

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOMPETENSI DASAR MENYAJIKAN CONTOH-
CONTOH ILUSTRASI DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* DAN METODE
PEMBELAJARAN DEMONSTRASI BAGI SISWA KELAS XI MULTIMEDIA SMK
MUHAMMADIYAH WONOSARI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Sebagai Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh
Tutik Lestari
NIM. 10520244042**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOMPETENSI DASAR MENYAJIKAN
CONTOH-CONTOH ILUSTRASI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
PROJECT BASED LEARNING DAN METODE PEMBELAJARAN
DEMONSTRASI BAGI SISWA KELAS XI MULTIMEDIA SMK
MUHAMMADIYAH WONOSARI**

**Oleh:
Tutik Lestari
NIM. 10520244042**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah Wonosari pada kompetensi dasar menyajikan contoh-contoh ilustrasi melalui penerapan model *project based learning* dan metode demonstrasi.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik di kelas Multimedia 1 semester ganjil tahun akademik 2014/2015 yang berjumlah 31 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan setiap akhir siklus dilakukan evaluasi hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi hasil belajar siswa, catatan lapangan dan dokumentasi. Metode yang digunakan dalam analisis data yaitu metode analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya penerapan model pembelajaran *project based learning* dan metode pembelajaran demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1 pada kompetensi dasar menyajikan contoh-contoh ilustrasi. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya, pada siklus I rata-rata persentase hasil belajar afektif sebesar 68,86%. Persentase tersebut meningkat pada siklus II yaitu sebesar 83,32%. Pada hasil belajar psikomotorik dibagi menjadi dua yaitu hasil belajar psikomotorik individu dan kelompok. Pada siklus I, rata-rata persentase peningkatan hasil belajar psikomotorik individu sebesar 62,97%. Persentase tersebut meningkat pada siklus II menjadi 86,85%. Presentasi hasil belajar psikomotorik kelompok pada siklus I sebesar 75,66%. Pada siklus II meningkat menjadi 84,33%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* dan model pembelajaran demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1 SMK Muhammadiyah Wonosari tahun ajaran 2014/2015.

Kata kunci : *Project Based Learning* (PBL), Demonstrasi, Hasil Belajar

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan judul

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOMPETENSI DASAR
MENYAJIKAN CONTOH-CONTOH ILUSTRASI DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DAN METODE
PEMBELAJARAN DEMONSTRASI BAGI SISWA KELAS XI MULTIMEDIA
SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**

Disusun Oleh :

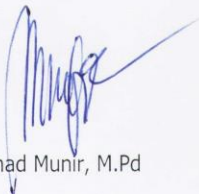
Tutik Lestari

NIM. 10520244042

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

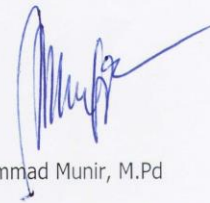
Yogyakarta, 27 Maret 2015

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika,



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

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOMPETENSI DASAR MENYAJIKAN CONTOH-CONTOH ILUSTRASI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DAN METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI BAGI SISWA KELAS XI MULTIMEDIA SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI

Disusun Oleh : Tutik Lestari

NIM. 10520244042

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

pada tanggal 6 Mei 2015

Nama / Jabatan

Muhammad Munir, M.Pd.

Ketua Penguji/Pembimbing

Handaru Jati, P.Hd

Sekretaris

Dr. Putu Sudira

Penguji

TIM PENGUJI

Tanda Tangan

Tanggal

6/6/15

10/6-2015

5/6 2015

Yogyakarta, 24 Juni 2015

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tutik Lestari
NIM : 10520244042
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Tugas Akhir : Upaya Peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Menyajikan Contoh-Contoh Ilustrasi Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Metode Demonstrasi Bagi Siswa Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah Wonosari

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 atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 27 Maret 2015

Yang menyatakan,



Tutik Lestari

NIM. 10520244042

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang mengubah apa yang ada pada diri mereka”

(Q.S.Ar-R a’d: 11)

Seorang Ahli Hikmah ditanya, “ Barang apakah yang dapat disimpan lama?” Lalu ia menjawab sendiri, “ Yaitu barang yang apabila kapalmu karam, ia berenang bersamamu, yakni ilmu. ”

(Imam Al Ghazzali)

“ Orang-orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu. Sedangkan orang yang masih terus belajar, akan menjadi pemilik masa depan.”

(Mario Teguh)

Sesungguhnya kesulitan itu selalu disertai dengan kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain dan hanya Tuhanlah hendaknya kamu berharap.

(Q.S. Al Insyiroh: 6-8)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan

ridho-Nya, Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Kedua orangtua tercinta yang selalu memberikan segala kasih sayang, doa, nasihat, dan motivasi kepadaku.
- ❖ Adikku tersayang dan keluarga besarku tercinta yang senantiasa memberi dukungan dan motivasi untuk menjadi lebih baik.
- ❖ Teman-teman Pendidikan Teknik Informatika kelas G 2010, yang telah memberikan rasa kebersamaan dan persaudaraan selama kurang lebih empat tahun ini. Terima kasih atas semua pengalaman dan kenangan yang kita ciptakan bersama.
- ❖ Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta, atas semua ilmu dan pengetahuan berharga yang didapatkan selama kurang lebih empat tahun ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Kompetensi DasarMenyajikan Contoh-contoh IlustrasiDengan Model Pembelajaran*Project Based Learning* dan Metode Pembelajaran DemonstrasiBagi Siswa Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah Wonosari" dengan lancar. Penulis meyakini sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Muhammad Munir, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing, yang telah banyak memberikan bantuan, fasilitas, semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
2. Suparman, M.Pd. , dan Slamet, M.Pd. selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Muhammad Munir, M.Pd. selaku ketua jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

5. Tsulistianta Subhan Aziz, S.Pd., Kepala sekolah SMK Muhammadiyah Wonosari yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
6. Yuli Fitriana Nurmalita, S.T., guru mata pelajaran Multimedia kelas XI Multimedia 1 yang telah bekerja sama dengan baik dalam pelaksanaan penelitian dan para staf SMK Muhammadiyah Wonosari yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Siswa-siswi kelas XI program studi Multimedia 1 SMK Muhammadiyah Wonosari yang telah bekerjasama dan mendukung dalam penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan hingga terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan dalam penyusunannya. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan. Akhirnya penulis berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 27 Maret 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
1. Peningkatan Hasil Belajar	7
a. Pengertian Peningkatan	7
b. Pengertian Hasil Belajar.....	7
c. Macam-macam Hasil Belajar.....	8
d. Fungsi dan Tujuan Penilaian Hasil Akhir	13
2. Model Pembelajaran Project Based Learning	14
a. Pengertian Model Pembelajaran Project Based Learning	14
b. Langkah-langkah Project Based Learning	15
c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Project Based Learning.....	19
3. Metode Pembelajaran Demonstrasi.....	19
a. Pengertian Metode Pembelajaran Demonstrasi	19
b. Langkah-langkah menggunakan Metode Pembelajaran Demonstrasi	21
c. Kelebihan dan kekurangan Metode Demonstrasi	22
B. Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Pikir	26
D. Pertanyaan Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Desain Penelitian	32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
C. Subjek dan Objek Penelitian	34
D. Definisi Operasional	34

E. Prosedur Penelitian	35
F. Teknik Pengumpulan Data	37
G. Instrument Penelitian.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Prosedur Penelitian	50
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	73
C. Keterbatasan Penelitian.....	78
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Indikator Kognitif	28
Tabel 2. Indikator Afektif.....	29
Tabel 3. Indikator Psikomotorik.....	30
Tabel 4. Kisi-kisi Afektif	39
Tabel 5. Kategori Penilaian	40
Tabel 6. Kisi-kisi Penilaian Hasil Belajar Psikomotorik	43
Tabel 7. Skenario PTK.....	49
Tabel 8. Hasil Belajar Afektif Siklus 1.....	62
Tabel 9. Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I	63
Tabel 10. Hasil Belajar Psikomotorik Kelompok Siklus I	63
Tabel 11. Hasil Belajar Afektif Siklus II	71
Tabel 12. Hasil Belajar Psikomotorik Siklus II	72
Tabel 13. Hasil Belajar Psikomotorik Kelompok Siklus II	72
Tabel 14. Peningkatan Hasil Belajar Afektif	75
Tabel 15. Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik	77
Tabel 16. Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik Kelompok	78

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan kerangka pikir penelitian	31
Gambar 2. Alur Penelitian Tindakan Kelas	33
Gambar 3. Grafik Peningkatan Indikator Hasil Belajar Afektif	80
Gambar 4. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik	83
Gambar 5. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik Kelompok.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus Mata Pelajaran Perakitan Komputer	85
Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian	94
Lampiran 3. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian TAS	96
Lampiran 4. Hasil Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir Skripsi	98
Lampiran 5. RPP Siklus I	100
Lampiran 6. RPP Siklus II	114
Lampiran 7. Daftar Pembagian Kelompok	125
Lampiran 8. Skenario PTK	126
Lampiran 9. Hasil Belajar Afektif	128
Lampiran 11. Hasil Belajar Psikomotorik	132
Lampiran 13. Daftar Nilai Praktek	136
Lampiran 14. Catatan Lapangan	137
Lampiran 15. Surat Permohonan Ijin Penelitian Tugas Akhir Skripsi	139
Lampiran 16. Surat Keterangan / Ijin	140
Lampiran 17. Dokumentasi	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam upaya pemberdayaan manusia. Melalui pendidikan pengembangan potensi, kepribadian, kecerdasan, ketrampilan serta akhlak mulia siswa dapat dibentuk dan diarahkan. Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berbagai cara telah dikenalkan dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan harapan pengajaran guru akan lebih menarik dan lebih bermakna bagi murid. Yang diharapkan seorang guru adalah bagaimana bahan pelajaran dapat disampaikan dengan tuntas kepada peserta didik.

Dalam proses pembelajaran guru dituntut kreatif dalam penyampaian pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan. Maka dari itu dibutuhkan pengelolaan kelas yang baik dari guru. Dengan pengelolaan kelas yang baik maka akan menarik minat dan kemauan siswa dalam mengikuti bahan pelajaran yang disampaikan guru. Minat dan kemauan peserta didik dalam belajar tergantung dengan bagaimana cara guru dalam menyampaikan bahan pelajaran. Apabila cara mengajar guru monoton maka akan membuat siswa jenuh untuk mengikuti pelajaran tersebut. Karena pada dasarnya dalam pelaksanaan pembelajaran dibutuhkan metode pembelajaran yang efektif.

Metode pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dengan metode pembelajaran yang sesuai diharapkan siswa menjadi aktif dan dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Jika siswa tidak mempunyai minat terhadap suatu pelajaran atau mempelajari sesuatu maka siswa tersebut tidak akan berhasil dengan baik dalam mempelajari sesuatu.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran di SMK Muhammadiyah Wonosari diketahui bahwa penyampaian materi pembelajaran menggunakan metode demonstrasi. Metode demonstrasi merupakan metode pembelajaran dimana seorang guru mempraktekan suatu mata pelajaran yang disampaikan. Meski sudah menerapkan metode demonstrasi namun perkembangan implementasi metode demonstrasi terhadap hasil belajar siswa belum maksimal. Permasalahan yang terjadi di kelas XI SMK Muhammadiyah Wonosari yaitu masih banyaknya siswa yang tidak memperhatikan dan saat guru mendemonstrasikan bahan pembelajaran praktek. Pada saat guru mendemonstrasikan bahan praktek banyak siswa yang ramai dan berbincang dengan teman lainnya. Saat praktek berlangsung banyak siswa yang lupa caranya dan mengganggu teman lain untuk bertanya. Hal tersebut dapat mengganggu siswa lainnya, dikarenakan siswa lain tidak bisa memulai prakteknya karena harus menjelaskan kepada siswa yang bertanya. Melihat kondisi tersebut terlihat bahwa penerapan metode demonstrasi yang dilakukan guru belum maksimal sehingga siswa menjadi terlihat pasif. Hal tersebut juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, dalam proses pembelajaran praktek siswa SMK Muhammadiyah masih mengandalkan komputer

disekolah karena kebanyakan siswa belum memiliki komputer dirumah. Sebagian siswa hanya dapat menyelesaikan tugas praktek disekolahan sehingga tugas yang dibuat kurang maksimal dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

SMK tidak hanya dirancang untuk meningkatkan potensi tetapi agar dapat menyiapkan manusia produktif yang mampu terjun ke dunia kerja. Seorang guru harus membekali peserta didik dengan kemampuan bekerjasama dalam kelompok agar dapat membentuk mental peserta didik di dunia kerja. Karena ketika di dunia kerja peserta didik tidak bekerja sendiri, melainkan bersama dengan pekerja lainnya. Peserta didik juga harus dapat memmanagement waktu pada saat menyelesaikan pekerjaan di dunia kerja. Masalah yang terjadi di SMK Muhammadiyah adalah kurangnya keaktifan dan partisipasi peserta didik ketika bekerja sama dengan kelompok serta kemampuan manajemen waktu pada saat mengerjakan tugas masih kurang efektif. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan untuk menghasilkan sebuah produk adalah *Project Based Learning*. Dengan model pembelajaran *Project Based Learning* siswa dapat menghasilkan sebuah produk. Selain itu *Project Based Learning* berpusat pada siswa sehingga dapat membuat siswa mandiri. Memperhatikan masalah tersebut diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Menyajikan contoh-contoh Ilustrasi Dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan Metode Pembelajaran Demonstrasi bagi Siswa Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah Wonosari".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Metode demonstrasi yang digunakan guru kurang optimal, sehingga masih banyak siswa yang kurang jelas dengan penjelasan guru.
3. Kurangnya keaktifan dan kemauan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menyajikan contoh-contoh ilustrasi.
4. Kebanyakan siswa belum memiliki komputer sendiri.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian dibatasi pada masalah yang muncul pada pembelajaran menyajikan contoh-contoh ilustrasi yaitu metode demonstrasi yang digunakan guru kurang optimal sehingga pada saat pembelajaran masih banyak siswa yang belum jelas dengan penjelasan guru. Selain itu, guru belum menerapkan model pembelajaran yang dapat menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah: Apakah hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1 SMK Muhammadiyah Wonosari dapat meningkat dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dan metode pembelajaran Demonstrasi ?

E. Tujuan

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dan metode pembelajaran Demonstrasi pada kompetensi dasar Menyajikan contoh-contoh Ilustrasi Siswa Kelas XI Multimedia di SMK Muhammadiyah Wonosari.

F. Manfaat

Manfaat Praktis

a) Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa terhadap materi pelajaran
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran

b) Bagi Guru

- 1) Meningkatkan profesionalisme guru.

- 2) Meningkatkan peran guru sebagai fasilitator yang baik, memberi wawasan, dan keterampilan pembelajaran sehingga dapat mengatasi masalah yang muncul pada saat pembelajaran dikelas.
- c) Bagi Lembaga Pendidikan (Sekolah)
- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan dalam mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran khususnya variasi metode dalam pelaksanaan proses pembelajaran sehingga proses kegiatan belajar mengajar dapat lebih efektif dan menarik.
 - 2) Meningkatkan kualitas sekolah karena adanya peningkatan kemampuan pada diri guru dan pendidikan disekolah.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Peningkatan Hasil Belajar

a. Pengertian Peningkatan

Peningkatan menurut kamus besar bahasa Indonesia, berasal dari kata tingkat yang berarti proses, cara, perbuatan meningkatkan usaha, kegiatan, dsb. Peningkatan juga dapat berarti usaha untuk membuat sesuatu menjadi lebih baik dari sebelumnya. Selain itu, menurut Adi (2014) peningkatan juga berarti penambahan ketrampilan dan kemampuan agar menjadi lebih baik. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa peningkatan adalah proses, cara, usaha, kegiatan yang dilakukan untuk menambah ketrampilan dan kemampuan agar menjadi baik dari sebelumnya.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Nana Sudjana (2011: 22) merupakan kemampuan yang dimiliki atau dikuasai oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Oemar Hamalik (2012: 30) dapat dikatakan hasil belajar apabila seseorang yang telah belajar terjadi perubahan tingkah laku pada diri orang yang belajar tersebut, yaitu terjadi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Menurut Muhammad Thabrani dan Arif Mustofa (2013: 24) hasil belajar adalah perubahan perilaku

secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Sedangkan menurut Suprijono dalam buku Muhammad Thabrani dan Arif Mustofa (2013: 22) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, dan apresiasi.

Howard Kingsley dalam buku Nana Sudjana (2011: 22) membagi tiga macam hasil belajar yaitu ketrampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne dalam buku Nana Sudjana (2011: 22) membagi lima kategori hasil belajar, yaitu informasi verbal, ketrampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan ketrampilan motoris.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan dan perilaku siswa secara menyeluruh seperti perubahan sikap, apresiasi, perbuatan, perubahan tingkah laku dari tidak tau menjadi tau, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Kemampuan tersebut dimiliki atau dikuasai oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Berdasarkan beberapa uraian diatas maka dapat disimpulkan peningkatan hasil belajar adalah peningkatan kemampuan dan perilaku siswa secara menyeluruh seperti perubahan sikap, apresiasi, perbuatan, perubahan tingkah laku dari tidak tau menjadi tau, dari tidak mengerti menjadi mengerti yang dikuasai atau dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

c. Macam-macam Hasil Belajar

Klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom dalam buku Nana Sudjana (2011: 22) dibagi menjadi 3 yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

1) Ranah kognitif adalah hasil belajar intelektual.

Menurut Nana Sudjana (2011: 11) ranah kognitif banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu

a) Pengetahuan

Pengetahuan merupakan aspek paling mendasar pada ranah kognitif. Pada tingkat ini siswa dituntut untuk mampu mengingat informasi atau pengetahuan yang telah diterima sebelumnya seperti konsep, fakta atau istilah-istilah, terminologi, rumus, strategi pemecahan masalah, dan sebagainya.

b) Pemahaman

Pemahaman merupakan tingkatan yang lebih tinggi dari pengetahuan. Pada tingkat ini siswa dituntut mampu memahami atau mengerti bahan yang dipelajari, kemudian menjelaskan kembali apa yang dibaca dan didengarnya dengan kata-kata sendiri. Nana Sudjana (2011: 24) membagi pemahaman menjadi tiga kategori yaitu :

- Pemahaman Terjemahan

Pemahaman terjemahan merupakan tingkat terendah. Pada pemahaman terjemahan dimulai dengan terjemahan dalam arti sebenarnya misalnya menerjemahkan dari bahasa inggris ke bahasa indonesia, mengartikan Bhineka Tunggal Ika, dan sebagainya.

- Pemahaman Penafsiran

Pemahaman penafsiran merupakan tingkat kedua. Pemahaman penafsiran menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan bagian

berikutnya atau menghubungkan dengan menggunakan grafik, tabel, diagram atau gambar-gambar dalam suatu pelajaran.

- **Pemahaman Ekstrapolasi**

Pemahaman ekstrapolasi merupakan pemahaman tertinggi yang diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang ditulis dan memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus atau masalah.

c) **Aplikasi**

Aplikasi merupakan kemampuan menerapkan penggunaan ide, metode, prinsip dan teori pada situasi yang konkret dan baru.

d) **Analisis**

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarki atau tingkatan dan susunannya. Analisis merupakan kemampuan kecakapan yang memanfaatkan kemampuan pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Pada tingkan ini diharapkan siswa mempunyai pemahaman komprehensif dan dapat memilah suatu situasi atau keadaan menjadi bagian-bagian yang terpadu.

e) **Sintesis**

Sintesis merupakan kemampuan menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian dari pengetahuan yang ada menjadi bentuk menyeluruh. Pada tahap ini siswa dituntut kreatif dalam menciptakan sesuatu.

f) **Evaluasi**

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai suatu gagasan, cara kerja, metode atau produk dengan menggunakan kriteria tertentu.(tabel indikator kognitif dapat dilihat pada tabel 1)

2) Ranah Afektif

Menurut Eveline Siregar dan Hartini Nara (2010: 10) ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Pada ranah afektif akan tampak bagaimana sikap seorang siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial. Ada lima kategori tingkatan hasil belajar ranah afektif yaitu

- a) Tingkat Menerima (*Receiving/Attending*), yakni meliputi kesadaran akan suatu sistem nilai, ingin menerima nilai, dan memperhatikan nilai tersebut, misalnya siswa menerima sikap jujur sebagai sesuatu yang diperlukan.
- b) Tingkat Tanggapan (*Responding*), yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus yang datang kepada dirinya
- c) Tingkat Menilai (*Valuing*), yakni penerimaan terhadap suatu sistem nilai , memilih sistem nilai yang akan disukai dan memberikan komitmen untuk menggunakan sistem nilai tertentu.
- d) Tingkat Organisasi (*Organization*), yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk ke dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai, dan lain-lain.

e) Tingkat Karakterisasi (*Characterization*) atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. (Tabel indikator afektif dapat dilihat pada tabel 2)

3) Ranah Psikomotorik

Menurut Nana Sudjana (2011: 30) hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk ketrampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Aspek ketrampilan tersebut terdiri dari enam aspek, yaitu :

- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain.
- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari ketrampilan sederhana sampai pada ketrampilan yang kompleks.
- f) Kemampuan yang berkenan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif. (tabel indikator psikomotorik dapat dilihat pada tabel 3)

e. Fungsi dan Tujuan Penilaian Hasil Akhir

Menurut Sigit Mangun Wardoyo (2013 : 79-80) fungsi dan penilaian hasil akhir adalah sebagai berikut

1) Fungsi Penilaian Hasil Akhir

Fungsi penilaian adalah sebagai sarana dalam rangka mendapatkan informasi yang terkait dengan suatu program yang dilaksanakan. Penilaian memiliki fungsi antara lain berhubungan dengan ketercapaian suatu hasil kegiatan, kesulitan, penyeleksian, dan pemberian motivasi.

2) Tujuan Penilaian Hasil Belajar

a) Mengetahui kemajuan siswa

Hasil suatu penilaian yang berupa nilai dijadikan sebagai salah satu indikator untuk mengetahui kemajuan belajar siswa.

b) Perbaikan dan peningkatan kegiatan belajar

Penilaian dapat dilakukan untuk melakukan suatu kegiatan perbaikan untuk siswa yang masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran dan untuk meningkatkan kemampuan siswa.

c) Memberikan umpan balik

Penilaian yang dilakukan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan apakah materi pembelajaran dapat diteruskan atau perlu diulang. Dengan penilaian guru akan mendapatkan umpan balik dari hasil pembelajaran.

d) Mendapatkan informasi untuk mengambil kebijakan

Hasil penilaian akan dijadikan suatu sumber informasi bagi guru dalam rangka menentukan keputusan terkait prestasi belajar siswa.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Menurut Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2009: 30) model pembelajaran *Project Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memperkenankan peserta didik untuk bekerja mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam produk nyata. Sedangkan menurut Trianto (2014: 42) *Project Based Learning* adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.

Menurut Made Wena (2014: 144) model pembelajaran *Project Based* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek merupakan suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan

kerja proyek dimana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam produk nyata. Dalam kerja proyek memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri.

b. Langkah-langkah *Project Based Learning*

Menurut Rais (2010: 8-9) langkah-langkah model pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebagai berikut

- 1) Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang (*start with the big question*)

Pembelajaran dimulai dengan sebuah pertanyaan driving question yang dapat memberi penugasan pada peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas. Topik yang diambil hendaknya sesuai dengan realita dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.

- 2) Merencanakan proyek (*design a plan for the project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dengan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa memiliki atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial dengan mengintegrasikan berbagai subjek yang mendukung,

serta menginformasikan alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan proyek.

3) Menyusun jadwal aktivitas (*create a schedule*)

Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Waktu penyelesaian proyek harus jelas, dan peserta didik diberi arahan untuk mengelola waktu yang ada. Biarkan peserta didik mencoba menggali sesuatu yang baru, akan tetapi guru juga harus tetap mengingatkan apabila aktivitas peserta didik melenceng dari tujuan proyek. Proyek yang dilakukan oleh peserta didik adalah proyek yang membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya, sehingga guru meminta peserta didik untuk menyelesaikan proyeknya secara berkelompok di luar jam sekolah. Ketika pembelajaran dilakukan saat jam sekolah, peserta didik tinggal mempresentasikan hasil proyeknya di kelas.

4) Mengawasi jalannya proyek (*monitor the students and the progress of the project*)

Guru bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain, guru berperan sebagai mentor bagi aktivitas peserta didik. Guru mengajarkan kepada peserta didik bagaimana bekerja dalam sebuah kelompok. Setiap peserta didik dapat memilih perannya masing-masing dengan tidak mengesampingkan kepentingan kelompok.

5) Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai oleh peserta didik, serta membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. Penilaian produk dilakukan saat masing-masing kelompok mempresentasikan produknya di depan kelompok lain secara bergantian.

6) Evaluasi (*evaluate the experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

Menurut Made Wena (2014: 145) model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki prinsip sebagai berikut.

- 1) Prinsip sentralistis (*centrality*) menegaskan bahwa kerja proyek merupakan esensi dari kurikulum. Model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana peserta didik belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Oleh karena itu, kerja proyek bukan merupakan praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melainkan menjadi sentral kegiatan pembelajaran di kelas.

- 2) Prinsip pertanyaan penuntun (*driving question*) berarti bahwa kerja proyek berfokus pada pertanyaan atau permasalahan yang dapat mendorong peserta didik untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama. Kriteria sebuah "driving question" adalah sebagai berikut:

...a driving question must be simple to understand but also give enough information about what is being searched. This is really necessary to conduct project easily. Because the guidance of such a driving question will always make you remember on what you should focus and what action to take. It must be simple because it must be researchable and give chance to easily determine what are the variables (Turgut, 2008: 69).

- 3) Prinsip investigasi konstruktif (*constructive investigation*) merupakan proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Penentuan jenis proyek haruslah dapat mendorong peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri untuk memecahkan persoalan yang dihadapinya. Dalam hal ini guru harus mampu merancang suatu kerja proyek yang mampu menumbuhkan rasa ingin meneliti, rasa untuk berusaha memecahkan masalah, dan rasa ingin tahu yang tinggi.
- 4) Prinsip otonomi (*autonomy*) dalam pembelajaran berbasis proyek dapat diartikan sebagai kemandirian peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihannya sendiri, bekerja dengan minimal supervisi, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, lembar kerja peserta didik, petunjuk kerja praktikum, dan yang sejenisnya bukan merupakan aplikasi dari PBL. Dalam hal ini guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator untuk mendorong tumbuhnya kemandirian peserta didik.

- 5) Prinsip realistik (*realism*) berarti bahwa proyek merupakan sesuatu yang nyata. PBL harus dapat memberikan perasaan realistik kepada peserta didik dan mengandung tantangan nyata yang berfokus pada permasalahan autentik, tidak dibuat-buat, dan solusinya dapat diimplementasikan di lapangan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Menurut Made Wena (2014: 147), model pembelajaran *project based learning* mempunyai beberapa kekurangan dan kelebihan sebagai berikut :

- 1) Kelebihan Model Pembelajaran *Project Based Learning*
 - a) Meningkatkan motivasi
 - b) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah
 - c) Meningkatkan kolaborasi
 - d) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber
 - e) Increased resource – management skill
- 2) Kelemahan Model Pembelajaran *Project Based Learning*
 - a) Memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
 - b) Memerlukan biaya yang cukup banyak.
 - c) Banyak peralatan yang harus disediakan.

3. Metode Pembelajaran Demonstrasi

a. Pengertian Metode Demonstrasi

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kehidupan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Wina Sanjaya, 2006: 147). Selanjutnya, menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 75), metode adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan. Metode adalah pelicin jalan pengajaran menuju tujuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode adalah sebuah alat yang digunakan untuk pencapaian tujuan pembelajaran secara nyata. Dalam hal ini, guru harus menggunakan metode pembelajaran yang sesuai sehingga tercapai tujuan pembelajaran dan sangat mempengaruhi pencapaian keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Metode yang tidak tepat akan menyebabkan pemakaian waktu menjadi tidak efisien. Jenis metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode demonstrasi.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 90), metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan meragakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya atau tiruan yang disertai penjelasan lisan.

Menurut Saiful Sagala dalam buku Abdul Majid (2013: 197) metode demonstrasi adalah petunjuk tentang proses terjadinya suatu peristiwa atau benda sampai pada penampilan tingkah laku yang dicontohkan agar dapat diketahui dan dipahami oleh peserta didik secara nyata.

Menurut Sugihartono dkk., (2007: 83) metode demonstrasi merupakan metode pembelajaran dengan cara memperlihatkan suatu proses atau cara kerja suatu benda yang berkaitan dengan bahan pelajaran.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi adalah metode pembelajaran dengan cara guru memperagakan, mempertunjukkan dan memperlihatkan suatu proses, situasi, cara kerja suatu benda yang berkaitan dengan bahan pelajaran secara lisan dengan benda asli atau tiruan agar dapat diketahui dan dipahami oleh siswa.

b. Langkah-langkah menggunakan Metode Demonstrasi

Langkah- langkah metode demonstrasi menurut Wina Sanjaya (2006: 153-154) sebagai berikut :

a) Tahap Persiapan

Terdapat beberapa hal yang harus dilakukan yaitu :

- Rumuskan tujuan yang harus dicapai siswa setelah proses demonstrasi berakhir. Tujuan ini meliputi beberapa aspek seperti aspek pengetahuan, sikap atau ketrampilan.
- Persiapkan garis besar langkah-langkah demonstrasi yang akan dilakukan.
- Lakukan uji coba demonstrasi.

b) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, hal-hal yang harus diperhatikan yaitu :

- Aturilah tempat duduk yang memungkinkan semua siswa dapat memperhatikan dengan jelas apa yang didemonstrasikan.

- Kemukakan tujuan apa yang harus dicapai oleh siswa.
- Kemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan oleh siswa, misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal penting dari pelaksanaan demonstrasi

c) Tahap Mengakhiri Demonstrasi

Apabila demonstrasi selesai dilakukan, proses pembelajaran perlu diakhiri dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan pelaksanaan demonstrasi dan proses pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk meyakinkan apakah siswa memahami proses demonstrasi atau tidak. Selain memberikan tugas yang relevan, ada baiknya guru dan siswa melakukan evaluasi.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Demonstrasi

Menurut Wina Sanjaya (2006: 152-153) metode demonstrasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari metode demonstrasi adalah

- Melalui metode demonstrasi terjadinya verbalisme akan dapat dihindari, sebab siswa disuruh langsung memperhatikan bahan pelajaran yang dijelaskan.
- Proses pembelajaran akan lebih menarik, sebab siswa tak hanya mendengar, tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi.
- Dengan cara mengamati secara langsung siswa akan memiliki kesempatan untuk membandingkan antara teori dan kenyataan. Dengan demikian siswa akan meyakini kebenaran materi pembelajaran.

Sedangkan, kekurangan dari metode demonstrasi adalah

- Metode demonstrasi memerlukan persiapan yang lebih matang, sebab tanpa persiapan yang memadai demonstrasi bisa gagal sehingga dapat menyebabkan metode ini tidak efektif lagi.
- Demonstrasi memerlukan peralatan, bahan-bahan dan tempat yang memadai yang berarti penggunaan metode ini memerlukan pembiayaan yang lebih mahal dibandingkan dengan ceramah.
- Demonstrasi memerlukan kemampuan dan ketrampilan guru yang khusus, sehingga guru dituntut untuk bekerja lebih profesional. Demonstrasi juga memerlukan kemauan dan motivasi guru yang bagus untuk keberhasilan proses pembelajaran siswa.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian dari Devita Syam Ekaputri yang berjudul "Penerapan metode *Project Based Learning* dengan strategi Team Teaching untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif multimedia di SMK Kompetensi keahlian multimedia". Hasil penelitian yang dilakukan Devita Syam Ekaputri menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode *Project Based Learning* dengan Strategi Team Teaching mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi pada awal siklus I sebesar 75,75%, akhir siklus I sebesar 82,04%, dan pada akhir siklus II mencapai 85,10%. Sedangkan untuk keaktifan belajar juga mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 65,10% dan pada siklus II mencapai 76,03%. Begitu juga hasil

belajar juga mengalami peningkatan hal ini ditunjukkan pada awal siklus I rata-rata kelas sebesar 66,87 dengan presentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 41,03% dan pada akhir siklus II mengalami peningkatan rata-rata kelas sebesar 81,41 dengan presentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 94,87%. Dan rata-rata hasil proyek pada siklus I sebesar 82,12 mengalami peningkatan pada siklus II yaitu sebesar 85,13.

2. Penelitian dari Rosikhur Rosyidin yang berjudul "Penerapan model *Project Based Learning* pada pembuatan web dinamis untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar di SMK PGRI 3 Malang oleh Rosikhur Rosyidin" . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki rata-rata hasil belajar 72.98 dengan ketuntasan siswa 57.14% pada siklus I, selanjutnya rata-rata 76.19% dengan ketuntasan siswa 76.19% pada siklus II dan rata-rata 79.17 dengan ketuntasan 90.48% pada siklus III. Aktifitas yang dinilai adalah kegiatan melihat dan mendengar, kegiatan oral, kegiatan emosional, kegiatan menggambar, dan kegiatan metal. Hasil pembelajaran rata-rata sudah terbilang tuntas pada siklus II dan III karena sudah mencapai lebih dari 75% nilai standart ketuntasan. dan juga aktifitas siswa meningkat dari 66.67% di siklus I menjadi 72.30% di siklus II dan meningkat lagi 78.61% disiklus III.
3. Penelitian dari Amalia Beladinna Arifa yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Metakognitif dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 5 Malang". Hasil penelitian ini pelajaran pemrograman web menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*,

siswa memiliki rata-rata metakognitif 68,10 pada siklus I dan rata-rata metakognitif 71,10 pada siklus II. Serta memiliki rata-rata hasil belajar 79,59 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 72,22% pada siklus I dan rata-rata hasil belajar 84,45 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 94,44% pada siklus II. Kesimpulan dari hasil penelitian yaitu terdapat peningkatan metakognitif namun tidak signifikan dan terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada siswa kelas X TKJ 2 SMK Negeri 5 Malang dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*.

4. Penelitian dari Irma Suryandari(2012) yang berjudul " Penerapan Model Pembelajaran Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak (Studi pada siswa kelas X Apk SMK Cendika Bangsa Kepanjen)". Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II, di mana persentase keberhasilan aktivitas siswa pada saat siklus I mencapai 84, 76% meningkat pada siklus II mencapai 88, 57%. Peningkatan persentase juga ditunjukkan pada ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal, dimana persentase ketuntasan belajar sebelum tindakan adalah 60%, meningkat pada siklus I mencapai 86, 67% dan 96,67 pada siklus II.
5. Penelitian dari Lilin Endah Palupi (2012) yang berjudul "Penerapan Pembelajaran Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X AP pada Mata Pelajaran Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak di SMK PGRI 4 Kota Blitar". Berdasarkan hasil penelitian di SMK PGRI 4 Kota Blitar diketahui bahwa penerapan pembelajaran metode demonstrasi (1) menjadikan siswa lebih aktif, berani bertanya dan menyampaikan pendapat,

(2) meningkatkan hasil belajar aspek kognitif serta psikomotor. Peningkatan aspek afektif sebesar 5,14% dari siklus I sebesar 81,62% menjadi 86,76% pada siklus II. Peningkatan hasil belajar aspek kognitif sebesar 5,88% dari siklus I sebesar 88,23% menjadi 94,11% pada siklus II. Sedangkan pada aspek psikomotor mengalami peningkatan sebesar 2,62% pada siklus I mencapai rata-rata 85,29% dan pada siklus II mencapai rata-rata 87,91%.

C. Kerangka Pikir

Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam upaya pemberdayaan manusia. Melalui pendidikan pengembangan potensi, kepribadian, kecerdasan, ketrampilan serta akhlak mulia siswa dapat dibentuk dan diarahkan. Dalam pembelajaran seringkali seorang guru hanya menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa menjadi pasif. Penggunaan metode yang tidak tepat menyebabkan siswa bosan, pasif, malas dan kurang bergairah dalam belajar. Hal tersebut dapat berpengaruh pada kemauan siswa dalam memperhatikan pembelajaran yang kemudian akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka dari itu metode yang digunakan harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Salah satu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode demonstrasi, karena dalam pembelajaran praktek di SMK Muhammadiyah Wonosari masih harus dipraktekkan supaya pemahaman siswa menjadi lebih maksimal. Jika pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran baik maka akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Selain itu siswa SMK tidak hanya untuk meningkatkan potensi siswa melainkan siswa disiapkan untuk memasuki

dunia kerja. Sebelum masuk dunia kerja siswa dituntut agar kreatif, aktif, tanggung jawab dan mandiri. Model pembelajaran yang dapat mendukung siswa aktif, kreatif tanggung jawab dan mandiri adalah model pembelajaran *Project Based Learning*. Pada model pembelajaran ini siswa akan diberikan sebuah proyek dengan diberikan batas pengumpulan proyek sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Sehingga siswa dilatih untuk bertanggung jawab terhadap proyek yang sudah diberikan.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model demonstrasi dan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, diharapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dan metode pembelajaran Demonstrasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Multimedia SMK Muhammadiyah Wonosari. Bagan kerangka pikir dapat dilihat pada gambar 1.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah apakah hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1 SMK Muhammadiyah Wonosari dapat meningkat dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dan metode pembelajaran Demonstrasi.

Tabel 1. Indikator Kognitif

Perubahan	Kemampuan Internal	Kata Kerja Operasional
<i>Knowledge</i> (Pengetahuan)	a. Menyebutkan kembali Informasi (istilah, fakta, aturan dan metode)	Menyebutkan kembali, Menghafal, Menunjukkan, Menggarisbawahi, Menyortir, Menyatakan
<i>Comprehension</i> (Pemahaman)	a. Menjelaskan informasi dengan bahasa sendiri b. Menerjemahkan c. Memperkirakan d. Menentukan (metode/prosedur) e. Memahami (konsep/kaidah/prinsip, kaitan antara)	Menjelaskan, Mendiskripsikan Membuat pernyataan ulang , Menguraikan, Menerangkan, Mengubah, Memberikan contoh, Menyadur, Menerangkan
<i>Application</i> (Penerapan)	a. Menginterpretasikan (tabel, grafik, bagan) b. Mengaplikasikan pengetahuan atau generalisasi ke dalam situasi baru c. Memecahkan masalah d. Membuat bagan dan grafik e. Menggunakan (rumus, kaidah, formula, metode, prosedur, konsep)	Menghubungkan, Membuktikan, Menghasilkan Menunjukkan
<i>Analisis</i> (Analisis)	a. Menguraikan pengetahuan ke bagian-bagiannya dan menunjukkan bagian di antara bagian-bagian tersebut b. Membedakan (fakta dan interpretasi, data dari kesimpulan) c. Menganalisis (struktur dasar, bagian-bagian, hubungan antara)	Membandingkan, Mempertentangkan Memisahkan, Menghubungkan, Membuat diagram/skema, Menunjukkan hubungan, Mempertanyakan
<i>Synthesis</i> (Sintesa)	a. Memadukan bagian-bagian pengetahuan menjadi satu keutuhan dan membentuk hubungan ke dalam situasi baru b. Menghafal (klasifikasi, karangan, kerangka teoritis) c. Menyusun (rencana, skema, program kerja)	Mengkategorikan, Mengkombinasikan Mengarang/menciptakan Mendisain/Merancang, Menyusun kembali, Merangkaikan, Menyimpulkan, Membuat pola
<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	a. Membuat penilaian berdasarkan kriteria b. Menilai berdasarkan norma internal (hasil karya, karangan, pekerjaan, khotbah, program penataran) c. Menilai berdasarkan pola eksternal (hasil karya, karangan, pekerjaan, ceramah, program penataran) d. Mempertimbangkan (baik buruk, pro kontra, untung rugi)	Mempertahankan, Mengkategorikan Mengkombinasikan, Mengarang, Menciptakan, Mendesain, Mengatur Menyusun kembali, Merangkaikan, Menghubungkan, Menyimpulkan, Merancang, Membuat pola, Memberikan argumen

(Bermawey Munthe, 2009:40-42)

Tabel 2. Indikator Afektif

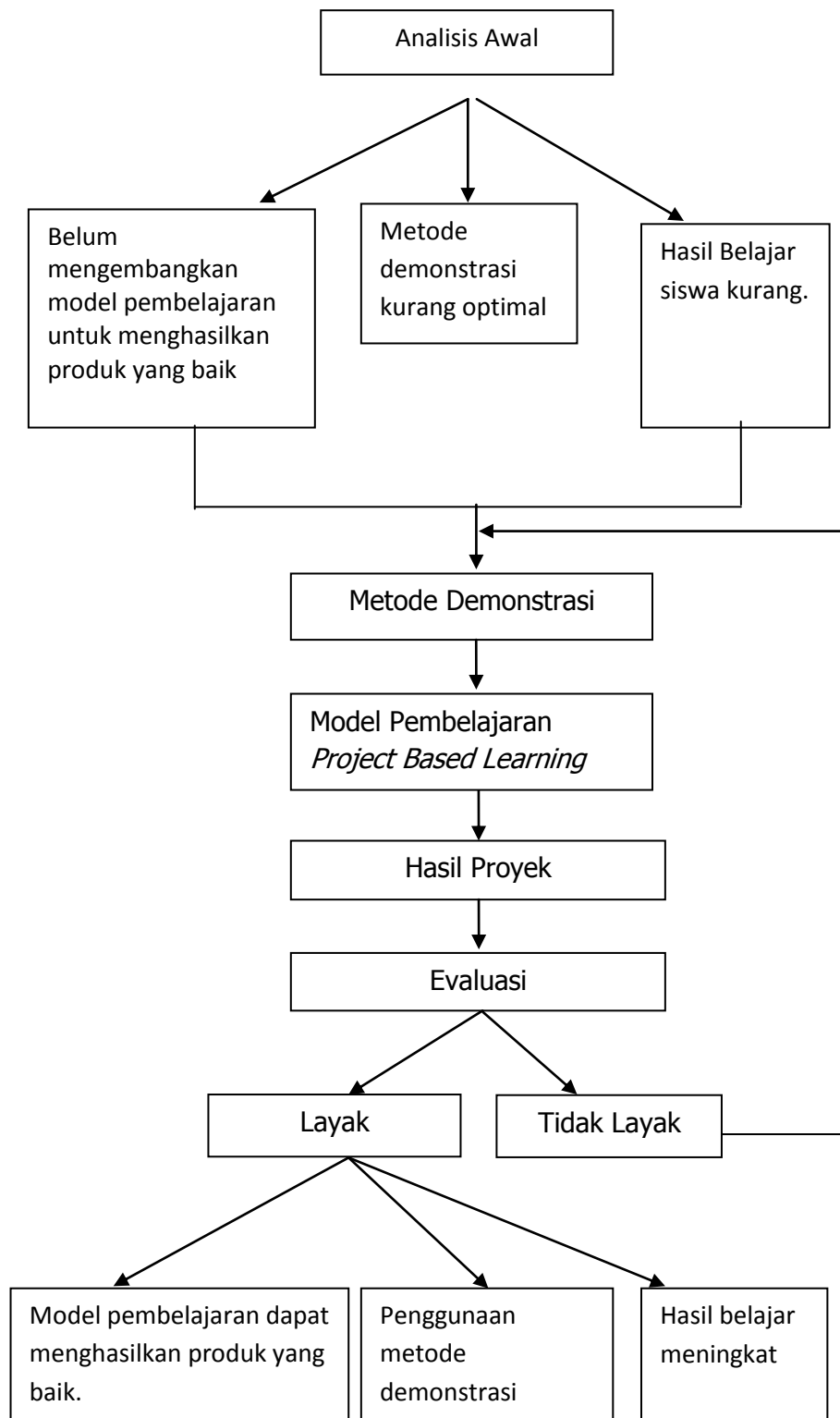
Perubahan	Kemampuan Internal	Kata Kerja Operasional
<i>Receiving</i> (Penerimaan)	a. Menunjukkan (kesadaran, kemauan, perhatian) b. Mengakui (kepentingan, perbedaan)	Menanyakan, Memilih Mengikuti, Menjawab Melanjutkan, Memberikan Menyatakan, Menempatkan
<i>Responding</i> (Partisipasi)	a. Mematuhi (peraturan, tuntunan, perintah) b. Ikut serta aktif (di laboratorium, diskusi, belajar kelompok, tentir)	Melaksanakan, Membantu Menawarkan, Menyambut Menolong, Mendatangi Menyumbangkan Menyesuaikan diri Menampilkan, Membawakan Menyatakan persetujuan
<i>Valuing</i> (Penilaian/ penentuan sikap)	a. Menerima suatu nilai b. Menyukai c. Menyepakati d. Menghargai (karya, seni, sumbangan ilmu, pendapat) e. Bersikap (positif atau negatif) f. Mengakui	Melaksanakan, Mengikuti, Menyatakan pendapat, Mengambil prakarsa Ikut serta, Bergabung Mengundang, Mengusulkan Membela, Menuntun Membenarkan, Menolak Mengajak
<i>Organization</i> (Organisasi)	a. Membentuk sistem nilai b. Menangkap relasi antar nilai c. Bertanggung jawab d. Mengintegrasikan	Berpegang pada, Mengintegrasikan Mengaitkan, Menyusun Mengatur, Mengubah Memodifikasi, Menyempurnakan Menyesuaikan, Menyamakan Membandingkan, Mempertahankan
<i>Characterization</i> (Pembentukan karakter atau pola hidup)	a. Menunjukkan (kepercayaan diri, disiplin pribadi, kesadaran) b. Mempertimbangkan c. Melibatkan diri	Bertindak Menyatakan Memperlihatkan Mempraktikkan Melayani Mengundurkan diri Membuktikan Menunjukkan Bertahan Mempertimbangkan Mempersoalkan

Bermawy Munthe, (2009:42-44)

Tabel 3. Indikator Psikomotorik

Perubahan	Kemampuan Internal	Kata Kerja Operasional
<i>Perception</i> (Persepsi)	a. Menafsirkan rangsangan b. Peka terhadap rangsangan c. Mendiskriminasikan	Memilih, Membedakan Mempersiapkan, Menyisihkan Menunjukkan, Mengidentifikasi
<i>Set</i> (Kesiapan)	a. Berkonsentrasi b. Menyiapkan diri (fisik)	Memulai, Mengawali, Bereaksi Mempersiapkan, Menanggapi Mempertunjukkan
<i>Guided response</i> (Gerakan terbimbing)	a. Meniru contoh	Mempraktikkan, Memainkan, Mengikuti, Mengerjakan, Membuat Mencoba, Memperlihatkan, Memasang, Membongkar
<i>Mechanism</i> (Gerakan mekanis terbiasa)	a. Berketerampilan b. Berpegang pada pola	Mengoperasikan, Membangun Memasang, Membongkar Memperbaiki, Melaksanakan Mengerjakan, Menyusun, Menggunakan, Mengatur Mendemonstrasikan, Memainkan, Menangani
<i>Complex overt response</i> (Gerakan respons kompleks)	a. Berketerampilan (secara lancar, luwes, supel, gesit, lincah)	Mengoperasikan Membangun Memasang Membongkar Memperbaiki Melaksanakan Menyusun Menggunakan Mengatur Mendemonstrasikan Memainkan Menangani
<i>Adaptation</i> (Penyesuaian pola gerakan)	a. Menyesuaikan diri b. Bervariasi	Mengubah Mengadaptasi Mengatur kembali Membuat variasi
<i>Origination</i> (Kreativitas)	a. Menciptakan sesuatu yang baru b. Berinisiatif	Merancang Menyusun Menciptakan Mendesain Mengkombinasikan Mengatur Merencanakan

Bermawy Munthe (2009, 44-45)



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

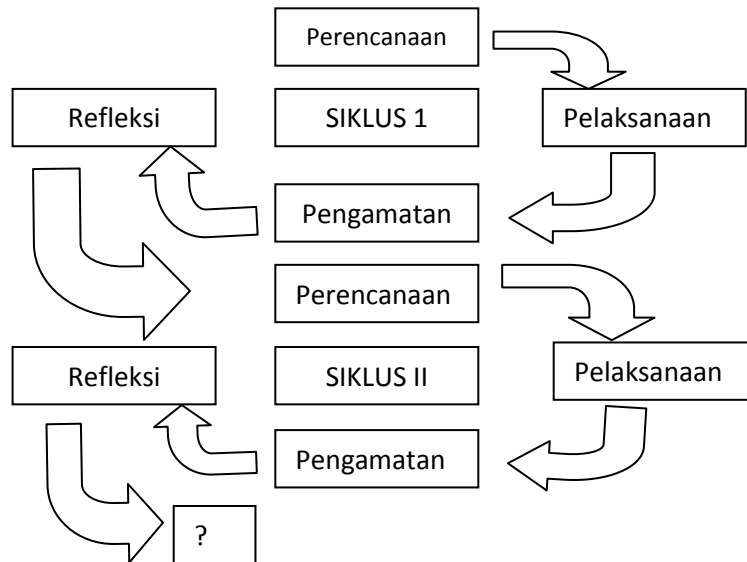
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Suharsimi Arikunto (2008 :3) menyatakan bahwa ada tiga pengertian yang dapat diterangkan, yaitu: (1) Penelitian, menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti; (2) Tindakan, menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan siswa; (3) Kelas, yaitu sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula. Kelas disini bukan terbatas pada sebuah ruangan kelas, tetapi dimanapun tempatnya, yang penting terdapat sekelompok anak yang sedang belajar. Dari pengertian tiga pengertian tersebut dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan kolaboratif, artinya peneliti tidak bekerja sendiri namun bekerjasama dengan guru mata pelajaran. Guru melakukan tindakan sedangkan peneliti melakukan pengamatan. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari

guru yang dilakukan oleh siswa. Secara garis besar pelaksanaan tindakan ini dilakukan meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Adapun model penelitian tindakan kelas dapat digambarkan dalam bentuk bagan pada gambar berikut ini:



Gambar 2. Alur Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Taggart (Suharsimi Arikunto, dkk, 2008:16)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Wonosari yang berlokasi di Jalan Alun-alun Barat No. 11 Wonosari, Gunung Kidul. Penelitian ini dilakukan dikelas XI Multimedia 1 SMK Muhammadiyah Wonosari Tahun ajaran 2014/2015. Adapun waktu pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada bulan November 2014.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Multimedia 1 SMK Muhammadiyah Wonosari yang berjumlah 31 siswa. Objek penelitian yang digunakan adalah Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan Metode Pembelajaran Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Muhammadiyah Wonosari Tahun Ajaran 2013/2014.

D. Definisi Operasional

1. Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar adalah peningkatan kemampuan dan perilaku siswa secara menyeluruh seperti perubahan sikap, apresiasi, perbuatan, perubahan tingkah laku dari tidak tau menjadi tau, dari tidak mengerti menjadi mengerti yang dikuasai atau dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Dalam penelitian yang dimaksud hasil belajar adalah hasil belajar afektif dan psikomotorik.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Project Based Learning merupakan model pembelajaran inovatif yang menekankan pada pengembangan produk dimana siswa melakukan kegiatan kompleks seperti melakukan kegiatan mengorganisasi kegiatan belajar kelompok, melakukan pengkajian atau penelitian, memecahkan masalah dan mensintesis informasi.

3. Metode Pembelajaran Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode pembelajaran dengan cara guru memperagakan, mempertunjukkan dan memperlihatkan suatu proses, situasi,

cara kerja suatu benda yang berkaitan dengan bahan pelajaran secara lisan dengan benda asli atau tiruan agar dapat diketahui dan dipahami oleh siswa.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus, akan tetapi apabila hasil yang diperoleh belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Siklus akan berakhir jika hasil penelitian yang diperoleh sudah sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian. Berikut penjabaran siklus tersebut :

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan dilakukan berbagai persiapan dan perencanaan yang meliputi:

- 1) Persamaan persepsi tentang skenario pembelajaran antara pelaksana dan peneliti.
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi menggambar objek sesuai dengan model pembelajaran *Project Based Learning* dan metode pembelajaran Demonstrasi kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan guru mata pelajaran yang bersangkutan.
- 3) Merancang materi pembelajaran tentang menyajikan contoh-contoh ilustrasi yang akan dipraktekkan dikelas yang bersangkutan.
- 4) Merencanakan proses evaluasi.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Apabila tahap perencanaan tindakan telah matang, maka langkah selanjutnya yaitu melaksanakan rencana tersebut di kelas dengan berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini guru sebagai tenaga pengajar, melaksanakan tindakan berdasarkan perencanaan sebelumnya. Guru mempraktekkan bahan ajar dengan menggunakan metode demonstrasi. Setelah mendemonstrasikan materi ajar guru memberikan pretest kepada siswa. Setelah selesai pretest guru menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan membagi peserta didik dalam kelompok dan memberikan sebuah project sebagai posttes dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* sedangkan peneliti akan melakukan penelitian terhadap segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.

c. Tahap Pengamatan/Observasi

Tahap pengamatan/observasi dilakukan saat pembelajaran berlangsung, sehingga tahap ini berjalan bersamaan dengan saat pelaksanaan. Jadi, tahap pelaksanaan dan pengamatan dilakukan dalam waktu yang sama. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung.

d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan pada siklus I berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Jika

terdapat masalah dari proses refleksi, maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya sehingga permasalahan dalam siklus I dapat terselesaikan.

2. Siklus II

Kegiatan pada siklus II pada dasarnya sama dengan kegiatan pada siklus I yaitu yang meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tetapi kegiatan pada siklus II berdasarkan pada hasil refleksi pada siklus I. Pada siklus II lebih mengarah pada perbaikan pelaksanaan siklus I. Skenario penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada tabel 7.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:199) observasi adalah adalah pengamatan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra yaitu indra penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap. Menurut Sukardi (2013:50) observasi adalah tindakan atau proses pengambilan informasi atau data melalui media pengamatan. Sedangkan menurut Nana Syaodih (2012:220) observasi adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung .

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan, observasi merupakan suatu teknik, cara dan tindakan mengumpulkan data dalam sebuah pengamatan dengan menggunakan seluruh alat indra yaitu alai indra penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap.

Observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data peningkatan hasil belajar siswa selama pembelajaran kompetensi dasar menyajikan contoh-contoh ilustrasi berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dan metode demonstrasi.

2. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki (Suharsimi Arikunto, 2010 : 193). Tes dilakukan pada awal dan akhir siklus. Peneliti menggunakan metode tes untuk mengukur hasil belajar siswa kelas X SMK Muhammadiyah Wonosari pada ranah kognitif pada saat pemberian tindakan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengetahui data siswa. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data awal siswa yang berupa nama siswa dan silabus untuk acuan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk meneliti kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran. Catatan lapangan digunakan untuk mengumpulkan data tentang situasi dan kondisi dikelas ketika proses tindakan kelas.

G. Instrument Penelitian

1. Tes

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Tes yang digunakan dalam penelitian ini dengan memberikan proyek kepada siswa yaitu menggambar objek. Tes untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif dilakukan pada awal sebelum dilakukan tindakan yaitu berupa pre-test dan pada setiap akhir siklus yang berupa post-test. Tes ini berfungsi untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa pada ranah kognitif akibat adanya tindakan.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah lembar yang berisi indikator-indikator. Hasil Belajar siswa dan digunakan dalam pengamatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Penelitian ini menggunakan lembar observasi yang berbentuk rating scale, yaitu merupakan suatu ukuran subjektif yang dibuat berskala (Suharsimi Arikunto, 2010 : 200). Pada lembar observasi yang termasuk didalamnya terdapat daftar seluruh aspek yang akan diamati sehingga observer cukup memberikan tanda ada atau tidaknya aspek yang diamati. Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah afektif dan ranah psikomotorik. Adapun lembar observasi yang digunakan oleh peneliti yaitu:

Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Hasil Belajar Afektif

No. Butir	Aspek Afektif yang Diamati
1	Perhatian siswa
2, 3	Kedisiplinan siswa
4,5	Kejujuran siswa
6,7,8	Keaktifan siswa
9	Tanggungjawab siswa
10	Kerjasama siswa

Dalam memberikan skor kepada masing-masing indikator yang diamati, peneliti menggunakan skala linkert dengan empat alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, tidak baik, dan sangat tidak baik (Sugiyono,2013: 135) dengan rincian pada tabel 5.

Tabel 5. Kategori penilaian

Kategori	Alternatif penilaian
Sangat baik	4
Baik	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Rincian skor penilaian untuk masing-masing aspek afektif yang diamati adalah sebagai berikut:

- 1) Perhatian siswa pada saat guru menjelaskan dan pada saat diskusi dengan teman.

Skor 4	Siswa fokus mendengarkan penjelasan dari guru begitu juga pada saat diskusi dengan seksama.
Skor 3	Siswa fokus mendengarkan penjelasan guru dan pada saat diskusi sesekali diselingi dengan melakukan kegiatan lain yang tidak terkait dengan materi pelajaran.
Skor 2	Siswa mendengarkan penjelasan guru dan sering diselingi melakukan kegiatan lain yang tidak terkait dengan materi pelajaran, begitu juga saat diskusi berlangsung.
Skor 1	Siswa tidak mendengarkan penjelasan guru dan melakukan kegiatan lain yang tidak terkait dengan materi pelajaran, begitu juga saat diskusi berlangsung.

- 2) Kedisiplinan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas.

Skor 4	Siswa hadir dan mengikuti proses pembelajaran di kelas dengan tenang.
Skor 3	Siswa hadir dan mengikuti proses pembelajaran di kelas tetapi ramai dengan teman.
Skor 2	Siswa tidak masuk sekolah karena sakit atau ijin dan ada keterangan yang jelas.
Skor 1	Siswa tidak masuk sekolah tanpa keterangan.

3) Kedisiplinan siswa dalam mengumpulkan tugas yang diberikan.

Skor 4	Siswa mengumpulkan tugas yang diberikan guru tepat waktu.
Skor 3	Siswa terlambat mengumpulkan tugas tetapi masih dalam batas waktu terakhir pengumpulan.
Skor 2	Siswa terlambat mengumpulkan tugas yang diberikan dan tidak tepat waktu.
Skor 1	Siswa tidak mengumpulkan tugas yang diberikan guru.

4) Kejujuran siswa dalam mengerjakan pretest.

Skor 4	Siswa mengerjakan soal pretest dengan jujur tanpa ada keinginan untuk membantu atau menyontek pekerjaan teman.
Skor 3	Siswa mengerjakan soal pretest dengan kurang jujur dan ada keinginan untuk membantu teman atau menyontek pekerjaan teman dengan peringatan 1 kali.
Skor 2	Siswa mengerjakan soal pretest dengan kurang jujur dan ada keinginan untuk membantu teman atau menyontek pekerjaan teman dengan peringatan 2 kali.
Skor 1	Siswa mengerjakan soal pretest dengan tidak jujur dan sudah diperingatkan 3 kali.

5) Kejujuran siswa dalam mengerjakan posttest.

Skor 4	Siswa mengerjakan soal posttest dengan jujur tanpa ada keinginan untuk membantu atau menyontek pekerjaan teman.
Skor 3	Siswa mengerjakan soal posttest dengan kurang jujur dan ada keinginan untuk membantu teman atau menyontek pekerjaan teman dengan peringatan 1 kali.
Skor 2	Siswa mengerjakan soal posttest dengan kurang jujur dan ada keinginan untuk membantu teman atau menyontek pekerjaan teman dengan peringatan 2 kali.
Skor 1	Siswa mengerjakan soal posttest dengan tidak jujur dan sudah diperingatkan 3 kali.

6) Keaktifan siswa dalam bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan.

Skor 4	Siswa aktif mengajukan pertanyaan kepada guru saat mengalami kesulitan dengan beberapa pertanyaan sesuai dengan materi yang sedang dibahas
Skor 3	Siswa aktif mengajukan pertanyaan kepada guru saat mengalami kesulitan dengan beberapa pertanyaan tidak mengenai materi yang sedang dibahas
Skor 2	Siswa kurang aktif mengajukan pertanyaan kepada guru saat mengalami kesulitan dengan hanya sesekali bertanya
Skor 1	Siswa tidak aktif mengajukan pertanyaan kepada guru saat mengalami kesulitan.

7) Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan.

Skor 4	Siswa secara aktif dan mandiri menjawab pertanyaan dari guru saat kegiatan pembelajaran, dan tanpa perlu disuruh untuk menjawab.
Skor 3	Siswa mandiri dalam menjawab pertanyaan dari guru saat kegiatan pembelajaran, tetapi tidak mau menjawab apabila tidak disuruh terlebih dahulu.
Skor 2	Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru saat kegiatan pembelajaran dengan meminta petunjuk temannya.
Skor 1	Siswa tidak aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru.

8) Keaktifan siswa dalam melakukan diskusi sesama anggota kelompok untuk memecahkan masalah.

Skor 4	Siswa berpartisipasi aktif melakukan diskusi sesama anggota kelompok untuk memecahkan masalah.
Skor 3	Siswa melakukan diskusi sesama anggota kelompok untuk memecahkan masalah, tetapi sesekali diselingi melakukan diskusi diluar materi pelajaran.
Skor 2	Siswa sesekali melakukan diskusi sesama anggota kelompok dengan banyak menggantungkan tugas kelompok dengan teman, diselingi melakukan diskusi diluar materi pelajaran.
Skor 1	Siswa hanya diam dan tidak pernah ikut berpartisipasi melakukan diskusi sesama anggota kelompok untuk memecahkan masalah.

9) Tanggungjawab siswa dalam mengerjakan tugas.

Skor 4	Siswa mengerjakan semua tugas yang diberikan guru dengan penuh tanggung jawab..
Skor 3	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru tetapi masih sesekali melimpahkan tugas kepada teman teman.
Skor 2	Siswa mengerjakan sebagian tugas yang diberikan guru dan sebagian dilimpahkan kepada teman
Skor 1	Siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru.

10) Kerjasama siswa dalam kelompok

Skor 4	Siswa membantu sesama anggota kelompok saat kesulitan menguasai materi pelajaran, tanpa perlu dimintai bantuan.
Skor 3	Siswa membantu sesama anggota kelompok saat kesulitan menguasai materi pelajaran, apabila teman meminta bantuan.
Skor 2	Siswa sesekali membantu sesama anggota kelompok saat kesulitan menguasai materi pelajaran, apabila teman meminta bantuan.
Skor 1	Siswa hanya diam dan tidak pernah membantu sesama anggota kelompok saat kesulitan menguasai materi pelajaran.

Tabel 6. Kisi-kisi Penilaian Hasil Belajar Psikomotorik

Indikator	Aspek Psikomotorik yang diamati
1. Teknik pembuatan ilustrasi dengan gambar tangan (manual), 2. Teknik pembuatan ilustrasi dengan bantuan alat digital berupa foto dan komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan proyek • Pembuatan ilustrasi dengan gambar tangan dan bantuan alat digital berupa foto dan komputer
3. Teknik pembuatan ilustrasi dengan kombinasi dari manual dan digital	<ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan proyek • Pembuatan ilustrasi dengan kombinasi dari manual dan digital

Rincian skor penilaian untuk masing-masing aspek psikomotorik yang diamati adalah sebagai berikut:

1) Penunjukan ketua kelompok

Skor 4	Dalam penunjukan ketua kelompok siswa melakukan secara voting dengan suara terbanyak.
Skor 3	Dalam penunjukan ketua kelompok dilakukan dengan voting namun ada beberapa siswa dalam kelompok yang tidak melakukan voting.
Skor 2	Sebagian besar siswa dalam kelompok tidak melakukan voting.
Skor 1	Siswa menunjuk ketua kelompok secara langsung memilih tanpa melakukan voting.

2) Merencanakan pembuatan proyek

Skor 4	Siswa dalam kelompok aktif berdiskusi untuk merencanakan pembuatan proyek dengan saling mengemukakan pendapat.
Skor 3	Siswa dalam kelompok aktif berdiskusi untuk merencanakan pembuatan proyek dengan saling mengemukakan pendapat tetapi masih ada satu atau dua siswa yang tidak mengemukakan pendapat.
Skor 2	Siswa dalam kelompok kurang aktif diskusi untuk merencanakan pembuatan proyek dengan saling mengemukakan pendapat tetapi hanya ada satu atau dua orang siswa yang mengemukakan pendapat lainnya hanya diam.
Skor 1	Siswa tidak aktif dalam berdiskusi untuk merencanakan proyek.

3) Membuat perencanaan waktu pengerjaan proyek

Skor 4	Siswa dalam kelompok membuat perencanaan waktu pengerjaan proyek secara cermat dan teliti.
Skor 3	Sebagian siswa dalam kelompok membuat perencanaan waktu pengerjaan proyek secara cermat dan teliti.
Skor 2	Hanya beberapa siswa dalam kelompok yang membuat perencanaan proyek secara cermat dan teliti.
Skor 1	Semua siswa dalam kelompok tidak membuat perencanaan proyek secara cermat dan teliti.

- 4) Kemampuan dalam mengoperasikan software yang akan digunakan dalam pembuatan project.

Skor 4	Siswa mengoperasikan software yang akan digunakan dengan lancar.
Skor 3	Siswa mengoperasikan software yang akan digunakan dengan cukup lancar.
Skor 2	Siswa mengoperasikan software yang akan digunakan dengan kurang lancar.
Skor 1	Siswa dalam kelompok mengoperasikan software yang akan digunakan dengan tidak lancar

- 5) Trampil membuat sketsa dengan manual

Skor 4	Siswa dalam kelompok membuat sketsa dengan berbagi tugas dan saling membantu.
Skor 3	Siswa dalam kelompok membuat sketsa dengan berbagi tugas namun masih ada satu atau dua siswa yang tidak ikut membantu.
Skor 2	Siswa dalam kelompok membuat sketsa dengan berbagi tugas namun sebagian besar tidak ikut membantu.
Skor 1	Siswa dalam kelompok hanya bergantung pada siswa yang bisa menggambar tanpa memberikan bantuan.

- 6) Trampil dalam memilih foto yang akan digunakan pada proyek

Skor 4	Semua siswa dalam kelompok saling memberikan saran/pendapat dalam pemilihan foto yang akan digunakan dalam proyek
Skor 3	Dalam kelompok, hanya ada satu atau dua orang siswa yang tidak memberikan saran atau pendapatnya terhadap pemilihan foto yang akan digunakan dalam proyek.
Skor 2	Sebagian besar siswa dalam kelompok tersebut tidak memberikan saran atau pendapat terhadap pemilihan foto yang akan digunakan dalam proyek.
Skor 1	Hampir semua siswa dalam kelompok tidak memberikan saran atau pendapat terhadap pemilihan foto yang akan digunakan dalam proyek.

7) Trampil dalam membuat ilustrasi dengan bantuan alat digital berupa foto.

Skor 4	Siswa dalam kelompok membuat ilustrasi dengan bantuan alat digital berupa foto dengan bagus.
Skor 3	Siswa dalam kelompok membuat ilustrasi dengan bantuan alat digital berupa foto dengan cukup bagus.
Skor 2	Siswa dalam kelompok membuat ilustrasi dengan bantuan alat digital berupa foto dengan kurang bagus.
Skor 1	Siswa dalam kelompok membuat ilustrasi dengan bantuan alat digital berupa foto dengan tidak bagus.

8) Trampil dalam scan sketsa dan mengimport kekomputer

Skor 4	Siswa lancar dalam melakukan scan sketsa dan mengimport kekomputer.
Skor 3	Siswa cukup lancar dalam melakukan scan sketsa dan mengimport kekomputer.
Skor 2	Siswa kurang lancar dalam melakukan scan sketsa dan mengimport kekomputer.
Skor 1	Siswa tidak lancar dalam melakukan scan sketsa dan mengimport kekomputer.

9) Trampil dalam membuat ilustrasi dengan kombinasi manual dan digital

Skor 4	Siswa dalam kelompok dapat mengkombinasikan manual dan digital dengan bagus.
Skor 3	Siswa dalam kelompok mengkombinasikan manual dan digital dengan cukup bagus.
Skor 2	Siswa dalam kelompok dapat mengkombinasikan manual dan digital dengan kurang bagus.
Skor 1	Siswa dalam kelompok dapat mengkombinasikan manual dan digital dengan tidak bagus.

10) Trampil dalam memilih warna yang akan digunakan dalam proyek.

Skor 4	Siswa dalam kelompok trampil dalam memilih warna sehingga warna yang dipilih sesuai dengan proyek yang dibuat.
Skor 3	Siswa dalam kelompok trampil dalam memilih warna tetapi ada beberapa warna yang tidak sesuai ketika dipasangkan dengan objek yang akan diberi warna.
Skor 2	Warna yang dipilih siswa dalam kelompok sebagian besar tidak sesuai dengan objek yang akan diberi warna.
Skor 1	Warna yang dipilih tidak sesuai dengan objek yang akan diberi warna.

11) Hasil proyek sesuai dengan perencanaan proyek

Skor 4	Hasil proyek yang dihasilkan sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat.
Skor 3	Hasil proyek yang dihasilkan sesuai dengan perencanaan yang dibuat tetapi masih ada sedikit perbedaan dari rencana yang sudah dibuat.
Skor 2	Sebagian dari proyek yang dibuat berbeda dari perencanaan.
Skor 1	Hasil proyek berbeda dengan perencanaan yang sudah dibuat.

12) Ketepatan waktu pembuatan proyek

Skor 4	Waktu pembuatan proyek diselesaikan tepat waktu.
Skor 3	Waktu dalam pembuatan proyek diselesaikan dengan keterlambatan 1 hari.
Skor 2	Waktu dalam pembuatan proyek diselesaikan dengan keterlambatan 2 hari.
Skor 1	Waktu dalam pembuatan proyek diselesaikan dengan keterlambatan 3 hari.

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan dalam penelitian digunakan untuk mengamati kejadian-kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran siswa di kelas X MM 1 SMK Muhammadiyah Wonosari yang berlangsung pada siklus I maupun siklus II.

5. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai penguat data yang diperoleh selama observasi. Dokumen berupa dokumen tugas siswa, daftar nilai harian siswa, hasil ujian siswa, dan dokumentasi berupa foto-foto pembelajaran.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk

mengetahui persentase skor peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil persentase dihitung peningkatan yang terjadi terkait peningkatan hasil belajar siswa. Adapun rumus yang digunakan untuk menilai hasil belajar kognitif adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \text{Skor mentah} / \text{skor maksimum} \times 100$$

(Abdul Majid, 2013 : 343)

Sedangkan teknik analisis data pada hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Memberikan kriteria pemberian skor terhadap masing-masing aspek yang diamati.
2. Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek yang diamati
3. Menghitung skor dengan rumus :

$$\text{Pencapaian} = \frac{\text{Jumlah skor pada setiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2012:144)

Tabel 7. Skenario Penelitian Tindakan Kelas

Pelaksanaan	Proses Siklus 1 dan II		Indikator Keberhasilan	Palaksana
Siklus 1	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Persamaan persepsi antara pelaksana dengan peneliti tentang skenario pembelajaran yang akan dilakukan oleh pelaksana. • Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. • Membuat materi pembelajaran • Membuat lembar observasi. • Merencanakan proses evaluasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksana dan peneliti sepakat dengan skenario pembelajaran. • Rencana Pelaksanaan Pembelajaran jadi. • Materi pembelajaran jadi. • Lembar Observasi jadi. • Pretest dan posttest jadi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan mahasiswa • Mahasiswa • Mahasiswa • Mahasiswa • Mahasiswa
	Tindakan	Pelaksana melakukan tindakan pembelajaran yang sesuai.	Pelaksana melakukan tindakan sesuai skenario.	• Guru
	Pengamatan	Peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi.	Diperoleh data dari lembar observasi berupa penilaian afektif dan psikomotorik.	• Mahasiswa
	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti hasil kerja siswa terhadap pretest dan posttest yang diberikan serta hasil data dari lembar observasi. • Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pengajaran pada siklus I. • Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus II. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diperoleh nilai siswa meliputi nilai pretest, posttest dan datalembar observasi. • Diperoleh kesimpulan hasil pengamatan • Diperoleh identifikasi masalah serta alternatif pemecahan masalah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa • Guru dan Mahasiswa • Guru dan Mahasiswa
Siklus II	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran • Membuat materi ajar • .Menyusun lembar observasi • Membuat evaluasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Rencana Pelaksanaan Pembelajaran jadi. • Materi pembelajaran jadi. • Lembar Observasi jadi. • Pretest dan posttest jadi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa • Mahasiswa • Mahasiswa
	Tindakan	Pelaksanaan siklus II pengembangan dari siklus I.	Pelaksana melakukan tindakan sesuai dengan skenario.	• Guru
	Pengamatan	Peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi.	Diperoleh data dari lembar observasi berupa penilaian afektif dan psikomotorik.	• Mahasiswa
	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti dan menganalisis hasil kerja siswa berupa pretest dan posttest , hasil data dari lembar observasi dan kesimpulan sementara dari hasil pengamatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Diperoleh nilai siswa meliputi nilai pretest, posttest dan datalembar observasi. • Diperoleh kesimpulan hasil pengamatan 	• Mahasiswa

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Penelitian

1. Observasi Awal

Sebelum dilakukannya Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan Metode Pembelajaran Demonstrasi di kelas XI Multimedia 1 SMK Muhammadiyah Wonosari, peneliti melakukan observasi awal pembelajaran. Dari observasi yang dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang akan dipakai dalam penelitian diperoleh data yang terdapat pada tabel 8.

Data yang terdapat pada tabel 8 menunjukkan skor hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1 SMK Muhammadiyah Wonosari diukur menggunakan 10 indikator yang telah ditentukan yaitu indikator perhatian siswa terhadap penjelasan guru sebesar 41,12%, kedisiplinan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas 49,19%, indikator kedisiplinan siswa dalam mengumpulkan tugas yang diberikan 51,61%, indikator keaktifan siswa dalam bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan 47,58%, indikator keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan sebesar 45,16%, indikator keaktifan siswa dalam melakukan diskusi sesama anggota kelompok untuk memecahkan masalah sebesar 43,54%, indikator tanggungjawab siswa dalam mengerjakan tugas sebesar 45,16%. Sedangkan indikator kejujuran siswa dalam mengerjakan tugas, kejujuran siswa dalam mengerjakan tugas dan indikator kerjasama siswa

dalam kelompok tidak nampak jika menggunakan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga berdasarkan lembar observasi awal diperoleh skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 36,52%. Hal ini bermakna bahwa skor rata-rata aktivitas belajar siswa belum optimal karena belum mencapai kriteria minimal yang ditentukan yaitu 75%.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1

Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan, yaitu pada tanggal 25 November 2014 pada jam ke-1 sampai jam ke-2 dan tanggal 29 November 2014 pada jam ke-4 sampai jam ke-6. Pertemuan pertama dilaksanakan selama 2 jam pelajaran dan pertemuan kedua 3 jam pelajaran. Pada siklus I materi pembelajaran adalah pembuatan ilustrasi dengan gambar tangan (manual) dan pembuatan ilustrasi dengan bantuan alat digital berupa foto dan komputer. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilaksanakan pada siklus I.

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran untuk mempersiapkan pelaksanaan pembelajaran. dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan metode demonstrasi. Berikut ini langkah-langkah yang ditempuh dalam tahap perencanaan:

- 1) Peneliti berkonsultasi dengan guru kelas XI Multimedia 1 dalam membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus yang telah ditentukan sebelumnya dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan Metode Pembelajaran Demonstrasi. Menentukan pokok bahasan yang

akan dijadikan materi bahasan pada penelitian. Materi yang dijadikan pokok bahasan adalah pembuatan ilustrasi dengan gambar tangan (manual) dan pembuatan ilustrasi dengan bantuan alat digital berupa foto dan komputer . Materi ini dipilih didasarkan pada bagi kebanyakan siswa dianggap materi yang cukup sulit, oleh karena itu jika hanya menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah biasanya siswa yang lemah dalam aspek akademik akan tertinggal dan kesulitan. Selain mendengarkan penjelasan guru, siswa akan lebih mudah dengan adanya diskusi, dimana siswa yang pandai akan bertanggungjawab membantu siswa yang lemah secara akademik. Sehingga selain metode demonstrasi, model pembelajaran Project Based Learning juga digunakan.

- 2) Membuat RPP dan bahan ajar.
- 3) Peneliti berkonsultasi dengan guru untuk menyusun pembagian kelompok terdiri 6 siswa tiap kelompok.
- 4) Membuat lembar hasil skor siswa yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif.
- 5) Peneliti membuat lembar observasi yang akan digunakan observer dalam mengamati hasil belajar siswa pada ranah afektif dan ranah psikomotorik.
- 6) Peneliti membuat papan nomer absensi untuk memudahkan observer dalam mengamati tingkah laku siswa dikelas.
- 7) Membuat catatan lapangan sebagai instrumen untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan Metode Demonstrasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dan metode pembelajaran Demonstrasi, pada siklus I dibagi menjadi dua pertemuan. Deskripsi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dan metode pembelajaran Demonstrasi adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan selama 3 jam pelajaran pada hari Selasa, tanggal 25 November 2014. Materi yang disampaikan pada pertemuan ini yaitu teknik pembuatan ilustrasi dengan manual. Berikut langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan:

a) Kegiatan Awal

Guru mengkondisikan kelas, dilanjutkan dengan membuka pelajaran dengan salam, berdoa kemudian mempresensi kehadiran siswa. Guru menginformasikan kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran secara runtut kepada siswa agar siswa mengetahui apa saja yang akan mereka pelajari pada pertemuan tersebut. Guru menjelaskan terlebih dahulu maksud dan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan, dan menjelaskan model pembelajaran *Project Based Learning* dan metode pembelajaran demonstrasi kepada siswa. Pada siklus I pertemuan pertama materi yang akan dibahas adalah teknik pembuatan ilustrasi dengan gambar tangan (manual). Guru memberikan apersepsi untuk mengarahkan siswa memasuki materi yang akan dipelajari.

b) Kegiatan Inti

Sebelum guru menyampaikan garis besar materi pelajaran, terlebih dahulu guru menjelaskan model dan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung, kemudian peneliti menyampaikan tata cara siswa melakukan kegiatan dalam proses pembelajaran tersebut dengan tujuan supaya siswa paham dan tertarik dengan model pembelajaran *project based learning* dan metode pembelajaran demonstrasi.

Guru meminta siswa untuk bergabung dengan kelompok yang sudah ditentukan dan membagikan pin nomor berwarna putih yang akan dipakai siswa dalam seragam mereka. Dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru menggunakan metode pembelajaran Demonstrasi. Guru menjelaskan materi pembelajaran dan mendemokan bagaimana cara membuat ilustrasi kepada siswa. Dalam mendemokan, guru memberi contoh yang paling sederhana agar siswa dapat lebih mengeksplorasi lebih dalam lagi tentang ilustrasi. Hal ini juga bertujuan agar mengaktifkan siswa dalam berfikir. Setelah merangkai materi menggunakan powerpoint dan memberikan contoh ilustrasi manual, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang telah disampaikan. Ada 3 siswa yang bertanya tentang pembuatan ilustrasi. Guru menjawab satu persatu pertanyaan dari siswa dan kembali menanyakan apakah siswa sudah jelas apa belum.

Setelah seluruh materi disampaikan, selanjutnya guru menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *project based learning*. Guru memberikan tugas

kepada tiap kelompok. Model pembelajaran *project based learning* dimulai dengan rincian sebagai berikut :

- 1) Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan esensial (*start with the essential question*)

Dalam hal ini, guru memberikan tugas kepada setiap kelompok. Guru memberikan pertanyaan esensial dimana dapat dijadikan pedoman siswa dalam menentukan proyek apa yang akan dibuat. Sehingga siswa dapat membuat proyek sesuai dengan tugas yang diberikan guru.

- 2) Merencanakan Proyek (*design a plan for the project*)

Dalam merencanakan proyek, dilakukan dengan kolaboratif antara guru dan peserta didik. Dalam artian, guru disini hanya sebagai mentor bagi peserta didik. Peserta didik merencanakan proyek dengan berdiskusi dengan kelompok.

- 3) Menyusun jadwal aktivitas (*create a schedule*)

Pada tahap ini pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (a) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (b) membuat deadline penyelesaian proyek, dan (c) membimbing peserta didik ketika mereka membuat proyek.

- 4) Mengawasi jalannya proyek (*monitor the students and the progress of the project*)

Setelah menyusun jadwal aktivitas, siswa dengan kelompok yang sudah ditentukan memulai proyek yang akan dibuat yaitu membuat ilustrasi dengan tangan (manual). Dalam hal ini siswa menggambar pada suatu

kertas berupa rancangan ilustrasi yang dibuat dengan menggambar menggunakan tangan sebelum nanti diaplikasikan dengan menggunakan Corel draw pada pertemuan selanjutnya. Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi peserta didik.

5) Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*)

Guru melakukan penilaian ilustrasi yang dibuat oleh masing-masing kelompok. Masing- masing kelompok menunjuk satu orang untuk mempresentasikan ilustrasi apa yang dibuat didepan kelas. Dan pada pertemuan selanjutnya akan diaplikasikan menggunakan corelDraw.

6) Evaluasi (*evaluate the experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap proyek yang sudah dijalankan. Peserta didik mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup guru bersama para siswa menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut. Guru juga menjelaskan rencana kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Kemudian guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan dengan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a dan dilanjutkan dengan memberikan salam penutup.

2) Kegiatan Pembelajaran Pertemuan kedua

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan selama 2 jam pelajaran pada hari Sabtu, tanggal 29 November 2014. Materi yang disampaikan pada pertemuan ini yaitu teknik pembuatan ilustrasi dengan bantuan alat digital berupa foto dan komputer. Berikut langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan:

a) Kegiatan Awal

Guru mengkondisikan kelas, dilanjutkan dengan membuka pelajaran dengan salam, berdoa kemudian mempresensi kehadiran siswa. Guru menginformasikan kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran secara runtut kepada siswa agar siswa mengetahui apa saja yang akan mereka pelajari pada pertemuan tersebut.. Pada siklus I pertemuan kedua materi yang akan dibahas adalah teknik pembuatan ilustrasi dengan bantuan alat digital berupa foto dan komputer. Guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi pertemuan hari ini dengan materi pertemuan sebelumnya.

b) Kegiatan Inti

Guru meminta siswa untuk bergabung dengan kelompok yang sudah ditentukan dan memberi tahu siswa untuk mengenakan pin nomor berwarna putih dalam seragam mereka. Guru memberikan jobsheet kepada masing-masing kelompok. Dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru menggunakan metode pembelajaran Demonstrasi. Guru menjelaskan materi pembelajaran dan mendemokan bagaimana cara membuat ilustrasi dengan

bantuan alat digital berupa foto dan komputer kepada siswa. Dalam mendemokan, guru menggunakan coreldraw dan memberi contoh pembuatan ilustrasi dengan bantuan foto dan komputer yang paling sederhana agar siswa dapat lebih mengexplore lebih dalam lagi tentang ilustrasi. Hal ini juga bertujuan agar mengaktifkan siswa dalam berfikir. Setelah menerangkan materi menggunakan powerpoint dan memberikan contoh cara pembuatan ilustrasi dengan bantuan foto dan komputer. Guru mendemokan dengan menggunakan software Coreldraw, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang telah disampaikan. Ada 5 siswa yang bertanya tentang pembuatan ilustrasi. Guru menjawab satu persatu pertanyaan dari siswa dan kembali menanyakan apakah siswa sudah jelas apa belum.

Setelah seluruh materi disampaikan, selanjutnya guru menerapkan langkah-langkah model pembelajaran project based learning. Model pembelajaran *project based learning* dimulai dengan rincian sebagai berikut :

- 1) Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan esensial (*start with the essential question*)

Guru memberikan pertanyaan esensial dimana dapat dijadikan pedoman siswa dalam menentukan proyek apa yang akan dibuat. Sehingga siswa dapat membuat proyek sesuai dengan tugas yang diberikan guru.

- 2) Merencanakan Proyek (*design a plan for the project*)

Dalam merencanakan proyek, dilakukan dengan kolaboratif antara guru dan peserta didik. Dalam artian, guru disini hanya sebagai mentor bagi

peserta didik. Peserta didik merencanakan proyek dengan berdiskusi dengan kelompok.

3) Menyusun jadwal aktivitas (*create a schedule*)

Pada tahap ini pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (a) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (b) membuat deadline penyelesaian proyek, dan (c) membimbing peserta didik ketika mereka membuat proyek.

4) Mengawasi jalannya proyek (*monitor the students and the progress of the project*)

Setelah menyusun jadwal aktivitas, siswa dengan kelompok yang sudah ditentukan memulai proyek yang akan dibuat yaitu membuat ilustrasi dengan alat digital berupa foto dan komputer. Dalam hal ini siswa membuat ilustrasi yang dibuat dengan menggunakan Corel draw. Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi peserta didik.

5) Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*)

Guru melakukan penilaian ilustrasi yang dibuat oleh masing-masing kelompok. Masing- masing kelompok menunjuk satu orang untuk mempresentasikan ilustrasi apa yang dibuat didepan kelas.

6) Evaluasi (*evaluate the experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap proyek yang sudah dijalankan. Peserta didik mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

Setelah selesai membuat proyek, guru membagikan soal post-test kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup guru bersama para siswa menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut. Guru juga menjelaskan rencana kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Kemudian guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a dan dilanjutkan dengan memberikan salam penutup.

Secara keseluruhan pelaksanaan tindakan pada siklus I berjalan dengan lancar, namun pada pelaksanaan pembelajaran di kelas peneliti mengalami kesulitan dalam pengelolaan kelas. Banyak siswa yang masih kebingungan dengan model pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut menjadi hambatan ketika pembelajaran, karena menyebabkan siswa menjadi gaduh di kelas.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan menerapkan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan Metode Pembelajaran Demonstrasi menggunakan lembar observasi dan catatan

lapangan yang telah disiapkan. Berdasarkan pengamatan pada siklus I, dapat diuraikan sebagai berikut :

1) Hasil Belajar Afektif

Berdasarkan hasil lembar observasi, hasil belajar ranah afektif pada saat proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *project based learning* dan metode pembelajaran demonstrasi pada siklus I rata-rata presentase hasil belajar afektif siswa adalah 68,71%. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 8.

2) Hasil Belajar Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik dibedakan menjadi 2 jenis, hasil belajar psikomotorik individu dan kelompok. Hasil belajar psikomotorik individu dihitung berdasarkan hasil pengamatan dengan menggunakan lembar observasi. Sedangkan hasil belajar psikomotorik secara kelompok menggunakan penilaian praktek. Berdasarkan hasil lembar observasi, rata-rata hasil belajar psikomotorik secara individu adalah 70,00%. Sedangkan rata-rata kelas hasil belajar psikomotorik secara kelompok adalah sebesar 75,66%. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 9 dan tabel 10.

Tabel 8. Hasil Belajar Afektif Siklus 1

No	Nama siswa	Jumlah Skor
1	Amri Rokhim	27
2	Ana Diyah Pangastuti	30
3	Anggraini Prastiwi	29
4	Devi Ambar Susi Alfiana	25
5	Dewi Astuti	29
6	Dian Nurayni	29
7	Edi Kurniawan	24
8	Endah Nuraini	27
9	Enjelika Saudi Dian	29
10	Fitrianto Catur P	25
11	Ima Suryani	30
12	Imro'atul Latifah H	28
13	Indah Muliastari	27
14	Lenny Saraswati	27
15	Maulita Martha K	26
16	Melan Anggraeni	29
17	Nandita Windi Fetika	25
18	Nia Kristianti Dewi	29
19	Nony Tia Fatmawati	26
20	Novendra Nur H	25
21	Nur Aziz Nugroho	36
22	Prima Nurfita P	27
23	Revita Ajeng Sari	23
24	Ria Ismawati	29
25	Rina Lestari	24
26	Seli Antika	34
27	Setya Priliandi	24
28	Siska Dian P	28
29	Sufi Zunaida	30
30	Syahrul Muiz Nabil	25
31	Wibatsu Eka Nugraha	28
	Jumlah Skor	854
	Skor Maksimal	1240
	Rata-rata Kelas Hasil Belajar Afektif (%)	68,71%

Tabel 9. Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I

No	Nama siswa	Jumlah Skor
1	Amri Rokhim	25
2	Ana Diyah Pangastuti	30
3	Anggraini Prastiwi	27
4	Devi Ambar Susi Alfiana	27
5	Dewi Astuti	27
6	Dian Nurayni	26
7	Edi Kurniawan	27
8	Endah Nuraini	28
9	Enjelika Saudi Dian	27
10	Fitrianto Catur P	28
11	Ima Suryani	27
12	Imro'atul Latifah H	27
13	Indah Muliarsi	27
14	Lenny Saraswati	24
15	Maulita Martha K	26
16	Melan Anggraeni	27
17	Nandita Windi Fetika	31
18	Nia Kristianti Dewi	28
19	Nony Tia Fatmawati	26
20	Novendra Nur H	30
21	Nur Aziz Nugroho	38
22	Prima Nurfitia P	27
23	Revita Ajeng Sari	28
24	Ria Ismawati	27
25	Rina Lestari	27
26	Seli Antika	34
27	Setya Priiandi	27
28	Siska Dian P	27
29	Sufi Zunaida	28
30	Syahrul Muiz Nabil	28
31	Wibatsu Eka Nugraha	32
	Jumlah Skor	868
	Skor Maksimal	1240
	Rata-rata Kelas Hasil Belajar Afektif (%)	70,00%

Tabel 10. Hasil Belajar Psikomotorik Kelompok

Kelompok	Siklus	Nilai
1	1	72
2	1	75
3	1	78
4	1	75
5	1	80
6	1	74
Jumlah		454
Skor Maksimal		600
Rata-rata Kelas		75,66%

d. Refleksi

Refleksi dilakukan dengan cara diskusi antara peneliti dengan guru yang menerapkan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan Metode Pembelajaran Demonstrasi. Refleksi dilakukan berdasarkan data yang diperoleh melalui lembar observasi dan catatan lapangan. Dari data catatan lapangan diketahui bahwa pada pelaksanaan pembelajaran di kelas guru mengalami kesulitan dalam pengelolaan kelas, dikarenakan banyak siswa yang masih kebingungan dengan model pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut menjadi hambatan ketika pembelajaran, karena menyebabkan siswa menjadi gaduh di kelas. Ketika guru menanyakan kepada siswa mengenai materi yang belum mereka pahami, hanya sebagian siswa yang bertanya. Beberapa siswa kurang percaya diri dengan kemampuannya dalam mengerjakan tes, hal ini terlihat dari keinginan mereka bertanya kepada teman. Selain itu kendala lain dalam diskusi kelompok yaitu siswa masih mengerjakan soal secara mandiri sehingga guru harus membantu siswa untuk menumbuhkan kemampuan bekerja sama dengan kelompok. Dalam diskusi kelompok masih banyak siswa yang asik dengan kegiatannya sendiri dan menciptakan keributan dalam kelompok dan kurang berinteraksi dengan teman satu kelompok.

Dari permasalahan yang timbul, peneliti bersama guru merencanakan langkah-langkah perbaikan yang akan diterapkan dalam siklus II yaitu :

- 1) Guru menjelaskan kembali model pembelajaran yang digunakan sehingga siswa tidak merasa kebingungan dan tidak menciptakan kegaduhan.

- 2) Guru memotivasi siswa untuk percaya dengan kemampuan sendiri dan jujur dalam mengerjakan tugas dengan menekankan pentingnya kejujuran di awal pertemuan.
- 3) Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam bertanya sehingga siswa benar-benar paham apa yang dipelajari.
- 4) Guru memotivasi siswa untuk lebih berpartisipasi aktif dan bekerja sama dalam kelompok.

3. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam satu pertemuan, yaitu tanggal 2 desember dan 6 Desember 2014. Pertemuan pertama dilaksanakan selama 2 jam pelajaran dan pertemuan kedua selama 3 jam pelajaran. Pada siklus II materi pembelajaran adalah teknik pembuatan ilustrasi dengan kombinasi dari manual dan digital. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilaksanakan pada siklus II.

a. Perencanaan

Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus I maka diketahui bahwa hasil belajar siswa belum optimal. Oleh karena itu perlu dilakukan kembali pembelajaran akuntansi dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan Metode Pembelajaran Demonstrasi pada siklus II. Pada siklus II materi yang akan disampaikan adalah teknik pembuatan ilustrasi dengan kombinasi manual dan digital. Perencanaan pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I, disiapkan pula beberapa perlengkapan pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, lembar observasi, catatan lapangan, labsheet

dan pin nomor urut siswa. Perencanaan pembelajaran pada siklus II dilakukan dengan melihat adanya refleksi pada siklus I guna perbaikan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dan metode pembelajaran Demonstrasi, pada siklus II dibagi menjadi dua pertemuan dengan satu materi yang sama. Sehingga pertemuan kedua merupakan lanjutan dari pembuatan proyek pada pertemuan pertama. Deskripsi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dan metode pembelajaran Demonstrasi adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Pembelajaran Awal
 - a) Guru mengkondisikan kelas, dilanjutkan dengan membuka pelajaran dengan salam, berdoa kemudian mempresensi kehadiran siswa.
 - b) Guru menginformasikan kompetensi dasar dan tujuan yang hendak dicapai yaitu menyajikan contoh-contoh ilustrasi. Pada siklus II materi yang akan dibahas adalah teknik pembuatan ilustrasi dengan kombinasi dari manual dan digital.
 - c) Guru memberi penjelasan mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan metode pembelajaran demonstrasi kemudian dibantu peneliti untuk membagikan pin nomor urut siswa.

2) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan secara singkat materi tentang teknik pembuatan ilustrasi kombinasi digital dan manual dengan menggunakan metode demonstrasi. Guru mendemonstrasikan cara membuat ilustrasi kombinasi digital dan manual dengan contoh sederhana sesuai dengan jobsheet. Sehingga dapat membuat siswa lebih mengeksplorasi lebih dalam lagi terhadap proyek yang akan dibuat. Kemudian guru melaksanakan pembelajaran model *Project Based Learning* dengan membagi siswa menjadi 6 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri 5-6 siswa. Siswa diberikan tugas kemudian berdiskusi secara berkelompok. Ketua kelompok bersama anggota melakukan diskusi mengenai proyek yang akan dibuat sesuai dengan model *Project Based Learning* sesuai langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan esensial (*start with the essential question*)

Guru memberikan pertanyaan esensial dimana dapat dijadikan pedoman siswa dalam menentukan proyek apa yang akan dibuat. Sehingga siswa dapat membuat proyek sesuai dengan tugas yang diberikan guru.

- b) Merencanakan Proyek (*design a plan for the project*)

Dalam merencanakan proyek, dilakukan dengan kolaboratif antara guru dan peserta didik. Dalam artian, guru disini hanya sebagai mentor bagi peserta didik. Peserta didik merencanakan proyek dengan berdiskusi dengan kelompok.

- c) Menyusun jadwal aktivitas (*create a schedule*)

Pada tahap ini pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (a) membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (b) membuat deadline penyelesaian proyek, dan (c) membimbing peserta didik ketika mereka membuat proyek.

- d) Mengawasi jalannya proyek (*monitor the students and the progress of the project*)

Setelah menyusun perencanaan dan jadwal aktivitas, siswa dengan kelompok yang sudah ditentukan memulai proyek yang akan dibuat yaitu membuat ilustrasi dengan kombinasi manual dan digital. Dalam hal ini siswa membuat ilustrasi yang dibuat dengan membuat ilustrasi dengan manual kemudian mengaplikasikannya dengan menggunakan Coreldraw. Guru bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi peserta didik.

- e) Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*)

Guru melakukan penilaian ilustrasi yang dibuat oleh masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok menunjuk satu orang untuk mempresentasikan ilustrasi apa yang dibuat didepan kelas.

- f) Evaluasi (*evaluate the experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap proyek yang sudah dijalankan. Peserta didik

mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, guru bersama para siswa menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut. Kemudian guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a dan dilanjutkan dengan memberikan salam penutup.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II berjalan dengan lancar dan berjalan sesuai dengan harapan guru dan peneliti dimana setiap siswa dalam kelompok sudah dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya dengan baik. Siswa sudah dapat bekerjasama dengan baik dan berani bertanya kepada guru maupun siswa lain ketika mengalami kesulitan. Setiap anggota sudah mulai memiliki kepedulian antar anggota kelompok yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran dan siswa sudah mulai mengerjakan soal yang diberikan guru secara mandiri. Selain itu siswa sudah mulai aktif untuk mengemukakan pendapat, membuat kesimpulan materi pelajaran di akhir pertemuan, mencatat hasil diskusi dan penjelasan guru, serta memperhatikan penjelasan guru dengan seksama. Pada siklus II tidak ada siswa yang pasif saat melakukan diskusi kelompok. Seluruh siswa bersemangat mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru juga selalu mengingatkan mengenai tugas dan tanggungjawab siswa dalam kegiatan pembelajaran.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan menerapkan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan Metode Pembelajaran Demonstrasi menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan yang telah disiapkan. Adapun diperoleh data Hasil Belajar Siswa siklus II sebagai berikut:

1) Hasil Belajar Afektif

Berdasarkan pada tabel 11 hasil belajar afektif siswa kelas XI Multimedia 1 SMK Muhammadiyah Wonosari mengalami peningkatan setelah penerapan model pembelajaran *project based learning* dan metode pembelajaran demonstrasi. Dari hasil observasi hasil belajar ranah afektif pada siklus II, menunjukkan bahwa rata-rata presentase hasil belajar ranah afektif yang dicapai siswa kelas XI Multimedia 1 adalah 83,22%.

2) Hasil Belajar Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik dibedakan menjadi 2 jenis, hasil belajar psikomotorik individu dan kelompok. Hasil belajar psikomotorik individu dihitung berdasarkan hasil pengamatan dengan menggunakan lembar observasi. Sedangkan hasil belajar psikomotorik secara kelompok menggunakan penilaian praktek. Berdasarkan hasil lembar observasi siklus II, rata-rata hasil belajar psikomotorik secara individu adalah 86,85%. Sedangkan rata-rata kelas hasil belajar psikomotorik secara kelompok adalah sebesar 84,33%. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 12 dan tabel 13.

Tabel 11. Hasil Belajar Afektif Siklus II

No	Nama siswa	Jumlah Skor
1	Amri Rokhim	32
2	Ana Diyah Pangastuti	34
3	Anggraini Prastiwi	34
4	Devi Ambar Susi Alfiana	33
5	Dewi Astuti	35
6	Dian Nurayni	32
7	Edi Kurniawan	31
8	Endah Nuraini	35
9	Enjelika Saudi Dian	35
10	Fitrianto Catur P	33
11	Ima Suryani	33
12	Imro'atul Latifah H	35
13	Indah Muliastari	31
14	Lenny Saraswati	35
15	Maulita Martha K	33
16	Melan Anggraeni	32
17	Nandita Windi Fetika	32
18	Nia Kristianti Dewi	38
19	Nony Tia Fatmawati	31
20	Novendra Nur H	32
21	Nur Aziz Nugroho	37
22	Prima Nurfitia P	30
23	Revita Ajeng Sari	32
24	Ria Ismawati	35
25	Rina Lestari	31
26	Seli Antika	39
27	Setya Prihandi	31
28	Siska Dian P	32
29	Sufi Zunaida	35
30	Syahrul Muiz Nabil	31
31	Wibatsu Eka Nugraha	33
	Jumlah Skor	1032
	Skor Maksimal	1240
	Rata-rata Kelas Hasil Belajar Afektif (%)	83,22%

Tabel 12. Hasil Belajar Aspek Psikomotorik

No	Nama siswa	Jumlah Skor
1	Amri Rokhim	33
2	Ana Diyah Pangastuti	36
3	Anggraini Prastiwi	31
4	Devi Ambar Susi Alfiana	36
5	Dewi Astuti	33
6	Dian Nurayni	35
7	Edi Kurniawan	36
8	Endah Nuraini	36
9	Enjelika Saudi Dian	34
10	Fitrianto Catur P	36
11	Ima Suryani	34
12	Imro'atul Latifah H	33
13	Indah Muliarsi	33
14	Lenny Saraswati	33
15	Maulita Martha K	34
16	Melan Anggraeni	35
17	Nandita Windi Fetika	35
18	Nia Kristianti Dewi	37
19	Nony Tia Fatmawati	34
20	Novendra Nur H	35
21	Nur Aziz Nugroho	39
22	Prima Nurfitia P	32
23	Revita Ajeng Sari	36
24	Ria Ismawati	36
25	Rina Lestari	33
26	Seli Antika	39
27	Setya Priiandi	33
28	Siska Dian P	35
29	Sufi Zunaida	34
30	Syahrul Muiz Nabil	34
31	Wibatsu Eka Nugraha	37
	Jumlah Skor	1077
	Skor Maksimal	1240
	Rata-rata Kelas Hasil Belajar Afektif (%)	86,85%

Tabel 13. Hasil Belajar Psikomotorik Kelompok

Kelompok	Siklus	Nilai
1	II	82
2	II	85
3	II	84
4	II	85
5	II	87
6	II	85
Jumlah		508
Skor Maksimal		600
Rata-rata Kelas		84,33%

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran pada siklus II, tampak bahwa proses kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar dan lebih baik jika dibandingkan pada siklus I. Siswa lebih mandiri dan percaya diri dalam mengerjakan soal tes. Selain itu perhatian siswa pada saat guru menerangkan juga sudah baik. Siswa menjadi aktif bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan ataupun menjawab pertanyaan dari guru. Kerjasama dan interaksi siswa dalam kelompok sudah tampak dan siswa juga sudah percaya diri ketika mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas XI Multimedia 1 SMK Muhammadiyah Wonosari, penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dan metode pembelajaran Demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran akuntansi. Sesuai dengan hasil penelitian diatas, maka penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari beberapa siklus. Adapun dalam pelaksanaannya, penelitian ini terdiri dari dua siklus. Siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dan siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Penelitian tindakan ini dilakukan pada kompetensii dasar menyajikan contoh-contoh ilustrasi, dimana materi yang diberikan berbeda pada tiap siklusnya. Materi yang diberikan pada siklus I yaitu teknik pembuatan ilustrasi dengan manual dan teknik pembuatan ilustrasi dengan bantuan alat digital berupa foto dan komputer, sedangkan pada siklus II

materi yang diberikan adalah teknik pembuatan ilustrasi dengan kombinasi manual dan digital.

Pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran di kelas guru mengalami kesulitan dalam pengelolaan kelas, dikarenakan banyak siswa yang masih kebingungan dengan model pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut menjadi hambatan ketika pembelajaran, karena menyebabkan siswa menjadi gaduh di kelas. Ketika guru menanyakan kepada siswa mengenai materi yang belum mereka pahami, hanya sebagian siswa yang bertanya. Beberapa siswa kurang percaya diri dengan kemampuannya dalam mengerjakan tes, hal ini terlihat dari keinginan mereka bertanya kepada teman. Selain itu kendala lain dalam diskusi kelompok yaitu siswa masih mengerjakan soal secara mandiri sehingga guru harus membantu siswa untuk menumbuhkan kemampuan bekerja sama dengan kelompok. Dalam diskusi kelompok masih banyak siswa yang asik dengan kegiatannya sendiri dan menciptakan keributan dalam kelompok dan kurang berinteraksi dengan teman satu kelompok. Peneliti mengamati kalau siswa masih beradaptasi dengan penerapan model pembelajaran project based learning dan metode pembelajaran demonstrasi yang digunakan oleh guru, karena metode yang biasa digunakan guru adalah ceramah dan pemberian tugas.

Pada siklus II, kesadaran siswa untuk mempelajari materi yang diberikan guru sudah terasa. Hal ini terlihat dari kejujuran siswa ketika mengerjakan tes yang diberikan guru. Hanya beberapa siswa yang berusaha bertanya kepada teman dalam mengerjakan tes, selebihnya siswa fokus mengerjakan tes dengan

percaya diri. Selain itu perhatian siswa pada saat guru menerangkan juga sudah baik. Siswa menjadi aktif bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan ataupun menjawab pertanyaan dari guru. Kerjasama dan interaksi siswa dalam kelompok sudah tampak dan siswa juga sudah percaya diri ketika mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Dari penelitian yang telah dilakukan, dengan penerapan model pembelajaran *project based learning* dan metode pembelajaran demonstrasi baik pada siklus I maupun siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar baik pada ranah afektif maupun psikomotorik siswa kelas XI Multimedia 1 SMK Muhammadiyah Wonosari. Berikut ini data hasil belajar afektif, dan psikomotorik pada siklus I dan siklus II siswa kelas XI Multimedia 1 SMK Muhammadiyah Wonosari :

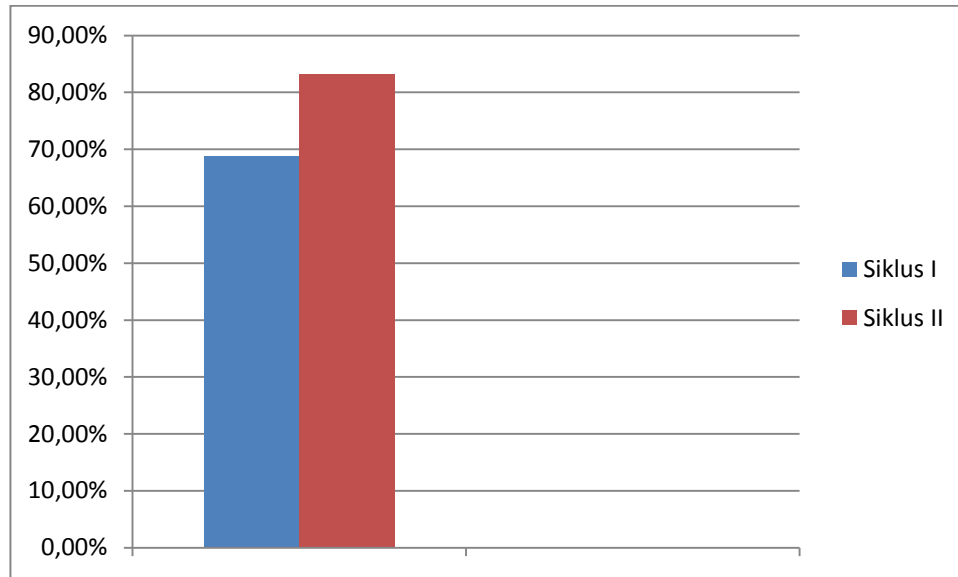
1. Hasil Belajar Ranah Afektif

Perbandingan hasil belajar ranah afektif dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel 14 di bawah ini:

Tabel 14. Peningkatan Hasil Belajar Afektif

Siklus	Hasil Belajar Afektif
I	68,71%
II	83,22%
Peningkatan	14,51%

Berdasarkan tabel diatas, peningkatan hasil belajar afektif SMK Muhammadiyah Wonosari dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada grafik 5 berikut ini :



Gambar 3. Grafik Peningkatan Indikator Hasil Belajar Afektif

Data di atas menunjukkan hasil belajar afektif siswa mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I hasil belajar afektif siswa mencapai 68,71%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 83,22%. Hasil belajar afektif siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 14,51%.

2. Hasil Belajar Psikomotorik

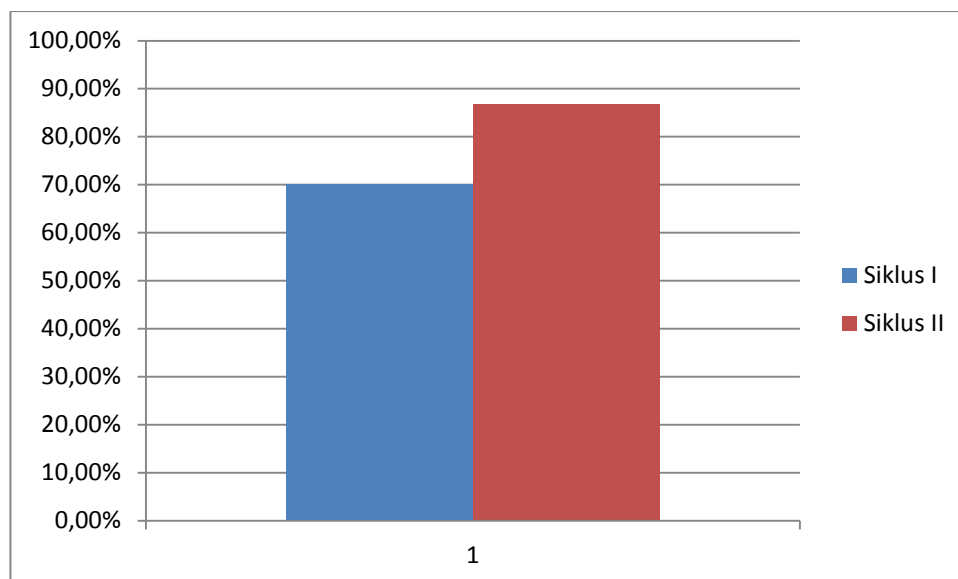
Perbandingan hasil belajar ranah psikomotorik siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 15. Data pada tabel 15 menunjukkan hasil belajar psikomotorik siswa mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I hasil belajar psikomotorik siswa mencapai 70,00%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 86,85%. Hasil belajar psikomotorik siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 16,85%. Peningkatan hasil belajar

psikomotorik siswa kelas XI Multimedia 1 SMK Muhammadiyah Wonosari dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada grafik 6.

Tabel 15. Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik

Siklus	Hasil Belajar Psikomotorik
I	70,00%
II	86,85%
Peningkatam	16,85%

Berdasarkan tabel diatas, peningkatan hasil belajar psikomotorik SMK Muhammadiyah Wonosari dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada grafik 5 berikut ini :



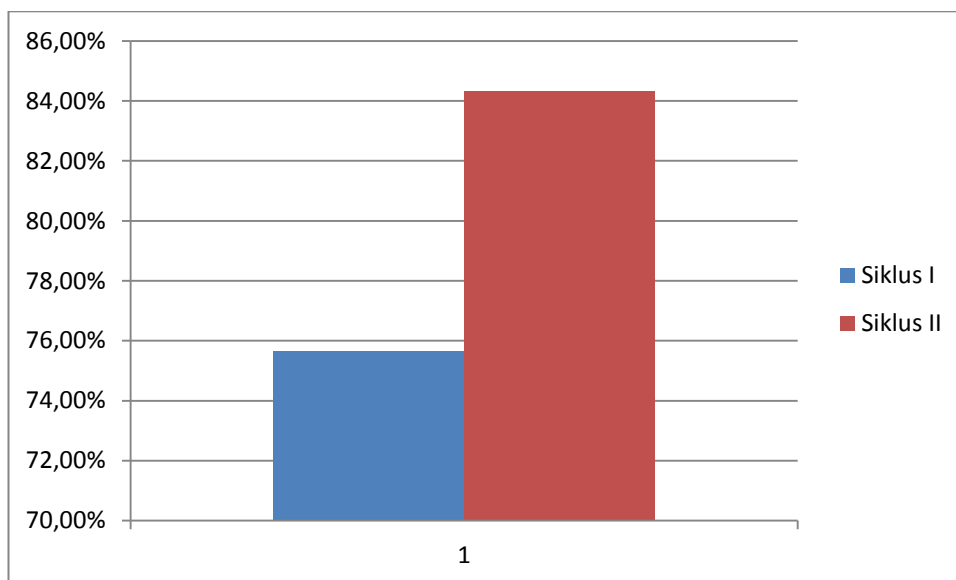
Gambar 4. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik

Perbandingan peningkatan hasil belajar psikomotorik kelompok dapat dilihat pada tabel 16. Data pada tabel 16 menunjukkan hasil belajar psikomotorik kelompok mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I rata-rata presentase hasil belajar psikomotorik siswa secara kelompok mencapai 75,66%,

sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 84,33%. Hasil belajar afektif siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 8,67%. Peningkatan hasil belajar psikomotorik siswa kelas XI Multimedia 1 SMK Muhammadiyah Wonosari dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada grafik 6.

Tabel 16. Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik Kelompok

Siklus	Nilai
I	75,66%
II	84,33%
Peningkatan	8,67%



Grafik 5. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik Kelompok

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* dan metode pembelajaran demonstrasi di kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah Wonosari tahun ajaran 2014/2015. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini antara lain:

1. Dari enam karakteristik hasil belajar ranah afektif yang meliputi sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral, hanya satu karakteristik yang dinilai yaitu sikap diantaranya kedisiplinan, tanggungjawab, dan kejujuran.
2. Dari enam indikator hasil belajar ranah psikomotorik yang meliputi persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan mechanism biasa, gerakan respon kompleks, dan kreativitas, hasil belajar ranah psikomotorik hanya di ukur pada gerakan mekanis biasa yaitu pada kemampuan ketrampilan siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Terdapat peningkatan hasil belajar ranah afektif siswa setelah diterapkannya Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dan Metode Pembelajaran Demonstrasi. Pada siklus I, rata-rata persentase hasil belajar afektif sebesar 68,71%. Persentase tersebut meningkat pada siklus II yaitu sebesar 83,22%.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar ranah psikomotorik siswa setelah diterapkannya Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dan Metode Pembelajaran Demonstrasi. Pada siklus I, rata-rata persentase peningkatan hasil belajar psikomotorik sebesar 70,00%. Persentase tersebut meningkat pada siklus II menjadi 86,85%. Sedangkan hasil psikomotorik kelompok pada siklus I rata-rata persentase hasil belajar psikomotorik secara kelompok adalah 75,66% dan meningkat pada siklus II menjadi 84,33%.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru dapat menerapkan metode pembelajaran *project based learning* dan metode pembelajaran demonstrasi pada materi yang

akan disampaikan berikutnya, agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan memiliki andil yang besar dalam proses pembelajaran dengan ikut berperan aktif selama proses pembelajaran, sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran. Siswa yang belum menunjukkan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran disarankan untuk meningkatkan aktivitas pada saat pembelajaran dan lebih mempersiapkan diri sebelum proses pembelajaran di kelas dimulai.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan lebih teliti dan objektif dalam melakukan pengamatan sehingga diperoleh hasil yang benar-benar mewakili kondisi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2013). *Strategi pembelajaran*. Bandung: PT. REMAJA Rosdakarya.
- Adi. 2014. Pengertian peningkatan menurut para ahli. Tersedia di <http://www.duniapelajar.com/2014/08/08/pengertian-peningkatan-menurut-para-ahli/> . Pada tanggal 11 Agustus 2014. Jam 23.00 WIB.
- Bermawy Munthe. (2009). *Desain pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Eveline Siregar & Hartini Nara. (2010). *Teori belajar dan pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. (2013). *Peningkatan, tingkat*. Diakses dari <http://kbbi.web.id/>. Pada tanggal 4 Agustus 2014, Jam 02.00 WIB.
- Kunandar. (2014). *Penilaian autentik*. rev.ed. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nanang Hanafiah & Cucu Suhana. (2009). *Konsep strategi pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Made Wena. (2009). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: suatu tinjauan konseptual operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muh. Rais. 2010. *Project based learning: Inovasi pembelajaran yang berorientasi soft skills*. Makalah disajikan sebagai Makalah Pendamping dalam Seminar Nasional Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya tahun 2010. Surabaya: Unesa.
- Muhammad Thabrani & Arif Mustofa. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Nana Sudjana. (2011). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2012). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2012). *Proses belajar mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sigit Mangun Wardoyo. (2013). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

- Sugihartono. et.all. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- _____. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sukardi. (2013). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Trianto Ibnu Badar Al-Tabani. (2014) *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Turgut, Halil. 2008. *Prospective science teachers conceptualizations about project based learning*. International Journal of Instruction, 1(1): 61-79. Diakses di [http:// e-iji.net](http://e-iji.net). Pada tanggal 2 September 2014, 11.30 Jam
- Wina Sanjaya. (2006). *Starategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN

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

Satuan Pendidikan : SMK/MAK

Kelas : XI

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

☞

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya					
1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
yang menciptakan berbagai sumber energi di alam					
1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari					
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					

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

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 produksi purna (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
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	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	10 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Membuat kesimpulan unsur seni dan komposisi estestis gambar sketsa Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi unsur seni dan komposisi estestis sketsa	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda		
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
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	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 	6 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil membuat gambar perspektif	mandiri/kelompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda		
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
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 	Tugas Menyelesaikan masalah tentang elemen desain Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam	4 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

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

SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.

Bapak Suparman, M.Pd.

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika

di Fakultas Teknik UNY

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

Nama : Tutik Lestari

NIM : 10520244042

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : Upaya Peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Menyajikan Contoh-Contoh Ilustrasi dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan Metode Pembelajaran Demonstrasi bagi Siswa Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah Wonosari

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

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

Yogyakarta, September 2014

Permohon,



Tutik Lestari

NIM. 10520244042

Mengetahui,

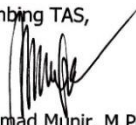
Kaprosdi Pendidikan Teknik Informatika,



Dr. Ratna Wardhani

NIP. 19701218 200501 2 001

Pembimbing TAS,



Muhammad Munir, M.Pd

NIP. 19630512 198901 1 001

SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.

Bapak Drs. Slamet, M.Pd.

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika

di Fakultas Teknik UNY

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

Nama : Tutik Lestari

NIM : 10520244042

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : Upaya Peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Menyajikan Contoh-Contoh Ilustrasi dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan Metode Pembelajaran Demonstrasi bagi Siswa Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah Wonosari

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

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

Yogyakarta, September 2014

Permohon,



Tutik Lestari

NIM. 10520244042

Mengetahui,

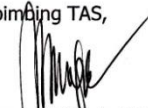
Kaprodi Pendidikan Teknik Informatika,



Dr. Ratna Wardhani

NIP.19701218 200501 2 001

Pembimbing TAS,



Muhammad Munir, M.Pd

NIP. 19630512 198901 1 001

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

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Suparman, M.Pd.
NIP : 19491231 197803 1 004
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Tutik Lestari
NIM : 10520244042
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Upaya peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Menyajikan Contoh-
Contoh Ilustrasi dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning*
dan Metode Pembelajaran Demonstrasi bagi Siswa Kelas XI Multimedia SMK
Muhammadiyah Wonosari

Setelah dilakukan kajian atas instrument 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, September 2014

Validator,



Suparman, M.Pd.

NIP. 19491231 197803 1 004.

Catatan :

Beri tanda ✓

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs.Slamet, M.Pd.
NIP : 19510303 197803 1 004
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Tutik Lestari
NIM : 10520244042
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Upaya peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Menyajikan Contoh-
Contoh Ilustrasi dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning*
dan Metode Pembelajaran Demonstrasi bagi Siswa Kelas XI Multimedia SMK
Muhammadiyah Wonosari

Setelah dilakukan kajian atas instrument 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, September 2014

Validator,



Drs. Slamet, M.Pd.

NIP. 19510303 197803 1 004

Catatan :

Beri tanda ✓

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TAS

Nama Mahasiswa : Tutik Lestari
NIM : 10520244042
Judul TAS : Upaya peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Menyajikan Contoh-Contoh Ilustrasi dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan Metode Pembelajaran Demonstrasi bagi Siswa Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah Wonosari

No.	Saran / Tanggapan
	<p>Pada penyampaian materi antara pengamat</p>
	KomentarUmum / Lain – lain :

Yogyakarta, September 2014

Validator,



Suparman, M.Pd.

NIP. 19491231 197803 1 004

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TAS

Nama Mahasiswa : Tutik Lestari
 NIM : 10520244042
 Judul TAS : Upaya peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Menyajikan Contoh-Contoh Ilustrasi dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan Metode Pembelajaran Demonstrasi bagi Siswa Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah Wonosari

No.	Saran / Tanggapan
1.	Utk kesi Peilaian Hasil Belajar Afektif, sudah sesuai antara kisi: dengan butir & instrumen
2.	Utk Peilaian Hasil Belajar Aspek Psikomotorik: PA kisi: tidak tercantum nomor: item, padahal pd. instrum ada nomor: item. Tapi tidak jelas dlm kisi: Indikator tidak diuraikan dlm nomor: item penilaian.
KomentarUmum / Lain - lain : kata trampil → yg benar <u>terampil</u> .	

Yogyakarta, September 2014

Validator,

Dr. Slamet, M.Pd.

NIP. 19510303 197803 1 004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SATUAN PENDIDIKAN	: SMK Muhammadiyah Wonosari
MATA PELAJARAN	: Desain Multimedia
KELAS / SEMESTER	: XI / GANJIL
SUB MATERI POKOK	:-Teknik Pembuatan Ilustrasi Manual - Teknik Pembuatan Ilustrasi dengan Bantuan Alat Digital
ALOKASI WAKTU	: 5 JP (5 x 45 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 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

2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan

3.5 Memahami ilustrasi

4.5 Menyajikan contoh-contoh ilustrasi

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Membuat ilustrasi dengan tangan (manual)
2. Membuat ilustrasi dengan bantuan alat digital berupa foto dan komputer

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah pembelajaran berakhir diharapkan siswa mampu :

Pertemuan Pertama

1. Menjelaskan teknik membuat ilustrasi dengan tangan (manual)
2. Membuat ilustrasi manual dengan tangan (manual)

Pertemuan Kedua

1. Menjelaskan definisi ilustrasi digital
2. Mengidentifikasi gambar ilustrasi digital
3. Membuat ilustrasi digital

E. MATERI PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Teknik pembuatan Ilustrasi Manual

1. Teknik Outline
2. Teknik Arsir
3. Teknik Blok
4. Teknik scraperboard
5. Teknik dot
6. Teknik goresan kering
7. Teknik Halftone
8. Teknik Siluet

Pertemuan 2

1. Definisi ilustrasi digital
2. Macam gambar ilustrasi digital

F. MODEL & METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Model : *Project Based Learning* (PBI)

Metode : Demonstrasi, diskusi dan penugasan

G. MEDIA & SUMBER PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran

- Power point
- Modul

Alat dan Bahan

- Laptop dan LCD
- Papan dan spidol

Sumber Pembelajaran

- Muttakin Khoiruddin. 2012. *Multimedia Seri C (Design Grafis) SMK/MAK*. Bandung : CV. Armico.

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke 1

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1. Kegiatan Pendahuluan a. Memberikan Salam, mengkondisikan kelas dan pembiasaan, mengajak dan memimpin berdoa, menanyakan kondisi siswa dan mempresensi. b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. c. Guru memberikan soal pre-test kepada siswa.	30 menit
2. Inti a. Siswa diminta mengamati dan memperhatikan penjelasan dari tayangan power point dan pada saat guru mendemonstrasikan contoh ilustrasi manual. (Mengamati) b. Siswa dibagi dalam 6 kelompok,yang terdiri dari 5-6 orang dalam tiap kelompok. c. Setiap siswa dalam kelompok diberikan nomor yang berbeda. d. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok berdiskusi untuk mengerjakannya dengan menggunakan model pembelajaran <i>project based learning</i> .	55 menit

<ul style="list-style-type: none"> e. Secara berkelompok siswa menganalisis tentang materi teknik ilustrasi manual dan mengaitkan dengan tugas yang diberikan guru. (Mengasosiasi) f. Siswa mengumpulkan data yang akan digunakan untuk menyelesaikan tugas kelompok. (mengumpulkan data) g. Siswa membuat tugas berupa ilustrasi manual yang sudah diberikan guru kepada setiap kelompok (mencipta) h. Setelah tugas kelompok selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok kepada kelompok lain. (mengkomunikasikan) i. Diberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya atau menanggapi hasil presentasi dari kelompok yang melakukan presentasi. (menanya) 	
<p>3. Kegiatam Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Siswa menyimpulkan materi dengan dibimbing oleh guru. b. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan sakan 	5 menit

Pertemuan Kedua

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>1. Kegiatan Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan Salam, mengkondisikan kelas dan pembiasaan, mengajak dan memimpin berdoa, menanyakan kondisi siswa dan mempresensi. b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. c. Guru mereview materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya. 	10 menit
<p>2. Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Siswa diminta mengamati dan memperhatikan penjelasan dari tayangan power point dan pada saat 	120 menit

<p>guru mendemonstrasikan contoh ilustrasi digital.(Mengamati)</p> <p>b. Siswa dibagi dalam 6 kelompok,yang terdiri dari 5-6 orang dalam tiap kelompok.</p> <p>c. Setiap siswa dalam kelompok diberikan nomor yang berbeda.</p> <p>d. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok berdiskusi untuk mengerjakannya dengan menggunakan model pembelajaran <i>project based learning</i>.</p> <p>e. Secara berkelompok siswa menganalisis tentang materi teknik ilustrasi digital dan mengaitkan dengan tugas yang diberikan guru.(Mengasosiasi)</p> <p>f. Siswa mengumpulkan data yang akan digunakan untuk menyelesaikan tugas kelompok. (mengumpulkan data)</p> <p>g. Siswa membuat tugas berupa ilustrasi digital yang sudah diberikan guru kepada setiap kelompok (mencipta)</p> <p>h. Setelah tugas kelompok selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok kepada kelompok lain. (mengkomunikasikan)</p> <p>i. Diberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya atau menanggapi hasil presentasi dari kelompok yang melakukan presentasi. (Menanya).</p> <p>j. Guru memberikan soal post-test</p>	
<p>3. Kegiatan Penutup</p> <p>a. Siswa menyimpulkan materi dengan dibimbing oleh guru.</p> <p>b. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam</p>	<p>5 menit</p>

I. PENILAIAN

1. Penilaian proses: dinilai dengan menggunakan lembar observasi.
2. Penilaian hasil: dilakukan dengan memberi tes dan penugasan.

Wonosari, 21 November 2014

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Yuli Fitriana Normalita, ST.
NBM. 1156310

Tutik Lestari
NIM. 10520244042

Ilustrasi

A. Pengertian Ilustrasi

Asal kata : dari bahasa latin yaitu "*illustrare*" artinya penampakan, kemuliaan, cahaya, penerangan dan penggambaran secara hidup-hidup. Pengertian gambar ilustrasi adalah suatu karya seni rupa dua dimensi, yang berupa gambar tangan (manual), ataupun gambar dari hasil olah digital (dari komputer, atau fotografi) atau kombinasi dari keduanya manual dan digital, baik hitam putih maupun berwarna yang mempunyai fungsi sebagai penerang penghias untuk memperjelas atau memperkuat arti atau memperbesar pengaruh dari suatu teks atau naskah/cerita yang menyertainya.

Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999:372), ilustrasi adalah: (1) gambar untuk memperjelas isi buku, karangan, (2) gambar, desain atau diagram untuk menghias (misalnya halaman sampul), (3) keterangan (penjelas) tambahan berupa contoh, bandingan dan sebagainya. Untuk memperjelas paparan tulisan, Mayer (dalam Muharrar, 2003:2) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks tersebut. Dalam perkembangannya, ilustrasi tidak lagi hanya terbatas sebagai gambar yang mengiringi teks tetapi berkembang ke arah yang lebih luas. Ilustrasi kemudian didefinisikan sebagai gambar atau alat bantu lain yang membuat sesuatu (seperti buku atau ceramah) menjadi lebih jelas, lebih bermanfaat atau menarik". (Muharrar, 2003:2).

Pendekatan, teknik, atau corak yang digunakan oleh ilustrator dapat saja bervariasi, akan tetapi seorang ilustrator senantiasa berniat menggambarkan secara grafis (yaitu bersifat menguraikan atau menjelaskan) dari sebuah obyek (benda, suasana, peristiwa atau ide). Subyek tersebut mungkin berasal dari teks atau murni berasal dari sang

ilustrator dalam penyajiannya dapat berbentuk realistis ataupun imajinatif, dapat menyampaikan informasi, mencatat peristiwa, mengkritik, mempropagandakan suatu ide atau menyampaikan ucapan selamat. Penggunaan media dalam penciptaan ilustrasi dapat bermacam-macam dan bidang yang akan dikenakan ilustrasi pun beragam. Walaupun begitu ilustrasi diciptakan selalu diniatkan sebagai penggambaran grafis dari sebuah subyek.

B. Macam-macam Teknik Ilustrasi

Ada beberapa teknik dalam membuat gambar ilustrasi, yaitu dengan cara gambar tangan (manual), dengan bantuan alat digital berupa foto dan komputer, atau kombinasi dari manual dan digital.

1. Teknik Ilustrasi Manual

Berikut ini adalah teknik ilustrasi manual :

a) Teknik Out line

Teknik Out Line adalah cara menggambar secara global, atau tidak detail dan hanya menggambar garis luarnya saja, sehingga terkesan datar, karena tidak ada pengaturan gelap terang



b) Teknik arsir

Teknik arsir adalah cara menggambar dengan menggunakan arsir atau 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



c) Teknik Blok

Teknik blok adalah cara menggambar dengan memanfaatkan warna secara blok, tanpa menerapkan gradasi dan transisi sehingga terasa datar, bagian yang satu dengan yang lain pada suatu objek ditunjukkan dengan perbedaan warna



d) Teknik Scaperboard

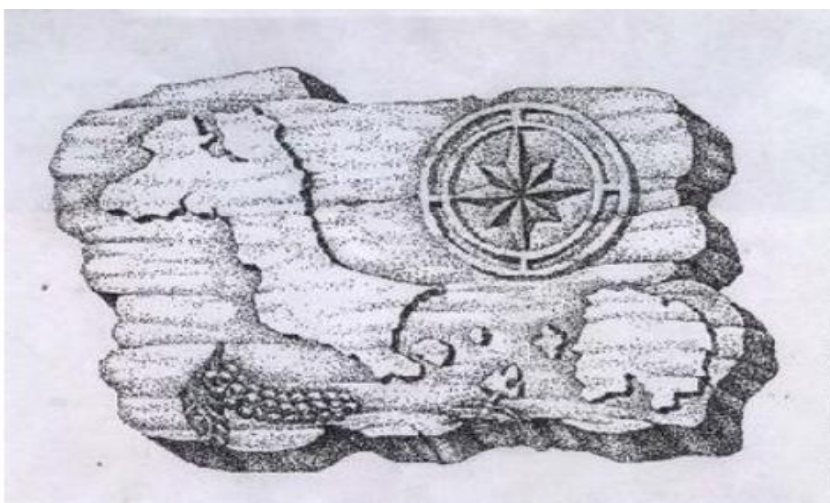
Teknik scaperboard adalah cara menggambar dengan menggoreskan bentuk-bentuk garis yang arahnya mengikuti volume obyek, garis-garis tidak saling menumpuk, tetapi dibuat saling sejajar, dan pada bagian yang gelap dibuat lebih

rapat, sedang pada bagian yang terang garis dibuat agak renggang, sehingga dicapai plastisitas yang dikehendaki.



e) Teknik dot

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.



f) Teknik goresan kering (dry brush)

Teknik goresan kering adalah cara menggambar dengan memanfaatkan tinta atau cat yang sengaja dibuat agak kering, sehingga warna-warna ketika digoreskan tidak merata, efek ini juga digunakan untuk membuat tekstur, pada bagian yang terang digoreskan warna-warna terang, sedang pada bagian yang gelap digoreskan warna-warna yang tua dan berulang-ulang, sehingga tercapai plastisitas yang diinginkan.



g) Teknik half tone

Teknik halftone 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



h) Teknik siluet

Teknik siluet adalah cara menggambar dengan mewujudkan warna tunggal yang solid atau pekat, biasanya warna hitam tetapi tidak menutup kemungkinan

menggunakan warna lain, gambar yang dihasilkan dengan teknik ini hanya berupa bentuk global dengan warna tunggal, objek seolaholah diambil dari posisi yang berlawanan dengan arah datangnya sinar, sehingga terkesan seperti bayangan.



2. Teknik Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengeksplorasikan kemampuan kreatif program computer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi (*ilustrasi making*) dan memperbaiki ilustrasi (*ilustrasi Editing*). Sebelum kita mempelajari program aplikasi computer ini Kita perlu mengenal jenis gambar digital yang akan kita olah. Ada dua macam gambar dapat dihasilkan proses digital, yaitu gambar vector dan gambar bitmap. Masing masing mempunyai karakteristik dan manfaat yang berbeda.

1. Gambar Vektor

Gambar Vektor adalah gambar yang tidak tergantung pada resolusi. Gambar jenis ini tidak akan mengalami perubahan pada saat dibesarkan atau dikecilkan. Gambar vector merupakan hasil garis, kurva dan bidang. Setiap unsure memiliki *fill* dan *stroke* yang dapat diedit sesuai kreasi. Program computer yang menghasilkan biasanya program corel Draw, adobe Illustrator dan Macromedia Freehand.

2. Gambar Bitmap

Gambar bitmap adalah gambar yang dibentuk oleh sekumpulan titik yang disebut *pixel (picture element)*. Titik titik akan terlihat sebagai sebuah gambar utuh bila kita melihatnya dari jauh. Bila kita melihat gambar tersebut atau membesarkannya maka akan muncul sederetan kotak yang berhimpitan. Banyaknya titik akan berpengaruh pada tingkat kejelasan gambar yang sering disebut dengan resolusi.

C. Fungsi Ilustrasi

Fungsi ilustrasi diuraikan secara rinci oleh Kusmiati (dalam Muharrar, 2003) yang menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan suatu cara untuk menciptakan efek atau memperlihatkan suatu subyek dengan tujuan :

1. Untuk menggambarkan suatu produk atau suatu ilusi yang belum pernah ada.
2. Menggambarkan kejadian atau peristiwa yang agak mustahil, misalnya gambar sebuah pohon yang memakai sepatu.
3. Mencoba menggambar ide abstrak, misalnya depresi.
4. Memperjelas komentar, biasanya komentar editorial, dapat berbentuk kartun atau karikatur.
5. Memperjelas suatu artikel untuk bidang medis atau teknik dengan gambar yang memperlihatkan bagaimana susunan otot atau cara kerja sebuah mesin.
6. Menggambar sesuatu secara rinci, misalnya ilustrasi untuk ilmu tumbuh-tumbuhan yang mengurai bagian tampak tumbuhan.
7. Membuat corak tertentu pada suatu tulisan yang menggambarkan masa atau zaman pada saat tulisan ini dibuat, misalnya masa "Victorian" digambarkan dengan bentuk yang lembut dan garis beroramen.

Dari uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa ilustrasi dapat dijadikan sebagai sarana penarik perhatian dan perangsang minat para pembaca atau *audience* untuk memahami isi keseluruhan dari media tersebut. Fungsi ilustrasi dapat dikatakan

pula sebagai penggambaran secara grafis dari suatu tulisan. Maka dari itu, kesuksesan dari seorang ilustrator dapat dilihat dari kemampuannya di dalam membuat gambar yang pada dasarnya dipergunakan untuk memperjelas dari suatu subyek tulisan yang dapat dengan mudah untuk dipahami oleh para *audience*.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat gambar ilustrasi antara lain :

1. Gambar sesuai dengan cerita atau tema pokok.
2. Menonjolkan obyek utama.
3. Memiliki ciri-ciri tersendiri (karakter)
4. Menarik dan sederhana
5. Mudah dipahami (komunikatif)
6. Adanya latar belakang / gambar pelengkap.
7. Menggunakan media yang tepat.

Tujuan atau sifat pokok (Primer) pembuatan gambar ilustrasi adalah **komunikatif**, artinya dengan gambar ilustrasi yang menjelaskan teks bacaan, maka pembaca akan lebih memahami isinya. Sifat ini berkaitan dengan penempatan gambar ilustrasi pada buku-buku pelajaran, koran, komik dan sebagainya. Sedangkan tujuan sekunder gambar ilustrasi adalah sebagai penghias tampilan seperti hiasan sampul, pengisi bidang-bidang yang masih kosong, penunjuk atau pengantar suatu artikel.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SATUAN PENDIDIKAN	: SMK Muhammadiyah Wonosari
MATA PELAJARAN	: Desain Multimedia
KELAS / SEMESTER	: XI / GANJIL
SUB MATERI POKOK	:Teknik Pembuatan Ilustrasi Kombinasi Manual dan Digital
ALOKASI WAKTU	: 5 JP (5 x 45 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 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

2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan

3.5 Memahami ilustrasi

4.5 Menyajikan contoh-contoh ilustrasi

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Menjelaskan tahapan pembuatan ilustrasi dengan kombinasi tangan (manual) dan digital.
2. Membuat ilustrasi dengan kombinasi ilustrasi manual dan digital.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah pembelajaran berakhir diharapkan siswa mampu :

Pertemuan Pertama

1. Menjelaskan tahapan teknik membuat ilustrasi dengan kombinasi manual dan digital.
2. Membuat ilustrasi dengan kombinasi manual dan digital.

Pertemuan Kedua

1. Membuat ilustrasi dengan kombinasi manual dan digital.

E. MATERI PEMBELAJARAN

Tahapan pembuatan Ilustrasi kombinasi manual dan digital

1. Membuat Sketsa
2. Menampilkan Sketsa
3. Menggambar digital dengan aplikasi pengolah gambar (macromedia flash, corel draw)
4. Mewarnai Ilustrasi
5. Membuat detail ilustrasi

F. MODEL & METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Model : *Project Based Learning* (PBI)

Metode : Demonstrasi, diskusi dan penugasan

G. MEDIA & SUMBER PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran

- Power point
- Modul

Alat dan Bahan

- Laptop dan LCD
- Papan dan spidol

Sumber Pembelajaran

- Muttakin Khoiruddin. 2012. *Multimedia Seri C (Design Grafis) SMK/MAK*. Bandung : CV. Armico.

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke 1

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>1. Kegiatan Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none">a. Memberikan Salam, mengkondisikan kelas dan pembiasaan, mengajak dan memimpin berdoa, menanyakan kondisi siswa dan mempresensi.b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.c. Guru mereview materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya.	10 menit
<p>2. Inti</p> <ul style="list-style-type: none">a. Siswa diminta mengamati dan memperhatikan penjelasan dari tayangan power point dan pada saat guru mendemonstrasikan contoh ilustrasi kombinasi manual dan digital.(Mengamati)b. Siswa dibagi dalam 6 kelompok,yang terdiri dari 5-6 orang dalam tiap kelompok.c. Setiap siswa dalam kelompok diberikan nomor yang berbeda.d. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok berdiskusi untuk mengerjakannya dengan menggunakan model pembelajaran <i>project based learning</i>.e. Secara berkelompok siswa menganalisis tentang materi teknik ilustrasi kombinasi manual dan digital dan mengaitkan dengan tugas yang diberikan guru.(Mengasosiasi)f. Siswa mengumpulkan data yang akan digunakan	75 menit

<p>untuk menyelesaikan tugas kelompok.</p> <p>(mengumpulkan data)</p> <p>g. Siswa membuat tugas berupa kombinasi ilustrasi manual dan digital berdasarkan tahapan pembuatan ilustrasi yang sudah dijelaskan guru. (mencipta)</p> <p>h. Setelah tugas kelompok selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok kepada kelompok lain. (mengkomunikasikan)</p> <p>i. Diberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya atau menanggapi hasil presentasi dari kelompok yang melakukan presentasi. (menanya)</p>	
<p>3. Kegiatan Penutup</p> <p>a. Siswa menyimpulkan materi dengan dibimbing oleh guru.</p> <p>b. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan saktam</p>	<p>5 menit</p>

Pertemuan Kedua

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>1. Kegiatan Pendahuluan</p> <p>a. Guru memberikan Salam, mengkondisikan kelas dan pembiasaan, mengajak dan memimpin berdoa, menanyakan kondisi siswa dan mempresensi.</p> <p>b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p> <p>c. Guru mereview materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya.</p>	<p>10 menit</p>
<p>2. Inti</p> <p>a. Siswa diminta mengamati dan memperhatikan penjelasan dari tayangan power point dan pada saat guru mendemonstrasikan contoh ilustrasi dengan kombinasi manual dan digital.(Mengamati)</p> <p>b. Siswa dibagi dalam 6 kelompok,yang terdiri dari 5-6 orang dalam tiap kelompok.</p>	<p>120 menit</p>

<ul style="list-style-type: none"> c. Setiap siswa dalam kelompok diberikan nomor yang berbeda. d. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok berdiskusi untuk mengerjakannya dengan menggunakan model pembelajaran <i>project based learning</i>. e. Secara berkelompok siswa menganalisis tentang materi teknik ilustrasi kombinasi manual dan digital dan mengaitkan dengan tugas yang diberikan guru. (Mengasosiasi) f. Siswa mengumpulkan data yang akan digunakan untuk menyelesaikan tugas kelompok. (mengumpulkan data) g. Siswa membuat tugas berupa ilustrasi dengan kombinasi manual dan digital yang sudah diberikan guru kepada setiap kelompok (mencipta) h. Setelah tugas kelompok selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok kepada kelompok lain. (mengkomunikasikan) i. Diberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya atau menanggapi hasil presentasi dari kelompok yang melakukan presentasi. (Menanya). j. Guru memberikan soal post-test 	
<p>3. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Siswa menyimpulkan materi dengan dibimbing oleh guru. b. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam 	<p>5 menit</p>

I. PENILAIAN

1. Penilaian proses: dinilai dengan menggunakan lembar observasi.
2. Penilaian hasil: dilakukan dengan memberi tes dan penugasan.

Wonosari, 21 November 2014

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Yuli Fitriana Normalita, ST.
NBM. 1156310

Tutik Lestari
NIM. 10520244042

Teknik Ilustrasi Manual dan digital

A. Pengertian Gambar Ilustrasi Manual dan Digital

Gambar ilustrasi manual dan digital adalah gambar ilustrasi yang dibuat dengan cara memadukan antara teknik manual dan digital. Pendekatan, teknik, atau corak yang digunakan oleh ilustrator dapat saja bervariasi, akan tetapi seorang ilustrator senantiasa berniat menggambarkan secara grafis (yaitu bersifat menguraikan atau menjelaskan) dari sebuah obyek (benda, suasana, peristiwa atau ide). Subyek tersebut mungkin berasal dari teks atau murni berasal dari sang ilustrator dalam penyajiannya dapat berbentuk realistis ataupun imajinatif, dapat menyampaikan informasi, mencatat peristiwa, mengkritik, mempropagandakan suatu ide atau menyampaikan ucapan selamat. Penggunaan media dalam penciptaan ilustrasi dapat bermacam-macam dan bidang yang akan dikenakan ilustrasi pun beragam. Walaupun begitu ilustrasi diciptakan selalu diniatkan sebagai penggambaran grafis dari sebuah subyek.

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

1. Membuat Sketsa

Dalam pembuatan ilustrasi, langkah awal yang harus dilakukan adalah membuat sketsa pada kertas putih, sesuai dengan konsep dan ide yang akan divisualisasikan. Sketsa dapat dibuat dengan menggunakan pensil, spidol, atau alatgambar lain yang dapat memunculkan warna. Setelah sketsa manual selesai dibuat langkah selanjutnya adalah discan dan disimpan kedalam hardisk komputer.

2. Menampilkan Sketsa

Pada komputer Untuk memudahkan pekerjaan menggambar dengan komputer, sketsa yang sudah discan ditampilkan pada layar monitor untuk dijadikan pola gambar.

3. Menggambar digital dengan aplikasi pengolah gambar (macromedia flash, corel draw)
Setelah gambar sketsa ada dilayar monitor, maka pembuatan sketsa digital dapat dimulai. Untuk yang sudah mahir dengan program corel draw maka gambar sketsa manual bisa dijadikan acuan. Untuk yang belum mahir maka gambar sketsa manual bisa dijadikan pola pembuatan sketsa digital.

4. Mewarna Ilustrasi

Setelah sketsa selesai dibuat menggunakan aplikasi komputer, selanjutnya adalah mewarnai gambar tersebut. Ada beberapa cara mewarna dengan program Corel Draw yaitu dengan Default CMYK Palette, Fill Tool dan Interactive Fill Tool.

- **Default CMYK Palette**

Mewarna dengan sarana Default CMYK Palette sangat mudah. Klik atau aktifkan gambar/ sket yang sudah kita buat dengan komputer kemudian kliklah warna pilihan pada Default CMYK Palette, maka gambar yang aktif akan berwarna sesuai warna yang kita pilih.

- **Fill Tool**

Mewarna dengan fill tool terdiri dari beberapa model teknik pewarnaan antarlain: Fill Color, Gradasi, Pattern Color, Texture Color dan Post Script Color.

- **Interactive Fill Tool**

Interactive Fill Tool digunakan untuk memunculkan olahan warna yang sama dengan warna acuan yang sudah ditetapkan.

5. Membuat Detail Ilustrasi

Agar ilustrasi yang kita buat lebih sempurna maka kita perlu mengolah lagi bagian demi bagian dari ilustrasi yang sudah diwarnai.

Ilustrasi diharapkan mampu menarik perhatian, merangsang minat untuk membaca kesan dan pesan yang disampaikan pada cerita atau berita dengan kata lain kehadirannya diharapkan mampu menerangkan persaingan dalam menarik perhatian pembaca di antara rentetan pesan lainnya. Ilustrasi yang dibuat oleh seorang ilustrator dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Ilustrasi garis, ilustrasi ini dapat ditandai dengan melihat adanya goresan-goresan berupa garis, semisal yang dibuat dengan menggunakan pena (garis lurus, lengkung, garis patah, garis getar dan sebagainya)
2. Ilustrasi geometris, yaitu ilustrasi yang mempergunakan pola-pola dan gambaran yang ada dalam geometri (ilmu ukur). Seperti lingkaran, segitiga, segi panjang, bujur sangkar dan lain sebagainya. Ilustrasi ini sering dipergunakan dalam poster-poster, iklan dan lain sebagainya.
3. Ilustrasi bercak-bercak, ilustrasi ini lebih mudah ditandai dengan melihat karakteristiknya yang kelihatan spontan pada waktu pembuatannya. Wujudnya berupa bercak-bercak seperti bekas lumpur di kubangan. Bekas sapuan kuas yang spontan dapat pula dinamakan *doodle*. Ilustrasi ini dapat dipergunakan pada buku-buku yang bersifat seni ataupun pada ilustrasi buku.
4. Ilustrasi dengan cukil kayu merupakan ilustrasi yang dibuat dari kayu yang dicukil-cukil (cukilan kayu). Dengan menggunakan bahan lem yang mempunyai sifat larut air. Gambar diproses sebagaimana halnya membatik. Gambar akan muncul seperti hasil cetakan dan cukil kayu, karenanya dinamakan cukilan kayu tiruan (imitasi). Ilustrasi ini banyak dipakai dalam buku-buku sastra atau novel, *magic*, dan pekerjaan poster.
5. Ilustrasi kolase, ilustrasi ini dibuat dengan cara menempel-nempelkan kertas atau apa saja yang disobek, digunting atau diiris, untuk dibentuk supaya lebih menjiwai isi yang diilustrasikan.

B. Unsur Utama Gambar Ilustrasi

Unsur utama dari gambar ilustrasi adalah sebagai berikut :

1. Gambar Manusia

Untuk dapat menggambar tokoh manusia yang baik kita perlu mengetahui dan menguasai proporsi dan anatomi tubuh manusia. Proporsi artinya perbandingan bagian per bagian dengan keseluruhan. Sedangkan anatomi adalah kedudukan struktur tulang dan otot yang menentukan besar kecil dan cekung-cembung (menonjol-tidakny).

2. Gambar Tokoh Binatang

Dalam menggambar tokoh binatang juga perlu diperhatikan proporsi dan anatominya. Jenis dan bentuk binatang dapat dikelompokkan menjadi binatang darat, udara, dan air.

3. Gambar Tumbuhan : Menggambar tumbuhan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu secara sederhana dan lengkap. Dalam menggambar secara sederhana, tumbuhan tidak digambarkan secara mendetail, tetapi hanya berupa kesan tumbuhan. Dalam menggambar lengkap, tumbuhan digambarkan dengan mendetail dan cermat bagiannya.

C. Corak Gambar Ilustrasi

1. Realis

Realis artinya gambar dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, baik proporsi maupun anatomi dibuat sama menyerupai dengan objek yang di gambar.

2. Karikatur

Karikatur berasal dari bahasa Italia caricature yang berarti melebih-lebihkan atau mengubah bentuk (deformasi). Gambar karikatur menampilkan objek seseorang dengan karakter yang aneh dan lucu dan mengandung kritikan dan sindiran.

3. Kartun

Kartun adalah gambar yang berfungsi menghibur, karena berisikan humor. Gambar kartun dapat berupa tokoh binatang atau manusia. William Hogart merupakan Tokoh yang dikenal sebagai Bapak Kartun Modern. Kartunis yang terkenal di Indonesia adalah Hari Pede, Gunawan Raharjo, Itos Budi Santosa, dan sebagainya.

4. Gambar Dekoratif

Gambar dekoratif diwujudkan dengan cara menstiril atau mengubah bentuk yang ada di alam tanpa meninggalkan ciri khasnya.

Daftar Pembagian Kelompok

No	Nama Siswa	Kelompok
1	AMRI ROKHIM	Kelompok 1
2	ANA DIYAH PANGASTUTI	
3	ANGGRAINI PRASTIWI	
4	DEVI AMBAR SUSI ALFIANA	
5	DEWI ASTUTI	
6	DIAN NURAYNI	Kelompok 2
7	EDI KURNIAWAN	
8	ENDAH NURAINI	
9	ENJELIKA SAUDI DIAN UTAMI	
10	FITRIANTO CATUR P	
11	IMA SURYANI	Kelompok 3
12	IMRO'ATUL LATIFAH H	
13	INDAH MULIASARI	
14	LENNY SARASWATI	
15	MAULITA MARTHA K	
16	MELAN ANGGRAENI	Kelompok 4
17	NANDITA WINDI FETIKA	
18	NIA KRISTIANTI DEWI	
19	NONY TIA FATMAWATI	
20	NOVENDRA NUR HIDAYAT	
21	NUR AZIZ NUGROHO	Kelompok 5
22	PRIMA NURFITA PUTRANTI	
23	REVITA AJENG SARI	
24	RIA ISMAWATI	
25	RINA LESTARI	
26	SELI ANTIKA	Kelompok 6
27	SETYA PRILIANDI	
28	SISKA DIAN PRATIWI	
29	SUFI ZUNAIDA	
30	SYAHRUL MUIZ NABIL	
31	WIBATSU EKA NUGRAHA	

Skenario Penelitian Tindakan Kelas

Pelaksanaan	Proses Siklus 1 dan II		Palaksana	Indikator Keberhasilan
Siklus 1	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Persamaan persepsi antara pelaksana dengan peneliti tentang skenario pembelajaran yang akan dilakukan oleh pelaksana. • Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. • Membuat materi pembelajaran • Membuat lembar observasi. • Merencanakan proses evaluasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan mahasiswa • Mahasiswa • Mahasiswa • Mahasiswa • Mahasiswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksana dan peneliti sepakat dengan skenario pembelajaran. • Rencana Pelaksanaan Pembelajaran jadi. • Materi pembelajaran jadi. • Lembar Observasi jadi. • Pretest dan posttest jadi.
	Tindakan	Pelaksana melakukan tindakan pembelajaran yang sesuai.	<ul style="list-style-type: none"> • Guru 	Pelaksana melakukan tindakan sesuai skenario.
	Pengamatan	Peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa 	Diperoleh data dari lembar observasi berupa penilaian afektif dan psikomotorik.
	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti hasil kerja siswa terhadap pretest dan posttest yang diberikan serta hasil data dari lembar observasi. • Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pengajaran pada siklus I. • Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus II. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa • Guru dan Mahasiswa • Guru dan Mahasiswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Diperoleh nilai siswa meliputi nilai pretest, posttest dan datalembar observasi. • Diperoleh kesimpulan hasil pengamatan • Diperoleh identifikasi masalah serta alternatif pemecahan masalah.
Siklus II	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Rencana Pelaksanaan Pembelajaran jadi.

		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat materi ajar • .Menyusun lembar observasi • Membuat evaluasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa • Mahasiswa • Mahasiswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pembelajaran jadi. • Lembar Observasi jadi. • Pretest dan posttest jadi.
	Tindakan	Pelaksanaan siklus II pengembangan dari siklus I.	<ul style="list-style-type: none"> • Guru 	Pelaksana melakukan tindakan sesuai dengan skenario.
	Pengamatan	Peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa 	Diperoleh data dari lembar observasi berupa penilaian afektif dan psikomotorik.
	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti dan menganalisis hasil kerja siswa berupa pretest dan posttest , hasil data dari lembar observasi dan kesimpulan sementara dari hasil pengamatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Diperoleh nilai siswa meliputi nilai pretest, posttest dan data lembar observasi. • Diperoleh kesimpulan hasil pengamatan

Hasil Belajar Afektif

Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek Afektif yang diamati								Tanggungjaw	Kerjasama	Jumlah
		Perhati	Kedisiplinan	Kejujuran	Keaktifan			9	10			
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	AMRI ROKHIM	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	27
2	ANA DIYAH PANGASTUTI	4	3	2	3	3	4	3	3	2	3	30
3	ANGGRAINI PRASTIWI	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29
4	DEVI AMBAR SUSI ALFIANA	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	25
5	DEWI ASTUTI	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	29
6	DIAN NURAYNI	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29
7	EDI KURNIAWAN	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	24
8	ENDAH NURAINI	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	27
9	ENJELIKA SAUDI DIAN UTAMI	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29
10	FITRIANTO CATUR P	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	25
11	IMA SURYANI	4	2	3	3	3	4	3	2	3	3	30
12	IMRO'ATUL LATIFAH H	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	28
13	INDAH MULIASARI	3	3	2	3	3	4	3	2	2	2	27
14	LENNY SARASWATI	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	27
15	MAULITA MARTHA K	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	26
16	MELAN ANGGRAENI	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	29
17	NANDITA WINDI FETIKA	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	25
18	NIA KRISTIANTI DEWI	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29
19	NONY TIA FATMAWATI	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	26
20	NOVENDRA NUR HIDAYAT	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	25
21	NUR AZIZ NUGROHO	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	36
22	PRIMA NURFITA PUTRANTI	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	27
23	REVITA AJENG SARI	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	23
24	RIA ISMAWATI	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29
25	RINA LESTARI	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	24

26	SELI ANTIKA	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	34
27	SETYA PRILIANDI	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	24
28	SISKA DIAN PRATIWI	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	28
29	SUFI ZUNAIDA	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	30
30	SYAHRUL MUIZ NABIL	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	25
31	WIBATSU EKA NUGRAHA	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	28
	Jumlah	93	83	81	85	86	94	83	82	84	83	854
	Skor Maksimal	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	1240
	Presentase aspek afektif (%)	75,00%	66,93%	65,32%	68,54%	69,35%	75,80%	66,93%	66,12%	67,74%	66,93%	
	Presentase Rata-rata kelas hasil belajar afektif											68,71%

Hasil Belajar Afektif

Siklus II

No.Siswa	Nama Siswa	Aspek yang diamati										Jumlah	
		Perhatian	Kedisiplinan			Kejujuran		Keaktifan			Tanggun		Kerjasama
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AMRI ROKHIM	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	32	
2	ANA DIYAH PANGASTUTI	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	34	
3	ANGGRAINI PRASTIWI	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	34	
4	DEVI AMBAR SUSI ALFIANA	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	33	
5	DEWI ASTUTI	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	35	
6	DIAN NURAYNI	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	32	
7	EDI KURNIAWAN	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31	
8	ENDAH NURAINI	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	35	
9	ENJELIKA SAUDI DIAN UTAMI	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	35	
10	FITRIANTO CATUR P	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	33	
11	IMA SURYANI	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	33	
12	IMRO'ATUL LATIFAH H	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	35	
13	INDAH MULIASARI	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31	
14	LENNY SARASWATI	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	35	
15	MAULITA MARTHA K	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	33	
16	MELAN ANGGRAENI	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	32	
17	NANDITA WINDI FETIKA	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	32	
18	NIA KRISTIANTI DEWI	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38	
19	NONY TIA FATMAWATI	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	
20	NOVENDRA NUR HIDAYAT	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	32	
21	NUR AZIZ NUGROHO	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	37	
22	PRIMA NURFITA PUTRANTI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	
23	REVITA AJENG SARI	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	32	
24	RIA ISMAWATI	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	35	
25	RINA LESTARI	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	

26	SELI ANTIKA	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
27	SETYA PRILIANDI	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31
28	SISKA DIAN PRATIWI	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32
29	SUFI ZUNAIDA	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	35
30	SYAHRUL MUIZ NABIL	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31
31	WIBATSU EKA NUGRAHA	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	33
	Jumlah	105	104	100	104	108	102	101	100	105	103	1032
	Skor Maksimal	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	1240
	Presentase aspek afektif (%)	84,67%	83,87%	80,64%	83,87%	87,09%	82,25%	81,45%	80,64%	85,67%	83,06%	
	Presentase Rata-rata kelas hasil belajar afektif											83,22%

Hasil Belajar Psikomotorik

Siklus I

No. Siswa	Nama Siswa	Aspek yang diamati									Jumlah	
		Perencanaan Proyek			Pelaksanaan Proyek					Hasil Proyek		Jumlah
		1a	1b	1c	2a	2b	2c	2d	2e	3a	3b	
1	AMRI ROKHIM	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	25
2	ANA DIYAH PANGASTUTI	3	3	3	3	2	3	4	4	3	2	30
3	ANGGRAINI PRASTIWI	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	27
4	DEVI AMBAR SUSI ALFIANA	4	2	2	3	3	2	2	4	3	2	27
5	DEWI ASTUTI	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	27
6	DIAN NURAYNI	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	26
7	EDI KURNIAWAN	3	1	3	3	4	3	2	2	3	3	27
8	ENDAH NURAINI	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	28
9	ENJELIKA SAUDI DIAN UTAMI	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	27
10	FITRIANTO CATUR P	3	2	3	3	2	3	2	4	3	3	28
11	IMA SURYANI	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	27
12	IMRO'ATUL LATIFAH H	4	3	3	4	2	2	2	3	2	2	27
13	INDAH MULIASARI	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	27
14	LENNY SARASWATI	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	24
15	MAULITA MARTHA K	4	3	2	2	3	3	2	3	2	2	26
16	MELAN ANGGRAENI	3	2	3	2	2	3	3	2	3	4	27
17	NANDITA WINDI FETIKA	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	31
18	NIA KRISTIANTI DEWI	3	1	3	3	3	3	2	3	3	4	28
19	NONY TIA FATMAWATI	3	2	2	3	2	2	3	2	3	4	26
20	NOVENDRA NUR HIDAYAT	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	30
21	NUR AZIZ NUGROHO	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	38
22	PRIMA NURFITA PUTRANTI	1	3	3	2	2	3	3	3	4	3	27
23	REVITA AJENG SARI	2	2	3	3	3	2	3	3	4	3	28
24	RIA ISMAWATI	3	2	2	3	2	3	3	2	4	3	27
25	RINA LESTARI	1	3	3	2	3	3	2	3	4	3	27

26	SELI ANTIKA	4	4	3	3	3	4	4	4	3	2	34	
27	SETYA PRILIANDI	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	27	
28	SISKA DIAN PRATIWI	4	2	3	2	2	3	2	4	3	2	27	
29	SUFI ZUNAIDA	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	28	
30	SYAHRUL MUIZ NABIL	2	2	3	4	3	3	2	4	3	2	28	
31	WIBATSU EKA NUGRAHA	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	32	
	Jumlah	90	78	83	88	86	87	85	96	93	82	868	
	Skor Maksimal	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	1240	
	Presentase aspek psikomotorik(%)	72,58%	62,90%	66,93%	70,96%	69,35%	70,16%	68,54%	77,41%	75,00%	66,12%		
	Presentase rata-rata kelas aspek psikomotorik												70,00%

Hasil Belajar Psikomotorik

Siklus II

No. Siswa	Nama Siswa	Aspek yang diamati									Jumlah	
		Perencanaan Proyek			Pelaksanaan Proyek					Hasil Proyek		
		1a	1b	1c	2a	2b	2c	2d	2e	3a		3b
1	AMRI ROKHIM	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	33
2	ANA DIYAH PANGASTUTI	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	36
3	ANGGRAINI PRASTIWI	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31
4	DEVI AMBAR SUSI ALFIANA	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	36
5	DEWI ASTUTI	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	33
6	DIAN NURAYNI	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	35
7	EDI KURNIAWAN	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	36
8	ENDAH NURAINI	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	36
9	ENJELIKA SAUDI DIAN UTAMI	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	34
10	FITRIANTO CATUR P	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	36
11	IMA SURYANI	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	34
12	IMRO'ATUL LATIFAH H	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	33
13	INDAH MULIASARI	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	33
14	LENNY SARASWATI	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	33
15	MAULITA MARTHA K	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	34
16	MELAN ANGGRAENI	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	35
17	NANDITA WINDI FETIKA	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	35
18	NIA KRISTIANTI DEWI	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	37
19	NONY TIA FATMAWATI	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	34
20	NOVENDRA NUR HIDAYAT	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	35
21	NUR AZIZ NUGROHO	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
22	PRIMA NURFITA PUTRANTI	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	32
23	REVITA AJENG SARI	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	36
24	RIA ISMAWATI	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	36
25	RINA LESTARI	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	33

26	SELI ANTIKA	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
27	SETYA PRILIANDI	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	33
28	SISKA DIAN PRATIWI	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	35
29	SUFI ZUNAIDA	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	34
30	SYAHRUL MUIZ NABIL	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	34
31	WIBATSU EKA NUGRAHA	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	37
	Jumlah	107	106	104	108	105	106	110	109	108	114	1077
	Skor Maksimal	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	1240
	Presentase aspek psikomotorik (%)	86,29%	85,48%	83,87%	87,09%	84,67%	85,48%	88,70%	87,90%	87,09%	91,93%	
	Presentase Rata-rata kelas hasil belajar psikomotorik											86,85%

Hasil Belajar Psikomotorik Kelompok

Siklus I

Kelompok	Siklus	Nilai
1	1	72
2	1	75
3	1	78
4	1	75
5	1	80
6	1	74
Jumlah		454
Skor Maksimal		600
Rata-rata presentase		75,66%

Hasil Belajar Psikomotorik Kelompok

Siklus II

Kelompok	Siklus	Nilai
1	2	82
2	2	85
3	2	84
4	2	85
5	2	87
6	2	85
Jumlah		508
Skor Maksimal		600
Rata-rata Presentase		84,33%

CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

Hari / Tanggal : Selasa, 25 November dan Sabtu, 29 November 2014

Materi Pokok : - Teknik ilustrasi manual
- Teknik Ilustrasi digital

Jumlah siswa : 31 orang

Hambatan :

Hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran adalah pelaksanaan pembelajaran di kelas guru mengalami kesulitan dalam pengelolaan kelas, dikarenakan banyak siswa yang masih kebingungan dengan model pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut menjadi hambatan ketika pembelajaran, karena menyebabkan siswa menjadi gaduh di kelas. Ketika guru menanyakan kepada siswa mengenai materi yang belum mereka pahami, hanya sebagian siswa yang bertanya. Sebagian siswa kurang inisiatif untuk bertanya ketika mengalami kesulitan. Beberapa siswa kurang percaya diri dengan kemampuannya dalam mengerjakan tes, hal ini terlihat dari keinginan mereka bertanya kepada teman. Selain itu kendala lain dalam diskusi kelompok yaitu siswa masih mengerjakan soal secara mandiri sehingga guru harus membantu siswa untuk menumbuhkan kemampuan bekerja sama dengan kelompok. Dalam diskusi kelompok masih banyak siswa yang asik dengan kegiatannya sendiri dan menciptakan keributan dalam kelompok dan kurang berinteraksi dengan teman satu kelompok.

CATATAN LAPANGAN SIKLUS II

Hari/Tanggal : Selasa, 2 Desember 2014 dan Sabtu, 6 Desember 2014

Materi Pokok : Teknik Ilustrasi Manual dan Digital

Jumlah siswa : 31 orang

Hambatan :

Pada siklus II, tampak bahwa proses kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar dan lebih baik jika dibandingkan pada siklus I. Siswa lebih mandiri dan percaya diri dalam mengerjakan soal tes. Selain itu perhatian siswa pada saat guru menerangkan juga sudah baik. Siswa menjadi aktif bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan ataupun menjawab pertanyaan dari guru. Kerjasama dan interaksi siswa dalam kelompok sudah tampak dan siswa juga sudah percaya diri ketika mempresentasikan hasil diskusi kelompok.



operator2@yahoo.com

PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN IJIN
070 /Reg / VI / 286 /11 /2014

Membaca Surat : **WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK** Nomor : **3138/H34/PL/2014**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Tanggal : **18 November 2014** Perihal : **Ijin Penelitian**
Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 tahun 2008 tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **TUTIK LESTARI** NIP/NIM : **10520244042**
Alamat : **FAKULTAS TEKNIK, PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOMPETENSI DASAR MENYAJIKAN CONTOH-CONTOH ILUSTRASI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PBL & METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI BAGI SISWA KELAS XI MULTIMEDIA SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY, KABUPATEN GUNUNGKIDUL**
Waktu : **19 November 2014 s/d 19 Februari 2015**

Dengan Ketentuan:

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

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **19 November 2014**



Tembusan:

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga DIY
3. Bupati Gunungkidul cq.KPPTSP
4. WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Yang bersangkutan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK



Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

Certificate No. QSC 00592

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id

Nomor : 3183/H34/PL/2014

18 Nopember 2014

Lamp. : -

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

- 1 . Gubernur DIY c.q. Ka. Biro Adm. Pembangunan Setda DIY
- 2 . Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta c.q. Ka. Bappeda Provinsi Daerah Istimewa
- 3 . Bupati Kabupaten Gunungkidul c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Kabupaten Gunungkidul
- 4 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
- 5 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Kabupaten Gunungkidul
- 6 . Kepala SMK Muhammadiyah Wonosari

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Upaya Peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Menyajikan Contoh-Contoh Ilustrasi dengan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Metode Pembelajaran Demonstrasi bagi Siswa Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah Wonosari, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Tutik Lestari	10520244042	Pend. Teknik Informatika - S1	SMK Muhammadiyah Wonosari

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Muhammad Munir, M.Pd.

NIP : 19630512 198901 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Bulan Nopember 2014 s/d Januari 2015.

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



Wakil Dekan I

Dr. Sunaryo Soenarto

NIP. 19580630 198601 1 001

Tembusan :
Ketua Jurusan

Dokumentasi



Saat mengatur tempat duduk siswa dan membagikan nomer.



Saat siswa melakukan praktek dikelas.



Saat siswa mengerjakan posttest.