluan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan metode pembelajaran yang akan digunakan.
- b) Menyiapkan materi sebagai bahan belajar siswa di awal pembelajaran berupa *hand-out* yang dibagikan kepada siswa.

- c) Menyusun soal tes untuk siswa untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah menerima pelajaran.
- d) Menyusun angket motivasi untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa.
- e) Membagi kelas menjadi beberapa kelompok berdasarkan hasil nilai harian siswa yang dimiliki oleh guru pengampu.

2) Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan sesuai dengan apa yang telah dirancang pada tahap perencanaan. Guru pengampu akan membantu peneliti dalam melaksanakan proses penelitian selama pembelajaran berlangsung.

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang sudah menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* di kelas dengan melihat secara langsung kondisi pembelajaran kelas.

4) Refleksi

Data dan hasil yang diperoleh dari tahap pengamatan akan digunakan sebagai bahan untuk melakukan refleksi, dengan tujuan mengevaluasi kegiatan pembelajaran, permasalahan yang muncul, dan kekurangan yang masih ada saat proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh setelah melakukan refleksi pada siklus I akan digunakan sebagai acuan untuk membuat perencanaan proses pembelajaran pada siklus II dan sebagai data pembandingan nilai.

b. Siklus II

Setelah siklus I telaksana, peneliti akan menyusun siklus II sebagai upaya untuk memperbaiki kekurangan atau kelemahan yang muncul pada siklus I. Tahap-tahap yang dilakukan pada siklus II ini sama dengan siklus I yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Perencanaan pada siklus II dilakukan untuk menentukan alternatif solusi dari masalah yang ditemukan dan memperbaiki kekurangan pada siklus I. Jika hasil yang diperoleh pada siklus II sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka hasil tersebut dijadikan sebagai data akhir dalam penelitian. Penghentian siklus dilakukan ketika indikator keberhasilan yang ditentukan telah tercapai, jika belum maka dilanjutkan siklus selanjutnya hingga indikator keberhasilan tercapai. Data dari setiap siklus akan dibandingkan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajarnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara melakukan pengumpulan data angket, tes tulis, dan dokumentasi.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Suharsimi (2000: 177) adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Selanjutnya instrumen yang diartikan sebagai alat bantu merupakan sarana yang dapat diwujudkan dalam benda atau panduan pengamatan, soal ujian, dan sebagainya.

Secara garis besar terdapat dua macam instrumen menurut Sugiyono (2006), yaitu instrumen tes dan non-tes. Instrumen yang berbentuk tes untuk

mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Sedangkan instrumen non-tes digunakan untuk mengukur sikap. Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah angket motivasi, tes tulis dan dokumentasi.

1. Angket Motivasi

Angket atau kuesioner menurut Cresswell dalam Sudaryono, dkk (2013:30-31) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Menurut Suharsimi (2006:151), kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.

Pengukuran menggunakan skala *Likert*, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2011:107). Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang salah satunya dapat berupa kata-kata antara lain: sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor, misalnya 4, 3, 2, 1 untuk empat pilihan pernyataan positif dan untuk pernyataan negatif pemberian bobot nilai terbalik yaitu 1,2,3,4.

Peneliti menggunakan angket motivasi untuk mengetahui tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *jigsaw*, dengan kisi-kisi angket motivasi pada tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi angket motivasi

Indikator	No. Item
▪ Memiliki minat terhadap pelajaran desain multimedia	1, 2, 6, 7, 8(-), 10(-)
▪ Ulet dalam menghadapi kesulitan tugas desain multimedia	3, 4, 11(-), 12(-), 18
▪ Tekun dan tidak cepat bosan dalam menghadapi tugas desain multimedia	5, 9(-), 13, 14
▪ Senang mencari dan memecahkan masalah/ soal-soal desain multimedia	15, 16, 17(-), 19(-), 20(-)

Keterangan: (-) butir soal negatif

2. Lembar Soal Tes Tulis

Tes tulis digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes ini berupa soal *pre-test* dan *post-test*. Tes akhir digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran metode *jigsaw*. Instrumen tes ini berbentuk soal objektif (pilihan ganda). Berikut tabel 4 adalah kisi-kisi soal yang akan digunakan.

Tabel 4. Kisi-kisi soal tes

Indikator	No. Soal
• Ilustrasi dan fungsinya	1, 2, 3, 15
• Bentuk Ilustrasi: Gambar, Musik, Gerak	4, 5, 17, 20
• Jenis Gambar Ilustrasi	6, 7, 8, 16, 18
• Teknik Pembuatan Ilustrasi: manual, digital, kombinasi	9, 10, 11, 12, 13, 14, 19
JUMLAH SOAL	20

3. Dokumentasi

Peneliti mendokumentasikan segala bentuk data yang mendukung proses pembelajaran berupa catatan-catatan atau dokumen-dokumen terkait, seperti RPP, daftar kelompok kelas, daftar nilai siswa. Berlangsungnya proses pembelajaran juga didokumentasikan dalam bentuk gambar atau foto sehingga dapat digunakan sebagai refleksi.

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Menurut Suharsimi (2000: 218) instrumen dapat dikatakan memenuhi persyaratan sebagai alat pengumpul data adalah sekurang-kurangnya instrumen tersebut valid dan reliabel. Secara umum, baik tes maupun bukan tes, ujicoba dimaksudkan antara lain untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen. Penjelasan tentang validitas dan reliabilitas akan diuraikan sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Suharsimi (2000:219) berpendapat bahwa validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur. Menurut Sugiyono (2011:141-147) pengujian validitas instrumen terbagi menjadi tiga, yaitu validitas konstruk, validitas isi, dan validitas eksternal yang dijelaskan lebih lanjut di bawah ini.

a. Pengujian validitas konstruk (*construct validity*)

Untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgements experts*), jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang. Mungkin para ahli akan memberi keputusan: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total.

b. Pengujian validitas isi (*content validity*)

Untuk instrumen berbentuk tes, maka pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Validitas isi berkenaan dengan kesanggupan alat penilaian dalam mengukur isi yang seharusnya. Artinya, tes tersebut mampu mengungkapkan isi suatu konsep atau variable yang hendak diukur.

c. Pengujian validitas eksternal

Pengujian dengan cara membandingkan untuk mencari kesamaan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan. Bila telah terdapat kesamaan antara kriteria dalam instrumen dengan fakta di lapangan, maka dapat dinyatakan instrumen tersebut mempunyai validitas eksternal yang tinggi.

Dalam penelitian ini, pengujian validitas yang digunakan adalah validitas isi dan validitas konstruk. Secara teknis pengujian validitas konstruk dan validitas isi dapat dibantu dengan kisi-kisi instrumen. Dengan pengujian tersebut dapat dilakukan dengan menyesuaikan isi instrumen dengan materi pelajaran, serta menyamakan aspek-aspek yang hendak diukur dengan teori.

Butir-butir instrumen yang telah disusun selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli (*judgement experts*) untuk diperiksa dan dievaluasi apakah instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Ahli tersebut akan memberikan evaluasi dan pendapat tentang instrumen yang telah disusun dengan menyatakan bahwa instrumen dapat digunakan tanpa ada perbaikan, dengan perbaikan atau mungkin instrumen diganti secara keseluruhan.

Setelah instrumen disetujui oleh para ahli, maka dilanjutkan dengan uji coba instrumen, dan dianalisis dengan analisis item. Menurut Sugiyono (2007:353) Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen dengan skor total, atau dengan mencari daya pembeda skor tiap item dari kelompok yang memberikan jawaban tinggi dan jawaban rendah.

Pengujian validitas angket dapat dilakukan dengan mengkorelasikan skor butir (X) dan skor total (Y) menggunakan korelasi (r) *product moment* dari Pearson yang ditunjukkan pada rumus di bawah ini:

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

Keterangan:

- r_{xy} = korelasi *product moment*
- n = jumlah sampel
- X = skor butir pernyataan
- Y = skor total
- $\sum XY$ = hasil perkalian dari total jumlah X dan Y.

(Sugiyono, 2015: 255)

Apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5 %, maka butir pertanyaan tersebut valid. Namun jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir pertanyaan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas yang berasal dari kata *reability* berarti sejauhmana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil hanya dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama, diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah (Sudaryono dkk, 2013:120).

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal dengan *test-retest* (stability), *equivalent*, dan gabungan keduanya; maupun internal dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu.

Pengujian instrumen angket pada penelitian ini menggunakan metode Alpha Cronbach yang ditunjukkan dengan rumus di bawah ini:

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_i = Reliabilitas instrumen
- k = Banyaknya butir pertanyaan
- $\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir
- σ_t = Varians total

(Suharsimi Arikunto, 2006: 196)

Sedangkan untuk pengujian instrumen tes menggunakan metode KR-20 (Kuder Richardson 20) yang ditunjukkan dengan rumus di bawah ini:

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{S_t^2 - \sum pq}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} = Reliabilitas instrumen
- k = Banyaknya butir soal
- p = proporsi subjek yang menjawab butir dengan benar (proporsi subjek yang mendapat skor 1)
- q = Proporsi subjek yang mendapat skor 0 ($q=1-p$)
- S_t^2 = Varians total

(Sugiyono, 2007: 359)

Berdasarkan perhitungan tersebut kemudian diinterpretasikan dalam tabel inerpretasi nilai r yang ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel 5. Interpretasi Nilai r

No.	Besarnya nilai r	Interpretasi
1.	0,00 – 0,199	Sangat rendah
2.	0,20 – 0,399	Rendah
3.	0,40 – 0,599	Sedang
4.	0,60 – 0,799	Tinggi
5.	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

3. Hasil Pengujian Instrumen

a. Hasil Uji Validitas

Pengujian validitas instrumen diuji dan dievaluasi oleh dosen ahli dan guru mata pelajaran Desain Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon. Berdasarkan hasil pendapat para ahli (*judgement experts*) dinyatakan bahwa instrumen sudah layak digunakan dengan perbaikan. Setelah mendapatkan pendapat dari para ahli bahwa instrumen layak digunakan, kemudian instrumen diujicobakan dengan jumlah responden 23. Perhitungan dilakukan menggunakan korelasi *product moment* untuk menguji validitas angket. Sedangkan untuk menguji validitas soal digunakan korelasi *point biserial*. Perhitungan tersebut dilakukan dengan bantuan Microsoft Excel.

1) Hasil Uji Validitas Angket

Pengujian validitas angket menggunakan metode korelasi product moment untuk mengetahui valid atau tidaknya setiap butir pernyataan pada angket. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, diambil contoh data hasil validitas butir 1 yang ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Angket Butir 1

Responden	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	4	68	272	16	4624
2	3	64	192	9	4096
3	4	80	320	16	6400
4	4	80	320	16	6400
5	4	61	244	16	3721
6	3	66	198	9	4356
7	3	69	207	9	4761
8	3	66	198	9	4356
9	4	71	284	16	5041
10	4	68	272	16	4624
11	4	66	264	16	4356
12	3	65	195	9	4225
13	4	61	244	16	3721

Responden	X	Y	XY	X ²	Y ²
14	4	63	252	16	3969
15	3	59	177	9	3481
16	3	65	195	9	4225
17	3	62	186	9	3844
18	4	73	292	16	5329
19	3	60	180	9	3600
20	4	70	280	16	4900
21	4	80	320	16	6400
22	4	74	296	16	5476
23	3	69	207	9	4761
Σ	82	1560	5595	298	106666

Berdasarkan data hasil uji butir 1 yang ditunjukkan pada Tabel 6, diperoleh nilai sebagai berikut:

$$\sum X = 82$$

$$\sum X^2 = 298$$

$$\sum Y = 1560$$

$$\sum Y^2 = 106666$$

$$\sum XY = 5595$$

$$n = 23$$

Nilai-nilai tersebut selanjutnya digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya dengan perhitungan korelasi product momen sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{(23 \times 5595) - (82 \times 1560)}{\sqrt{[23(298) - (82)^2][23(106666) - (1560)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{765}{\sqrt{2563340}} = \frac{765}{1601.043} = \mathbf{0.478} = r_{hitung}$$

Hasil dari perhitungan tersebut menyatakan bahwa butir 1 dianggap valid, karena nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%, yakni 0.431. Sehingga diperoleh hasil $0.478 > 0.431$.

Berdasarkan perhitungan secara menyeluruh, 20 butir pernyataan pada angket dinyatakan valid, sehingga semua butir pernyataan dalam angket dapat digunakan untuk penelitian. Hasil uji validitas angket secara umum dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 7. Hasil Validitas Angket

Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan	Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0.478	0.431	Valid	11	0.671	0.431	Valid
2	0.621	0.431	Valid	12	0.828	0.431	Valid
3	0.686	0.431	Valid	13	0.514	0.431	Valid
4	0.546	0.431	Valid	14	0.628	0.431	Valid
5	0.564	0.431	Valid	15	0.752	0.431	Valid
6	0.472	0.431	Valid	16	0.500	0.431	Valid
7	0.630	0.431	Valid	17	0.615	0.431	Valid
8	0.700	0.431	Valid	18	0.665	0.431	Valid
9	0.686	0.431	Valid	19	0.536	0.431	Valid
10	0.669	0.431	Valid	20	0.468	0.431	Valid

2) Hasil Uji Validitas Soal Tes

Pengujian validitas soal tes menggunakan metode yang sama dengan pengujian validitas angket, untuk mengetahui valid atau tidaknya setiap butir pertanyaan pada soal tes. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, diambil contoh data hasil validitas butir 1 yang ditunjukkan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Soal Tes Butir 1

Responden	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	1	30	30	1	900
2	1	25	25	1	625
3	1	24	24	1	576
4	1	9	9	1	81
5	0	26	0	0	676
6	1	30	30	1	900
7	1	21	21	1	441
8	1	26	26	1	676
9	1	25	25	1	625
10	0	22	0	0	484

Responden	X	Y	XY	X ²	Y ²
11	1	12	12	1	144
12	1	27	27	1	729
13	1	25	25	1	625
14	0	14	0	0	196
15	1	23	23	1	529
16	0	12	0	0	144
17	1	30	30	1	900
18	1	27	27	1	729
19	1	18	18	1	324
20	1	29	29	1	841
21	0	12	0	0	144
22	0	20	0	0	400
23	1	26	26	1	676
Σ	17	513	407	17	12365

Berdasarkan data hasil uji butir 1 yang ditunjukkan pada Tabel 8, diperoleh nilai sebagai berikut:

$$\sum X = 17$$

$$\sum X^2 = 17$$

$$\sum Y = 513$$

$$\sum Y^2 = 12365$$

$$\sum XY = 407$$

$$n = 23$$

Nilai-nilai tersebut selanjutnya digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya dengan perhitungan korelasi product momen sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{(23 \times 407) - (17 \times 513)}{\sqrt{[23(17) - (17)^2][23(12365) - (513)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{640}{\sqrt{2165052}} = \frac{640}{1471.412} = \mathbf{0.435} = r_{hitung}$$

Hasil dari perhitungan tersebut menyatakan bahwa butir 1 dianggap valid, karena nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%, yakni 0.431. Sehingga diperoleh hasil $0.435 > 0.431$.

Berdasarkan perhitungan secara menyeluruh, 30 butir pertanyaan pada lembar soal tes dinyatakan valid, sehingga semua butir pertanyaan dalam angket dapat digunakan untuk penelitian. Hasil uji validitas angket secara umum dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Soal Tes

Butir	Rhitung	Rtabel	Keterangan	Butir	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0.435	0.431	Valid	16	0.526	0.431	Valid
2	0.671	0.431	Valid	17	0.479	0.431	Valid
3	0.565	0.431	Valid	18	0.453	0.431	Valid
4	0.509	0.431	Valid	19	0.502	0.431	Valid
5	0.442	0.431	Valid	20	0.489	0.431	Valid
6	0.508	0.431	Valid	21	0.608	0.431	Valid
7	0.528	0.431	Valid	22	0.447	0.431	Valid
8	0.587	0.431	Valid	23	0.491	0.431	Valid
9	0.539	0.431	Valid	24	0.475	0.431	Valid
10	0.508	0.431	Valid	25	0.435	0.431	Valid
11	0.475	0.431	Valid	26	0.560	0.431	Valid
12	0.493	0.431	Valid	27	0.529	0.431	Valid
13	0.654	0.431	Valid	28	0.497	0.431	Valid
14	0.502	0.431	Valid	29	0.475	0.431	Valid
15	0.691	0.431	Valid	30	0.475	0.431	Valid

b. Hasil Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas digunakan untuk menguji reliabilitas angket dan soal tes. Perhitungan dilakukan menggunakan bantuan Microsoft Excel dengan Rumus Alpha Cronbach untuk angket dan KR-20 untuk soal tes. Setelah dilakukan perhitungan, diperoleh hasil berupa nilai r 0,908 untuk angket dan 0,903 untuk soal. Berdasarkan hasil tersebut, jika diinterpretasikan menurut tabel 5, dinyatakan bahwa angket motivasi dan lembar soal tes memiliki reliabilitas sangat tinggi.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian tindakan kelas cukup dengan mendeskripsikan data yang telah terkumpul tanpa melakukan generalisasi. Hasil dari suatu penelitian tindakan kelas tidak dapat digeneralisasikan ke kelas atau tempat lain. Data dalam penelitian tindakan kelas berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yaitu data tentang yang disajikan dalam bentuk skor nilai dan angka, sedangkan data kualitatif yaitu data yang berupa kalimat, kata, atau gambar.

Teknik analisis data hasil belajar digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2014: 29).

1. Analisis Angket Motivasi

Penghitungan skor angket motivasi siswa dilakukan menggunakan Skala Likert dengan menghitung jumlah skor setiap pernyataan dalam angket motivasi belajar siswa. Setelah menghitung jumlah skor motivasi belajar setiap siswa, kemudian menentukan kategori motivasi belajar siswa.

a. Kriteria Penilaian Angket

Penilaian angket motivasi diperoleh dari penjumlahan skor tiap butir pernyataan, dimana pada setiap butir pernyataan memiliki empat pilihan jawaban dengan masing-masing skor yang berbeda. Kriteria penilaian skor angket tersebut dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Kriteria Penilaian Angket

Keterangan	Skor
SS (Sangat Setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

b. Kategori motivasi belajar siswa

Setelah mengetahui jumlah skor angket secara keseluruhan, selanjutnya akan dikategorikan berdasarkan interval skor tertentu. Kategori motivasi belajar siswa tersebut ditunjukkan pada Tabel 11.

Tabel 11. Kategori Motivasi Belajar

Interval Skor	Kategori
$M_i + 1,5 \text{ SD}_i < X \leq M_i + 3 \text{ SD}_i$	Sangat tinggi
$M_i < X \leq M_i + 1,5 \text{ SD}_i$	Tinggi
$M_i - 1,5 \text{ SD}_i < X \leq M_i$	Rendah
$M_i - 3 \text{ SD}_i < X \leq M_i - 1,5 \text{ SD}_i$	Sangat Rendah

Perhitungan rata-rata ideal dan standar deviasi ideal menggunakan rumus sebagai berikut:

1) Rata-rata Ideal (M_i)

$$M_i = \frac{1}{2} (ST + SR)$$

Keterangan:

- M_i : rata-rata ideal
- ST: skor tertinggi (skor maksimal) ideal
- SR : skor terendah (skor minimal) ideal

2) Standar Deviasi (S_{di})

$$S_{di} = \frac{1}{6} (ST - SR)$$

Keterangan:

- S_{di} : standar deviasi ideal
- ST: skor tertinggi (skor maksimal) ideal
- SR : skor terendah (skor minimal) ideal

(Sumber: *Juknis Penyusunan Perangkat Penilaian* - Direktorat Pembinaan SMA, 2010: 60)

2. Analisis Butir Soal

Teknik analisis butir soal dilakukan secara kuantitatif dengan pendekatan secara klasik, yakni penelaahan soal melalui informasi dari jawaban peserta didik guna meningkatkan mutu butir soal yang bersangkutan dengan menggunakan teori tes klasik. Aspek yang perlu diperhatikan dalam analisis butir soal secara klasik adalah tingkat kesukaran butir, daya pembeda butir, dan penyebaran pilihan jawaban atau frekuensi jawaban pada setiap pilihan jawaban.

a. Tingkat Kesukaran (TK)

Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal yang dinyatakan dengan indeks proporsi berkisar antara 0,00 sampai dengan 1,00. Fungsi tingkat kesukaran butir soal dikaitkan dengan tujuan tes. Misalnya untuk keperluan ujian semester digunakan butir soal dengan tingkat kesukaran sedang, untuk seleksi tingkat kesukarannya tinggi/sukar, dan untuk keperluan diagnostik tingkat kesukarannya rendah/mudah. Untuk menghitung tingkat kesukaran soal obyektif (pilihan ganda) digunakan rumus seperti di bawah ini.

$$\text{Tingkat Kesukaran (TK)} = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab benar butir soal}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}}$$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus di atas, kemudian dikategorikan berdasarkan klasifikasi tingkat kesukaran soal yang ditunjukkan pada tabel 12.

Tabel 12. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal

Nilai Proporsi	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

(Sumber : *Panduan Analisis Butir Soal* – Direktorat Pembinaan SMA: 2008)

b. Daya Pembeda (DP)

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan antara siswa yang telah menguasai dan yang tidak/kurang/belum menguasai materi yang ditanyakan. Untuk mengetahui daya pembeda soal bentuk pilihan ganda adalah dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$DP = \frac{2 (BA - BB)}{N}$$

Keterangan:

- DP : daya pembeda soal
- BA : jumlah jawaban benar pada kelompok atas
- BB : jumlah jawaban benar pada kelompok bawah
- N : jumlah siswa yang mengerjakan tes

Dari hasil perhitungan daya pembeda menggunakan rumus di atas, kemudian diklasifikasikan berdasarkan kategori yang ditunjukkan pada tabel 13.

Tabel 13. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Nilai Proporsi	Kategori
0,40 – 1,00	soal diterima baik
0,30 – 0,39	soal diterima dengan perbaikan
0,20 – 0,29	soal diperbaiki
0,19 – 0,00	soal tidak dipakai/dibuang

(Sumber : *Panduan Analisis Butir Soal* – Direktorat Pembinaan SMA: 2008)

c. Penyebaran Pilihan Jawaban

Penyebaran pilihan jawaban dimaksudkan untuk mengetahui berfungsi tidaknya jawaban yang tersedia. Suatu pilihan jawaban (pengecoh) dapat dikatakan berfungsi apabila:

- 1) Paling tidak dipilih oleh 5 % peserta tes/siswa,
- 2) Lebih banyak dipilih oleh kelompok siswa yang belum paham materi.

3. Analisis Data Hasil Belajar

Teknik analisis data hasil belajar yang digunakan adalah dengan statistik deskriptif menggunakan menggunakan mean, modus, median, dan perhitungan persentase.

a. Modus

Modus merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sedang populer (yang sedang menjadi mode) atau nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut (Sugiyono, 2007: 47).

b. Median

Median adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya dari yang terbesar sampai yang terkecil (Sugiyono, 2007:48).

c. *Mean* (Rata-rata)

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rata-rata ini didapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu, kemudian dibagi oleh jumlah individu yang ada pada kelompok tersebut.

$$Me = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

- Me = *Mean* (rata-rata)
- $\sum Xi$ = Jumlah nilai X dari i sampai n
- n = Jumlah individu

(Sugiyono, 2007: 49)

d. Perhitungan Persentase Ketercapaian KKM Kelas

Untuk mengetahui persentase jumlah siswa yang mencapai KKM dalam satu kelas, digunakan analisis data dengan perhitungan persentase ketercapaian KKM kelas.

Rumus:

$$\frac{\text{Jumlah Siswa yang mendapat nilai} \geq \text{KKM}}{\text{Jumlah Siswa yang mengikuti Tes}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas mengenai implementasi metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada mata pelajaran Desain Multimedia ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap pendahuluan dan tahap pelaksanaan tindakan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, dilakukan dalam dua siklus, dimana pada setiap siklus terdapat empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dalam pelaksanaannya, peneliti bertindak sebagai pengamat. Prosedur pelaksanaan penelitian pada setiap tahap dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Pendahuluan

Tahap pendahuluan merupakan tahap awal yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi atau gambaran umum tentang kondisi kelas dan menemukan masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Informasi tersebut diperoleh melalui diskusi dengan guru pengampu mata pelajaran Desain Multimedia. Selain informasi mengenai kondisi kelas, diskusi juga dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua siklus, dalam setiap siklus terdapat empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a. Siklus I

1) Perencanaan

Perencanaan adalah tahap yang dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil yang diperoleh pada tahap pendahuluan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan meliputi:

a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dibuat oleh peneliti dengan menyesuaikan metode yang digunakan, yaitu metode kooperatif tipe *Jigsaw*. Penyusunan RPP juga disesuaikan kompetensi dasar yang diambil pada mata pelajaran Desain Multimedia. Penyusunan RPP dibuat per siklus, dimana dalam satu siklus terdapat dua kali pertemuan, sehingga dalam satu RPP mencakup rencana pembelajaran untuk dua kali pertemuan. RPP yang telah dibuat kemudian dikonsultasikan terlebih dahulu kepada guru pengampu mata pelajaran. Setelah disetujui, maka RPP dapat digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. RPP yang digunakan dapat dilihat pada lampiran.

b) Menyiapkan materi berupa *hand-out* yang dibagikan kepada siswa.

Materi berupa *hand-out* dipersiapkan untuk sumber belajar siswa disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat. Materi yang digunakan diambil dari buku digital Desain Multimedia 1 untuk SMK/MAK Kelas X1 (dapat diunduh melalui https://bsd.pendidikan.id/data/2013/kelas_11smk/Kelas_11_SMK_Desain_Multimedia_1.pdf).

c) Menyusun angket motivasi untuk mengetahui motivasi belajar siswa.

Angket motivasi digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *Jigsaw*, dengan kisi-kisi yang dapat dilihat pada Bab III. Dalam angket ini terdapat 20 butir pernyataan positif dan negatif, yang sebelumnya telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing, guru pengampu mata pelajaran, dan dosen ahli sebagai validator.

d) Menyusun soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Soal tes yang digunakan berbentuk soal objektif (pilihan ganda) yang terdiri dari 30 butir soal/ pertanyaan dengan lima pilihan jawaban disesuaikan dengan kompetensi dasar dan materi yang dipelajari. Tes yang dilakukan berupa *pre-test* dan *post-test* dengan soal yang sama. Soal tes ini terlebih dahulu dikonsultasikan kepada guru pengampu mata pelajaran.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan yang dilakukan menyesuaikan dengan apa yang sudah direncanakan pada tahap sebelumnya. Guru pengampu mata pelajaran Desain Multimedia membantu peneliti dalam melaksanakan proses penelitian selama pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat dengan menerapkan metode pembelajar kooperatif tipe *Jigsaw*.

Kegiatan pendahuluan pembelajaran dibuka dengan salam, dan guru menunjuk salah satu siswa untuk berdoa. Setelah kelas terkondisikan, guru menyampaikan KD, materi, dan tujuan pembelajaran pada tiap pertemuan. Kemudian dilanjutkan dengan pengecekan presensi siswa. Pada siklus ini

(pertemuan pertama), siswa diberi soal *pre-test* dan angket motivasi untuk mengukur kemampuan dan motivasi siswa sebelum diberikan materi dan juga diterapkannya metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Memasuki kegiatan inti, guru menjelaskan tentang metode pembelajaran yang akan diterapkan, yaitu metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Setelah semua siswa paham, guru melakukan pembagian kelompok belajar (awal) secara heterogen dan membagikan materi berupa *hand-out* sesuai dengan materi yang dipelajari pada pertemuan tersebut. Satu kelas dibagi menjadi lima kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Setiap anggota dalam kelompok awal, bertanggungjawab dengan sub-bab/ sub-materi yang berbeda satu sama lain.

Berdasarkan sub-bab/ sub-materi yang sama, dilakukan kembali pengelompokan yang disebut dengan kelompok *expert*. Dalam kelompok *expert* tersebut berlangsung diskusi untuk mempelajari materi yang telah ditentukan dalam waktu kurang lebih 20 menit. Setelah diskusi kelompok *expert* berakhir, guru membimbing siswa untuk kembali ke kelompok awal, dan meminta masing-masing anggota untuk menjelaskan materi yang telah dipelajari sebelumnya (bersama kelompok *expert*) kepada anggota lainnya secara bergantian. Masing-masing kelompok kemudian mempresentasikan/ menjelaskan secara singkat apa yang telah dipelajari. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa dan menambahkan apabila ada materi yang kurang.

Sebagai kegiatan penutup, siswa bersama guru melakukan evaluasi berupa diskusi kelas/ tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari. Pada siklus ini, evaluasi berupa *post-test* dan penilaian angket motivasi dilakukan pada pertemuan kedua untuk mengukur motivasi dan hasil belajar setelah menerima

materi dan diterapkannya metode pembelajaran *Jigsaw*. Setelah itu guru bersama siswa menyampaikan kesimpulan pembelajaran, lalu ditutup dengan salam dan doa.

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti dibantu oleh teman kelas dalam mengamati dan mencatat bentuk kegiatan yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui dan melihat secara langsung proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, serta memastikan apakah keterlaksanaannya sudah sesuai dengan langkah-langkah dari metode yang digunakan. Dalam mendokumentasikan pengamatan, peneliti menggunakan lembar pengamatan untuk mempermudah untuk mencatat kegiatan-kegiatan yang berlangsung. Selain itu, peneliti juga mendokumentasikan kegiatan berupa foto menggunakan *handphone*. Segala bentuk dokumentasi pembelajaran dapat dilihat pada lampiran.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada siklus I. Hasil dari tahap sebelumnya (pengamatan) digunakan sebagai bahan untuk melakukan refleksi. Setelah ditemukan kekurangan pada proses pembelajaran siklus I, maka digunakan sebagai acuan untuk perencanaan siklus II.

b. Siklus II

1) Perencanaan

Perencanaan pada siklus II dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang masih ada pada pembelajaran siklus I. Perencanaan pada siklus II hampir sama dengan yang dilakukan pada siklus I, mulai dari membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sampai dengan menyiapkan materi/ *hand-out*. Pada siklus II ini, sebagai alat evaluasi, peneliti menggunakan angket dan soal yang sama seperti pada siklus I. Hasil dari evaluasi pada siklus II akan dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus I.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II juga hampir sama seperti siklus I. Kegiatan pendahuluan pembelajaran seperti biasa, dibuka dengan salam, dan guru menunjuk salah satu siswa untuk berdoa. Setelah kelas terkondisikan, guru menyampaikan KD, materi, dan tujuan pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan pengecekan presensi siswa. Di pertemuan pertama pada siklus II, siswa tidak lagi diberi soal pre-test dan angket motivasi sebelum pembelajaran berlangsung dan langsung. Pre-test hanya dilakukan pada siklus I pertemuan pertama.

Memasuki kegiatan inti, guru membimbing siswa untuk kembali membentuk kelompok seperti yang telah dibagi pada siklus I dan membagikan materi berupa *hand-out* sesuai dengan materi yang dipelajari pada pertemuan tersebut. Pembelajaran berlangsung sama seperti yang dijelaskan pada siklus I dengan kegiatan tambahan berupa pemutaran film-film pendek sebagai

pendukung materi dan agar siswa lebih mudah memahami peerapan materi serta tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan penutup juga dilakukan seperti pada siklus I, siswa bersama guru melakukan evaluasi berupa diskusi kelas/ tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari. Evaluasi berupa post-test dan penilaian angket motivasi juga dilakukan pada pertemuan kedua untuk mengukur motivasi dan hasil belajar setelah merima materi dan diterapkanya metode pembelajaran *Jigsaw*. Setelah itu guru besama siswa menyampaikan kesimpulan pembelajaran, lalu ditutup dengan salam dan doa.

3) Pengamatan

Pengamatan pada siklus II sama seperti yang dilakukan pada siklus I. Peneliti dibantu oleh teman kelas dalam mengamati dan mencatat bentuk kegiatan yang dilakukan selama kegiatan pemberlajaran berlangsung. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui dan melihat secara langsung proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, serta memastikan apakah keterlaksanaannya sudah sesuai dengan langkah-langkah dari metode yang digunakan. Dalam mendokumentasikan pengamatan, peneliti menggunakan lembar pengamatan untuk mempermudah untuk mencatat kegiatan-kegiatan yang berlangsung. Selain itu, peneliti juga mendokumentasikan kegiatan berupa foto menggunakan handphone. Segala bentuk dokumentasi pembelajaran dapat dilihat pada lampiran.

4) Refleksi

Refleksi pada siklus II dilakukan dengan melihat peningkatan dari hasil data yang diperoleh jika dibandingkan dengan hasil pada siklus I. Setelah mengetahui adanya peningkatan dari nilai tiap siklus, dan sudah sesuai dengan tujuan peneliti, maka penelitian hanya dilakukan sampai pada siklus II. Data yang diperoleh kemudian dijadikan sebagai data akhir dari penelitian.

B. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 2 Sewon unit 1, yang berlokasi di Jalan Parangtritis KM. 07, Timbulharjo, Sewon, Bantul, 55188, Yogyakarta. Sesuai prosedur penelitian, sebelum pelaksanaan tindakan, dilakukan tahap pendahuluan berupa observasi dan diskusi dengan guru pengampu mata pelajaran Desain Multimedia, yaitu Rifatuliha Afiana, S. Pd. Dari observasi yang dilakukan didapatkan data hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1 pada mata pelajaran Desain Multimedia, yakni beberapa siswa mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sehingga dikatakan tidak tuntas. Selain itu, dalam mengelola proses pembelajaran di kelas, masih sering dijumpai cara guru mengajar dengan metode ceramah, memberikan presentasi materi dan siswa diminta untuk mencatat. Dari hal tersebut, dapat dikatakan bahwa pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher centered*), karena semua materi disampaikan oleh guru kepada siswa. Guru belum menerapkan metode yang bervariasi sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif.

Data hasil belajar siswa diambil dari nilai ulangan harian yang dilakukan oleh guru yang secara lengkap dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan data

tersebut, dari 23 siswa, sebanyak 8 siswa dikatakan tidak tuntas, dengan nilai rata-rata kelas adalah 77.70. Nilai KKM untuk mata pelajaran tersebut adalah 75. Data ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 14. Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No.	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Tuntas	15	65%
2.	Tidak Tuntas	8	35%
Jumlah		23	100%

Berdasarkan data pada tabel 12, dapat diketahui bahwa sebanyak 35% siswa tidak memenuhi KKM, sehingga dikatakan tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar dari beberapa siswa masih rendah.

Kondisi belajar mengajar yang belum berlangsung secara optimal menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa karena kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti berusaha meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa XI Multimed 1 pada mata pelajaran Desain Multimedia dibantu oleh guru pengampu mata pelajaran tersebut. Berikut adalah penjabaran hasil penelitian yang diperoleh:

1. Proses Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode kooperatif *jigsaw* dilakukan setiap hari Jum'at, mulai tanggal 3 sampai dengan 24 November 2017. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdapat dua kali pertemuan. Pembelajaran berlangsung selama 2x45 menit untuk satu kali pertemuan. Keterlaksanaan kegiatan pembelajaran diamati oleh peneliti dengan menggunakan lembar pengamatan untuk mempermudah dalam mendokumentasikan proses pembelajaran yang secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, pembelajaran dengan menerapkan metode kooperatif tipe *jigsaw* ini secara umum sudah dapat terlaksana dengan baik, meskipun masih terdapat beberapa kekurangan. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan dan sebelum memasuki materi dan penerapan metode, siswa terlebih dahulu diberi *pre-test* berupa angket dan soal tes untuk mengukur motivasi, kesiapan dan kemampuan belajar siswa sebelum diterapkan metode. Hasil yang diperoleh dari *pre-test*, menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki kesiapan belajar sehingga hasil belajar tidak dapat mencapai KKM. Beberapa siswa juga terlihat memiliki motivasi yang rendah pada mata pelajaran Desain Multimedia.

Pada siklus pertama, siswa juga nampak belum dapat beradaptasi dengan metode baru yang diterapkan, sebagai contoh guru harus mengulang beberapa penjelasan terkait pelaksanaan pembelajaran dengan metode kooperatif *jigsaw*, karena siswa masih belum dapat memahami bagaimana pembelajaran akan berlangsung. Selain itu, suasana kelas menjadi sedikit gaduh saat siswa diminta berkelompok sesuai dengan yang telah ditentukan guru. Beberapa siswa kurang fokus dan masih pasif pada saat diskusi kelompok berlangsung. Selama diskusi berlangsung, guru sesekali memantau jalannya diskusi siswa. Setelah kegiatan diskusi kelompok, guru meminta siswa mempresentasikan hasil yang diperoleh. Siswa pun menyampaikan materi dengan cukup baik. Selama presentasi, guru memberi beberapa penjelasan tambahan dan melakukan tanya-jawab untuk menkonfirmasi pemahaman siswa. Pada akhir siklus, yakni pertemuan kedua, siswa diberi *post-test* untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa dan

mengetahui adanya peningkatan motivasi siswa setelah diterapkannya metode koopeatif *jigsaw*. Beberapa siswa mengalami peningkatan, namun juga tidak sedikit yang masih belum mencapai kriteria ketuntasan. Motivasi belajar siswa pun sudah mulai meningkat namun masih perlu ditingkatkan lagi.

Berbeda dengan siklus sebelumnya, pada siklus kedua, siswa sudah dapat beradaptasi, tanpa penjelasan rinci dari guru terkait pelaksanaan pembelajaran dengan metode kooperatif *jigsaw*, nampak kegaduhan berkurang ketika siswa berkelompok dengan kelompok yang sama seperti siklus sebelumnya. Beberapa siswa sudah mulai aktif berdiskusi dengan kelompok masing-masing. Guru juga tetap memantau jalannya diskusi siswa, memastikan siswa melakukan diskusi dengan baik. Guru juga menegur siswa apabila ada siswa yang terlihat fokus dengan kegiatan lain. Sama seperti pada siklus sebelumnya, setelah kegiatan diskusi kelompok, guru kembali meminta siswa mempresentasikan hasil yang diperoleh diselingi beberapa penjelasan tambahan dan melakukan tanya-jawab untuk menkonfirmasi pemahaman siswa. Pada akhir siklus, yakni pertemuan keempat, siswa kembali diberi *post-test* untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa dan mengetahui adanya peningkatan motivasi siswa dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hasil dari siklus ini, hampir seluruh siswa mengalami peningkatan, baik dalam hasil belajar maupun motivasi, sehingga hasil tersebut menjadi hasil akhir dari penelitian ini.

2. Motivasi Belajar Siswa

Penelitian ini dilakukan salah satunya bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI Multimedia 1, SMK Negeri 2 Sewon terhadap mata pelajaran Desain Multimedia. Data motivasi belajar siswa diperoleh melalui angket motivasi yang diberikan kepada siswa. Dari data motivasi belajar siswa yang diperoleh tersebut selanjutnya dikategorikan berdasarkan kriteria tertentu. Untuk menentukan kategori tersebut, terlebih dahulu harus mengetahui rata-rata ideal dan standar deviasi ideal. Kategori tinggi rendahnya motivasi belajar ditentukan berdasarkan skor ideal angket motivasi belajar dengan 20 butir pernyataan dan setiap pertanyaan memiliki pilihan skor 1 sampai 4. Berikut perhitungan untuk menentukan kategori kecenderungan tinggi rendahnya skor motivasi belajar siswa:

$$\text{Skor Tertinggi Ideal (ST)} = 20 \times 4 = 80$$

$$\text{Skor terendah ideal (SR)} = 20 \times 1 = 20$$

$$\text{Rata-rata ideal (Mi)} = \frac{1}{2} (ST+SR) = \frac{1}{2} (80+20) = \mathbf{50}$$

$$\text{Standar deviasi ideal (Sdi)} = \frac{1}{6} (ST-SR) = \frac{1}{6} (80-20) = \mathbf{10}$$

Dari hasil perhitungan di atas, selanjutnya ditentukan kategori tingkat motivasi siswa dengan interval skor yang ditunjukkan pada tabel 13.

Tabel 15. Kategori Motivasi Belajar Siswa

Interval Skor	Kategori
$Mi + 1,5 SDi < X \leq Mi + 3 SDi = 65 < X \leq 80$	Sangat tinggi
$Mi < X \leq Mi + 1,5 SDi = 50 < X \leq 65$	Tinggi
$Mi - 1,5 SDi < X \leq Mi = 35 < X \leq 50$	Rendah
$Mi - 3 SDi < X \leq Mi - 1,5 SDi = 30 < X \leq 35$	Sangat Rendah

Berdasarkan kategori yang ditunjukkan pada tabel 13, maka dapat diketahui tingkat motivasi belajar siswa berdasarkan hasil data yang diperoleh melalui angket motivasi sebagai berikut:

a. Pra-Siklus

Data motivasi siswa sebelum tindakan diperoleh dari angket motivasi yang dibagikan di awal pertemuan sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode kooperatif *jigsaw*. Secara ringkas, data motivasi belajar siswa ditunjukkan pada tabel 14.

Tabel 16. Data Motivasi Belajar Siswa (Pra-Siklus)

No.	Kategori	Skor
1.	Skor Minimal	37
2.	Skor Maksimal	74
3.	Rata-rata	56.9

Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa pada tahap ini, dari data motivasi belajar siswa yang diperoleh selanjutnya dikategorikan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya berdasarkan interval skor tertentu. Tingkat motivasi tersebut dapat dilihat pada tabel 15.

Tabel 17. Tingkat Motivasi Belajar Siswa (Pra-Siklus)

No.	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat tinggi	$65 < X \leq 80$	3	13%
2.	Tinggi	$50 < X \leq 65$	11	48%
3.	Rendah	$35 < X \leq 50$	9	39%
4.	Sangat Rendah	$30 < X \leq 35$	0	0%
JUMLAH			23	100%

Berdasarkan data pada tabel 15, menunjukkan bahwa hanya sebanyak 13% atau sejumlah 3 siswa memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi. Kemudian sebanyak 48% atau 11 siswa memiliki motivasi yang tinggi, dan sisanya 39% atau 9 siswa masih memiliki motivasi yang rendah.

b. Siklus I

Data motivasi siswa setelah dilakukan upaya peningkatan dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif *jigsaw*, diperoleh dari angket motivasi yang dibagikan di akhir pertemuan pada Siklus I. Data motivasi tersebut secara ringkas ditunjukkan pada tabel 15.

Tabel 18. Data Motivasi Belajar Siswa (Siklus I)

No.	Kategori	Skor
1.	Skor Minimal	55
2.	Skor Maksimal	76
3.	Rata-rata	64

Dari data yang diperoleh, selanjutnya ditentukan tingkat motivasi belajar siswa sesuai kategori berdasarkan interval skor tertentu. Tingkat motivasi belajar siswa pada Siklus I dapat dilihat pada tabel 17.

Tabel 19. Tingkat Motivasi Belajar Siswa (Siklus I)

No.	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat tinggi	$65 < X \leq 80$	8	35%
2.	Tinggi	$50 < X \leq 65$	15	65%
3.	Rendah	$35 < X \leq 50$	0	0%
4.	Sangat Rendah	$30 < X \leq 35$	0	0%
JUMLAH			23	100%

Berdasarkan data pada tabel 15, menunjukkan adanya peningkatan bahwa sebanyak 35% atau sejumlah 8 siswa memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi dan 48% atau 11 siswa memiliki motivasi yang tinggi. Dari hasil yang diperoleh tersebut, siswa yang memiliki motivasi sangat tinggi masih tergolong sedikit, sehingga perlu ditingkatkan lagi.

c. Siklus II

Data motivasi siswa yang merupakan hasil akhir penelitian diperoleh dari angket motivasi yang dibagikan di akhir pertemuan pada Siklus II yang secara ringkas ditunjukkan pada tabel 18.

Tabel 20. Data Motivasi Belajar Siswa (Siklus II)

No.	Kategori	Skor
1.	Skor Minimal	55
2.	Skor Maksimal	76
3.	Rata-rata	64

Data motivasi belajar siswa pada siklus II ini kemudian dikategorikan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan berdasarkan interval skor tertentu untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa pada siklus ini. Data tingkat motivasi tersebut ditunjukkan pada tabel 19.

Tabel 21. Tingkat Motivasi Belajar Siswa (Siklus II)

No.	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat tinggi	$65 < X \leq 80$	14	61%
2.	Tinggi	$50 < X \leq 65$	9	39%
3.	Rendah	$35 < X \leq 50$	0	0%
4.	Sangat Rendah	$30 < X \leq 35$	0	0%
JUMLAH			23	100%

Berdasarkan data pada tabel 16, menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan bahwa sebanyak 61% atau sejumlah 16 siswa memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi dan 39% atau 9 siswa memiliki motivasi yang tinggi. Hasil tersebut merupakan hasil akhir penelitian mengenai motivasi belajar siswa. Data motivasi belajar siswa pada setiap siklus secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

3. Hasil Analisis Butir Soal

Analisis butir soal dilakukan untuk mengkaji dan menelaah setiap butir soal guna meningkatkan mutu butir soal yang bersangkutan. Perhitungan dilakukan menggunakan bantuan Microsoft Excel. Setelah dilakukan perhitungan, diperoleh hasil analisis yang dijelaskan sebagai berikut.

a. Tingkat Kesukaran Soal (TK)

Tingkat kesukaran soal yang diperoleh setelah dilakukan analisis dan perhitungan menggunakan rumus seperti yang tertera pada BAB III, secara singkat ditunjukkan pada tabel 22.

Tabel 22. Tingkat Kesukaran Soal

No.	Kategori	Jumlah Soal
1.	Mudah	21
2.	Sedang	8
3.	Sukar	1
JUMLAH		30

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa sebagian besar soal memiliki tingkat kesukaran yang rendah/mudah. Hal tersebut menunjukkan bahwa soal yang digunakan sudah sesuai dengan fungsinya, yakni untuk keperluan diagnostik digunakan butir soal yang memiliki tingkat kesukaran rendah/mudah. Hasil analisis tingkat kesukaran butir soal secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

b. Daya Pembeda Soal (DP)

Hasil analisis daya pembeda soal yang diperoleh setelah dilakukan perhitungan, secara singkat ditunjukkan pada tabel 23.

Tabel 23. Daya Pembeda Soal

No.	Kategori	Jumlah Soal
1.	Diterima	14
2.	Diterima & diperbaiki	9
3.	Dipebaiki	7
4.	Dibuang	0
JUMLAH		30

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa tidak ada soal yang harus dibuang, dan ada beberapa soal yang harus diperbaiki. Hasil analisis tingkat daya pembeda soal secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

c. Penyebaran Pilihan Jawaban

Suatu pilihan jawaban (pengecoh) dapat dikatakan berfungsi apabila paling tidak dipilih oleh 5 % peserta tes/siswa dari total 23 siswa. Dengan kata lain, setidaknya jawaban tersebut dipilih oleh dua atau lebih siswa. Adapun jawaban-jawaban pengecoh yang berfungsi ditemukan pada beberapa butir soal ditunjukkan pada tabel 24.

Tabel 24. Pilihan Jawaban (Pengecoh)

Butir	Jawaban Pengecoh	Butir	Jawaban Pengecoh	Butir	Jawaban Pengecoh
1	E	11	B	21	-
2	D	12	A	22	-
3	A dan D	13	-	23	A dan E
4	C	14	-	24	-
5	E	15	-	25	-
6	-	16	-	26	-
7	-	17	C	27	A
8	D	18	E	28	-
9	-	19	-	29	-
10	-	20	A dan E	30	-

4. Hasil Belajar Siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1, SMK Negeri 2 Sewon pada mata pelajaran Desain Multimedia juga merupakan salah satu tujuan penelitian ini. Data hasil belajar siswa diperoleh melalui lembar soal tes yang diberikan kepada siswa, mulai dari *pre-test* dan *post-test* pada setiap siklus. Dari data hasil belajar siswa tersebut selanjutnya dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Untuk menentukan kategori tersebut, diketahui bahwa KKM pada mata pelajaran Desain Multimedia adalah 75. Berikut adalah data hasil belajar dan data ketuntasan siswa:

a. Pre-Test

Pre-test diberikan di awal pertemuan sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode kooperatif *jigsaw* untuk mengetahui kesiapan belajar siswa dan mengukur kemampuan awal siswa. Data hasil belajar siswa dari *pre-test* ditunjukkan pada tabel 20.

Tabel 25. Data Hasil Belajar Siswa (Pre-Test)

No.	Interval Nilai	Frekuensi
1.	$X < 55$	10
2.	$55 \leq X < 65$	12
3.	$65 \leq X < 75$	1
4.	$75 \leq X < 85$	0
5.	$85 \leq X < 95$	0
6.	$95 \leq X < 100$	0
JUMLAH		23
Nilai Terendah		33
Nilai Tertinggi		67
Modus		57
Median		57
Rata-rata		54.1

Dari data hasil belajar yang diperoleh tersebut, kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Data ketuntasan hasil belajar siswa ditunjukkan pada tabel 21.

Tabel 26. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Pre-Test)

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Tuntas	0	0%
2.	Tidak Tuntas	23	100%
JUMLAH		23	100%

Berdasarkan data pada tabel 21, menunjukkan bahwa 100% siswa, artinya tidak ada satu pun siswa yang dapat mencapai KKM. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa siswa tidak memiliki kesiapan belajar dan kemampuan awal siswa masih rendah.

b. Siklus I

Ketidaktuntasan seluruh siswa pada saat diberikan *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih rendah, sehingga upaya peningkatan hasil belajar sangat diperlukan. Oleh karena itu, diterapkannya metode pembelajaran kooperatif *jigsaw* digunakan sebagai upaya untuk meingkatkan hasil belajar siswa. *Post-test* diberikan di akhir pertemuan pada Siklus I untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menerima materi dan diterapkannya metode baru. Data hasil belajar siswa pada Siklus I ditunjukkan pada tabel 22.

Tabel 27. Data Hasil Belajar Siswa (Siklus I)

No.	Interval Nilai	Frekuensi
1.	$X < 55$	1
2.	$55 \leq X < 65$	3
3.	$65 \leq X < 75$	6
4.	$75 \leq X < 85$	13
5.	$85 \leq X < 95$	0
6.	$95 \leq X < 100$	0
JUMLAH		23
Nilai Terendah		47
Nilai Tertinggi		83
Modus		80
Median		77
Rata-rata		72.8

Dari data hasil belajar yang diperoleh tersebut, kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM yang ditunjukkan pada tabel 23.

Tabel 28. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Siklus I)

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Tuntas	13	57%
2.	Tidak Tuntas	10	43%
JUMLAH		23	100%

Berdasarkan data pada tabel 23, menunjukkan adanya peningkatan bahwa sebanyak 57% atau sejumlah 13 siswa tuntas, artinya beberapa siswa sudah dapat mencapai KKM, sisanya sebanyak 43% atau 10 siswa masih di bawah KKM. Hal tersebut bisa disebabkan oleh suasana pembelajaran yang masih kurang kondusif, selain itu beberapa siswa masih belum bisa beradaptasi dengan metode yang diterapkan. Dari hasil yang diperoleh tersebut, siswa yang tidak dapat mencapai KKM masih tergolong banyak, sehingga perlu ditingkatkan lagi.

c. Siklus II

Pada siklus II ini, *post-test* diberikan di akhir pertemuan untuk mengukur hasil belajar siswa yang nantinya digunakan sebagai hasil akhir penelitian. Hasil dari *post-test* pada Siklus II selanjutnya dibandingkan dengan data-data pada siklus sebelumnya untuk mengetahui peningkatan yang dialami oleh siswa. Data hasil belajar siswa pada Siklus II ditunjukkan pada tabel 24.

Tabel 29. Data Hasil Belajar Siswa (Siklus II)

No.	Interval Nilai	Frekuensi
1.	$X < 55$	1
2.	$55 \leq X < 65$	3
3.	$65 \leq X < 75$	6
4.	$75 \leq X < 85$	13
5.	$85 \leq X < 95$	0
6.	$95 \leq X < 100$	0
JUMLAH		23
Nilai Terendah		47
Nilai Tertinggi		83
Modus		80
Median		77
Rata-rata		72.8

Dari data hasil belajar yang diperoleh tersebut, kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM yang ditunjukkan pada tabel 25.

Tabel 30. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Siklus II)

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Tuntas	21	91%
2.	Tidak Tuntas	2	9%
JUMLAH		23	100%

Berdasarkan data pada tabel 21, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, yakni sebanyak 91% atau sejumlah 21 siswa tuntas, artinya hampir seluruh siswa sudah dapat mencapai KKM, sisanya hanya sebanyak 9% atau 2 siswa masih di bawah KKM. Suasana pembelajaran yang semakin kondusif sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, pada siklus ini sebagian siswa sudah mampu beradaptasi dengan baik dan juga aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga dapat menunjukkan hasil belajar yang baik pula. Data hasil belajar tersebut dijadikan sebagai hasil akhir penelitian mengenai hasil belajar siswa. Data hasil belajar siswa pada setiap siklus secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

5. Hasil Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada setiap siklus. Hasil dari tahap pengamatan digunakan sebagai bahan untuk melakukan refleksi. Hasil refleksi penelitian pada setiap siklus dijelaskan sebagai berikut:

a. Siklus I

- 1) Siswa masih belum dapat beradaptasi dengan metode baru yang diterapkan.
- 2) Guru harus mengulang beberapa penjelasan terkait pelaksanaan pembelajaran dengan metode kooperatif *jigsaw*.
- 3) Suasana kelas menjadi gaduh saat siswa diminta berkelompok sesuai dengan yang telah ditentukan guru.
- 4) Beberapa siswa kurang fokus dan masih pasif saat diskusi kelompok berlangsung.

- 5) Guru sesekali memantau jalannya diskusi siswa, tapi terkadang sibuk mengerjakan hal lain.
- 6) Motivasi dan hasil belajar siswa sudah mulai meningkat namun masih perlu ditingkatkan lagi.

b. Siklus II

- 1) Siswa sudah dapat beradaptasi dengan metode kooperatif *jigsaw*.
- 2) Suasana gaduh berkurang ketika siswa berkelompok dengan kelompok yang sama seperti siklus sebelumnya.
- 3) Beberapa siswa sudah mulai aktif berdiskusi dengan kelompok masing-masing.
- 4) Guru tetap memantau jalannya diskusi siswa, memastikan siswa melakukan diskusi dengan baik.
- 5) Guru juga menegur siswa apabila ada siswa yang terlihat fokus dengan kegiatan lain.
- 6) Hampir seluruh siswa mengalami peningkatan, baik dalam hasil belajar maupun motivasi, sehingga hasil tersebut menjadi hasil akhir dari penelitian ini.

Dari hasil refleksi tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher centered*). Artinya guru tidak lagi mendominasi pembelajaran di kelas. Guru lebih berfokus dalam memantau aktivitas siswa, memberikan perhatian, arahan atau bimbingan. Guru juga tetap memastikan apakah materi yang dipelajari dapat diterima dengan baik oleh siswa dengan melakukan tanya-jawab dan menambahkan apabila ada yang kurang.

Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, dari siklus I ke siklus II, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Adapun kekurangan yang masih ditemukan pada pelaksanaan penelitian ini antara lain, masih sulitnya mengkondisikan kelas agar berjalan dengan kondusif dan fokus, serta tidak menimbulkan kegaduhan. Selain itu, masih ada beberapa siswa yang cenderung kurang aktif dan tidak fokus dalam mempelajari materi yang diberikan pada saat diskusi kelompok. Namun, adanya kekurangan tersebut tidak membuat penelitian ini gagal karena tujuan penelitian ini telah tercapai dengan meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa.

C. Pembahasan

1. Pelaksanaan Proses Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran meskipun masih terdapat beberapa kekurangan, namun secara umum dapat dikatakan bahwa pembelajaran dapat terlaksana dengan baik sesuai RPP yang telah dibuat sebelumnya. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode kooperatif *jigsaw* dilakukan sebanyak empat kali pertemuan.

Pada siklus pertama, terdapat beberapa kendala saat melaksanakan pembelajaran dengan metode *Jigsaw*. Siswa belum dapat beradaptasi dengan metode baru yang diterapkan, juga suasana kelas yang sedikit gaduh saat siswa berkelompok. Beberapa siswa kurang fokus atau sibuk sendiri dengan kegiatan lain dan masih pasif pada saat diskusi kelompok berlangsung.

Pembelajaran pada siklus kedua, siswa sudah dapat beradaptasi, kegaduhan berkurang ketika siswa berkelompok, serta beberapa siswa sudah mulai aktif berdiskusi dengan kelompok masing-masing. Guru juga tetap memantau jalannya diskusi siswa, memastikan siswa melakukan diskusi dengan baik. Guru juga menegur siswa apabila ada siswa yang terlihat fokus dengan kegiatan lain.

2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

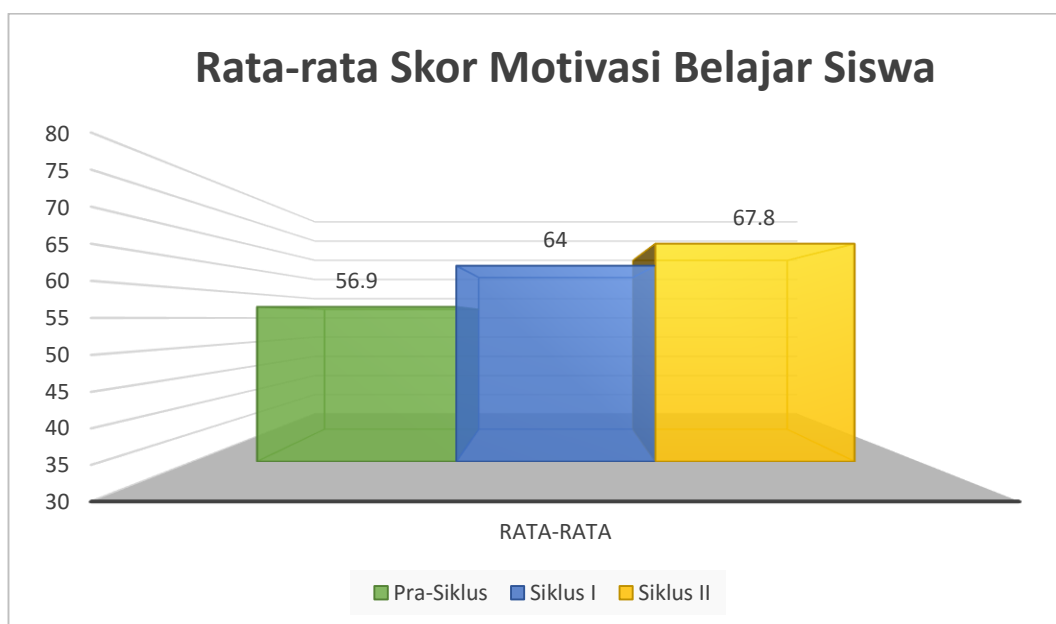
Hasil akhir dari penelitian ini, menunjukkan adanya perubahan positif terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data setiap siklus, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dengan kata lain, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan diterapkannya metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran Desain Multimedia di kelas XI Multimedia I, SMK Negeri 2 Sewon. Dari penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil akhir pada Siklus II bahwa dari 23 siswa, sebanyak 61% siswa memiliki motivasi yang sangat tinggi, dengan skor terendah yang diperoleh dari angket motivasi siswa adalah 59, skor tertinggi adalah 80, dan rata-rata 67,8. Jika dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus sebelumnya, jelas terlihat adanya peningkatan. Dari hasil yang diperoleh pada pra-siklus hanya 13% yang memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi, dan sebanyak 9% siswa motivasinya masih rendah, dengan skor terendah adalah 37, skor tertinggi 74, dan rata-rata 56.9. Kemudian pada siklus I, siswa yang memiliki motivasi tinggi sebanyak 35%, dengan skor terendah 55, skor tertinggi 76, dan rata-rata 64.

Berikut adalah perbandingan data yang diperoleh pada pra-siklus, siklus pertama, dan siklus kedua yang ditunjukkan pada tabel 26.

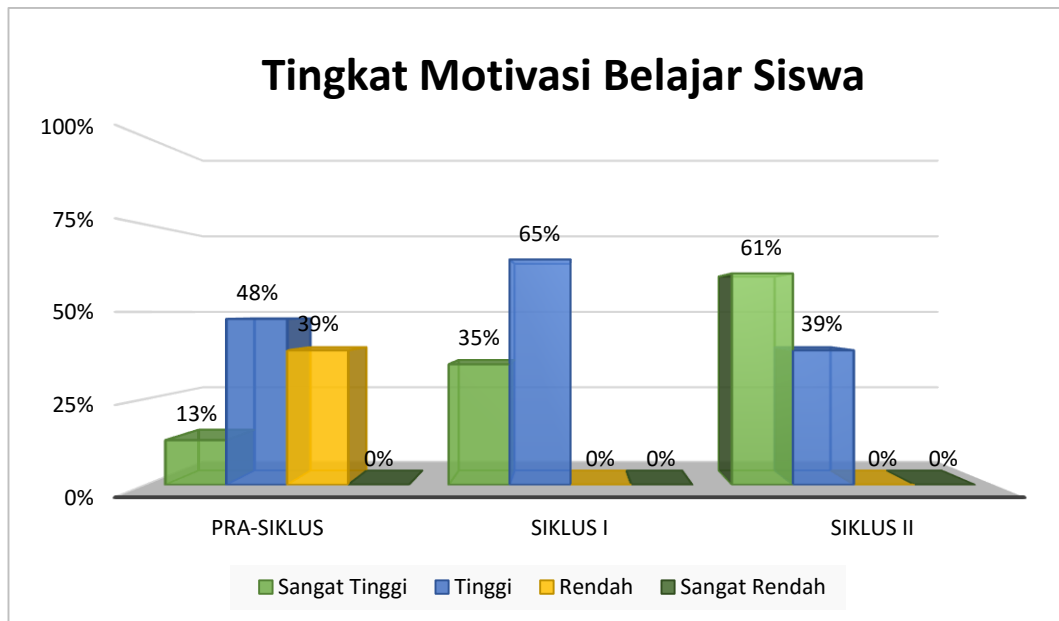
Tabel 31. Perbandingan Data Motivasi Belajar Siswa.

No.	Kategori	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Skor Minimal	37	55	59
2.	Skor Maksimal	74	76	80
3.	Rata-rata skor motivasi	56.9	64	67.8
4.	Jumlah siswa dengan tingkat motivasi sangat tinggi	3 (13%)	8 (35%)	14 (61%)
5.	Jumlah siswa dengan tingkat motivasi tinggi	11 (48%)	15 (65%)	9 (39%)
6.	Jumlah siswa dengan tingkat motivasi rendah	9 (39%)	0	0

Jika disajikan dalam bentuk grafik, maka peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada gambar 4 dan 5.



Gambar 4. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Rata-rata



Gambar 5. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Persentase Jumlah Siswa per Kategori

Berdasarkan data tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

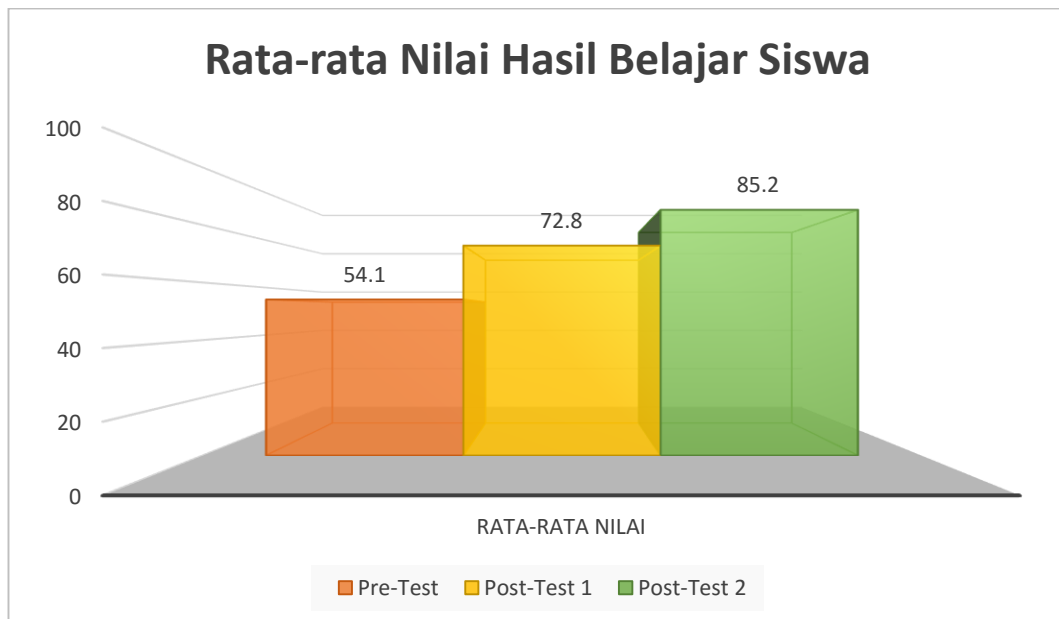
Penilaian hasil belajar siswa dilakukan dengan memberikan lembar soal tes untuk mengukur dan mengevaluasi kemampuan siswa. Berdasarkan data yang diperoleh setelah melakukan penelitian, menunjukkan adanya perubahan yang positif pula. Diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas XI Multimedia I, SMK Negeri 2 Sewon pada mata pelajaran Desain Multimedia mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Hal tersebut dibuktikan dengan perbandingan antara hasil pre-test dan post-test pada setiap siklus.

Pada saat diberikan pre-test sebelum siswa diberi tindakan atau sebelum diterapkannya metode, menunjukkan hasil yang tidak baik, karena tidak ada satupun siswa yang dapat mencapai KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa kesiapan dan kemampuan belajar siswa sangat rendah. Setelah diterapkannya metode *jigsaw* pada Siklus I, mulai muncul adanya peningkatan, dari 23 siswa, sebanyak 57% atau 13 siswa dapat mencapai ketuntasan berdasarkan KKM. Hasil tersebut masih harus ditingkatkan karena masih tergolong sedikit. Sehingga pada Siklus II diperoleh hasil akhir, dari 58% siswa tuntas, meningkat menjadi 91% siswa yang dapat mencapai ketuntasan berdasarkan KKM. Perbandingan data hasil belajar pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel 27.

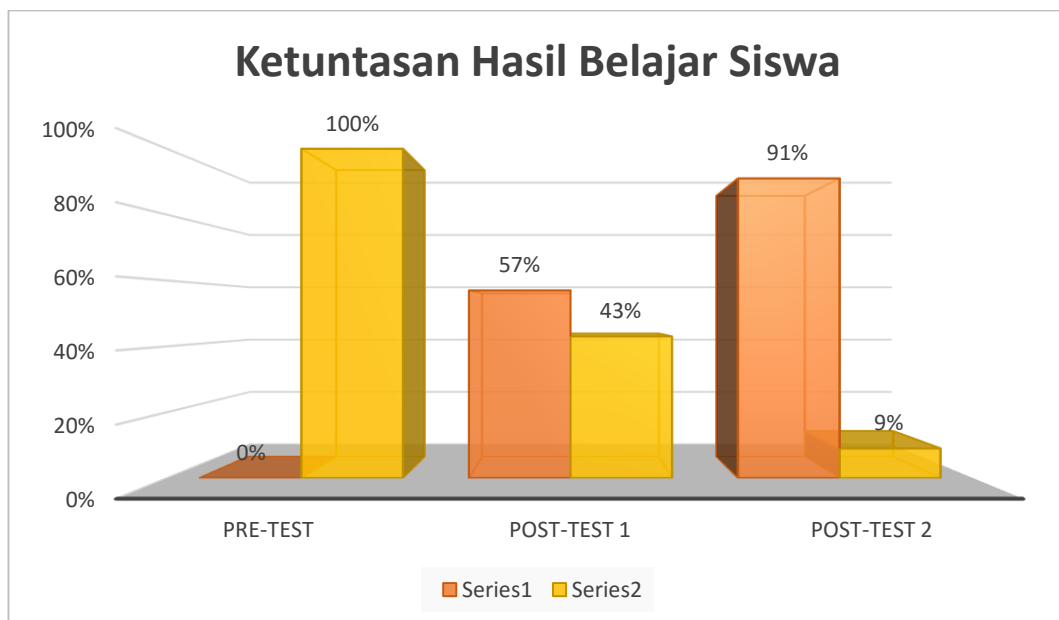
Tabel 32. Perbandingan Data Hasil Belajar Siswa.

No.	Interval Nilai	Pre-test	Post-Test	
			Siklus I	Siklus II
	$X < 55$	10	1	0
	$55 \leq X < 65$	12	3	0
	$65 \leq X < 75$	1	6	2
	$75 \leq X < 85$	0	13	11
	$85 \leq X < 95$	0	0	6
	$95 \leq X < 100$	0	0	4
JUMLAH		23	23	23
Nilai Terendah		33	47	70
Nilai Tertinggi		67	83	100
Modus		57	80	80
Median		57	77	83
Rata-rata		54.1	72.8	85.2
Jumlah Siswa Tuntas		0	13 (57%)	21 (91%)
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		23 (100%)	10 (43%)	2 (9%)

Jika disajikan dalam bentuk grafik, maka peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada gambar 6 dan 7.



Gambar 6. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Rata-Rata



Gambar 7. Peningkatan Hasil Belajar Siswa berdasarkan Persentase Ketuntasan Siswa

Berdasarkan data tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa pada saat diberikan pre-test, rata-rata nilai masih sangat rendah yakni 54.1 siswa, dengan nilai terendah 33 dan nilai tertinggi 67. Diketahui bahwa hanya 1 siswa yang mendapat nilai di atas 65, sisanya di bawah nilai tersebut. Kemudian pada hasil post-test yang diberikan pada siklus I mengalami peningkatan nilai rata-rata menjadi 72.8 dengan nilai terendah 47, dan nilai tertinggi 83. Dengan hasil yang diperoleh dari siklus I, masih perlu ditingkatkan lagi, sehingga pada siklus II diperoleh hasil akhir rata-rata nilai menjadi 85.2 dengan nilai terendah 70 dan tertinggi 100. Maka dari itu, dikatakan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tentang implementasi metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* learning untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia I pada mata pelajaran Desain Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon, diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon pada mata pelajaran Desain Multimedia dapat dilakukan dengan cara menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw Learning* secara efektif sesuai langkah-langkah dasar pelaksanaan metode tersebut.
2. Implementasi atau penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw Learning* pada mata pelajaran Desain Multimedia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata skor motivasi pada pra-siklus adalah 56.9, menjadi 64 pada siklus I, dan meningkat menjadi 67.8 pada siklus II dengan jumlah siswa bermotivasi sangat tinggi sebanyak 61%. Sedangkan itu, peningkatan hasil belajar siswa dibuktikan dengan persentase ketuntasan siswa pada saat pre-test sebanyak 0%, menjadi 57 % pada siklus I, dan meningkat menjadi 91% pada siklus II.

B. Implikasi

1. Hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa jika dalam belajar mengajar guru menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan efektif dan profesional dapat memberikan perubahan positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Untuk itu, guru SMK perlu diberi pembekalan mengenai metode pembelajaran kooperatif *jigsaw*.
2. Sangat penting bagi guru untuk melakukan inovasi dalam kegiatan belajar-mengajar, mengembangkan suasana belajar yang lebih bervariasi. Maka dari itu, dukungan dari pihak-pihak sekolah pun sangat diperlukan, dapat berupa fasilitas, pembekalan teori-teori pembelajaran, dan lain-lain.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaannya, peneliti memiliki keterbatasan antara lain:

1. Penelitian ini hanya menggunakan penerapan metode pembelajaran sebagai upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga masih ada kemungkinan faktor lain yang juga berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar siswa yang tidak dibahas.
2. Pengisian angket motivasi memiliki kemungkinan bahwa responden menjawab dengan tidak sungguh-sungguh atau tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, meskipun tidak sedikit pula yang jujur mengisi sesuai dengan keadaan sebenarnya
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas XI Multimedia I di SMK Negeri 2 Sewon, sehingga belum tentu menunjukkan hasil yang sama jika diterapkan di kelas atau sekolah lain.

4. Penelitian ini hanya terbatas pada mata pelajaran Desain Multimedia dengan kompetensi dasar Ilustrasi, sehingga belum tentu pada mata pelajaran lain menghasilkan peningkatan yang sama.

D. Saran

1. Bagi Sekolah

Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa menunjukkan adanya pengaruh yang positif bagi kualitas pembelajaran. Maka dari itu, diharapkan sekolah dapat menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sebagai referensi untuk memberi variasi model pembelajaran di sekolah.

2. Bagi Guru

Diharapkan dengan penelitian ini, guru dapat menjadikan sebagai masukan dan gambaran baru bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat mendorong siswa lebih aktif serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini masih belum sempurna, cakupan materi yang dibahas masih luas sehingga perlu kajian yang lebih mendalam. Peneliti lain sebaiknya mengembangkan penelitian lebih lanjut dengan menambahkan aspek yang diamati tidak hanya terbatas pada motivasi dan hasil belajar saja.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M., Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arifin, Zainal. (2010). *Evaluasi Pembelajaran (Teori dan Praktik)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- _____. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Arikunto, Suharsimi. (2000). *Manajemen Penelitian (Edisi Baru)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahar, Ratna Wilis. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Darmadi, Hamid. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Darmawan, Deni. (2012). *Modul-1: Konsep Dasar Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- EQ, Zainal Mustafa. (2009). *Mengurai Variabel hingga Instrumentasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ermavianti, Dwi & Wahyu Sulistyorini. (2016). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Check untuk Membangun Keterampilan Bertanya Produktif Siswa*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Volume 23, Nomor 1, Hlm. 2.
- Hartono. (2014). *Pendidik Dan Peserta Didik Dalam Perspektif Filsafat Pendidikan Islam*. Jurnal Potensia vol.13 Edisi 1 Hlm. 100-106.
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Marsudi. (2016). *Penerapan Model Konstruktivistik dengan Media File Gambar 3D untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Volume 23, Nomor 1, Hlm. 19-21.
- Mulyatiningsih, Endang. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ningrum, Epon. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Praktis dan Contoh*. Yogyakarta: Ombak.
- Noor, Ady Ferdian. (2013). *Modul Belajar dan Pembelajaran*. Palangkaraya: Universitas Muhammdiyah Palangkaraya.
- Nuriyah, Nunung. (2014). *Evaluasi Pembelajaran: Sebuah Kajian Teori*. Jurnal Edueksos Vol III No 1.
- Rianto, Milan. (2006). *Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran*. Malang: Departemen Pendidikan Nasional.
- Riyana, Capi. (2012). *Modul 6: Komponen-komponen Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran – Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slavin, Robert E. (2009). *Cooperative Learning – Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudaryono, dkk. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugihartono, dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2007). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- _____. (2011). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono dan Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran – Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tim Tugas Akhir Skripsi FT UNY. (2013). *Pedoman Penyusunan Tugas Akhir Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta: Fakultas Teknik, UNY.
- Triyono, Bruri dkk. (2009). *Pengembangan Bahan Ajar*. Materi Diklat Training Of Trainer Calon Tenaga Pengajar/dosen Lingkungan Badiklat Perhubungan Magelang.
- Usman, dkk. (2014). *Peningkatan Mutu Pembelajaran Teknologi Pengecatan melalui Metode Jigsaw bagi Mahasiswa Otomotif FT UNY*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Volume 22, Nomor 1, Hlm. 91.
- Warsono dan Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif – Teori dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

PENUNJUKKAN

DOSEN PEMBIMBING



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA DAN INFORMATIKA
Alamat: Kampus Karangmalang Yogyakarta, 55281; Telp. (0274)

SURAT PENUNJUKKAN DOSEN PEMBIMBING TAS

No.

Berdasarkan persetujuan Koordinator TAS atas usulan Pra Porposai Skripsi mahasiswa atas nama:

Nama : Elisa Dini Novianti
NIM : 13520241047
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul : Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw Learning*
pada Mata Pelajaran Desain Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi
dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon

dengan hormat, mohon Bapak dosen tersebut di bawah ini:

Nama : Dr. Priyanto, M. Kom.
NIP : 196206251985031002
Jabatan : Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

bersedia sebagai Dosen Pembimbing TAS bagi mahasiswa tersebut di atas.


Atas kesediaan dan kerjasama Bapak diucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 25 Agustus 2017

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika,


Dr. Fatchul Arifin, S.T., M.T.
NIP. 197205081998021002

Ketua Prodi
Pendidikan Teknik Informatika,


Handaru Jati, S.T., M.M., M.T., Ph.D.
NIP. 197405111999031002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA DAN INFORMATIKA
Alamat: Kampus Karangmalang Yogyakarta, 55281; Telp. (0274)

SURAT KESANGGUPAN SEBAGAI DOSEN PEMBIMBING TAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dr. Priyanto, M. Kom.
NIP : 196206251985031002
Jabatan : Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

dengan ini menyatakan ~~BERSEDIA/ TIDAK BERSEDIA~~*) sebagai Dosen Pembimbing TAS bagi mahasiswa atas nama:


Nama : Elisa Dini Novianti
NIM : 13520241047
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul : Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw Learning*
pada Mata Pelajaran Desain Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi
dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon

Demikian surat kesanggupan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ketua Jurusan
Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika,


Dr. Fatchul Arifin, S.T., M.T.
NIP. 197205081998021002

Yogyakarta, 25 Agustus 2017
Pembimbing TAS,


Dr. Priyanto, M. Kom.
NIP. 196206251985031002

*) Coret yang tidak perlu

**KEPUTUSAN DEKAN
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOMOR : 99 /ELK/Q-I/VIII/2017
TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI
BAGI MAHASISWA FAKULTAS TEKNIK UNI VERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Menimbang : 1. Bahwa sehubungan dengan telah dipenuhi syarat untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, perlu diangkat pembimbing.
2. Bahwa untuk keperluan dimaksud perlu ditetapkan dengan Keputusan Dekan.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003.
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 60 tahun 1999.
3. Keputusan Presiden RI: a. Nomor 93 tahun 1999; b. 305/M tahun 1999.
4. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI: Nomor 274/O/1999.
5. Keputusan Mendiknas RI Nomor 003/O/2001.
6. Keputusan Rektor UNY Nomor : 1160/UN34/KP/2011.

MEMUTUSKAN

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

Nama Pembimbing : Dr. Priyanto, M.Kom.
Bagi mahasiswa :
Nama/No.Mahasiswa : **Elisa Dini Novarianti /13520241047**
Jurusan/Prodi : Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika / Pendidikan Teknik Informatika
Judul Skripsi : *Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Learning pada Mata Pelajaran Desain Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon*

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

Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan

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

Ditetapkan : di Yogyakarta
Pada tanggal : 25 Agustus 2017
Dekan

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

Tembusan Yth :

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

LAMPIRAN 2

KARTU BIMBINGAN TAS

Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS

KARTU BIMBINGAN TAS

Nama Mahasiswa : Elisa Dini Novianti

Dosen Pembimbing : Dr. Priyanto, M.Kom.








NIM : 13520241047

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS :

Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Learning pada Mata Pelajaran Desain Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar Siswa Kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon

Foto Mhs.
2x3cm

NO.	HARI/ TANGGAL BIMBINGAN	MATERI BIMBINGAN	HASIL/ SARAN BIMBINGAN	PARAF DOSEN PEMBIMBING
1	8 Maret 2017	BAB I	sistematika penulisan diperbaiki	
2	18 Mei 2017	BAB I - II	tambahkan teori dari sumber lain, min. 2 sumber + pendapat pribadi.	
3	6 Juli 2017	BAB I - II	revisi penulisan kutipan, sumber harus dari buku bukan internet.	
4	24 Agustus 2017	BAB II	tambahkan teori motivasi belajar, hasil belajar, materi desain Multimedia	
5	31 Agustus 2017	BAB II - BAB III	tambahkan teori dasar instrumen	
6	14 September 2017	BAB III - Instrumen	segera validasi instrumen	
7	29 Desember 2017	BAB IV - V	revisi : sinkronkan kalimat rumusan masalah & tujuan, kerangka pikir. Segera urus ujian	

LAMPIRAN 3

SILABUS DESAIN MULTIMEDIA

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

Satuan Pendidikan : SMK/MAK

Kelas : XI

Kompetensi Inti :

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

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>(memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi</p>	2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan				
2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.1. Memahami etimologi multimedia 4.1. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	Etimologi Multimedia <ul style="list-style-type: none"> Sejarah dan Definisi Etimologi Multimedia Manfaat Multimedia Tools dan penggunaannya 	Mengamati Berbagai media dalam kehidupan sehari-hari Menanya <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan manfaat multimedia Mendiskusikan dalam kelompok kecil tentang produk multimedia Eksperimen/Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi tools multimedia Asosiasi Membuat kesimpulan definisi multimedia dan manfaat multimedia Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pengamatan berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	Tugas Menyelesaikan masalah tentang manfaat multimedia Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> Hasil kerja mandiri/kelompok Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	4 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

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

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.4. Memahami gambar sketsa 4.4. Menyajikan hasil gambar sketsa	Gambar Sketsa <ul style="list-style-type: none"> • Unsur seni • Komposisi estetis • Sketsa bentuk • Sketsa makhluk hidup • Sketsa suasana ramai 	Mengamati Contoh gambar sketsa Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan unsur seni dan komposisi estetis gambar sketsa Eksperimen/Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan sketsa bentuk, makhluk hidup dan suasana ramai Asosiasi Membuat kesimpulan unsur seni dan komposisi estetis gambar sketsa Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi unsur seni dan komposisi estetis sketsa	Tugas Menyelesaikan masalah tentang gambar sketsa Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	10 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

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

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

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.8. Memahami teori warna 4.8. Menyajikan hasil percobaan percampuran/kombinasi 2 warna, 3 warna sesuai perencanaan	Teori Warna <ul style="list-style-type: none"> • Arti Warna : Warm color, Cool color, Neutral • Basic of Color : RGB, RYB, • Terminologi Warna • Kombinasi Warna/Palet Warna/Subtraktif CMYK 	Mengamati Contoh berbagai jenis warna Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tentang arti warna Eksperimen/Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kombinasi warna/palet warna Asosiasi Membuat kesimpulan arti warna Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil kombinasi warna	Tugas Membuat kombinasi warna/palet warna Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	8 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.9. Memahami Elemen Desain 4.9. Menyajikan hasil percobaan penyusunan elemen-elemen desain dalam sebuah bidang	Desain <ul style="list-style-type: none"> • Elemen Desain • Prinsip-prinsip Desain 	Mengamati Contoh berbagai elemen Desain Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan elemen desain Eksperimen/Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan percobaan penyusunan elemen-elemen desain Asosiasi Membuat kesimpulan hasil percobaan penyusunan elemen-elemen desain Mengkomunikasikan Hasil percobaan apakah desain disana (603 atau	Tugas Menyelesaikan masalah tentang elemen desain Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	4 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

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

LAMPIRAN 4

RPP SIKLUS I DAN SIKLUS II



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS I

SEKOLAH	: SMK Negeri 2 Sewon
BIDANG STUDI KEAHLIAN	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
PROGRAM STUDI KEAHLIAN	: Teknik Komputer dan Informatika
KOMPETENSI KEAHLIAN	: Multimedia
MATA PELAJARAN	: Desain Multimedia
KELAS/ SEMESTER	: XI Multimedia / Gasal
JUMLAH PERTEMUAN	: 2 x Pertemuan
ALOKASI WAKTU	: 2 x 2 x 45 menit

A. KOMPETENSI INTI

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



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



B. KOMPETENSI DASAR

- 3.5. Memahami ilustrasi.
- 4.5. Menyajikan contoh-contoh ilustrasi.

C. INDIKATOR

1. Menjelaskan pengertian ilustrasi dan fungsinya.
2. Menyebutkan bentuk-bentuk ilustrasi: gambar, musik, gerak.
3. Menjelaskan konsep dan jenis ilustrasi gambar.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu memahami konsep ilustrasi.
2. Siswa mampu mendeskripsikan bentuk-bentuk ilustrasi.

E. MATERI AJAR

1. Pengertian ilustrasi dan fungsinya.
2. Bentuk Ilustrasi : Gambar, Musik, Gerak.

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Kooperatif tipe *Jigsaw*
2. Diskusi kelompok & tanya jawab
3. Evaluasi

G. ALAT/ BAHAN/ MEDIA BELAJAR

1. LCD Proyektor dan PC/ Laptop (opsional)
2. Papan tulis (WB) dan spidol
3. Internet

H. SUMBER BELAJAR

1. Nanik Sri Rahayu. 2013. Desain Multimedia 1 untuk SMK/MAK Kelas X1. Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan (dapat diunduh melalui https://bsd.pendidikan.id/data/2013/kelas_11smk/Kelas_11_SMK_Desain_Multimedia_1.pdf)



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pertemuan Pertama

KEGIATAN	DESKRIPSI	WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Salam pembuka dan doa.2. Guru mengkondisikan kelas.3. Guru memberikan motivasi belajar untuk siswa4. Guru menyampaikan KD dan tujuan pada pertemuan kali ini.5. Guru memeriksa presensi siswa/apersepsi.6. Guru memberi soal <i>pre-test</i> dan angket motivasi sebelum memulai pembelajara dan agar siswa lebih siap dalam belajar.	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Mengamati<ol style="list-style-type: none">a. Guru<ul style="list-style-type: none">- Menjelaskan tentang metode <i>jigsaw</i>.- Melakukan pembagian materi dan kelompok belajar (awal) secara heterogen.- Melakukan pembagian kelompok <i>expert</i>, berdasarkan materi yang sama.b. Siswa<ul style="list-style-type: none">- Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru.- Mencatat pembagian kelompok & materi.	65 menit



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



	<p>2. Menanya</p> <p>a. Guru Menanyakan kepada peserta didik tentang metode <i>jigsaw</i> dan materi yang diberikan.</p> <p>b. Siswa Menanyakan hal-hal yang belum jelas terkait materi dan pelaksanaan pembelajaran dengan metode <i>jigsaw</i></p> <p>3. Eksperimen/ Eksplorasi</p> <p>c. Guru</p> <ul style="list-style-type: none">- Meminta siswa untuk berkelompok sesuai dengan kelompok <i>expert</i> yang telah ditentukan.- Membimbing siswa untuk mempelajari materi masing-masing yang telah ditentukan.- Memantau dan membimbing masing-masing kelompok <i>expert</i>.- Membimbing siswa untuk kembali ke kelompok belajar (kelompok awal).- Meminta masing-masing anggota kelompok untuk menjelaskan materi yang telah dipelajari bersama kelompok <i>expert</i> kepada anggota kelompok yang lain secara bergantian.	
--	---	--



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



	<p>d. Siswa</p> <ul style="list-style-type: none">- Melakukan diskusi dengan kelompok <i>expert</i> untuk mempelajari materi yang telah ditentukan.- Menjelaskan materi yang telah dipelajari bersama kelompok <i>expert</i> kepada anggota kelompok belajar (awal) secara bergantian. <p>4. Asosiasi</p> <p>a. Guru</p> <ul style="list-style-type: none">- Meminta siswa memberikan presentasi/ menjelaskan secara singkat materi yang telah dipelajari.- Menambahkan apabila ada materi yang kurang. <p>b. Siswa</p> <p>Membahas materi yang telah dipelajari secara singkat.</p> <p>5. Mengkomunikasikan</p> <p>c. Guru</p> <ul style="list-style-type: none">- Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya bila kurang paham terhadap materi yang telah dipelajari. <p>d. Siswa</p> <ul style="list-style-type: none">- Melakukan diskusi/ tanya jawab dengan guru untuk mengkonfirmasi terhadap kejelasan atau kebenaran suatu informasi.	
--	--	--



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa bersama guru melakukan evaluasi melakukan evaluasi berupa diskusi kelas/ tanya jawab tentang materi yang dipelajari.2. Siswa bersama guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran.3. Salam penutup dan doa.	15 menit
---------	---	----------

2. Pertemuan Kedua

KEGIATAN	DESKRIPSI	WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Salam pembuka dan doa.2. Guru mengkondisikan kelas.3. Guru memberikan motivasi belajar untuk siswa4. Guru menyampaikan KD dan tujuan pada pertemuan kali ini.5. Guru memeriksa presensi siswa/ apersepsi.	10 menit
Kegiatan Inti	<p>1. Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none">a. Guru<ul style="list-style-type: none">- Mengulas singkat materi yang dipelajari sebelumnya.- Meminta dan membimbing siswa untuk membentuk kelompok sama seperti pada pertemuan sebelumnya.- Melakukan pembagian materi sesuai yang ditentukan.b. Siswa<ul style="list-style-type: none">- Memperhatikan penjelasan dan membentuk kelompok seperti arahan guru	65 menit



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



	<p>2. Menanya</p> <p>e. Guru</p> <p>Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang diberikan.</p> <p>f. Siswa</p> <p>Menanyakan hal-hal yang belum jelas terkait materi pembelajaran</p> <p>3. Eksperimen/ Eksplorasi</p> <p>g. Guru</p> <ul style="list-style-type: none">- Membimbing siswa untuk mempelajari materi masing-masing yang telah ditentukan.- Memantau dan membimbing masing-masing kelompok <i>expert</i>.- Membimbing siswa untuk kembali ke kelompok belajar (kelompok awal).- Meminta masing-masing anggota kelompok untuk menjelaskan materi yang telah dipelajari bersama kelompok <i>expert</i> kepada anggota kelompok yang lain secara bergantian. <p>h. Siswa</p> <ul style="list-style-type: none">- Melakukan diskusi dengan kelompok <i>expert</i> untuk mempelajari materi yang telah ditentukan.- Menjelaskan materi yang telah dipelajari bersama kelompok <i>expert</i> kepada anggota kelompok belajar (awal) secara bergantian.	
--	---	--



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



	<p>4. Asosiasi</p> <p>e. Guru</p> <ul style="list-style-type: none">- Meminta siswa memberikan presentasi/ menjelaskan secara singkat materi yang telah dipelajari.- Menambahkan apabila ada materi yang kurang. <p>f. Siswa</p> <p>Membahas materi yang telah dipelajari secara singkat.</p> <p>5. Mengkomunikasikan</p> <p>g. Guru</p> <ul style="list-style-type: none">- Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya bila kurang paham terhadap materi yang telah dipelajari. <p>h. Siswa</p> <ul style="list-style-type: none">- Melakukan diskusi/ tanya jawab dengan guru untuk mengkonfirmasi terhadap kejelasan atau kebenaran suatu informasi.	
Penutup	<p>4. Melakukan evaluasi berupa test tertulis (<i>post-test</i>) tentang materi yang telah disampaikan.</p> <p>5. Guru memberikan angket motivasi untuk menilai tingkat keberhasilan tindakan/ metode.</p> <p>6. Siswa bersama guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran.</p> <p>7. Salam penutup dan doa.</p>	15 menit



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



J. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Jenis Penilaian

- Test Tertulis (Pilihan Ganda)
- Angket Motivasi

2. Kisi-kisi

- Test Tertulis (Pilihan Ganda)

Indikator	No. Soal
• Ilustrasi dan fungsinya	1, 2, 3, 15
• Bentuk Ilustrasi: Gambar, Musik, Gerak	4, 5, 17, 20
• Jenis Gambar Ilustrasi	6, 7, 8, 16, 18
• Teknik Pembuatan Ilustrasi: manual, digital, kombinasi	9, 10, 11, 12, 13, 14, 19
JUMLAH SOAL	20

- Angket Motivasi

Indikator	No. Item
1. Memiliki minat terhadap pelajaran desain multimedia	1, 2, 6, 7, 8(-), 10(-)
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan tugas desain multimedia	3, 4, 11(-), 12(-), 18
3. Tekun dan tidak cepat bosan dalam menghadapi tugas desain multimedia	5, 9(-), 13, 14
4. Senang mencari dan memecahkan masalah/ soal-soal desain multimedia	15, 16, 17(-), 19(-), 20(-)

Keterangan: (-) butir soal negatif

3. Kriteria Penilaian

Penilaian motivasi dan hasil belajar dilakukan berdasarkan hasil test pilihan ganda dan angket motivasi.

- Test Tertulis (Pilihan Ganda)

Jawaban benar mendapat nilai 5, jawaban salah mendapat nilai 0.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah soal yang dijawab benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



b. Angket Motivasi

Keterangan	Skor
SS (Sangat Setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Skor maksimal = jumlah butir pernyataan x 4

Skor minimal = jumlah butir pernyataan x 1

Bantul, November 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing

Mahasiswa,

Rifatuliha Afiana

NIP.

Elisa Dini Novarianti

NIM. 13520241047



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II

SEKOLAH	: SMK Negeri 2 Sewon
BIDANG STUDI KEAHLIAN	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
PROGRAM STUDI KEAHLIAN	: Teknik Komputer dan Informatika
KOMPETENSI KEAHLIAN	: Multimedia
MATA PELAJARAN	: Desain Multimedia
KELAS/ SEMESTER	: XI Multimedia / Gasal
JUMLAH PERTEMUAN	: 2 x Pertemuan
ALOKASI WAKTU	: 2 x 2 x 45 menit

A. KOMPETENSI INTI

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



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



B. KOMPETENSI DASAR

- 3.5. Memahami ilustrasi.
- 4.5. Menyajikan contoh-contoh ilustrasi.

C. INDIKATOR

1. Menjelaskan teknik pembuatan ilustrasi dengan gambar tangan (manual),
2. Menjelaskan teknik pembuatan ilustrasi dengan bantuan alat digital berupa foto dan komputer
3. Menjelaskan teknik pembuatan ilustrasi dengan kombinasi (manual-digital)

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mendeskripsikan bentuk ilustrasi musik dan gerak.
2. Siswa mampu mendeskripsikan teknik pembuatan ilustrasi.

E. MATERI AJAR

1. Bentuk Ilustrasi : Musik, Gerak.
2. Teknik pembuatan ilustrasi dengan gambar tangan (manual).
3. Teknik pembuatan ilustrasi dengan bantuan alat digital berupa foto dan komputer.
4. Teknik pembuatan ilustrasi dengan kombinasi dari manual dan digital.

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Kooperatif tipe *Jigsaw*
2. Diskusi kelompok & tanya jawab
3. Evaluasi

G. ALAT/ BAHAN/ MEDIA BELAJAR

1. LCD Proyektor dan PC/ Laptop (opsional)
2. Papan tulis (WB) dan spidol
3. Internet



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



H. SUMBER BELAJAR

1. Nanik Sri Rahayu. 2013. Desain Multimedia 1 untuk SMK/MAK Kelas X1.
Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan (dapat diunduh melalui
https://bsd.pendidikan.id/data/2013/kelas_11smk/Kelas_11_SMK_Desain_Multimedia_1.pdf)

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pertemuan Pertama

KEGIATAN	DESKRIPSI	WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Salam pembuka dan doa.2. Guru mengkondisikan kelas.3. Guru memberikan motivasi belajar untuk siswa4. Guru menyampaikan KD dan tujuan pada pertemuan kali ini.5. Guru memeriksa presensi siswa/apersepsi.	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Mengamati<ol style="list-style-type: none">a. Guru<ul style="list-style-type: none">- Mengulas singkat materi yang dipelajari sebelumnya.- Meminta dan membimbing siswa untuk membentuk kelompok sama seperti pada pertemuan sebelumnya.- Melakukan pembagian materi sesuai yang ditentukan.b. Siswa<ul style="list-style-type: none">- Memperhatikan penjelasan dan membentuk kelompok seperti arahan guru	65 menit



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



	<p>2. Menanya</p> <p>a. Guru</p> <p>Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang diberikan.</p> <p>b. Siswa</p> <p>Menanyakan hal-hal yang belum jelas terkait materi pembelajaran</p> <p>3. Eksperimen/ Eksplorasi</p> <p>a. Guru</p> <ul style="list-style-type: none">- Membimbing siswa untuk mempelajari materi masing-masing yang telah ditentukan.- Memantau dan membimbing masing-masing kelompok <i>expert</i>.- Membimbing siswa untuk kembali ke kelompok belajar (kelompok awal).- Meminta masing-masing anggota kelompok untuk menjelaskan materi yang telah dipelajari bersama kelompok <i>expert</i> kepada anggota kelompok yang lain secara bergantian. <p>b. Siswa</p> <ul style="list-style-type: none">- Melakukan diskusi dengan kelompok <i>expert</i> untuk mempelajari materi yang telah ditentukan.- Menjelaskan materi yang telah dipelajari bersama kelompok <i>expert</i> kepada anggota kelompok belajar (awal) secara bergantian.	
--	---	--



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



	<p>4. Asosiasi</p> <p>a. Guru</p> <ul style="list-style-type: none">- Meminta siswa memberikan presentasi/ menjelaskan secara singkat materi yang telah dipelajari.- Menambahkan apabila ada materi yang kurang. <p>b. Siswa</p> <p>Membahas materi yang telah dipelajari secara singkat.</p> <p>5. Mengkomunikasikan</p> <p>a. Guru</p> <ul style="list-style-type: none">- Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya bila kurang paham terhadap materi yang telah dipelajari. <p>b. Siswa</p> <ul style="list-style-type: none">- Melakukan diskusi/ tanya jawab dengan guru untuk mengkonfirmasi terhadap kejelasan atau kebenaran suatu informasi.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa bersama guru melakukan evaluasi melakukan evaluasi berupa diskusi kelas/ tanya jawab tentang materi yang dipelajari.2. Siswa bersama guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran.3. Salam penutup dan doa.	15 menit



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



2. Pertemuan Kedua

KEGIATAN	DESKRIPSI	WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Salam pembuka dan doa.2. Guru mengkondisikan kelas.3. Guru memberikan motivasi belajar untuk siswa4. Guru menyampaikan KD dan tujuan pada pertemuan kali ini.5. Guru memeriksa presensi siswa/apersepsi.	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Mengamati<ol style="list-style-type: none">a. Guru<ul style="list-style-type: none">- Mengulas singkat materi yang dipelajari sebelumnya.- Meminta dan membimbing siswa untuk membentuk kelompok sama seperti pada pertemuan sebelumnya.- Melakukan pembagian materi sesuai yang ditentukan.b. Siswa<ul style="list-style-type: none">- Memperhatikan penjelasan dan membentuk kelompok seperti arahan guru2. Menanya<ol style="list-style-type: none">a. Guru<ul style="list-style-type: none">Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang diberikan.b. Siswa<ul style="list-style-type: none">Menanyakan hal-hal yang belum jelas terkait materi pembelajaran	65 menit



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



	<p>3. Eksperimen/ Eksplorasi</p> <p>a. Guru</p> <ul style="list-style-type: none">- Membimbing siswa untuk mempelajari materi masing-masing yang telah ditentukan.- Memantau dan membimbing masing-masing kelompok <i>expert</i>.- Membimbing siswa untuk kembali ke kelompok belajar (kelompok awal).- Meminta masing-masing anggota kelompok untuk menjelaskan materi yang telah dipelajari bersama kelompok <i>expert</i> kepada anggota kelompok yang lain secara bergantian. <p>b. Siswa</p> <ul style="list-style-type: none">- Melakukan diskusi dengan kelompok <i>expert</i> untuk mempelajari materi yang telah ditentukan.- Menjelaskan materi yang telah dipelajari bersama kelompok <i>expert</i> kepada anggota kelompok belajar (awal) secara bergantian. <p>4. Asosiasi</p> <p>a. Guru</p> <ul style="list-style-type: none">- Meminta siswa memberikan presentasi/ menjelaskan secara singkat materi yang telah dipelajari.- Menambahkan apabila ada materi yang kurang.	
--	--	--



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



	<p>b. Siswa</p> <p>Membahas materi yang telah dipelajari secara singkat.</p> <p>5. Mengkomunikasikan</p> <p>a. Guru</p> <ul style="list-style-type: none">- Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya bila kurang paham terhadap materi yang telah dipelajari. <p>b. Siswa</p> <ul style="list-style-type: none">- Melakukan diskusi/ tanya jawab dengan guru untuk mengkonfirmasi terhadap kejelasan atau kebenaran suatu informasi.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Melakukan evaluasi berupa test tertulis (<i>post-test</i>) tentang materi yang telah disampaikan.2. Guru memberikan angket motivasi untuk menilai tingkat keberhasilan tindakan/ metode.3. Siswa bersama guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran.4. Salam penutup dan doa.	15 menit

J. PENILAIAN PEMBELAJARAN

4. Jenis Penilaian

- a. Test Tertulis (Pilihan Ganda)
- b. Angket Motivasi



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



5. Kisi-kisi

a. Test Tertulis (Pilihan Ganda)

Indikator	No. Soal
• Ilustrasi dan fungsinya	1, 2, 3, 15
• Bentuk Ilustrasi: Gambar, Musik, Gerak	4, 5, 17, 20
• Jenis Gambar Ilustrasi	6, 7, 8, 16, 18
• Teknik Pembuatan Ilustrasi: manual, digital, kombinasi	9, 10, 11, 12, 13, 14, 19
JUMLAH SOAL	20

b. Angket Motivasi

Indikator	No. Item
5. Memiliki minat terhadap pelajaran desain multimedia	1, 2, 6, 7, 8(-), 10(-)
6. Ulet dalam menghadapi kesulitan tugas desain multimedia	3, 4, 11(-), 12(-), 18
7. Tekun dan tidak cepat bosan dalam menghadapi tugas desain multimedia	5, 9(-), 13, 14
8. Senang mencari dan memecahkan masalah/ soal-soal desain multimedia	15, 16, 17(-), 19(-), 20(-)

Keterangan: (-) butir soal negatif

6. Kriteria Penilaian

Penilaian motivasi dan hasil belajar dilakukan berdasarkan hasil test pilihan ganda dan angket motivasi.

a. Test Tertulis (Pilihan Ganda)

Jawaban benar mendapat nilai 5, jawaban salah mendapat nilai 0.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah soal yang dijawab benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



b. Angket Motivasi

Keterangan	Skor
SS (Sangat Setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Skor maksimal = jumlah butir pernyataan x 4

Skor minimal = jumlah butir pernyataan x 1

Bantul, November 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing

Mahasiswa,

Rifatuliha Afiana

NIP.

Elisa Dini Novarianti

NIM. 13520241047

LAMPIRAN 5

ANGKET MOTIVASI

LEMBAR ANGKET MOTIVASI

Identitas Responden

Jenis kelamin :

Umur :

Petunjuk Pengisian :

- Angket itdak digunakan untuk penilaian pada mata pelajaran Desain Multimedia.
- Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom jawaban yang Anda pilih.
- Jawablah setiap butir pernyataan, sesuai dengan apa yang Anda rasakan ketika belajar mata pelajaran Desain Multimedia.

Contoh pengisian :

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa jenuh mengerjakan tugas-tugas mata pelajaran desain multimedia	✓			
2.	Saya berusaha sekuat tenaga untuk mengatasi setiap kendala yang saya hadapi			✓	
3.	Saya lebih bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas individu mata pelajaran desain multimedia dari pada tugas kelompok		✓		

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya membaca buku-buku yang berkaitan dengan mata pelajaran Desain Multimedia supaya nilai Desain Multimedia saya tidak di bawah KKM				
2.	Saya akan bertanya kepada orang yang lebih memahami materi desain multimedia, jika saya mengalami kesulitan dalam mempelajarinya				
3.	Saya selalu berusaha untuk mengerjakan soal ulangan dengan kemampuan saya sendiri, walaupun soal ulangan desain multimedia sulit				
4.	Saya berusaha untuk mengerjakan setiap tugas dengan sebaik-baiknya				
5.	Saya ingin sesegera mungkin mengerjakan setiap kali ada tugas pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru				
6.	Saya belajar atas kemauan dan niat saya sendiri, bukan karena orang lain				
7.	Saya sering mengajukan pertanyaan setelah guru menjelaskan materi				
8.	Saya tidak senang belajar desain multimedia karena materinya sulit untuk dipahami				
9.	Saya malas mengerjakan soal-soal latihan yang berkaitan dengan materi desain multimedia				
10.	Saya malas untuk mempelajari materi desain multimedia, meskipun ada waktu luang				
11.	Saya pasrah saat mengerjakan tugas-tugas desain multimedia yang sulit, karena buang-buang waktu				
12.	Saya tidak dapat menyelesaikan soal-soal desain multimedia dengan baik				
13.	Saya selalu bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas-tugas desain multimedia				
14.	Saya tidak akan berhenti mengerjakan tugas desain multimedia, jika saya belum menyelesaikannya				
15.	Saya tertarik untuk mengerjakan tugas-tugas desain multimedia				

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
16.	Saya tidak merasa terbebani dalam menyelesaikan tugas-tugas yang lebih menantang				
17.	Saya sering merasa berat dan tertekan, jika mendapat tugas desain multimedia				
18.	Saya berusaha sebaik-baiknya untuk mengatasi setiap hambatan yang muncul				
19.	Saya merasa susah jika mendapat tugas-tugas yang lebih menantang				
20.	Saya malas mengerjakan tugas-tugas yang sulit				

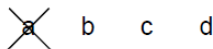

LAMPIRAN 6

LEMBAR SOAL TES

Ilustrasi

Nama :
Kelas :
No. Absen :
Alokasi waktu : 30 menit

PETUNJUK UMUM

- ✚ Bacalah doa terlebih dahulu sebelum memulai mengerjakan soal
- ✚ Perhatikan petunjuk dengan baik dan benar
- ✚ Kerjakan soal pada lembar jawab yang telah disediakan
- ✚ Tukis nama, kelas, dan no. absen pada kolom yang tersedia
- ✚ Beri tanda silang (X) pada huruf a, b, c, d, atau e pada jawaban yang paling tepat
- ✚ Bila menjawab soal salah dan ingin memperbaikinya, lakukan sebagai berikut:
 - Jawaban semula :

 - Pembetulan :


SOAL

1. Ilustrasi berasal dari bahasa latin *illustrare* yang artinya disebutkan di bawah ini **kecuali...**
 - a. Penampakan
 - b. Cahaya
 - c. Narasi
 - d. Penggambaran
 - e. Penerangan
2. Ditinjau dari fungsinya, ilustrasi memiliki tiga fungsi, yaitu...
 - a. Deskriptif, ekspresif, analitis
 - b. Deskriptif, analitis, naratif
 - c. Ekspresif, analitis, naratif
 - d. Deskriptif, ekspresif, abstrak
 - e. Analitis, naratif, abstrak
3. Menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif merupakan salah satu fungsi dari ilustrasi, yakni fungsi...
 - a. Naratif
 - b. Deskriptif
 - c. Ekspresif
 - d. Analitis
 - e. Abstrak

4. Di bawah ini yang **bukan** merupakan jenis ilustrasi adalah...
- a. Gambar
 - b. Musik
 - c. Karikatur
 - d. Narasi
 - e. Gerak
5. Di bawah ini adalah contoh penggunaan musik sebagai ilustrasi dalam pertunjukkan, **kecuali**.....
- a. drama
 - b. kethoprak
 - c. film
 - d. pantomine
 - e. musik pengiring
6. Secara urut, ada beberapa langkah dalam membuat gambar ilustrasi, yaitu...
- a. Sketsa-gagasan-pewarnaan
 - b. Narasi-gagasan-sketsa
 - c. Gagasan-narasi-sketsa
 - d. Sketsa-pewarnaan-gagasan
 - e. Gagasan-sketsa-pewarnaan
7. Rangkaian gambar dari beberapa keyframe disebut...
- a. Kartun
 - b. Animasi
 - c. Foto
 - d. Gambar realis
 - e. Karikatur
8. Yang merupakan pengertian dari gambar realis adalah.....
- a. Gambar yang cenderung melebihkan atau mengubah bentuk.
 - b. Gambar yang berfungsi untuk menghibur, karena berisikan humor.
 - c. Gambar yang berusaha menampilkan obyek suatu karya sebagaimana tampil dalam kehidupan sehari-hari tanpa tambahan embel-embel atau interpretasi tertentu.
 - a. Menggambarkan sesuai dengan kenyataan.
 - d. Gambaran sesuatu yang berbentuk kepingan-kepingan/lingkaran dengan jumlah komponen 360°.

9. Teknik scraperboard merupakan salah satu teknik gambar yang dibuat secara....
- a. manual
 - b. digital
 - c. kombinasi
 - d. komputer
 - e. foto
10. Di bawah ini merupakan teknik pembuatan gambar ilustrasi manual, **kecuali**...
- a. outline
 - b. arsir
 - c. blok
 - d. halftone
 - e. vector
11. Gambar bitmap adalah gambar yang dibentuk oleh sekumpulan titik yang disebut...
- a. vector
 - b. dot
 - c. fill
 - d. stroke
 - e. pixel
12. Gambar yang tidak tergantung pada resolusi, sehingga tidak mengalami perubahan pada saat dibesarkan atau kecilkan, merupakan pengertian dari gambar...
- a. bitmap
 - b. foto
 - c. pixel
 - d. vector
 - e. animasi
13. Program komputer (*software*) pengolah gambar yang dapat digunakan untuk membuat gambar vector adalah ...
- a. Corel Draw, Adobe Illustrator, Macromedia Flash
 - b. Adobe Illustrator, Macromedia Flash, Macromedia Freehand
 - c. Corel Draw, Adobe Illustrator, Macromedia Freehand
 - d. Macromedia Freehand, Adobe Flash, Adobe Photoshop
 - e. Corel Draw, Adobe Photoshop, Paint

14. Foto merupakan gambar ilustrasi yang dibuat menggunakan teknik...

- a. Manual
- b. Digital
- c. Kombinasi
- d. Grafis
- e. Visual

15. Ilustrasi berfungsi ekspresif, yaitu...

- a. Memperlihatkan dan menyatakan suatu maksud, gagasan, perasaan, situasi atau konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan mengena sehingga mudah dipahami.
- b. Menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat yang panjang
- a. Dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda, sistem atau proses secara detail, sehingga lebih mudah untuk dipahami.
- b. Memudahkan pembaca untuk mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan.
- c. Memperjelas dan menerangkan naskah.

16. Ilustrasi yang menyajikan suatu kegiatan, data dan menganalisis data yang disusun dalam bentuk kolom dan baris merupakan pengertian dari...

- a. Pie chart
- b. Flow chart
- c. Graph chart
- d. Tabel
- e. Bar chart

17. Perhatikan beberapa pernyataan di bawah ini:

- (1) Memberikan ilustrasi yang memperindah
- (2) Memberikan latar belakang
- (3) Memberikan warna psikologis
- (4) Memberikan gambaran secara visual

Dari pernyataan di atas, manakah yang merupakan fungsi dari tata musik?

- | | |
|----------------|------------|
| a. 1, 3, dan 4 | d. 1 dan 2 |
| b. 1, 2, dan 3 | e. 3 dan 4 |
| c. 1, 2, dan 4 | |

18. Berikut ini adalah beberapa jenis gambar ilustrasi:

- (1) Ilustrasi untuk cerita
- (2) Ilustrasi untuk ilmu pengetahuan
- (3) Ilustrasi untuk sampul buku

Manakah **jawaban yang benar** menurut pernyataan di atas?

- a. 1 dan 3 yang benar.
- b. 1, 2, dan 4 benar.
- c. 1, 2, dan 4, salah.
- d. Semua benar.
- e. Semua salah.

19. Berikut ini beberapa tahapan untuk membuat gambar ilustrasi kombinasi manual dan digital:

- (1) Mewarna ilustrasi
- (2) Menggambar digital dengan aplikasi pengolah gambar
- (3) Membuat sketsa
- (4) Menampilkan sketsa pada komputer
- (5) Membuat detail ilustrasi

Manakah urutan tahapan yang benar?

- a. 3-4-1-5-2
- b. 3-4-2-1-5
- c. 1-5-3-4-2
- d. 1-2-3-4-5
- e. 5-4-3-2-1

20. Berikut ini adalah contoh ilustrasi:

- (1) Penari latar
- (2) Pantomime
- (3) Film
- (4) Animasi
- (5) Kartun

Yang merupakan contoh ilustrasi dalam bentuk gerak, ditunjukkan dengan nomor...

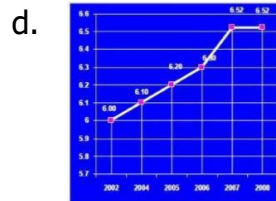
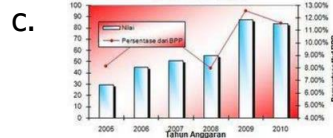
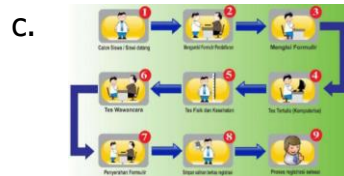
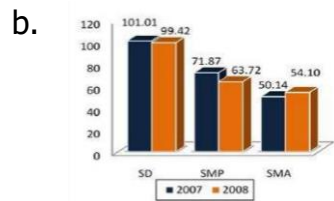
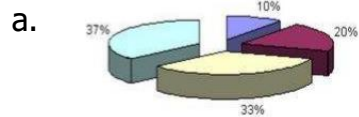
- a. 2 dan 4
- b. 1 dan 3
- c. 1 dan 2
- d. 2 dan 3
- e. 4 dan 5

21. Gambar di bawah ini adalah contoh cara menggambar dengan menggunakan teknik....

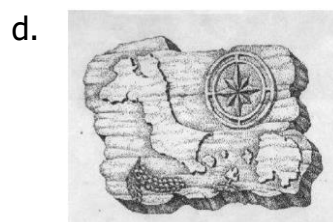


- a. Outline
 - b. Arsir
 - c. Blok
 - d. Scraperboard
 - e. Dot
22. Proses menggambar yang paling awal adalah membuat rancangan gambar dengan menggunakan pensil warna atau langsung menggunakan media yang akan dipakai disebut...
- a. Sketsa
 - b. Gagasan
 - c. Pewarnaan
 - d. Desain
 - e. Produksi
23. **Ekspresinisme, impresionisme, abstrakisme** merupakan beberapa corak yang digunakan untuk pewarnaan dalam membuat ekspresi. Corak tersebut termasuk ke dalam kategori corak...
- a. Realis
 - b. Naturalis
 - c. Kubisme
 - d. Bukan Realis
 - e. Fauvisme

24. *Chart* atau diagram merupakan salah satu bentuk dari ilustrasi. Di bawah ini yang merupakan ilustrasi berupa ***pie chart*** adalah...



25. Teknik half tone, adalah cara menggambar dengan memanfaatkan efek transisi warna dari terang ke gelap, dengan menggunakan tinta atau cat yang dibuat agak encer, efek transisi warna tersebut digunakan untuk mencapai plastisitas yang diinginkan. Berikut ini yang merupakan contoh penerapannya adalah..

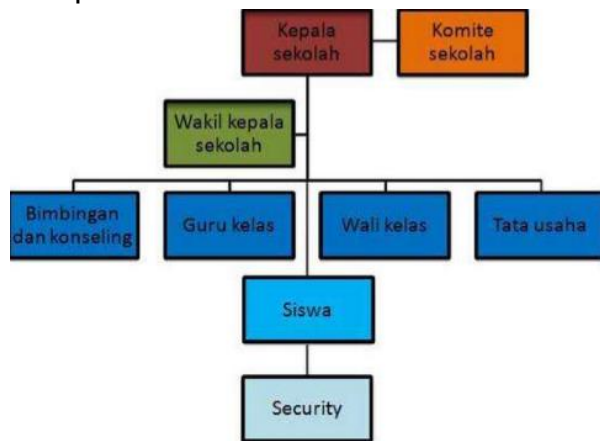


26. Pemanfaatan ilustrasi musik di dalam suatu pementasan drama, dapat dilakukan dengan cara yang beragam. Namun begitu, secara umum dapat dibagi atas dua bagian, yaitu...
- a. Musik tradisional & modern
 - b. Musik langsung & rekaman
 - c. Musik instrumen & lagu
 - d. Musik ansambel & orkestra
 - e. Musik akustik & elektrik
27. Gambar di bawah ini adalah contoh ilustrasi berupa...



- a. Kartun
 - b. Sketsa
 - c. Karikatur
 - d. Foto
 - e. Animasi
28. Cara menggambar dengan mewujudkan warna tunggal yang solid atau pekat, objek seolah-olah diambil dari posisi berlawanan dengan arah datangnya sinar sehingga terkesan seperti bayangan, disebut dengan teknik...
- a. Blok
 - b. Arsir
 - c. Halftone
 - d. Siluet
 - e. Dry Brush

29. Penyajian data yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini merupakan ilustrasi berupa....



- a. Tabel
 - b. Pie Chart
 - c. Bar Chart
 - d. Flowchart
 - e. Organization chart
30. Ilustrasi yang dimaksudkan untuk membeikan gambaran visual tentang suatu bentuk atau suatu proses kejadian, seperti pertumbuhan makhluk dan proses produksi, disevut dengan...
- a. Ilustrasi untuk cerita
 - b. Ilustrasi untuk ilmu pengetahuan
 - c. Ilustrasi untuk sampul buku
 - d. Ilustrasi untuk hiburan
 - e. Ilustasi untuk khayalan

LAMPIRAN 7

VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Dr. Ratna Wardani
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
di Fakultas Teknik UNY

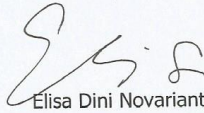
Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Elisa Dini Novianti
NIM : 13520241047
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe
Jigsaw Learning pada Mata Pelajaran Desain Multimedia
untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa
Kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon

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

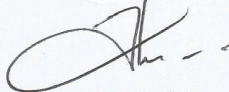
Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 25 September 2017
Pemohon,

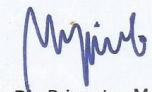

Elisa Dini Novianti
NIM. 13520241047

Mengetahui,

Ketua Prodi
Pendidikan Teknik Informatika,


Handaru Jati, Ph.D.
NIP. 197405111999031002

Pembimbing TAS,


Dr. Priyanto, M. Kom.
NIP. 196206251985031002

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

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ratna Wardani
NIP : 197012182005012001
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Elisa Dini Novianti
NIM : 13520241047
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe
Jigsaw Learning pada Mata Pelajaran Desain Multimedia
untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa
Kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon

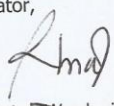
Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/ perbakan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 28 Oktober 2017
Validator,


Dr. Ratna Wardani
NIP. 197012182005012001

Catatan:
☐ Beri tanda ✓

Lampiran 7. 3. Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS (1)

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Elisa Dini Novianti

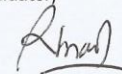
NIM : 13520241047

Judul TAS : Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Learning pada Mata Pelajaran Desain Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon

No.	Variabel	Saran/ Tanggapan
1.	Tekun, Ulet, Minat	pertanyaan/ pernyataan ✓ Disesuaikan dg parameter/ indikator
	Komentar Umum/ Lain-lain :	

Yogyakarta, 24 Oktober 2017

Validator,



Dr. Ratna Wardani

NIP. 197012182005012001

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Ibu Rifatuliha Afiana, S. Pd.
Guru Pengampu Mata Pelajaran Desain Multimedia
di SMK Negeri 2 Sewon, Bantul

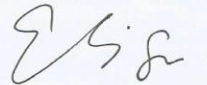
Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Elisa Dini Novianti
NIM : 13520241047
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe
Jigsaw Learning pada Mata Pelajaran Desain Multimedia
untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa
Kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon

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

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

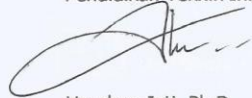
Yogyakarta, 27 Oktober 2017
Pemohon,



Elisa Dini Novianti
NIM. 13520241047

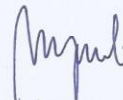
Mengetahui,

Ketua Prodi
Pendidikan Teknik Informatika,



Handaru Jati, Ph.D.
NIP. 197405111999031002

Pembimbing TAS,



Dr. Priyanto, M. Kom.
NIP. 196206251985031002

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

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rifatuliha Afiana, S. Pd.
Sekolah : SMK Negeri 2 Sewon

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Elisa Dini Novianti
NIM : 13520241047
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe
Jigsaw Learning pada Mata Pelajaran Desain Multimedia
untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa
Kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

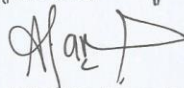
- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/ perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 Oktober 2017

Validator,



Rifatuliha Afiana, S. Pd.

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

Lampiran 7. 6. Hasil Validasi Penelitian Instrumen TAS

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Elisa Dini Novianti

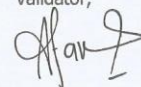
NIM : 13520241047

Judul TAS : Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Learning pada Mata Pelajaran Desain Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon

No.	Variabel	Saran/ Tanggapan
1	Lembar soal tes	Penambahan jumlah soal pada pretest/posttest.
2.	RPP	RPP dibuat per siklus.
Komentar Umum/ Lain-lain :		

Yogyakarta, 27 Oktober 2019

Validator,



Rifatuliha Afiana, S. Pd.

Lampiran 7. 7. Hasil Uji Validitas Butir Instrumen Angket

HASIL UJI VALIDASI BUTIR INSTRUMEN ANGKET																					
Responden	Butir Item X																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Y
1	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	3	68
2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	4	3	3	64
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61
6	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	66
7	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	1	4	4	3	3	69
8	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	66
9	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	71
10	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	68
11	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	66
12	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	65
13	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61
14	4	4	3	4	2	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	59
16	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	65
17	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	62
18	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	73
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
20	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	70
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
22	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	74
23	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	69

N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
ΣX	82	82	81	83	77	81	74	76	79	76	79	75	81	79	78	71	77	78	75	76	76
(ΣX) ²	6724	6724	6561	6889	5929	6561	5476	5776	6241	5776	6241	5625	6561	6241	6084	5041	5929	6084	5625	5776	5776
Σ X ²	298	298	291	305	265	291	244	256	277	256	277	249	291	277	270	231	265	270	249	256	256
Σ XY	5595	5605	5542	5667	5267	5527	5064	5200	5406	5198	5405	5138	5530	5402	5342	4866	5271	5336	5120	5185	5185
ΣY	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560	1560
(ΣY) ²	2433600	2433600	2433600	2433600	2433600	2433600	2433600	2433600	2433600	2433600	2433600	2433600	2433600	2433600	2433600	2433600	2433600	2433600	2433600	2433600	2433600
Σ Y ²	106666	106666	106666	106666	106666	106666	106666	106666	106666	106666	106666	106666	106666	106666	106666	106666	106666	106666	106666	106666	106666
rx _y	0.478	0.621	0.686	0.546	0.564	0.472	0.630	0.700	0.686	0.669	0.671	0.828	0.514	0.628	0.752	0.500	0.615	0.665	0.536	0.468	0.468
r tabel	0.431	0.431	0.431	0.431	0.431	0.431	0.431	0.431	0.431	0.431	0.431	0.431	0.431	0.431	0.431	0.431	0.431	0.431	0.431	0.431	0.431
Status	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID

Lampiran 7. 8. Hasil Uji Reliabilitas Butir Instrumen Angket

HASIL UJI RELIABILITAS BUTIR INSTRUMEN ANGKET																							
Responden	Butir Item X																				Y	Y²	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	3	68	4624	
2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	4	3	3	64	4096	
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	6400	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	6400	
5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61	3721	
6	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	66	4356	
7	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	1	4	4	3	3	69	4761	
8	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	66	4356	
9	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	71	5041	
10	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	68	4624	
11	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	66	4356	
12	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	65	4225	
13	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61	3721	
14	4	4	3	4	2	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63	3969	
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	59	3481	
16	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	65	4225	
17	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	62	3844	
18	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	73	5329	
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	3600	
20	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	70	4900	
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	6400	
22	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	74	5476	
23	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	69	4761	
ΣX	82	82	81	83	77	81	74	76	79	76	79	75	81	79	78	71	77	78	75	76	1560	106666	
ΣX²	298	298	291	305	265	291	244	256	277	256	277	249	291	277	270	231	265	270	249	256			
σ²b	0.25	0.25	0.25	0.24	0.31	0.25	0.26	0.21	0.25	0.21	0.25	0.19	0.25	0.25	0.24	0.51	0.31	0.24	0.19	0.21			
Σσ²b	5.11																						
σ²t	37.3																						
r _{tt}	0.9	RELIABILITAS SANGAT TINGGI																					

Lampiran 7. 9. Hasil Uji Validitas Butir Instrumen Soal

HASIL UJI VALIDITAS BUTIR INSTRUMEN SOAL																																	
Responden	Butir Item X																														Y	Y²	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	900	
2	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	25	625	
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	24	576	
4	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9	81	
5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	26	676	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	900	
7	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	21	441	
8	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	26	676	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	25	625	
10	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	22	484
11	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	12	144
12	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	27	729	
13	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	25	625
14	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	14	196
15	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	23	529	
16	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	12	144
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	900	
18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	27	729	
19	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	18	324	
20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	841	
21	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	12	144
22	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	20	400	
23	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	26	676	

[illegible]

Lampiran 7. 10. Hasil Uji Validitas Butir Instrumen Soal

HASIL UJI REALIABILITAS BUTIR INSTRUMEN SOAL																																	
Responden	Butir Item X																														X	X²	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	900	
2	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	25	625	
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	24	576	
4	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9	81	
5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	26	676	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	900	
7	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	21	441
8	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	26	676	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	25	625
10	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	22	484
11	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	12	144
12	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27	729
13	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	25	625
14	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	14	196
15	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	23	529
16	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	12	144
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	900	
18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27	729
19	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	18	324
20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	841	
21	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	12	144
22	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	20	400	
23	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	26	676	
Total	17	14	19	16	10	18	20	14	16	20	19	19	17	21	20	21	16	15	21	14	18	20	5	18	17	17	17	17	18	19	513	12365	
p	0.739	0.609	0.826	0.696	0.435	0.783	0.870	0.609	0.696	0.870	0.826	0.826	0.739	0.913	0.870	0.913	0.696	0.652	0.913	0.609	0.783	0.870	0.217	0.783	0.739	0.739	0.739	0.739	0.783	0.826			
q	0.261	0.391	0.174	0.304	0.565	0.217	0.130	0.391	0.304	0.130	0.174	0.174	0.261	0.087	0.130	0.087	0.304	0.348	0.087	0.391	0.217	0.130	0.783	0.217	0.261	0.261	0.261	0.261	0.217	0.174			
pq	0.193	0.238	0.144	0.212	0.246	0.170	0.113	0.238	0.212	0.113	0.144	0.144	0.193	0.079	0.113	0.079	0.212	0.227	0.079	0.238	0.170	0.113	0.170	0.170	0.193	0.193	0.193	0.193	0.170	0.144			
k	30																																
Σpq	5.096																																
S²t	40.12																																
ru	0.903	REALIBITAS SANGAT TINGGI																															

LAMPIRAN 8

SURAT IZIN PENELITIAN



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

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
Laman: ft.uny.ac.id E-mail: ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id

Nomor : 996/UN34.15/LT/2017
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

21 November 2017

Yth . 1. Gubernur provinsi DIY c.q. Kepala Badan Kesbangpol Provinsi DIY
2. Bupati Kabupaten Bantul c.q. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Bantul
3. SMK Negeri 2 Sewon
Cangkringmalang Timbulharjo Sewon Bantul / Jl. Parangtritis Km 7 Bangi Timbulharjo Sewon Bantul

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Elisa Dini Novarianti
NIM : 13520241047
Program Studi : Pend. Teknik Informatika - S1
Judul Tugas Akhir : Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Learning pada Mata Pelajaran Desain Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Waktu Penelitian : Selasa, 21 November 2017 s.d. Sabtu, 20 Januari 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan Fakultas Teknik

Dr. Drs. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 22 November 2017

Kepada Yth. :

Nomor : 074/9643/Kesbangpol/2017
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan
Olahraga DIY

di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 996/UN34.15/LT/2017
Tanggal : 21 November 2017
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW LEARNING PADA MATA PELAJARAN DESAIN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MULTIMEDIA 1 DI SMK NEGERI 2 SEWON"** kepada:

Nama : ELISA DINI NOVARIANTI
NIM : 13520241047
No.HP/Identitas : 081220150215/3402154611950001
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMK Negeri 2 Sewon
Waktu Penelitian : 22 November 2017 s.d 30 Januari 2018

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



KEPALA
BADAN KESBANGPOL DIY

AGUNG SUPRIYONO, SH
NIP. 19601026 199203 1 004

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAAHRAGA

Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322
web : www.dikpora.jogjaprov.go.id, email : dikpora@jogjaprov.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 24 November 2017

Nomor : 070 / 16565

Lamp : -

Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.

Kepala SMK Negeri 2 Sewon

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/9643/Kesbangpol/2017 tanggal 22 November 2017 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada :

Nama : Elisa Dini Novianti
NIM : 13520241047
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
Judul : IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW LEARNING PADA MATA PELAJARAN DESAIN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MULTIMEDIA 1 DI SMK NEGERI 2 SEWON
Lokasi : SMK Negeri 2 Sewon
Waktu : 22 November 2017 s.d 30 Januari 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

an Kepala

Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi



Didik Wardaya, SE., M.Pd.

NIP. 19660530 198602 1 002

Tembusan Yth :



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jalan Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274 6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringanmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274 6463179, Faksimile 0274 6463033
Website: www.smk2sewon.sch.id Email: smksewon2@yahoo.co.id Kode Pos 55186

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421/450

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. PII KUSHARBUGIADI, M.T.
NIP : 19640115 198903 1 013
Pangkat / Gol. : Pembina / IV a
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SMK Negeri 2 Sewon

Menerangkan bahwa

Nama : Elisa Dini Novianti
No. Mhs : 13520241047
Fakultas : Fakultas Teknik
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Penelitian : Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw
Learning pada Mata Pelajaran Desain Multimedia Untuk
Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI
Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon.

Telah melaksanakan Penelitian Siswa kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon pada Hari Jumat s.d Jumat, 03 s.d 24 November 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sewon, 05 Desember 2017

Kepala Sekolah



Drs. PII KUSHARBUGIADI, M.T.
NIP. 19640115 198903 1 013

LAMPIRAN 9

HASIL OBSERVASI (Tahap Pendahuluan)



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL

SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. /Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



HASIL OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DESAIN MULTIMEDIA DI KELAS XI MULTIMEDIA I, SMK NEGERI 2 SEWON

A. Kondisi Pembelajaran Desain Multimedia di Kelas XI Multimedia I

1. Guru mata pelajaran Desain Multimedia, yaitu Rifatuliha Afiana, S. Pd.
2. Nilai KKM untuk mata pelajaran tersebut adalah 75.
3. Data hasil belajar siswa dari 23 siswa, sebanyak 35% atau 8 siswa dikatakan tidak tuntas, dengan nilai rata-rata kelas 77.70. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar dari beberapa siswa masih rendah.
4. Proses pembelajaran di kelas masih *teacher centered*, karena masih dijumpai cara guru mengajar dengan metode ceramah, memberikan presentasi materi dan siswa diminta untuk mencatat.
5. Guru belum menerapkan metode yang bervariasi sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif.

B. Rencana Tindakan

1. Menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw Learning* pada mata pelajaran Desain Multimedia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon.

Bantul, November 2017

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Rifatuliha Afiana, S. Pd.
NIP. -

Peneliti,

Elisa Dini Novianti
NIM. 13520241047



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 2 SEWON

Alamat: Unit 1: Jl. Panagritika Km 2, Tinibuharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463473
Unit 2 (Jendral): Cangkringmalang, Tinibuharjo, Sewon, Bantul, Telp./Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smk2sewon@sewon.go.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta

DAFTAR NILAI PERBAIKAN ULANGAN HARIAN SISWA

Program Studi Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika Tingkat/Kelas : II/XI Multimedia 1
Kompetensi Keahlian : Multimedia Semester : GASAL
Mata Pelajaran : Desain Multimedia Tahun Pelajaran : 2017 / 2018
WALI KELAS/BP : SITI NURHIDAYATUN, S. Kom.

NO	NAMA SISWA	L/P	UH	NILAI TAMBAHAN	NILAI AKHIR	KETERANGAN
1	ANISTIGFAR	P	69	60	81	TUNTAS
2	BACHRUM YUNAHAR ILYAS	L	75	40	83	TUNTAS
3	BAHARUDIN YUDO ANGGO	P	72,5	80	89	TUNTAS
4	DIMAS ADI WIJAYA	L	64,5	60	71	BELUM TUNTAS
5	FADILAH ALIF RIFA'I	P	57,5	80	74	BELUM TUNTAS
6	FELANTHI SETYA CAHYANI	P	73,5	80	90	TUNTAS
7	GANANG WAHYU EKO PRIHARTONO	L	65	20	69	BELUM TUNTAS
8	HARYO AGUNG WICAKSONO	P	76	80	92	TUNTAS
9	IMAM NUGROHO	P	39	80	55	BELUM TUNTAS
10	JULIANTO WIBOWO	P	71	40	79	TUNTAS
11	KRISTI DWI HARYANTI	L	59,5	80	76	TUNTAS
12	MEINDA AFFIFAH DWI PRASTISTI	P	70	60	82	TUNTAS
13	MUHAMMAD ARIF BUDIMAN	L	67,5	20	72	BELUM TUNTAS
14	MUHAMMAD GILANG ROMADHON	L	67	20	71	BELUM TUNTAS
15	MUHAMMAD NUR FADILLAH	L	67,5	60	80	TUNTAS
16	NADA KRISYIFA OKTAVIANI	L	60	80	76	TUNTAS
17	PRATIWI INDRA YENI	P	70	80	86	TUNTAS
18	PUTRA PRIMA NUGROHO	L	51	60	63	BELUM TUNTAS
19	PUTRI ROHMATUL MA'WA	L	64,5	80	81	TUNTAS
20	RYAN RUDI HARTANTO	P	82	60	94	TUNTAS
21	THALITA UMAVEDA AL HAYYA	L	-	80	80	TUNTAS
22	YUSUP ARDIANTO TRI SAPUTRA	L	62,5	80	79	TUNTAS
23	OKTAVIA NUR HANIFA	L	60	20	64	BELUM TUNTAS

Bantul, November 2017

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Peneliti,

Rifatulha Afiana, S. Pd.

Elisa Dini Novarianti

LAMPIRAN 10

HASIL PENELITIAN



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
SMK NEGERI 2 SEWON**

Alamat: Unit 1: Jalan Pangsapriks Km 3, Tirodibajjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6462472
Unit 2 (Jadid): Cangkrisugmang, Tirodibajjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6462178, Fax. 0274-6462033
Website: www.smk2sewon.sdi.id, Email: smk2sewon2@yahoo.co.id, Kode Pos 55186

DAFTAR HADIR SISWA

Program Studi Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika Tingkat/Kelas : II/02 MM 1
Kompetensi Keahlian : Multimedia Semester : GASAL
Mata Pelajaran : Desain Multimedia Tahun Pelajaran : 2017 / 2018
Wali Kelas / BP : SITI NURHIDAYATUN, S.Kom.

NO	NAMA SISWA	L/P	Siklus I		Siklus II		KET.
			3/11/2017	10/11/2017	17/11/2017	24/11/2017	
1	ANISTIG FAR	P	✓	✓	✓	✓	
2	BACHRUM YUNAHAR ILYAS	L	✓	✓	✓	✓	
3	BAHARUDIN YUDO ANGGO	L	✓	✓	✓	✓	
4	DIMAS ADI WIJAYA	L	✓	✓	✓	✓	
5	FADULAH ALIF RIFA'I	L	✓	✓	✓	✓	
6	FELANTHI SETYA CAHYANI	P	✓	✓	✓	✓	
7	GANANG WAHYU EKO PRIHARTONO	L	✓	✓	✓	✓	
8	HARYO AGUNG WICAKSONO	L	✓	✓	✓	✓	
9	IMAM NUGROHO	L	✓	✓	✓	✓	
10	JULIANTO WIBOWO	L	✓	✓	✓	✓	
11	KRISTI DWI HARYANTI	P	✓	✓	✓	✓	
12	MEINDA AFFIFAH DWI PRATISTI	P	✓	✓	✓	✓	
13	MUHAMMAD ARIF BUDIMAN	L	✓	✓	✓	✓	
14	MUHAMMAD GILANG ROMADHON	L	✓	✓	✓	✓	
15	MUHAMMAD NUR FADILLAH	L	✓	✓	✓	✓	
16	NADA KRISYIFA OKTAVIANI	P	✓	✓	✓	✓	
17	PRATIWI INDRAYENI	P	✓	✓	✓	✓	
18	PUTRA PRIMA NUGROHO	L	✓	✓	✓	✓	
19	PUTRI ROHMATUL MAWA	P	✓	✓	✓	✓	
20	RYAN RUDI HARTANTO	L	✓	✓	✓	✓	
21	THALITA UMAYEDA AL HAYYA	P	✓	✓	✓	✓	
22	YUSUP ARDIANTO TRI SAPUTRA	L	✓	✓	✓	✓	
23	OKTAVIA N. H.	P	✓	✓	✓	✓	
Jumlah :			23	23	23	23	

Sewon, November 2017

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Rifatulha Afiana

Elisa Dini Noviantil

**LEMBAR PENGAMATAN PELAKSANAAN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW
SIKLUS I**

Hari : Jum'at, 3 & 10 November 2017

Pengamat : Elisa Dini Novianti

Petunjuk pengisian

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan Anda.

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	PERTEMUAN 1		KETERANGAN	PERTEMUAN 2		KETERANGAN
		YA	TIDAK		YA	TIDAK	
A. Kegiatan Pendahuluan							
1	Guru membuka pelajaran dengan salam	✓			✓		
2	Guru memimpin doa sebelum memulai pelajaran	✓			✓		
3	Guru memberikan motivasi belajar untuk siswa		✓		✓		
4	Guru menyampaikan KD dan tujuan pembelajaran	✓				✓	
5	Guru memeriksa presensi siswa	✓			✓		
6	Guru memberi soal <i>pre-test</i> dan angket motivasi	✓				✓	Hanya dibagikan pada pertemuan 1
B. Kegiatan Inti							
1	Guru menjelaskan tentang metode <i>jigsaw</i> yang akan diterapkan	✓				✓	Guru menjelaskan gambaran materi.
2	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru	✓			✓		
3	Guru menanyakan kepada siswa tentang penjelasan yang sudah diberikan	✓				✓	
4	Siswa menanyakan hal yang belum jelas terkait materi atau pelaksanaan metode	✓		Siswa menanyakan pelaksanaan metode ketika kembali ke kelompok asal		✓	

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	PERTEMUAN 1		KETERANGAN	PERTEMUAN 2		KETERANGAN
		YA	TIDAK		YA	TIDAK	
5	Guru melakukan pembagian kelompok belajar (awal) 4-6 siswa	✓		Per kelompok ada 4-5 siswa		✓	Sudah dilakukan pada pertemuan 1
6	Siswa mencatat pembagian kelompok dan berkelompok sesuai arahan guru		✓		✓		
7	Guru membagikan lembar materi kepada masing-masing anggota kelompok	✓			✓		
8	Guru membimbing siswa untuk mempelajari materi masing-masing	✓			✓		Namun masih belum menyeluruh
9	Siswa mempelajari materi masing-masing	✓			✓		
10	Guru melakukan pembagian kelompok baru (kelompok expert) berdasarkan materi yang sama	✓				✓	Sudah dilakukan pada pertemuan 1
11	Siswa membentuk kelompok baru (kelompok expert) sesuai arahan guru	✓			✓		
12	Siswa diskusi dengan kelompok expert	✓			✓		
13	Siswa aktif memberikan pendapat dalam kegiatan diskusi dalam kelompok expert	✓		Hanya beberapa siswa	✓		
14	Guru memantau dan membimbing jalannya diskusi masing-masing kelompok	✓		Kadang terlihat mengerjakan hal lain	✓		
15	Guru membimbing siswa untuk kembali ke kelompok belajar (awal) dan menjelaskan hasil diskusi kepada anggota kelompok lain secara bergantian	✓			✓		
16	Siswa kembali ke kelompok awal dan menjelaskan hasil diskusi kepada setiap anggota secara bergantian	✓			✓		
17	Guru mendorong siswa untuk aktif selama proses diskusi bersama kelompok		✓	Siswa mencoba aktif sendiri namun tidak kondusif	✓		
18	Guru meminta masing-masing anggota kelompok untuk presentasi/ menjelaskan materi yang telah dipelajari	✓			✓		

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	PERTEMUAN 1		KETERANGAN	PERTEMUAN 2		KETERANGAN
		YA	TIDAK		YA	TIDAK	
18	Guru meminta masing-masing anggota kelompok untuk presentasi/ menjelaskan materi yang telah dipelajari	✓			✓		
19	Siswa membahas materi yang telah dipelajari secara singkat	✓			✓		
20	Guru mengulas ulang materi yang telah dipelajari secara singkat, menambahkan apabila ada materi yang kurang	✓		Setelah presentasi, guru melakukan tanya jawab dengan siswa	✓		
21	Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mencatat hal yang penting	✓		Hanya beberapa siswa	✓		
22	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya bila kurang paham dengan materi yang telah dipelajari	✓			✓		
23	Siswa melakukan diskusi/ tanya jawab dengan guru untuk kejelasan suatu materi yang belum dipahami	✓			✓		
NO.	ASPEK YANG DIAMATI		YA			TIDAK	KETERANGAN
C. Kegiatan Penutup							
1	Dilakukan evaluasi berupa tes tertulis (post-test) untuk menilai hasil belajar		✓	Dibagikan pada pertemuan kedua	✓		
2	Guru memberikan angket motivasi untuk menilai tingkat motivasi siswa		✓	Dibagikan pada pertemuan kedua	✓		
3	Siswa bersama guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran	✓			✓		
4	Guru menutup pembelajaran dan memimpin doa	✓			✓		

Bantul, November 2017
Pengamat,

Elisa Dini Novarianti

**LEMBAR PENGAMATAN PELAKSANAAN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW
SIKLUS I**

Hari : Jum'at, 3 & 10 November 2017

Pengamat : Nindia Ika Putri

Petunjuk pengisian

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan Anda.

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	PERTEMUAN 1		KETERANGAN	PERTEMUAN 2		KETERANGAN
		YA	TIDAK		YA	TIDAK	
A. Kegiatan Pendahuluan							
1	Guru membuka pelajaran dengan salam	✓			✓		
2	Guru memimpin doa sebelum memulai pelajaran	✓			✓		
3	Guru memberikan motivasi belajar untuk siswa		✓		✓		
4	Guru menyampaikan KD dan tujuan pembelajaran	✓				✓	Guru lupa menyampaikan
5	Guru memeriksa presensi siswa	✓			✓		
6	Guru memberi soal <i>pre-test</i> dan angket motivasi	✓				✓	Hanya dibagikan pada pertemuan 1
B. Kegiatan Inti							
1	Guru menjelaskan tentang metode <i>jigsaw</i> yang akan diterapkan	✓				✓	Sudah dilakukan pada pertemuan 1
2	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru	✓			✓		
3	Guru menanyakan kepada siswa tentang penjelasan yang sudah diberikan	✓				✓	
4	Siswa menanyakan hal yang belum jelas terkait materi atau pelaksanaan metode	✓		Hal yang ditanyakan terkait pelaksanaan metode		✓	

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	PERTEMUAN 1		KETERANGAN	PERTEMUAN 2		KETERANGAN
		YA	TIDAK		YA	TIDAK	
5	Guru melakukan pembagian kelompok belajar (awal) 4-6 siswa	✓				✓	Sudah dilakukan pada pertemuan 1
6	Siswa mencatat pembagian kelompok dan berkelompok sesuai arahan guru		✓		✓		Tidak mencatat, langsung membentuk kelompok
7	Guru membagikan lembar materi kepada masing-masing anggota kelompok	✓			✓		
8	Guru membimbing siswa untuk mempelajari materi masing-masing	✓			✓		
9	Siswa mempelajari materi masing-masing	✓			✓		
10	Guru melakukan pembagian kelompok baru (kelompok expert) berdasarkan materi yang sama	✓				✓	Sudah dilakukan pada pertemuan 1
11	Siswa membentuk kelompok baru (kelompok expert) sesuai arahan guru	✓			✓		
12	Siswa diskusi dengan kelompok expert	✓			✓		
13	Siswa aktif memberikan pendapat dalam kegiatan diskusi dalam kelompok expert	✓		Hanya beberapa siswa	✓		
14	Guru memantau dan membimbing jalannya diskusi masing-masing kelompok	✓		Tidak sepenuhnya memantau		✓	Memantau beberapa kelompok saja
15	Guru membimbing siswa untuk kembali ke kelompok belajar (awal) dan menjelaskan hasil diskusi kepada anggota kelompok lain secara bergantian	✓			✓		
16	Siswa kembali ke kelompok awal dan menjelaskan hasil diskusi kepada setiap anggota secara bergantian	✓			✓		
17	Guru mendorong siswa untuk aktif selama proses diskusi bersama kelompok		✓	Guru tidak banyak berkeliling	✓		
18	Guru meminta masing-masing anggota kelompok untuk presentasi/ menjelaskan materi yang telah dipelajari	✓			✓		

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	PERTEMUAN 1		KETERANGAN	PERTEMUAN 2		KETERANGAN
		YA	TIDAK		YA	TIDAK	
18	Guru meminta masing-masing anggota kelompok untuk presentasi/ menjelaskan materi yang telah dipelajari	✓			✓		
19	Siswa membahas materi yang telah dipelajari secara singkat	✓			✓		
20	Guru mengulas ulang materi yang telah dipelajari secara singkat, menambahkan apabila ada materi yang kurang	✓		Guru menambahkan materi yang sekiranya kurang	✓		
21	Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mencatat hal yang penting	✓			✓		Memperhatikan penjelasan
22	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya bila kurang paham dengan materi yang telah dipelajari	✓			✓		
23	Siswa melakukan diskusi/ tanya jawab dengan guru untuk kejelasan suatu materi yang belum dipahami	✓			✓		
NO.	ASPEK YANG DIAMATI		YA			TIDAK	KETERANGAN
C. Kegiatan Penutup							
1	Dilakukan evaluasi berupa tes tertulis (post-test) untuk menilai hasil belajar		✓	Dibagikan pada pertemuan kedua	✓		
2	Guru memberikan angket motivasi untuk menilai tingkat motivasi siswa		✓	Dibagikan pada pertemuan kedua	✓		
3	Siswa bersama guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran	✓			✓		
4	Guru menutup pembelajaran dan memimpin doa	✓			✓		

Bantul, November 2017
Pengamat,

Nindia Ika Putri

**LEMBAR PENGAMATAN PELAKSANAAN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW
SIKLUS II**

Hari : Jum'at, 17 & 24 November 2017

Pengamat : Elisa Dini Novianti

Petunjuk pengisian

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan Anda.

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	PERTEMUAN 3		KETERANGAN	PERTEMUAN 4		KETERANGAN
		YA	TIDAK		YA	TIDAK	
A. Kegiatan Pendahuluan							
1	Guru membuka pelajaran dengan salam	✓			✓		
2	Guru memimpin doa sebelum memulai pelajaran	✓			✓		
3	Guru memberikan motivasi belajar untuk siswa	✓			✓		
4	Guru menyampaikan KD dan tujuan pembelajaran	✓			✓		
5	Guru memeriksa presensi siswa	✓			✓		
6	Guru memberi soal <i>pre-test</i> dan angket motivasi		✓	Hanya dibagikan pada pertemuan 1(Siklus I)		✓	Hanya dibagikan pada pertemuan 1(Siklus I)
B. Kegiatan Inti							
1	Guru menjelaskan tentang metode <i>jigsaw</i> yang akan diterapkan		✓	Sudah dilakukan pada pertemuan 1 (Siklus I)		✓	Sudah dilakukan pada pertemuan 1 (Siklus I)
2	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru		✓			✓	
3	Guru menanyakan kepada siswa tentang penjelasan yang sudah diberikan		✓			✓	
4	Siswa menanyakan hal yang belum jelas terkait materi atau pelaksanaan metode		✓			✓	

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	PERTEMUAN 1		KETERANGAN	PERTEMUAN 2		KETERANGAN
		YA	TIDAK		YA	TIDAK	
5	Guru melakukan pembagian kelompok belajar (awal) 4-6 siswa		✓			✓	
6	Siswa mencatat pembagian kelompok dan berkelompok sesuai arahan guru		✓			✓	
7	Guru membagikan lembar materi kepada masing-masing anggota kelompok	✓			✓		
8	Guru membimbing siswa untuk mempelajari materi masing-masing	✓			✓		
9	Siswa mempelajari materi masing-masing	✓			✓		
10	Guru melakukan pembagian kelompok baru (kelompok expert) berdasarkan materi yang sama		✓	Sudah dilakukan pada pertemuan 1 (Siklus I)		✓	Sudah dilakukan pada pertemuan 1(Siklus I)
11	Siswa membentuk kelompok baru (kelompok expert) sesuai arahan guru	✓			✓		
12	Siswa diskusi dengan kelompok expert	✓			✓		
13	Siswa aktif memberikan pendapat dalam kegiatan diskusi dalam kelompok expert	✓			✓		
14	Guru memantau dan membimbing jalannya diskusi masing-masing kelompok	✓			✓		
15	Guru membimbing siswa untuk kembali ke kelompok belajar (awal) dan menjelaskan hasil diskusi kepada anggota kelompok lain secara bergantian	✓			✓		
16	Siswa kembali ke kelompok awal dan menjelaskan hasil diskusi kepada setiap anggota secara bergantian	✓			✓		
17	Guru mendorong siswa untuk aktif selama proses diskusi bersama kelompok	✓			✓		
18	Guru meminta masing-masing anggota kelompok untuk presentasi/ menjelaskan materi yang telah dipelajari	✓			✓		

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	PERTEMUAN 1		KETERANGAN	PERTEMUAN 2		KETERANGAN
		YA	TIDAK		YA	TIDAK	
18	Guru meminta masing-masing anggota kelompok untuk presentasi/ menjelaskan materi yang telah dipelajari	✓			✓		
19	Siswa membahas materi yang telah dipelajari secara singkat	✓			✓		
20	Guru mengulas ulang materi yang telah dipelajari secara singkat, menambahkan apabila ada materi yang kurang	✓			✓		
21	Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mencatat hal yang penting	✓			✓		
22	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya bila kurang paham dengan materi yang telah dipelajari	✓			✓		
23	Siswa melakukan diskusi/ tanya jawab dengan guru untuk kejelasan suatu materi yang belum dipahami	✓			✓		
NO.	ASPEK YANG DIAMATI		YA			TIDAK	KETERANGAN
C. Kegiatan Penutup							
1	Dilakukan evaluasi berupa tes tertulis (post-test) untuk menilai hasil belajar		✓	Dibagikan pada pertemuan ke-4	✓		
2	Guru memberikan angket motivasi untuk menilai tingkat motivasi siswa		✓	Dibagikan pada pertemuan ke-4	✓		
3	Siswa bersama guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran	✓			✓		
4	Guru menutup pembelajaran dan memimpin doa	✓			✓		

Bantul, November 2017
Pengamat,

Elisa Dini Novianti

**LEMBAR PENGAMATAN PELAKSANAAN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR
METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW
SIKLUS II**

Hari : Jum'at, 17 & 24 November 2017

Pengamat : Nindia Ika Putri

Petunjuk pengisian

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan Anda.

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	PERTEMUAN 3		KETERANGAN	PERTEMUAN 4		KETERANGAN
		YA	TIDAK		YA	TIDAK	
A. Kegiatan Pendahuluan							
1	Guru membuka pelajaran dengan salam	✓			✓		
2	Guru memimpin doa sebelum memulai pelajaran	✓			✓		
3	Guru memberikan motivasi belajar untuk siswa	✓			✓		
4	Guru menyampaikan KD dan tujuan pembelajaran	✓			✓		
5	Guru memeriksa presensi siswa	✓			✓		
6	Guru memberi soal <i>pre-test</i> dan angket motivasi		✓	Hanya dibagikan pada pertemuan 1(Siklus I)		✓	Hanya dibagikan pada pertemuan 1(Siklus I)
B. Kegiatan Inti							
1	Guru menjelaskan tentang metode <i>jigsaw</i> yang akan diterapkan		✓	Sudah dilakukan pada pertemuan 1 (Siklus I)		✓	Sudah dilakukan pada pertemuan 1 (Siklus I)
2	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru		✓			✓	
3	Guru menanyakan kepada siswa tentang penjelasan yang sudah diberikan		✓			✓	
4	Siswa menanyakan hal yang belum jelas terkait materi atau pelaksanaan metode		✓			✓	

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	PERTEMUAN 1		KETERANGAN	PERTEMUAN 2		KETERANGAN
		YA	TIDAK		YA	TIDAK	
5	Guru melakukan pembagian kelompok belajar (awal) 4-6 siswa		✓			✓	
6	Siswa mencatat pembagian kelompok dan berkelompok sesuai arahan guru		✓			✓	
7	Guru membagikan lembar materi kepada masing-masing anggota kelompok	✓			✓		
8	Guru membimbing siswa untuk mempelajari materi masing-masing	✓			✓		
9	Siswa mempelajari materi masing-masing	✓			✓		
10	Guru melakukan pembagian kelompok baru (kelompok expert) berdasarkan materi yang sama		✓	Sudah dilakukan pada pertemuan 1 (Siklus I)		✓	Sudah dilakukan pada pertemuan 1(Siklus I)
11	Siswa membentuk kelompok baru (kelompok expert) sesuai arahan guru	✓			✓		
12	Siswa diskusi dengan kelompok expert	✓			✓		
13	Siswa aktif memberikan pendapat dalam kegiatan diskusi dalam kelompok expert	✓			✓		
14	Guru memantau dan membimbing jalannya diskusi masing-masing kelompok	✓			✓		
15	Guru membimbing siswa untuk kembali ke kelompok belajar (awal) dan menjelaskan hasil diskusi kepada anggota kelompok lain secara bergantian	✓			✓		
16	Siswa kembali ke kelompok awal dan menjelaskan hasil diskusi kepada setiap anggota secara bergantian	✓			✓		
17	Guru mendorong siswa untuk aktif selama proses diskusi bersama kelompok	✓			✓		
18	Guru meminta masing-masing anggota kelompok untuk presentasi/ menjelaskan materi yang telah dipelajari	✓			✓		

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	PERTEMUAN 1		KETERANGAN	PERTEMUAN 2		KETERANGAN
		YA	TIDAK		YA	TIDAK	
18	Guru meminta masing-masing anggota kelompok untuk presentasi/ menjelaskan materi yang telah dipelajari	✓			✓		
19	Siswa membahas materi yang telah dipelajari secara singkat	✓			✓		
20	Guru mengulas ulang materi yang telah dipelajari secara singkat, menambahkan apabila ada materi yang kurang	✓			✓		
21	Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mencatat hal yang penting	✓			✓		
22	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya bila kurang paham dengan materi yang telah dipelajari	✓			✓		
23	Siswa melakukan diskusi/ tanya jawab dengan guru untuk kejelasan suatu materi yang belum dipahami	✓			✓		
NO.	ASPEK YANG DIAMATI		YA			TIDAK	KETERANGAN
C. Kegiatan Penutup							
1	Dilakukan evaluasi berupa tes tertulis (post-test) untuk menilai hasil belajar		✓	Dibagikan pada pertemuan ke-4	✓		
2	Guru memberikan angket motivasi untuk menilai tingkat motivasi siswa		✓	Dibagikan pada pertemuan ke-4	✓		
3	Siswa bersama guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran	✓			✓		
4	Guru menutup pembelajaran dan memimpin doa	✓			✓		

Bantul, November 2017
Pengamat,

Nindia Ika Putri

DAFTAR KELOMPOK BELAJAR

NO. KELOMPOK	NAMA ANGGOTA
1	Anistigfar
	Imam Nugroho
	Muhammad Arif Budiman
	Pratiwi Indrayeni
	Putra Prima Nugroho
2	Bachrum Yunahar Ilyas
	Felanthi Setya Cahyani
	Muhammad Gilang Romadhon
	Ryan Rudi Hartanto
	Thalita Umaveda Al Hayya
3	Baharudin Yudo Anggo
	Haryo Agung Wicaksono
	Kristi Dwi Haryanti
	Putri Rohmatul Ma'wa
	Dimas Adi Wijaya
4	Fadlilah Alif Rifa'i
	Julianto Wibowo
	Meinda Afifah Dwi Prastisti
	Yusup Ardianto Tri Saputra
5	Ganang Wahyu Eko Prihartono
	Nada Krisyifa Oktaviani
	Muhammad Nur Fadillah
	Oktavia N. H.

**DAFTAR KELOMPOK AHLI DAN PEMBAGIAN MATERI
SIKLUS I**

KEL.	NAMA ANGGOTA	MATERI	
		PERTEMUAN 1	PERTEMUAN 2
A	1. Anistigfar 2. Bachrum Yunahar Ilyas 3. Baharudin Yudo Anggo 4. Fadlilah Alif Rifa'i 5. Ganang Wahyu Eko Prihartono 6. Putra Prima Nugroho	Konsep dan Fungsi Ilustrasi	Konsep dan Jenis Ilustrasi Gambar
B	1. Imam Nugroho 2. Felanthi Setya Cahyani 3. Haryo Agung Wicaksono 4. Julianto Wibowo 5. Nada Krisyifa Oktaviani 6. Thalita Umaveda Al Hayya	Jenis Ilustrasi (Gambar Realis, Karikatur, Kartun)	Langkah Menggambar Ilustrasi
C	1. Muhammad Arif Budiman 2. Muhammad Gilang Romadhon 3. Kristi Dwi Haryanti 4. Meinda Afifah Dwi Prastisti 5. Muhammad Nur Fadillah 6. Dimas Adi Wijaya	Jenis Ilustrasi (Animasi, Foto, dan media lain selain gambar)	Konsep dan Fungsi Ilustrasi Musik
D	1. Pratiwi Indrayeni 2. Ryan Rudi Hartanto 3. Putri Rohmatul Ma'wa 4. Yusup Ardianto Tri Saputra 5. Oktavia N. H.	Jenis Ilustrasi (Tabel, Grafik/ Chart, Peta)	Pemanfaatan Ilustrasi Musik

**DAFTAR KELOMPOK AHLI DAN PEMBAGIAN MATERI
SIKLUS II**

KEL.	NAMA ANGGOTA	MATERI	
		PERTEMUAN 1	PERTEMUAN 2
A	1. Anistigfar 2. Bachrum Yunahar Ilyas 3. Baharudin Yudo Anggo 4. Fadlilah Alif Rifa'i 5. Ganang Wahyu Eko Prihartono 6. Putra Prima Nugroho	Teknik Gambar Manual (Outline dan Arsir)	Konsep dan Jenis Gambar Ilustrasi Digital
B	1. Imam Nugroho 2. Felanthi Setya Cahyani 3. Haryo Agung Wicaksono 4. Julianto Wibowo 5. Nada Krisyifa Oktaviani 6. Thalita Umaveda Al Hayya	Teknik Gambar Manual (Blok dan Scraperboard)	Pembuatan Gambar Ilustrasi Digital
C	1. Muhammad Arif Budiman 2. Muhammad Gilang Romadhon 3. Kristi Dwi Haryanti 4. Meinda Afifah Dwi Prastisti 5. Muhammad Nur Fadillah 6. Dimas Adi Wijaya	Teknik Gambar Manual (Dot dan Dry Brush)	Konsep dan Jenis Gambar Ilustrasi Kombinasi (Manual-Digital)
D	1. Pratiwi Indrayeni 2. Ryan Rudi Hartanto 3. Putri Rohmatul Ma'wa 4. Yusup Ardianto Tri Saputra 5. Oktavia N. H.	Teknik Gambar Manual (Halftone dan Siluet)	Pembuatan Gambar Ilustrasi Kombinasi (Manual-Digital)

PENILAIAN ANGKET MOTIVASI
(Siklus I)

Responden	Pernyataan																				Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	3	4	4	4	2	4	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	58
2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	72
3	3	3	2	4	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	2	2	55
4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	67
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
6	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	64
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
8	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	4	3	3	4	62
9	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61
10	4	3	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	3	65
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	61
13	3	3	3	3	3	4	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	57
14	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	67
15	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	72
16	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	76
17	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	62
18	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	66
19	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63
20	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	61
21	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	66
22	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	76
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
	Jumlah																				1471
	Rata-rata																				64.0
	Skor terendah																				55
	Skor tertinggi																				76
	66 - 80																				8
	51 - 65																				15
	36 - 50																				0
	>30 - 35																				0

PENILAIAN ANGKET MOTIVASI
(Siklus II)

Responden	Pernyataan																				Total Skor	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	3	68
2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	4	3	3	3	64
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61
6	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	66
7	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	1	4	4	3	3	3	69
8	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	66
9	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	71
10	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	68
11	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	66
12	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	65
13	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61
14	4	4	3	4	2	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	59
16	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	65
17	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	62
18	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	73
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
20	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	70
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
22	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	74
23	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	69
	Jumlah																				1560	
	Rata-rata																				67.8	
	Skor terendah																				59	
	Skor tertinggi																				80	
	66 - 80																				14	
	51 - 65																				9	
	36 - 50																				0	
	>30 - 35																				0	

PENILAIAN ANGKET MOTIVASI
(Pra-Siklus)

Responden	Pernyataan																				Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	71
2	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	69
3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	64
4	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	48
5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	74
6	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	64
7	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	49
8	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	65
9	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
10	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	1	49
11	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	64
12	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	64
13	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	1	47
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
15	3	4	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	63
16	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	1	2	2	1	44
17	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61
18	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	50
19	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	61
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
22	3	2	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	63
23	2	1	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	37
Jumlah																					1309
Rata-rata																					56.9
Skor terendah																					37
Skor tertinggi																					74
66 - 80																					3
51 - 65																					11
36 - 50																					9
>30 - 35																					0

**HASIL ANALISIS BUTIR SOAL
(Tingkat Kesukaran)**

Butir	Siswa yang menjawab benar	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	17	0.74	Mudah
2	14	0.61	Sedang
3	19	0.83	Mudah
4	16	0.70	Sedang
5	10	0.43	Sedang
6	18	0.78	Mudah
7	20	0.87	Mudah
8	14	0.61	Sedang
9	16	0.70	Sedang
10	20	0.87	Mudah
11	19	0.83	Mudah
12	19	0.83	Mudah
13	17	0.74	Mudah
14	21	0.91	Mudah
15	20	0.87	Mudah
16	21	0.91	Mudah
17	16	0.70	Sedang
18	15	0.65	Sedang
19	21	0.91	Mudah
20	14	0.61	Sedang
21	18	0.78	Mudah
22	20	0.87	Mudah
23	5	0.22	Sukar
24	18	0.78	Mudah
25	17	0.74	Mudah
26	17	0.74	Mudah
27	17	0.74	Mudah
28	17	0.74	Mudah
29	18	0.78	Mudah
30	19	0.83	Mudah

HASIL ANALISIS BUTIR SOAL
(Daya Pembeda)

Butir	Daya Pembeda	Kategori
1	0.435	Diterima
2	0.522	Diterima
3	0.435	Diterima
4	0.348	diterima & perbaiki
5	0.522	Diterima
6	0.522	Diterima
7	0.348	diterima & perbaiki
8	0.696	Diterima
9	0.348	diterima & perbaiki
10	0.348	diterima & perbaiki
11	0.261	diperbaiki
12	0.435	Diterima
13	0.435	Diterima
14	0.261	diperbaiki
15	0.348	diterima & perbaiki
16	0.261	diperbaiki
17	0.522	Diterima
18	0.435	Diterima
19	0.261	diperbaiki
20	0.348	diterima & perbaiki
21	0.348	diterima & perbaiki
22	0.348	diterima & perbaiki
23	0.261	diperbaiki
24	0.348	diterima & perbaiki
25	0.261	diperbaiki
26	0.261	diperbaiki
27	0.609	Diterima
28	0.609	Diterima
29	0.522	Diterima
30	0.435	Diterima

HASIL ANALISIS BUTIR SOAL

Butir	Kategori	Perbaikan
1	Diterima	-
2	Diterima	-
3	Diterima	-
4	diterima & perbaiki	Kalimat soal dan pilihan jawaban
5	Diterima	-
6	Diterima	-
7	diterima & perbaiki	Kalimat soal
8	Diterima	-
9	diterima & perbaiki	Kalimat soal
10	diterima & perbaiki	Pilihan jawaban
11	diperbaiki	Soal diganti (masih dalam materi yang sama)
12	Diterima	-
13	Diterima	-
14	diperbaiki	Soal diganti (masih dalam materi yang sama)
15	diterima & perbaiki	Kalimat jawaban diperjelas
16	diperbaiki	Soal diganti (masih dalam materi yang sama)
17	Diterima	-
18	Diterima	-
19	diperbaiki	Soal diganti (masih dalam materi yang sama)
20	diterima & perbaiki	Urutan di acak lagi
21	diterima & perbaiki	Kalimat soal
22	diterima & perbaiki	Kalimat soal
23	diperbaiki	Soal diganti (masih dalam materi yang sama)
24	diterima & perbaiki	Kalimat soal
25	diperbaiki	Soal diganti (masih dalam materi yang sama)
26	diperbaiki	Kalimat soal dirubah
27	Diterima	-
28	Diterima	-
29	Diterima	-
30	Diterima	-

Ilustrasi

Nama :
Kelas :
No. Absen :
Alokasi waktu : 30 menit

PETUNJUK UMUM

- ✚ Bacalah doa terlebih dahulu sebelum memulai mengerjakan soal
- ✚ Perhatikan petunjuk dengan baik dan benar
- ✚ Kerjakan soal pada lembar jawab yang telah disediakan
- ✚ Tukis nama, kelas, dan no. absen pada kolom yang tersedia
- ✚ Beri tanda silang (X) pada huruf a, b, c, d, atau e pada jawaban yang paling tepat
- ✚ Bila menjawab soal salah dan ingin memperbaikinya, lakukan sebagai berikut:

- Jawaban semula :

~~a~~ b c d

- Pembetulan :

~~a~~ b c ~~d~~

SOAL

1. Ilustrasi berasal dari bahasa latin *illustrare* yang artinya disebutkan dibawah ini **kecuali...**
 - a. Penampakan
 - b. Cahaya
 - c. Narasi
 - d. Penggambaran
 - e. Penerangan
2. Ditinjau dari fungsinya, ilustrasi memiliki tiga fungsi, yaitu...
 - a. Deskriptif, ekspresif, analitis
 - b. Deskriptif, analitis, naratif
 - c. Ekspresif, analitis, naratif
 - d. Deskriptif, ekspresif, abstrak
 - e. Analitis, naratif, abstrak
3. Menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif merupakan salah satu fungsi dari ilustrasi, yakni fungsi...
 - a. Naratif
 - b. Deskriptif
 - c. Ekspresif
 - d. Analitis
 - e. Abstrak

4. Dibawah ini yang **bukan** merupakan bentuk ilustrasi adalah...
- a. Gambar
 - b. Pantomime
 - c. Karikatur
 - d. Narasi
 - e. Tabel
5. Di bawah ini adalah contoh penggunaan musik sebagai ilustrasi dalam pertunjukkan, **kecuali**.....
- a. drama
 - b. kethoprak
 - c. film
 - d. pantomine
 - e. musik pengiring
6. Secara urut, ada beberapa langkah dalam membuat gambar ilustrasi, yaitu...
- a. Sketsa-gagasan-pewarnaan
 - b. Narasi-gagasan-sketsa
 - c. Gagasan-narasi-sketsa
 - d. Sketsa-pewarnaan-gagasan
 - e. Gagasan-sketsa-pewarnaan
7. Rangkaian gambar bergerak yang terbentuk dari beberapa keyframe disebut...
- a. Kartun
 - b. Animasi
 - c. Foto
 - d. Gambar realis
 - e. Karikatur
8. Yang merupakan pengertian dari gambar realis adalah.....
- a. Gambar yang cenderung melebihkan atau mengubah bentuk.
 - b. Gambar yang berfungsi untuk menghibur, karena berisikan humor.
 - c. Gambar yang berusaha menampilkan obyek suatu karya sebagaimana tampil dalam kehidupan sehari-hari tanpa tambahan embel-embel atau interpretasi tertentu.
 - d. Menggambarkan sesuai dengan kenyataan.
 - e. Gambaran sesuatu yang berbentuk kepingan-kepingan/lingkaran dengan jumlah komponen 360°.

9. Teknik scraperboard dengan menggoreskan bentuk-bentuk garis merupakan salah satu teknik gambar yang dibuat secara....
- a. manual
 - b. digital
 - c. kombinasi
 - d. komputer
 - e. foto
10. Di bawah ini merupakan teknik pembuatan gambar ilustrasi manual, **kecuali**...
- a. drybrush
 - b. arsir
 - c. blok
 - d. dot
 - e. vector
11. Pixel adalah sekumpulan titik yang membentuk sebuah gambar...
- a. vector
 - b. dot
 - c. foto
 - d. animasi
 - e. bitmap
12. Gambar yang tidak tergantung pada resolusi, sehingga tidak mengalami perubahan pada saat dibesarkan atau kecilkan, merupakan pengertian dari gambar...
- a. bitmap
 - b. foto
 - c. pixel
 - d. vector
 - e. animasi
13. Program komputer (*software*) pengolah gambar yang dapat digunakan untuk membuat gambar vector adalah ...
- a. Corel Draw, Adobe Illustrator, Macromedia Flash
 - b. Adobe Illustrator, Macromedia Flash, Macromedia Freehand
 - c. Corel Draw, Adobe Illustrator, Macromedia Freehand
 - d. Macromedia Freehand, Adobe Flash, Adobe Photoshop
 - e. Corel Draw, Adobe Photoshop, Paint

14. Gambar vector merupakan gambar ilustrasi yang dibuat menggunakan teknik...

- a. Manual
- b. Digital
- c. Kombinasi
- d. Grafis
- e. Visual

15. Ilustrasi berfungsi ekspresif, yaitu...

- a. Memudahkan dalam memahami ilustrasi dengan memperlihatkan dan menggambarkan suatu maksud, gagasan, perasaan, situasi atau konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan mengena.
- b. Menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat yang panjang
- c. Dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda, sistem atau proses secara detail, sehingga lebih mudah untuk dipahami.
- d. Memudahkan pembaca untuk mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan.
- e. Memperjelas dan menerangkan naskah.

16. Ilustrasi yang menyajikan gambaran sesuatu yang berbentuk kepingan-kepingan/lingkaran dengan jumlah komponen 360°....

- a. Tabel
- b. Flow chart
- c. Graph chart
- d. Pie chart
- e. Bar chart

17. Perhatikan beberapa pernyataan dibawah ini:

- (1) Memberikan ilustrasi yang memperindah
- (2) Memberikan latar belakang
- (3) Memberikan warna psikologis
- (4) Memberikan gambaran secara visual

Dari pernyataan diatas, manakah yang merupakan fungsi dari tata musik?

- | | |
|----------------|------------|
| a. 1, 3, dan 4 | c. 1 dan 2 |
| f. 1, 2, dan 3 | d. 3 dan 4 |
| b. 1, 2, dan 4 | |

18. Berikut ini adalah beberapa jenis gambar ilustrasi:

- (1) Ilustrasi untuk cerita
- (2) Ilustrasi untuk ilmu pengetahuan
- (3) Ilustrasi untuk sampul buku

Manakah **jawaban yang benar** menurut pernyataan diatas?

- a. 1 dan 3 yang benar.
- b. 1, 2, dan 4 benar.
- c. 1, 2, dan 4, salah.
- d. Semua benar.
- e. Semua salah.

19. Berikut ini beberapa tahapan untuk membuat gambar ilustrasi kombinasi manual-digital:

- (1) Menggambar digital dengan aplikasi pengolah gambar
- (2) Membuat detail ilustrasi
- (3) Menampilkan sketsa pada komputer
- (4) Membuat sketsa
- (5) Mewarna ilustrasi

Manakah urutan tahapan yang benar?

- a. 3-4-1-5-2
- b. 4-3-1-5-2
- c. 1-5-3-4-2
- d. 1-2-3-4-5
- e. 5-4-3-2-1

20. Berikut ini adalah contoh ilustrasi:

- (1) Penari latar
- (2) Film
- (3) Animasi
- (4) Pantomine
- (5) Kartun

Yang merupakan contoh ilustrasi dalam bentuk gerak, ditunjukkan dengan nomor...

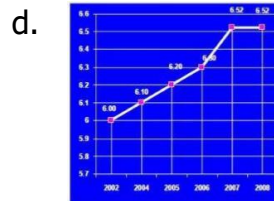
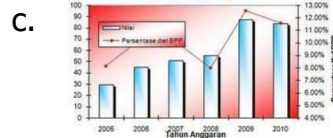
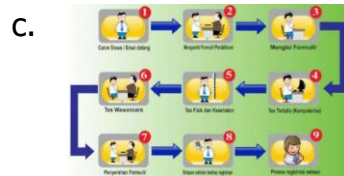
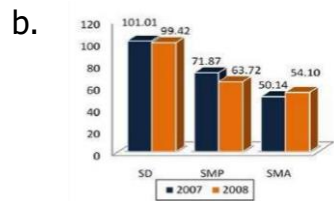
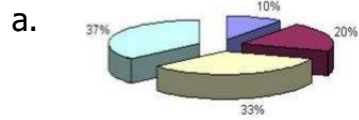
- a. 2 dan 4
- b. 1 dan 3
- c. 1 dan 4
- d. 2 dan 3
- e. 1 dan 2

21. Gambar dibawah ini adalah contoh cara menggambar dengan menggunakan unsur garis yang terputus-putus, yang digoreskan secara teratur dan berulang-ulang, garis-garis saling menumpuk, digunakan untuk mewujudkan efek gelap terang, volume dan plastisitas, yang disebut dengan...

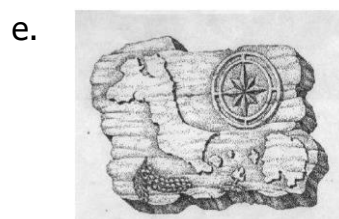


- a. Outline
 - b. Arsir
 - c. Blok
 - d. Scraperboard
 - e. Dot
22. Tahap kedua dalam langkah membuat gambar ilustrasi adalah proses menggambar yang paling awal adalah membuat rancangan gambar dengan menggunakan pensil warna atau langsung menggunakan media yang akan dipakai yang disebut...
- a. Sketsa
 - b. Gagasan
 - c. Pewarnaan
 - d. Desain
 - e. Produksi
23. Gambar yang berusaha menampilkan obyek suatu karya sebagaimana tampil dalam kehidupan sehari-hari tanpa tambahan embel-embel atau interpretasi tertentu adalah gambar..
- a. Bukan Realis
 - b. Naturalis
 - c. Kubisme
 - d. Realis
 - e. Fauvisme

24. *Chart* atau diagram yang menunjukkan gambaran sesuatu yang berbentuk kepingan-kepingan/lingkaran dengan jumlah komponen 360° adalah...



25. Teknik dot, yaitu cara mewujudkan gambar dengan menyusun titik-titik sehingga membentuk suatu obyek tertentu, kesan gelap dan terang ditentukan oleh jumlah titik dalam satu area, semakin banyak semakin kuat kesan gelap terang. Berikut ini yang merupakan contoh penerapannya adalah..



26. Pemanfaatan ilustrasi musik di dalam suatu pementasan drama, secara umum dilakukan dengan dua cara, yaitu musik yang dimainkan menggunakan alat musik pada saat pementasan dan musik menggunakan pita kaset, disebut dengan...

- a. tradisional & modern
- b. langsung & rekaman
- c. instrumen & lagu
- d. ansambel & orkestra
- e. akustik & elektrik

27. Gambar dibawah ini adalah contoh ilustrasi berupa...

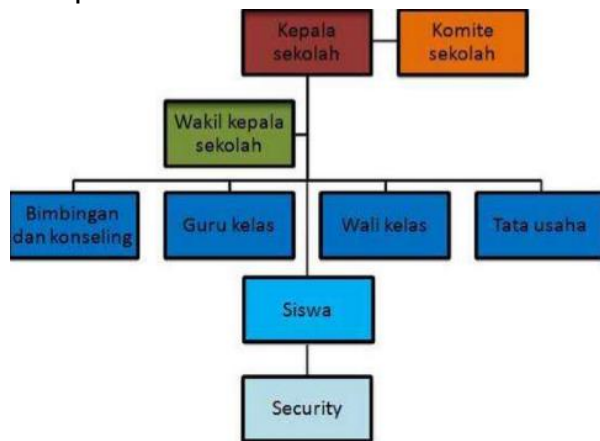


- a. Kartun
- b. Sketsa
- c. Karikatur
- d. Foto
- e. Animasi

28. Cara menggambar dengan mewujudkan warna tunggal yang solid atau pekat, objek seolah-olah diambil dari posisi berlawanan dengan arah datangnya sinar sehingga terkesan seperti bayangan, disebut dengan teknik...

- a. Blok
- b. Arsir
- c. Halftone
- d. Siluet
- e. Dry Brush

29. Penyajian data yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini merupakan ilustrasi berupa....



- a. Tabel
 - b. Pie Chart
 - c. Bar Chart
 - d. Flowchart
 - e. Organization chart
30. Ilustrasi yang dimaksudkan untuk membeikan gambaran visual tentang suatu bentuk atau suatu proses kejadian, seperti pertumbuhan makhluk dan proses produksi, disevut dengan...
- a. Ilustrasi untuk cerita
 - b. Ilustrasi untuk ilmu pengetahuan
 - c. Ilustrasi untuk sampul buku
 - d. Ilustrasi untuk hiburan
 - e. Ilustasi untuk khayalan



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLARAGA
SMK NEGERI 2 SEWON**

Alamat: Unit 1: Jalan Pengristian Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringan, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463179, Fax. 0274-6463033
Website: www.smk2sewon.sch.id, Email: smk2sewon2@yahoo.co.id, Kode Pos 55186

DAFTAR NILAI SISWA

Program Studi Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika Tingkat/Kelas : II/II MM 1
Kompetensi Keahlian : Multimedia Semester : GASAL
Mata Pelajaran : Desain Multimedia Tahun Pelajaran : 2017 / 2018
Wali Kelas /BP : SITI NURHIDAYATUN, S.Kom.

NO	NAMA SISWA	L/P	Pre-Test	Post-Test		KET
				Siklus 1	Siklus 2	
1	ANISTIGFAR	P	63	73	77	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 15px; height: 15px; background-color: #90EE90; margin-right: 5px;"></div> = TUNTAS <div style="width: 15px; height: 15px; background-color: #FF69B4; margin-right: 5px;"></div> = TIDAK TUNTAS </div>
2	BACHRUM YUNAHAR ILYAS	L	60	60	80	
3	BAHARUDIN YUDO ANGGO	L	53	77	80	
4	DIMAS ADI WIJAYA	L	47	60	73	
5	FADILAH ALIF RIFA'I	L	57	70	80	
6	FELANTHI SETYA CAHYANI	P	50	80	100	
7	GANANG WAHYU EKO PRIHARTONO	L	47	70	80	<u>Pre-Test</u> Tuntas = 0 (0%) Tidak Tuntas = 23 (100%) <u>Post-Test (Siklus 1)</u> Tuntas = 13 (57%) Tidak Tuntas = 10 (43%) <u>Post-Test (Siklus 2)</u> Tuntas = 21 (91%) Tidak Tuntas = 2 (9%)
8	HARYO AGUNG WICAKSONO	L	50	67	83	
9	IMAM NUGROHO	L	47	80	100	
10	JULIANTO WIBOWO	L	40	77	100	
11	KRISTI DWI HARYANTI	P	63	77	77	
12	MEINDA AFFIFAH DWI PRATISTI	P	57	80	83	
13	MUHAMMAD ARIF BUDIMAN	L	67	73	77	
14	MUHAMMAD GILANG ROMADHON	L	60	60	70	
15	MUHAMMAD NUR FADILLAH	L	57	80	93	
16	NADA KRISYIFA OKTAVIANI	P	60	77	80	
17	PRATIWI INDRAYENI	P	57	83	100	
18	PUTRA PRIMA NUGROHO	L	50	77	90	
19	PUTRI ROHMATUL MA'WA	P	60	80	93	
20	RYAN RUDI HARTANTO	L	33	47	90	
21	THALITA UMAVEDA AL HAYYA	P	57	70	77	
22	YUSUP ARDIANTO TRI SAPUTRA	L	57	77	90	
23	OKTAVIA N. H.	P	53	80	87	
JUMLAH :			1,244	1,674	1,959	L : 14 P : 9 Jumlah Siswa : 23
RATA-RATA :			54.1	72.8	85.2	
NILAI TERENDAH :			33	47	70	
NILAI TERTINGGI :			67	83	100	
TUNTAS :			-	13	21	
TIDAK TUNTAS :			23	10	2	

Sewon, November 2017

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Rifatulha Afiana

Elisa Dini Novianti

LAMPIRAN 11

DOKUMENTASI

DOKUMENTASI PENELITIAN





