PENGARUH MODEL *ACTIVE LEARNING* TIPE *PRACTICE REHEARSAL PAIRS* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA X RPL DALAM MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL DI SMK NEGERI 3 PARIAMAN

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Mengikuti Sidang Munaqasah
Teknik Informatika dan Komputer Dalam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



acc u/n Sidang munaqasah

Diajukan Oleh :

RANI OCTAVIANI
2514.039

Pembimbing I	Pembimbing II
JASMIENTI M.Pd	**HARI ANTONI.M. M.Kom**
NIP. 19750401 200912 2 001	**NIP. 19830907 200912 1 005**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
2018M/1439

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **"PENGARUH MODEL *ACTIVE LEARNING* TIPE *PRACTICE REHEARSAL* PAIRS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA X RPL DALAM MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL DI SMK NEGERI 3 PARIAMAN"** oleh **RANI OCTAVIANI, NIM : 2514.039**, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan di setujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi.

Bukittinggi, Juli 2018

Pembimbing I	Pembimbing II
JASMIENTI M.Pd	**Hari Antoni Musril, M.Kom**
NIP 19750401 200912 2 001	**NIP 19830907 200912 1 005**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Rani Octaviani
Nim	: 2514.039
Tempat / Tanggal Lahir	: Pariaman / 17 Oktober 1996
Fakultas / Jurusan	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi	: **"Pengaruh Model *Active Learning* Tipe *Practice Rehearsal Pairs* Terhadap Hasil Belajar Siswa X RPL Dalam Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 3 Pariaman"**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul di atas adalah benar karya penulis. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau di terbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Juli 2018

Saya yang menyatakan



Rani Octaviani
NIM.2514.039

ABSTRAK

Rani Octaviani, 2514.039: "Pengaruh Model Active Learning Tipe Practice Rehearsal Pairs Terhadap Hasil Belajar Siswa X RPL Dalam Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 3 Pariaman". Program Studi Pendidikan Teknik Informatia Dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi 2018.

Masalah pada penelitian ini adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah model konvesional sehingga rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital di SMK N 3 Pariaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar dengan menggunakan model *Active Learning* tipe *Practice Rehearsal Pairs* dengan model pembelajaran konvesional pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital kelas X Rekayasa Perangkat Lunak Semester Genap SMK Negeri 3 Pariaman Tahun Ajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini menggunakan rancangan *Quasi Experimental*.

Pengambilan sampel dengan teknik *Probability Sampling,* Sampel penelitian yaitu kelas X RPL B sebagai kelas eksperimen menggunakan model *Active Learning* tipe *Practice Rehearsal Pairs* dan kelas X RPL A sebagai kelas control menggunakan model pembelajaran konvesional. Teknik pengumpulan data dari *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian dianalisis untuk uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Dari hasil penelitian kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 85.57, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 77.64. Hasil perhitungan hipotesis pada taraf signifikan α=0,05 didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 3,46>1,683, karena t_{hitung} besar dari t_{tabel}, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Dapat disimpulkan berarti pada taraf nyata, penelitian ini memperlihatkan bahwa, terdapat pengaruh hasil belajar siswa antara penggunaan model *Active Learning* tipe *Practice Rehearsal Pairs* dengan model pembelajaran konvesional pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital siswa kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMKN 3 Pariaman. Maka penggunaan model *Practice Rehearsal Pairs* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital.

Key Word: Model *Active Learnig*, *Practice Rehearsal Pairs,* Model, *Simkomdig,* Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirrabbila'lamin, puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian berjudul **"Pengaruh Model *Active Learning* Tipe *Practice Rehearsal Pairs* terhadap Hasil Belajar Siswa X RPL dalam Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 3 Pariaman.".**

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan S-1 dalam Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi. Dalam penelitian dan penulisan ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi dan Jajarannya.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan (FTIK) IAIN Bukittinggi dan Jajarannya, Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) IAIN Bukittinggi.
3. Ibu Jasmienti M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Hari Antoni Musril, M.Kom selaku pembimbing II yang telah memberikan, bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan juga perkuliahan di IAIN Bukittinggi.

4. Bapak Hari Antoni Musril, M.Kom selaku Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan motivasi, dorongan dan arahan kepada penulis.
5. Bapak dan Ibu Staf pengajar Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi
6. Bapak Drs. Rafuddin, M.Pdt selaku Kepala Sekolah, Ibu dan Bapak Majelis Guru serta staf yang bertugas di SMK N 3 Pariaman yang telah memberikan izin beserta informasi yang penulis butuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Ezati Sudri, S.Kom selaku guru bidang studi di SMK N 3 Pariaman yang telah membantu mengarahkan dan mengajarkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak, Ibu guru dan seluruh staf pegawai SMKN 3 Pariaman.
9. Ayah dan Ibu tercinta yang selalu memberikan doanya dengan ikhlas, yang selalu memberi nasihat, motivasi, mengajarkan arti hidup dan senantiasa mencurahkan dukungannya demi keberhasilan peulis.
10. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer khususnya Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer 2014 yang telah bersedia membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan dan bimbingan serta arahan semoga menjadi amal jariyah dan mendapat pahala dari Allah SWT. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekeliruan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat

membangun. Akhirnya besar harapan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan diterima sebagai perwujudan penulis dalam dunia pendidikan.

Bukittinggi, Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERNYATAAN

ABSTRAK ..... **i**

KATA PENGANTAR ..... **ii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR GAMBAR ..... **viii**

DAFTAR TABEL ..... **ix**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xi**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 11

C. Batasan Masalah 11

D. Rumusan Masalah 12

E. Tujuan Penelitian 12

F. Manfaat Penelitian 12

G. Penjelasan Judul 13

H. Sistematika Penulisan 14

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis 16

1. Hakekat Pembelajaran 16

2. Model Pembelajaran 19

3. Model *Active Learning* 24

4. Model Pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* 27

5. Materi Pembelajaran 30

6. Hasil Belajar 32

B. Penelitian yang Relevan 35
C. Kerangka Konseptual 37
D. Hipotesis 37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian 39
B. Jenis Penelitian 39
C. Populasi dan Sampel 40
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian 41
E. Prosedur Penelitian 43
1. Tahap Persiapan 43
2. Tahap Pelaksanaan 43
3. Tahap Penyelesaian 45
F. Instrumen Penelitian 46
1. Validitas Tes 46
2. Reliabilitas Tes 49
3. Menentukan Tingkat Kesukaran Soal (P) 51
4. Menghitung Daya Beda (D) 52
G. Teknik Analisis Data 53
1. Analisis Deskriptif 53
2. Analisis Induktif 55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data 61
B. Hasil Penelitian 62
1. Pelaksanaan Pembelajaran 63
2. Analisis Deskriptif 63
3. Analisis Induktif 70
a. Uji Normalitas 70
b. Uji Homogenitas 71

c. Pengujian Hipotesis 72
d. Persentase Pengaruh 73
C. Pembahasan 73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 76
B. Saran 77
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar2.2 Kerangka Konseptual 37
Gambar4.1 Histogram distribusi frekuensi rata-rata eksperimen.....68
Gambar4.2 Histogram distribusi frekuensi rata-rata kontrol.....69

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1 Nilai Ujian Akhir Semester 2 9

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar 31

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian 39

Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas X RPL 40

Tabel 3.3 Sampel Penelitian 41

Tabel 3.4 Tahap Pelaksanaan 43

Tabel 3.5 Kisi-kisi Soal Uji Coba 45

Tabel 3.6 Hasil Hitungan Validitas Soal 48

Tabel 3.8 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal 51

Tabel 3.9 Klasifikasi Daya Pembeda Soal 52

Tabel 4.1 Hasil Belajar Kelas Kontrol 64

Tabel 4.2 Hasil Belajar Kelas Eksperimen 65

Tabel 4.3 Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 65

Tabel 4.4 Nilai rata-rata, simpangan baku, varian kelas sampel 66

Tabel 4.5 Hasil Analisis Deskriptif Data Penelitian 66

Tabel 4.6 Nilai Rata Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen 67

Tabel 16. Nilai Rata Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol 64

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data Posttest Eksperimen Dan Kontrol 70

Tabel 4.9 Uji Homogenitas Kelompok Data 71

Tabel 4.10 Hasil Pengujian dengan t-test 72

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 KI/KD..... 80

Lampiran 2 Silabus 92

Lampiran 3 RPP Kelas Eksperimen..... 111

Lampiran 4 RPP Kelas Kontrol 122

Lampiran 5 Nilai Ujian Semester Genap 131

Lampiran 6 Uji Homogenitas Kelas Sampel..... 133

Lampiran 7 Kisi – kisi Soal Uji Coba..... 134

Lampiran 8 Soal Uji Coba..... 136

Lampiran 9 Kunci Jawaban Soal Uji Coba..... 142

Lampiran 10 Validasi Soal Uji Coba Oleh Guru 143

Lampiran 11 Tabel Uji Validitas..... 145

Lampiran 12 Tabulasi Perhitungan Uji Validitas..... 146

Lampiran 13 Uji Daya Beda 148

Lampiran 14 Kisi-kisi Soal Postest..... 149

Lampiran 15 Soal Posttest..... 150

Lampiran 16 Kunci Jawaban Soal Posttest..... 154

Lampiran 17 Lembar Wawancara..... 155

Lampiran 18 Daftar Hadir Siswa 157
Lampiran 19 Daftar Nilai Post Test Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol 161
Lampiran 20 Tabulasi Data Penelitian Kelas Eksperimen..... 163
Lampiran 21 Tabulasi Data Penelitian Kelas Kontrol 164
Lampiran 22 Analisa Data Deskripif Hasil Penelitian..... 165
Lampiran 23 Perhitungan Analisis Uji Normaitas..... 168
Lampiran 24 Uji Homogenitas Posttest 172
Lampiran 25 Uji Hipotesis..... 173
Lampiran 26 Tabel Distribusi F 176
Lampiran 27 Tabel T..... 177
Lampiran 28 Tabel Distribusi Nilai Kritis L Untuk Uji Liliefors 178
Lampiran 29 SK Pembimbing..... 179
Lampiran 30 Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal Kota Pariaman 180
Lampiran 31 Surat Balasan dari SMK Negeri 3 Pariaman 181
Lampiran 32 Dokumentasi..... 181

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan membantu manusia dalam pengembangan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi, sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang tercantum dalam Bab III pasal 3 bahwa: [1]

> Pendidikan membuat watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mengacu pada pada isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 mengenai tujuan pendidikan nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja di bidang tertentu.

[1]Depdiknas, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta:BP Cipta Jaya,2003)

Pendidikan ini ditegaskan oleh Allah SWT dalam Q.S Al'Alaq: 1-5

ٱقۡرَأۡ بِٱسۡمِ رَبِّكَ ٱلَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ ٱلۡإِنسَٰنَ مِنۡ عَلَقٍ ٢ ٱقۡرَأۡ وَرَبُّكَ
ٱلۡأَكۡرَمُ ٣ ٱلَّذِي عَلَّمَ بِٱلۡقَلَمِ ٤ عَلَّمَ ٱلۡإِنسَٰنَ مَا لَمۡ يَعۡلَمۡ ٥

Artinya :"Bacalah dengan (menyebut) Nama Tuhan-mu yang Menciptakan. Dia Telah Menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhan-mulah yang Maha Pemurah. Yang Mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia Mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya"[2]

Tafsir dari ayat di atas mengatakan bahwa diantara kemuliaan Allah SWT adalah mengajari manusia tentang hal-hal yang mereka belum ketahui, lalu manusia dimuliakan dan di hormati dengan adanya ilmu pengetahuan tersebut, yang merupakan ke istimewaan adam bapak manusia terhadap malaikat.[3] Dari ayat dan tafsir di atas dapat disimpulkan adanya sebuah perintah Allah SWT akan meninggikan derajat orang-orang yang berilmu pengetahuan.

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, danmemberi petunjuk pada guru di kelas. [4]

[2]Departemen Agama RI, *Al-quran dan Terjemahannya* (Bandung : Diponegoro, 2005), Cet. 5, hal. 479

[3]Ibnu Katsir, *Tafsir Juz Amma* (Jakarta : Pustaka Azzam, 2013), hal. 265

[4]Agus, *Model-Model Pembelajaran*,Jakarta:PT Bumi Aksara,2009 hal.46

Macam-macam model pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Model Interaksi Sosial

   Model ini menitik beratkan hubungan yang harmonis antara individu dengan masyarakat (*learning to life together).*

b. Model Pemrosesan Informasi[5]

   Model ini berdasarkan teori belajar kognitif (Piaget) dan berorientasi pada kemampuan siswa memproses informasi yang dapat memperbaiki kemampuannya.

c. Model Personal *(Personal Models)*

   Model ini bertitik tolak dari teori Humanistik, yaitu berorientasi terhadap perkembangan diri individu. Perhatian utamannya pada emosional siswa untuk mengembangkan hubungan yang produktif dengan lingkungannya. Model ini menjadikan priadi siswa yang mampu bentuk hubungan yang harmonis serta mampu memproses informasi secara efektif.

d. Model Modifikasi Tingkah Laku (*Behavioral*)

   Model ini bertitik tolak dari teori belajar behaviorstik, yaitu bertujuan mengembangkan sistem yng efesien untuk mengurutkan tugas-tugas belajar dan membentuk tingkah laku dengan cara

[5]Hamzah,*Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM:Pembelajaran Aktif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menerik*,Jakarta:PT Bumi Aksara,2012 hal.34

memanipulasi penguatan (*reinforcement).* Model ini lebih menekankan pada aspek perubahan perilaku secara psikologis dan perilaku yang tidak diamati.

Dari uraian diatas, dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran dalam jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, membimbing pembeljaran di kelas.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pembelajaran.[6] Interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun diluar ruangan untuk meningkatkan kemampuan perserta didik ditentukan oleh hasil belajar sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik, bahwa perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu kearah sudah mampu. Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar maka

[6] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1999), h. 22

akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku sebagai akibat hasil belajar.

Sekolah merupakan bagian dari sistem pendidikan formal yang mempunyai aturan–aturan jelas. Guru sebagai fasilitator yang berperan dalam keberhasilan siswa atau peserta didik. Untuk itu, guru harus tepat dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan agar hasil belajarnya tercapai.Guru memegang peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Guru merupakan salah satu faktor utama yang menentukan mutu suatu pendidikan. Guru berhadapan langsung dengan siswa di kelas melalui proses pembelajaran. Di tangan guru akan dihasilkan siswa yang berkualitas, baik secara akademis, skill (keahlian), kematangan emosional dan moral spiritual. Dengan demikian, akan dihasilkan generasi masa depan yang siap hidup dengan tantangan zamannya. Oleh karena itu, diperlukan sosok guru yang mempunyai kualifikasi, kompetensi, dan dedikasi yang tinggi dalam menjalankan tugas profesionalnya. Hasil belajar dapat tercapai apabila guru dalam menyampaikan pelajaran tidak menjadikan siswa hanya sebagai obyek belajar, tetapi siswa dijadikan sebagai subyek, sehingga siswa bisa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang bersifat kejuruan dan merupakan sekolah menengah yang mendidik siswa dengan tujuan menciptakan seseorang menjadi tenaga kerja

tingkat menengah yang profesional, terampil dan mandiri, sehingga kemampuan yang dimiliki siswa bisa sepadan dengan tuntutan dunia kerja masa kini dan masa yang akan datang.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan vokasi yang memiliki tujuan yaitu 1) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia yang produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan kerja yang ada, 2) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet, gigih dalam berkompetensi dan beradaptasi, 3) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, dan seni agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari.

SMK Negeri 3 Pariaman merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan, pada SMK Negeri 3 Pariaman ini kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang lebih menekankan pada kompetensi dengan pemikiran kompetensi berbasis sikap, keterampilan dan pengetahuan. Kurikulum merupakan inti dari bidang pendidikan dan memiliki pengaruh terhadap seluruh kegiatan pendidikan dan memiliki pengaruh terhadap seluruh kegiatan pendidikan.

Hasil belajar adalah salah satu indikator dari keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tercapainya hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai unsur atau komponen. Unsur yang utama adalah unsur guru, siswa, kurikulum, dan sarana prasarana pendukung proses pembelajaran. Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMK Negeri 3 Pariaman adalah 80.

Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital sebagai salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SMK Negeri 3 Pariaman pada kurikulum 2013. Simulasi Dan Komunikasi Digital (Simkomdig) memiliki peran penting untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang teknologi, lebih jelasnya Simulasi Dan Komunikasi Digital menekankan pada kemampuan dan memahami teknologi berupa komputer sebagai alat informasi dan komunikasi. Selain itu, secara konseptual mata pelajaran ini bermanfaat untuk memberikan pengetahuan tentang cara-cara pengoperasian berbagai aplikasi dalam era serba digital.

Materi yang diajarkan pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital dititik beratkan pada pembelajaran kolaboratif yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Sebagai mata pelajaran yang memiliki konsep pemanfaatan teknologi untuk kemudahan belajar siswa, proses pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital dirancang agar berlangsung secara interaktif, menyenangkan, dan memberi ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dan kreatif. Namun dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 3 Pariaman pada tanggal 01 Januari 2018, salah satu permasalahan yang datang dari siswa adalah kurangnya berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Dalam kegiatan belajar-mengajar, hanya sedikit siswa yang berpartisipasi aktif seperti bertanya ataupun mengajukan pendapat. Siswa juga cenderung kurang melakukan interaksi aktif dengan guru dan siswa lainnya.

Proses belajar dilakukan secara individual dimana setiap siswa memegang satu laptop atau komputer dan melakukan praktik secara perseorangan dan terkadang siswa berkelompok dengan temannya ada yang dua orang bahkan lebih. Proses belajar secara individu tersebut kurang efektif karena kebanyakan siswa kemudian kehilangan fokus untuk belajar dan menyalahgunakan fasilitas yang digunakan untuk membuka media sosial, bermain game, dan mengerjakan tugas mata pelajaran lain.

Sedangkan apabila dilakukan pembelajaran dimana siswa diminta untuk saling berdiskusi, kebanyakan siswa cenderung pasif dan hanya siswa-siswa tertentu yang aktif mencari pemecahan permasalahan, menyampaikan pendapat, bertukar pikiran, maupun bertanya kepada guru. Hal tersebut mengakibatkan hanya siswa-siswa tertentu itulah yang benar-benar memahami materi yang diberikan oleh guru.

Permasalahan lainnya yaitu keterbatasan fasilitas seperti komputer yang tersedia dilabor komputer yang menyebabkan siswa kurang mempraktikkan materi yang diajarkan,kesempatan belajar yang lebih rendah karena mereka tidak dapat mempraktikkan kembali apa yang telah dipelajari di sekolah. Mereka juga tidak dapat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dengan baik karena keterbatasan fasilitas yang mereka miliki. Hal ini kemudian berujung pada hasil belajar siswa yang rendah.

Hal tersebut dapat dilihat pada nilai semester genap pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Nilai Ujian Akhir Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Siswa Kelas X RPL Semester 2 Tahun Ajaran 2016/2017

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai ≥ 80	Persentase	Nilai< 80	Persentase
X TKJ A	26	10	38,46 %	16	61,53%
X TKJ B	27	11	40,74 %	16	59,25%
X TKJ C	22	7	68,18 %	15	31,81%
Jumlah	75	36	147,38%	39	152,59%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah keseluruhan siswa RPL adalah sebanyak 75 orang. Siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 36 orang sebesar 147,38 %, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 39 orang sebesar 152,59 %.

Berdasarkan wawancara pada tanggal 05 April dengan Ibu Ezati Sudri, S.kom selaku guru X RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) ada beberapa permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar di SMK Negeri 3 Pariaman khususnya untuk mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. Antara lain adalah kurangnya fasilitas atau sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah dan kurangnya berpartisipasi siswa secara aktif.

Berdasarkan permasalahan yang muncul, maka untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan hasil belajar, agar mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitas guru, maka peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran aktif yaitu *Practice Rehearsal Pairs* karena model ini sangat cocok diterapkan dalam kelas vokasi dilingkupan komputer, siswa

dalam kelas X RPL ini mempunyai lebih banyak kemampuan untuk pengaplikasian komputer karena dalam mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital itu sendiri siswa dituntut lebih aktif dalam pengoperasian komputer dimana mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital ini sendiri adalah awal dari pengoperasian komputer.

Model pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* ini berbeda dengan model pembelajaran langsung yang dipakai oleh guru yang mengajar di SMK Negeri 3 Pariaman pada mata simulasi dan komunikasi digital yang mana model pembelajaran langsung siswa hanya mempraktikkan apa yang guru ajarkan sedangkan model pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* ini siswa diminta untuk mempersentasikan materi yang telah di praktikkannya yang dilakukan dengan pasanganya dengan aplikasi yang biasanya sudah dikuasai oleh jurusan Rekayasa Perangkat Lunak.

Adapun tujuan dan strategi *Practice Rehearsal Pairs* (praktek berpasangan) adalah untuk melibatkan peserta didik aktif sejak dimulainya pembelajaran, yakni untuk meyakinkan dan memastikan bahwa kedua pasangan dapat memperagakan keterampilan atau prosedur, selain itu juga dengan praktek berpasangan dapat meningkatkan ketelitian siswa

Dari ulasan latar belakang tersebut diatas maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian dengan judul Pengaruh Model *Active Learning* Tipe *Practice*

Rehearsal Pairs Terhadap Hasil Belajar Siswa X RPL Dalam Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 3 Pariaman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah model konvesional.
2. Dalam kegiatan belajar-mengajar, hanya sedikit siswa yang berpartisipasi aktif.
3. Hasil belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital pada kelas X RPL 2017/2018 masih ada yang berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas, maka penelitian ini perlu adanya batasan masalah demi tercapainya tujuan yang diinginkan. Pada penelitian ini batasan masalah di fokuskan pada “Pengaruh Model *Active Learning* Tipe *Practice Rehearsal Pairs* Terhadap Hasil Belajar Siswa X RPL Dalam Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 3 Pariaman”.

D. Perumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti agar tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian tersebut menjadi lebih terarah. Maka rumusan masalah tersebut adalah apakah siswa yang menggunakan model pembelajaran *Active Learning* Tipe *Practice Rehearsal Pairs* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital di SMKN 3 Pariaman?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *Active Learning* Tipe *Practice Rehearsal Pairs* berpengaruh terhadap hasil belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital di SMKN 3 Pariaman?

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain :

a. Secara Teoritis

Memberikan gambaran yang jelas pada guru tentang *practice rehearsal pairs* untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital.

Secara Praktis

1. Bagi siswa, Menumbuhkan motivasi belajar siswa untuk belajar lebih giat, lebih aktif berfikir dan berbuat dimana hal ini sangat dikehendaki dalam pembelajaran. sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi guru, dapat mengidentifikasi kembali pembelajaran yang telah dilakukan dan dapat memvariasi model pembelajaran yang lebih kreatif dalam membantu siswa meningkatkan hasil belajar khususnya dalam mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital.
3. Bagi sekolah, model pembelajaran aktif tipe *practice rehearsal pairs* dapat menjadi panduan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

G. Penjelasan Judul

Pengaruh adalah suatu keadaan ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang di pengaruhi.

Model *active learning* adalah suatu istilah dalam dunia pendidikan, yaitu sebagai strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Tipe *Practice Rehearsal Pairs* (praktik berpasangan) merupakan salah strategi sederhana yang dapat dipakai untuk mempraktekkan suatu keterampilan atau prosedur dengan teman belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pembelajaran.

Rekayasa Perangkat Lunak adalah program keahlian yang bertujuan membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan, dan sikap agar kompeten dalam programmer, software engineer, database enginner, merawat dan memperbaiki komputer.

Simulasi Dan Komunikasi Digital menekankan pada pembelajaran kolaboratif yang memanfaatkan teknologi yang berkembang, seperti pembelajaran algoritma, penyajian materi secara digital, pascaproduksi video, dan pengenalan blender dan cara instal.

H. Sistematika Penulisan

Sebagai pedoman bagi penulis untuk memudahkan pembaca, maka penulis membuat sistematika penulis yang terdiri dari tiga bab, yaitu:

Bab I: Pendahuluan Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulis. Bab pertama ini penulis menjelaskan hasil belajar siswa kelas X RPL yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Bab II: Merupakan teori – teori tentang permasalahan judul yang penulis angkat, yaitu Pengaruh Model *Active Learning* Tipe *Practice Rehearsal Pairs*

Terhadap Hasil Belajar Siswa, Kerangka Teoritis, penelitian yang relevan, kerangka konseptual, Hipotesis.

Bab III: Merupakan metode penelitian yang berisi jenis penelitian, populasi dan sampel, defenisi operasional variabel penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik analisis data.

Bab IV: Merupakan hasil penelitian yang berisi waktu dan tempat penelitian, deskripsi data, hasil penelitian.

Bab V: Merupakan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Hakekat Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dan pendidik, dan antara peserta dan sumber belajar lainnya pada suatu lingkungan belajar yang berlangsung secara edukatif, agar peserta didik dapat membangun sikap, pengetahuan dan keterampilannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. [1]

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan di mana guru mengajar atau membimbing anak-anak menuju proses pendewasaan diri. [2] Dapat diartikan sebagai aktivitas guru menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan atensi siswa agar terpusat kepada apa yang akan dipelajari.

[1] Rahyubi, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*,Bandung: Nusamedia,2012 hal.6

[2] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif dan R & D*,Bandung:Alfabeta,2012

Disamping itu, guru lebih mudah menyusun proses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan serta dapat memanfaatkan setiap komponen yang cocok dalam proses pembelajaran. Jadi, guru perlu kreatif dan inovatif dalam membuat desain pembelajaran dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi sehingga tercipta suasana belajar mandiri dan menghasilkan suatu perubahan yang diharapkan.[3]

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dirancang oleh guru agar mencapai tujuan tertentu. Dimana dalam kegiatan belajar mengajar adanya interaksi antara siswa dengan guru maupun sumber belajar untuk membantu siswa dan guru dalam mencapai tujuan belajar di suatu lingkungan belajar.

b. Prinsi-Prinsip Belajar

Beberapa prinsip belajar yang menunjang tumbuh kembangya belajar siswa aktif, yaitu:[4]

1) Stimulasi Belajar

[3]Rusman,*Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*,Jakarta:RajawaliPers,2012 hal.16

[4]Hamzah,*Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM:Pembelajaran Aktif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menerik*,Jakarta:PT Bumi Aksara,2012 hal.34

Stimulasi belajar hendaknya dapat benar-benar mengomunikasi informasi atau pesan yang hendak disampaikan oleh guru kepada siswa. Adapun cara yang dapat membantu siswa memperkuat pemahamanya adalah melalui cara (a) mengulang dan pengulangan, dan (b) menyebutkan kembali pesan yang disampaian oleh guru.

2) Perhatian dan Motivasi

Stimulus belajar yang diberikan oleh guru bukan berarti perhatian dan motivasi dari siswa tidak diperlukan lagi. Beberapa cara untuk menumbuhkan perhatian dan motivasi, antara lain:

a. Menggunakan cara belajar yang bervariasi
b. Mengadakan pengulangan informasi
c. Memberikan stimulus baru
d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan keinginan belajar
e. Menyediakan media dan alat bantu yang menarik perhatian siswa.

Kebutuhan peserta didik untuk belajar akan mendorong timbulnya motivasi dalam diri masing-masing peserta didik.

3) Respons yang Dipelajari

Respons siswa terhadap stimulus guru dapat berupa perhatian, proses internal terhadap informasi ataupun tindakan nyata dalam bentuk partisipasi dan minta siswa saat mengikuti kegiatan belajar.

4) Penguatan

Setiap tingkah laku yang diikuti perasaan kepuasaan terhadap kebutuhan siswa cenderung untuk diulang kembali. Sumber penguat belajar untuk pemuasan kebutuhan berasal dari luar dan dari dalam dirinya.

5) Pemakaian dan Pemindahan

Dalam menyampaikan informasi yang jumlahnya tidak terbatas, penting sekali dilakukan pengaturan dan penempatan informasi sehingga dapat digunakan apabila diperlukan kembali.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran[5]

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, danmemberi petunjuk pada guru di kelas.

[5]Agus,*Model-Model Pembelajaran*,Jakarta:PT Bumi Aksara,2009 hal.46

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akandigunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Sedangkan menurut Soekamto dalam Trianto mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan model pembelajaran merupakan langkah awal yang harus dirancanakan di dalam proses belajar mengajar secara keseluruhan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

b. Ciri – Ciri Model Pembelajaran[6]

Ciri- ciri model pembelajaran adalah:

1) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif

[6]Rusman, op.cit., hal.136

2) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas.
3) Memiliki bagian- bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah–langkah pembelajaran;(2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) system social; dan (4) system pendukung.
4) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
5) Membuat persiapan mengajar dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

c. Macam-macam model pembelajaran

1) Model Interaksi Sosial[7]

Model ini didasari oleh teori belajar Gestalt *(field theory*). Model Interaksi Sosial menitik beratkan hubungan yang harmonis antara individu dengan masyarakat (*learning to life together).* Teori pembelajaran Gestal dirintis oleh Max Wertheimer (191) bersama dengan Kurt Koffka dan W.Kohler, mengadakan eksperimen mengenai pengamatan visual dengan fenomena fisik. Percobaanya, yaitu memproyeksikan titik-titik cahaya (keseluruhan lebih penting dari bagian). Pokok pandangan Gestal adalah objek atau peristiwa tertentu akan dipandang sebagai suatu keseluruhan yang terorganisasikan. Makna suatu

[7]Rusman, *op.cit.,* hal.136

objek/peristiwa adalah terletak pada keseluruhan bentuk (gestalt) dan bukan bagian-bagiannya. Pembelajran akan bermakna bila materi diberikan secara utuh, bukan sebagian-bagian.

Apikasi Teori Gestal dalam Pembelajaran adalah:

a) Pengalaman

   Dalam proses pembelajran siswa hendaknya memiliki kemampuan, yaitu kemampuan mengenal keterkaitan unsur-unsur dalam suatu objek. Guru hendaknya mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dengan pengalaman.

b) Pembelajaran yang bermakna

   Bermaknaan dengan unsur-unsur yang terkait dalam suatu objek akan menunjang pembentukan pemahaman dalam proses pembelajaran. *Content* yang dipelajari siswa hendaknya memiliki makna yang jelas bagi bagi dirinya maupun bagi kehidupannya di masa yang akan datang.

c) Perilaku bertujuan

   Perilaku terarah pada suatu tujuan. Perilaku disamping adanya kaitan erat dengan tujuab yang hendak dicapai. Sebab itu pembelajaran akan berasil bila siswa mengetahui tujuan yang akan di capai.

d) Prinsip ruang hidup

Di kembangkan oleh Kurt Lewin. Perilaku siswa terkait dengan lingkungan, materi yang di sampaikan hendaknya memiliki kaitan dengan situasi lingkungan dimana siswa berada.

2) Model Pemprosesan Informasi[8]

Model ini berdasarkan teori belajar kognitif dan berorientasi pada kemampuan siswa memproses informasi yang dapat memperbaiki kemampuannya. Dengan cara mengumpulkan/menerima stimuli dari lingkungan mengorganisasikan data, memecahkan masalah, menemukan konsep dan mengggunakan simbol verbal dan visual. Pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil komulatil dari pembelajaran. Dalam pembelajaran terjadi proses penerima informasi yang kemudian diolah sehingga menghasilkan output dalam bentuk hasil belajar.

3) Model Personal (*Personal Models*)[9]

Model ini berorientasi terhadap pengembangan diri individu. Perhatian utamnya pada emosional siswa untuk mengembangkan

[8]Ibid., hal.139
[9]Ibid., hal.142

hubungan yang produktif dengan lingkungannya. Model ini menjadikan pribadi siswa harmonis serta mampu memproses informasi secara efektif

4) Model Modifikasi Tingkah Laku (*Behavioral)*[10]

Model ini bertujuan mengembangkan sistem yang efesien untuk mengurutkan tugas-tugas belajar dan membentuk tingkah laku dengan cara memanipulasi penguatan (*reinforcement)*. Model ini lebih menekankan pada aspek perubahan perilaku psikologis dan perilaku yang tidak dapat diamati. Karakteristik model ini adalah dalam hal penjabaran tugas-tugas yang harus di pelajarai siswa lebih efesien dan berurutan.

3. Model *Active Learning*

a. Pengertian Model Active Learning

Model *active learning* adalah suatu istilah dalam dunia pendidikan, yaitu sebagai strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Active Learning dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga

[10]Ibid., hal.143

semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

Pada hakekatnya konsep ini adalah untuk mengembangkan keaktifan proses belajar mengajar baik dilakukan guru atau siswa. Jadi dalam *active learning* tampak jelas adanya guru aktif mengajar disatu pihak dan siswa aktif belajar dilain pihak.

b. Komponen-Komponen Strategi *Active Learning*[11]

Komponen-komponen pendekatan belajar aktif (*active learning strategy*) dalam proses belajar-mengajar adalah terdiri dari:

1. Pengalaman

   Pengalaman langsung mengaktifkan lebih banyak indra dari pada hanya melalui mendengarkan.

2. Interaksi

   Diskusi, dialog dan tukar gagasan akan membantu anak mengenal hubungan-hubungan baru tentang sesuatu dan membantu memiliki pemahaman yang lebih baik. Anak perlu berbicara secara bebas dan tidak terbayang-bayangi dengan rasa takut sekalipun dengan pernyataan yang menuntut

[11]Sukandi,*Belajar Aktif dan Terpadu: Apa, Mengapa dan Bagaimana,Surabaya:Duta Graha Pustaka*,2003 hal.9

(alasan/argumen). Argumen dapat membantu mengoreksi pendapat asalkan didasarkan pada bukti.

3. Komunikasi

   Pengungkapan pikiran dan perasaan, baik secara lisan maupun tulisan, merupakan kebutuhan setiap manusia dalam rangka mengungkapkan dirinya untuk mencapai kepuasan. Pengungkapan pikiran, baik dalam rangka mengemukakan gagasan sendiri maupun menilai gagasan orang lain, akan memantapkan pemahaman seseorang tentang apa yang sedang dipikirkan atau dipelajari.

4. Refleksi

   Bila seseorang mengungkapkan gagasannya kepada orang lain dan mendapat tanggapan, maka orang itu akan merenungkan kembali (merefleksi) gagasannya, kemudian melakukan perbaikan, sehingga memiliki gagasan yang lebih mantap. Refleksi dapat terjadi akibat adanya interaksi dan komunikasi. Umpan balik dari guru atau siswa lain terhadap hasil kerja seorang siswa yang berupa pernyataan yang menantang (membuat siswa berpikir) dapat merupakan pemicu bagi siswa untuk melakukan refleksi tentang apa yang sedang dipikirkan atau dipelajari.

4. Model Pembelajaran Aktif Tipe *Practice Rehearsal Pair*

a. Pengertian *Practice Rehearsal Pairs*

Model *Practice-Rehearsal Pairs* (latihan praktik berpasangan) bertujuan untuk melatih kecakapan atau prosedur dengan partner belajar, serta meyakinkan bahwa kedua partner dapat melaksanakan kecakapan atau prosedur

Practice Rehearsal Pairs (praktik berpasangan) merupakan salah strategi sederhana yang dapat dipakai untuk mempraktekkan suatu keterampilan atau prosedur dengan teman belajar. [12]

Maka dapat disimpulkan model *Practice Rehearsal Pairs* yaitu model dimana siswa dikelompokkan dalam pasang-pasangan (berpasangan) dengan temannya sendiri yang satu mengamati dan yang satunya lagi mempraktikkan.

b. Tujuan model *Practice Rehearsal Pairs* (Praktek Berpasangan**)**

Tujuan dan strategi *practice rehearsal pairs* (praktek berpasangan) adalah untuk meyakinkan masing–masing pasangan dapat melakukan keterampilan dengan benar. Materi-materi yang bersifat psikomotorik adalah materi yang baik diajarkan dengan startegi ini.

[12]Zaini,*Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta:CTSD,2005 hal.84

c. Langkah – Langkah *Practice Rehearsal Pairs*

Adapun langkah–langkah *Practice Rehearsal pairs* adalah :

1. Pilih satu keterampilan yang akan dipelajari oleh siswa/ mahasiswa.
2. Bentuklah pasangan- pasangan. Dalam pasangan buat dua peran yaitu :
   a. Penjelas atau pendemonstasi
   b. Pengecek
3. Orang yang bertugas sebagai penjelas atau pendemonstrator menjelaskan cara mengerjakan keterampilan yang telah ditentukan. Pemerhati bertugas mengamati dan menilai penjelasan yang dilakukan temannya.
4. Pasangan bertukar peran.
5. Proses diteruskan sampai semua prosedur dikuasai.

Sedangkan Langkah-langkah pelaksanaan strategi pembelajaran Practice-Rehearsal Pairs (latihan praktik berpasangan) sebagai berikut:

1. Pilihlah serangkaian kecakapan atau prosedur yang akan diajarkan untuk dikuasai oleh siswa. Buatlah pasangan. Dalam setiap pasangan, tugaskan dua peran: (a) penjelas atau demonstrator; dan (b) pengecek.

2. Penjelas atau demonstrator menjelaskan dan atau mendemonstrasikan bagaimana melaksanakan kecakapan atau prosedur khusus. Pengecek memverifikasi bahwa penjelasan dan atau demonstrasi adalah benar, mendorong, dan memberikan latihan kalau diperlukan.
3. Partner-partner memutar balik peran. Penjelas/demonstrator baru diberi kecakapan atau prosedur lain untuk dilaksanakan. Proses terus berlangsung sampai semua kecakapan dilakukan gladi resik.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Practice Rehearsal Pairs*[13]

Startegi *Practice Rehearsal Pairs* memiliki kelebihan antara lain:

1. Sangat cocok untuk materi yang bersifat psikomotorik
2. Interaksi lebih mudah.
3. Meningkatkan partisipasi peserta didik.
4. Lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing pasangan.

Sedangkan kekurangannya dari *Practice Rehearsal Pairs* adalah:

1. Kurang optimal jika diterapkan pada materi konitif

[13]Ibid., hal.82

2. Banyak pasangan yang melapor.

5. Materi Pembelajaran

a. Simulasi Dan Komunikasi Digital

Mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital menekankan pada pembelajaran kolaboratif yang memanfaatkan teknologi yang berkembang, seperti tahap pra-produksi video, penyajian materi secara digital. Pada pelaksanaannya, mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital akan diajarkan oleh guru yang dulunya mengajarkan mata pelajaran KKPI. Sebelum mengajarkan Simulasi Dan Komunikasi Digital, guru-guru tersebut terlebih dahulu harus mengikuti diklat dan memperoleh sertifikat kompetensi Simulasi Dan Komunikasi Digital.

Dengan mempelajari Simulasi Dan Komunikasi Digital, siswa diharapkan untuk menguasai teknologi informasi dan dapat memanfaatkannya terutama untuk kegiatan belajar-mengajar. Melalui Simulasi Dan Komunikasi Digital, siswa dapat memahami konsep pembuatan video dalam kegiatan belajar-mengajar yang dapat memudahkan siswa untuk belajar. Siswa juga dapat membuat materi yang disajikan dalam video, dan animasi yang lebih menarik dan dapat digunakan oleh siapa saja tanpa harus mengeluarkan biaya untuk membelinya. Sesuai dengan kompetensi isi dan kompetensi

dasar yang sudah terlampir, maka penulis mengambil kompetensi dasar yang terdapat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompotensi Dasar Simulasi Digital

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
3. Memahami,menerapkan dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metekognitif sesuai dengan bidang dan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.	3.12 Merancang dokumen tahap pra-produksi 3.22 Membuat dokumen tahap pra-produksi
4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan rang lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital. Menampilkan kinerja dibawah bimbingan dengan mutu dan kualitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif.	a. Konsep Pembuatan Video b. Teknik Pembuatan sinopsis, naskah, dan storyboard c. Desain Karakter

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, hasil belajar merupakan dasar yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan siswa menguasai suatu materi pelajaran dan keberhasilan guru mengajar.

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang berupa prestasi belajar dan merupakan hasil dari kegiatan belajar mengajar semata. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Dalam proses belajar pasti ada suatu tujuan yang ingin dicapai, ada beberapa hal yang menjadi tujuan dalam belajar.

Klasifikasi hasil belajar, yaitu:

1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yang meliputi penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar yang berupa keterampilan dan kemampuan bertindak, meliputi enam aspek yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perceptual, ketepatan, keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

a. Faktor-Faktor yang Memepengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut juga akan mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa. Menurut Slameto faktor- faktor yang mempengaruhi prestasi belajar digolongkan menjadi dua yaitu :

1) Faktor-faktor internal (faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar).

a) Faktor Jasmaniah

Faktor jasmaniah yang mempengaruhi mencangkup: factor kesehatan dan cacat tubuh.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi mencangkup: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dankesiapan.

c) Faktor Kelelahan

Ada dua kelelahan pada seseorang yaitu kelelahan jasmanidan kelelahan rohani (bersifat psikis).

2) Faktor-faktor eksternal (faktor yang ada di luar individu)

a) Faktor Keluarga

Siswa akanmenerima pengaruh dari keluarga berupa: caraorang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasanarumah tangga, dan keadaan ekonomi.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi mencangkup: metodemengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplinsekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pengajaran,keadaan gedung, metode belajar.

c) Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat yang mempengaruhi mencangkup:kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, temanbergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

B. Penelitian Yang Relevan

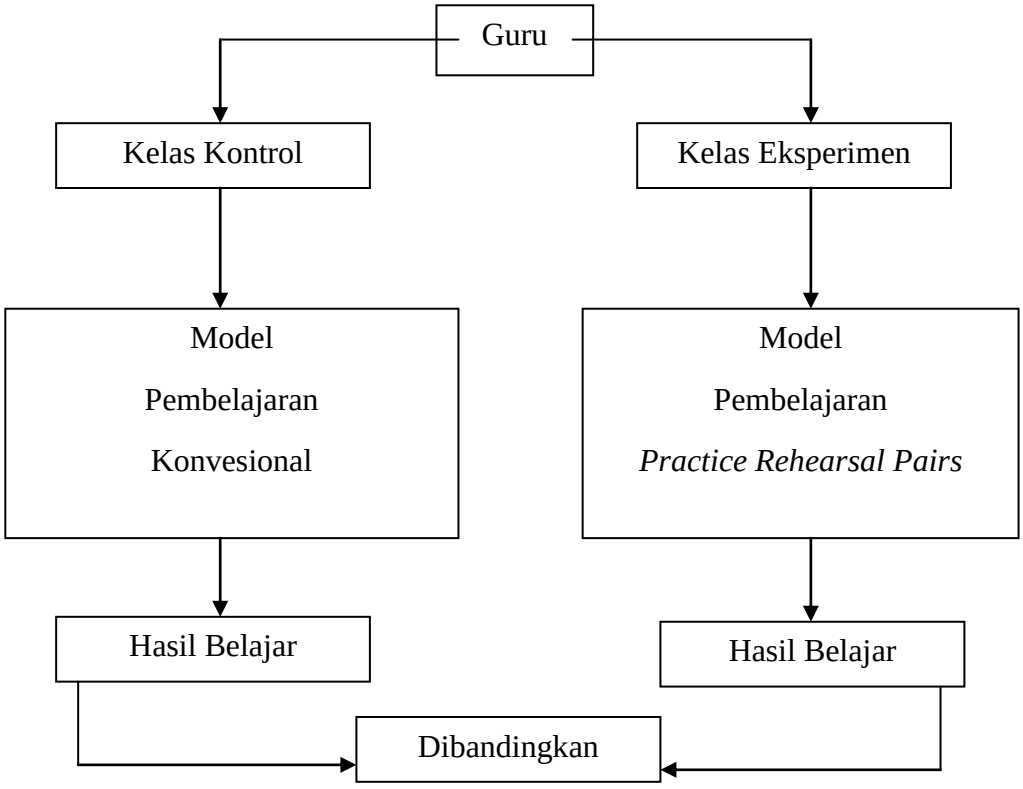
1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fatkhullah (073511059), dengan judul "Keefektifan Strategi Pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* dengan Alat Peraga Simetri Lipat dan Simetri Putar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sub Materi Pokok Persegi Panjang dan Persegi pada Peserta Didik Kelas VII MTs NU 05 Sunan Katong Kaliwungu Tahun Pelajaran 2010/2011" Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata untuk kelas eksperimen (VII A) adalah 74.55,Sementara nilai rata-rata kelas kontrol (VII C) adalah 67.56. Berdasarkan hasil penelitian maka strategi pembelajaran *practice rehearsal pairs* dengan alat peraga simetri lipat dan simetri putar berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. sebab dalam pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk memahami konsep dengan baik yaitu dengan cara mempraktikkan dengan pasangannya untuk mengidentifikasi sifat-sifat persegi panjang atau persegi dengan bantuan alat peraga sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh guru.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Maskanah dengan judul "Efektivitas Pendekatan Saintifik dengan Metode Practice Rhearsal Pairs Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Salafiyah Kendal Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Lingkungan (Pengaruh Hujan) Tahun Ajaran 2014/ 2015. Diperoleh rata - rata nilai tes akhir kelas eksperimen sebesar 76,75

sedangkan kelas kontrol sebesar 64,750 dan dibuktikan dengan uj t dengan hasil hitung t = 2,74 dan tabel t pada α = 5 % dk= (20+ 20 –2) = 38 didapat t tabel = 1, 686 yang menunjukkan bahwa hitung t > tabel t , sehingga Ho ditolak dan H1 diterima.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka Konseptual merupakan kerangka berfikir dalam menggambarkan hubungan antara konsep yang akan di teliti. Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori, aka kerangka konseptual penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran *Active Learning* Tipe *Practice Rehearsal Pairs* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa X RPL Dalam Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. Apabila penerapan model pembelajaran dilakukan dengan efektif dan bervariasi dalam pembelajaran maka hasil belajar siswa akan meningkat.



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.[14]

Berdasarkan kajian teori dan rumusan masalah yang diajukan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis kerja, atau disebut dengan hipotesis alternatif, di singkat dengan Ha.

[14] Sugiyono, *op.cit.*, hal.96

Rumusan hipotesis kerja:

Terdapat pengaruh yang signifikan pada pengaruh *Practice Rehearsal Pairs*t terhadap hasil belajar siswa.

2. Hipotesis nol disingkat dengan Ho

   Rumusan hipotesis nol:

   Tidak ada pengaruh yang signifikan pada pengaruh model *Practice Rehearsal Pairs* terhadap hasil belajar siswa

.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan Mei sampai Juli 2018 di SMK Negeri 3 Pariaman, dengan subjek penelitian adalah siswa X RPL pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital.

B. Jenis Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan, menyusun, menganalisis, serta menginterprestasikan data dan menarik kesimpulan penelitian. Rancangan penelitian *Quasi-Experimental Design,* yaitu menggunakan *Posttest-Only Design*. *Control Design* pada penelitian ini perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen adalah pembelajaran dengan menggunakan model *Practice Rehearsal Pairs*sementara kelas kontrol menggunakan metode konvensional atau pembelajaran secara langsung.

Rancangan penelitian *Posttest-Only Design* dapat dilihat pada tabel berikut: [1]

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eskperimen A	X	O_1
Kontrol B		O_2

Sumber :Jhon W. Creswell (2014:241)

[1]Creswell, *Research Design,*Yogyakarta: Pustaka Belajar,2014, hal.310

Keterangan :
O_1 = Posttest yang diberikan pada kelas eksperimen diakhir pembelajaran
O_2 = Posttest yang diberikan pada kelas kontrol diakhir pembelajaran
X = Perlakuan pada kelas eksperimen (model *practice rehearsal pairs)*

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/ subjek yang mempuyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.[2]

Populasi dalam keseluruhan objek yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Penetapan objek penelitian sangatlah penting diperhatikan karena penelitian itu sendiri bertujuan untuk mengambil kesimpulan tentang objek secara keseluruhan. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas X RPL SMK Negeri 3 Pariaman yang terdiri dari 3 kelas.

Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas X RPL SMK Negeri 3 Pariaman

No	Jenis Kelas	Jumlah Siswa
1	X RPL A	22
2	X RPL B	21
3	X RPL C	22
Jumlah		65

Sumber: Tata Usaha SMK Negeri 3 Pariaman

2. Sampel

[2] Sugiyono,*Metode Penelitian Kuantitatif , Kuantitatif dan R&D* ,Bandung: Alfabeta,2009 hal.117

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Segala karakteristik tercermin dalam sampel yang diambil. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu teknik Probability Sampling dengan bentuk Simple Random Sampling (sampel acak sederhana). Teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Untuk menetapkan kelas kontrol dan eksperimen dilakukan pengundian secara acak dengan menggunakan gulungan kertas yang diisi dengan nama kelas yang ada dan diambil secara sembarangan sehingga diperoleh kelas X RPL B sebagai kelas eskperimen dan kelas kontrol adalah X RPL A.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa	Perlakuan
X RPL A	22 Orang	Kontrol
X RPL B	21 Orang	Eksperimen

Sumber : Tata Usaha SMKN 3 Pariaman

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Variabel

   a. Variabel Independen/ Variabel Bebas (X)

      Variabel Bebas merupakan variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulny variabel terikat".

Variable bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs*[3]

b. Variabel Dependen/ Variabel Terikat (Y)

Variabel Terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital.

2. Data

Data adalah hasil pencatatan penelitian, baik berupa fakta maupun angka. Jenis data yang digunakan adalah: [4]

a. Data Primer yaitu data hasil belajar dari mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital setelah diterapkan model pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs*
b. Data Sekunder yaitu data jumlah siswa dan nilai ujian siswa kelas X jurusan RPL.

3. Sumber Data

Pada penelitian ini yang menjadi sumber data adalah:

[3] Ibid., hal.61

[4] Suharsimi,*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*,Jakarta: RinekaCipta,2010 hal.161

a. Siswa kelas X RPL SMK N 3 Pariaman

b. Guru mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital kelas X RPL

E. Prosedur Penelitian

Secara umum prosedur penelitian dapat dibagi atas tiga tahap yaitu : persiapan, pelaksanaan dan akhir.

1. Tahap Persiapan
   a. Mempelajari materi pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital SMK Negeri 3 Pariaman.
   b. Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
   c. Merencanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs.*
   d. Membuat kisi- kisi soal tes hasil belajar
   e. Mempersiapkan instrument penelitian.
2. Tahap Pelaksanaan

   Adapun tahap dalam pelaksanaan ada kelas control dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.4 Tahap Pelaksanaan Prosedur Penelitian

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Kegiatan Awal a. Guru Mengambil absen b. Guru membuka pelajaran dengan memberikan motivasi kepada siswa	**Kegiatan Awal** a. Guru Mengambil absen b. kompetensi kompetensi dasar yang harus dicapai siswa

c. Guru menyampaiakn kompetensi kompetensi dasar yang harus dicapai siswa	
Kegiatan Inti a. Guru memilih satu keterampilan yang akan dipelajari oleh peserta didik. b. Guru membentuk pasangan-pasangan dalam setiap pasangan buat dua peran, yaitu Penjelas dan Pengecek c. Setelah guru membentuk pasangan-pasangan, guru meminta kepada penjelas atau demonstrator menjelaskan atau mendemontrasikan cara megerjakan keterampilan yang telah ditentukan, pengecek/pengamat bertugas mengamati dan menilai penjelasan d. Guru meminta kedua pasangan untuk bertukar peran . e. Guru meminta siswa untuk melakukan keterampilan atau prosedur tersebut dilakukan sampai selesai dan dapat dikuasai oleh peserta didik.	**Kegiatan Inti** a. Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa. b. Guru mempersilahkan siswa untuk mempraktekan langsung materi yang diajarkan.
Kegiatan Penutup a. Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran yang sudah di diskusikan. b. Guru memberitahu materi yang akan	**Kegiatan Penutup** a. Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran yang sudah di diskusikan. b. Guru memberitahu materi yang akan diberikan pada

diberikan pada pertemuan berikutnya.	pertemuan berikutnya.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal Uji Coba

Indikator	No. Soal	Kunci Jawaban
1. Konsep pembuatan video 2. Teknik pembuatan sinopsis, naskah, dan storyboard 3. Desain karakter	1,2,3,4,5,6,7 8,9,10,11 12,13,14 15,16,17,18,19 20,21,22,23,24, 25,26,27,28,29 ,30,31,32,33,34, 35,36,37,38,39,40	C,C,A,A,A,A,E D.B.E.D D,E,D E,E,B,C,A D,A,E,C,C, D,A,B,C,A, B,D,E,B,A, C,B,E,C,C,A

3. Tahap Akhir

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah :

a. Memberikan tes akhir.

b. Mengolah data dari kedua sampel, baik dikelas control maupun dikelas eksperimen.

F. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial maupun alam yang diamati. Pada penelitian ini, menggunakan instrument atau alat pengumpul data berupa tes atau soal. Uji validitas di uji cobakan kepada kelas XII RPL dengan jumlah soal 40 berbentuk pilihan ganda (objektif). Apabila benar diberi nilai 1 dan jika salah diberi nilai 0. Hal ini digunakan untuk mencari soal yang valid nantinya akan diujikan sebagai tes akhir kepada kelas eksperimen dan kontrol. [5]

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukan tingkat tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. [6] Untuk menghitung validitas tes menggunakan rumus korelasi *point biserial* (r_{pbi}) seperti berikut:

$$r_{pbi} = \frac{M_P - M_t}{SD_t}\frac{\sqrt{p}}{q}$$

Keterangan:

γ_{pbi} = koefisien korelasi point biserial
Mp = rata-rata skor dari subjek menjawab betul
Mt = rata-rata dari skor total
SDt = standar deviasi dari skor total proporsi
P = proporsi siswa yang menjawab benar

[5] Sugiyono, *op.cit.*, hal.148
[6] Suharsimi, *op.cit.*, hal.163

q = proporsi siswa yang menjawab salah (q=1-p)

Untuk hasil $r$hitung kemudian dikonsultasikan dengan $r$tabel pada taraf signifikan 5 %, apabila r hitung >$r$tabel maka item tes tersebut dinyatakan valid dan apabila r hitung <r tabel item tes tersebut tidak valid dan dinyatakan gugur. Dimana dalam menentukan validitas ini r_{pbi} digunakan. Perhitungan validitas soal nomor 1 uji coba adalah sebagai berikut:

1) Mp = $\frac{35+35+33+31+27+27+26+19+17+17}{10} = \frac{267}{10} = 20.5$

2) Mt = $\frac{\sum X}{N} = \frac{378}{22} = 17.18$

p = $\frac{banyaknyasiswayangbenar}{jumla\ hseluru\ hsiswa}$

= $\frac{13}{22} = 0.6$

q = 1 – p

= 1 – 0.6 = 0.4

3) $SDt = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left(\frac{\sum X}{N}\right)^2}$

$$SDt = \sqrt{\frac{8864}{22} - \left(\frac{378}{22}\right)^2}$$

$$SDt = \sqrt{402.909 - (17.181)^2}$$

$$SDt = \sqrt{402.909 - 295.186}$$

$$SDt = \sqrt{107.723}$$

SDt = 10.378

$$rpbi = \frac{Mp - Mt}{SDt}\sqrt{\frac{p}{q}}$$

$$= \frac{22.84-17.18}{10.378}\sqrt{\frac{0.6}{0.4}} \quad = 0.545 \text{ X } 1.22 = 0.7$$

Didapatkan nilai $rpbi$ = 0.6 kemudian dibandingkan dengan nilai r_{tabel} 0.423. Hasil uji coba validitas soal yang telah dilakukan diperoleh soal yang valid sebanyak 33 butir dan tidak valid 7 butir dari 40 butir soal. Hal ini bisa dikatakan bahwa ada soal yang bisa digunakan dan ada yang tidak bisa digunakan. Hasil perhitungan validitas dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3.6 Hasil Hitungan Validitas Soal

NO. Item Soal	Mp	Mt	SDt	P	q	Rpbi	Interpretasi
1.	23	17.18	10.37	0.6	0.4	0.6	Valid
2.	22	17.18	10.37	0.6	0.4	0.6	Valid
3.	28	17.18	10.37	0.3	0.7	0.7	Valid
4.	28	17.18	10.37	0.3	0.7	0.7	Valid
5.	25	17.18	10.37	0.4	0.6	0.5	Valid
6.	25	17.18	10.37	0.4	0.6	0.6	Valid
7.	23	17.18	10.37	0.6	0.4	0.7	Valid
8.	23	17.18	10.37	0.6	0.4	0.7	Valid
9.	22	17.18	10.37	0.5	0.5	0.5	Valid
10.	30	17.18	10.37	0.3	0.7	0.8	Valid
11.	28	17.18	10.37	0.3	0.7	0.7	Valid
12.	28	17.18	10.37	0.3	0.7	0.7	Valid
13.	26	17.18	10.37	0.3	0.7	0.6	Valid
14.	25	17.18	10.37	0.5	0.5	0.7	Valid
15.	19	17.18	10.37	0.7	0.3	0.2	Tidak Valid
16.	15	17.18	10.37	0.9	0.1	-0	Tidak Valid
17.	25	17.18	10.37	0.5	0.5	0.7	Valid
18.	12	17.18	10.37	0.3	0.7	-0	Tidak Valid

19.	22	17.18	10.37	0.5	0.5	0.5	Valid
20.	25	17.18	10.37	0.4	0.6	0.6	Valid
21.	23	17.18	10.37	0.4	0.6	0.4	Valid
22.	20	17.18	10.37	0.2	0.8	0.1	Tidak Valid
23.	16	17.18	10.37	0.4	0.6	-0	Tidak Valid
24.	27	17.18	10.37	0.1	0.9	0.3	Tidak Valid
25.	25	17.18	10.37	0.4	0.6	0.6	Valid
26.	22	17.18	10.37	0.5	0.5	0.5	Valid
27.	28	17.18	10.37	0.3	0.7	0.7	Valid
28.	26	17.18	10.37	0.3	0.7	0.6	Valid
29.	24	17.18	10.37	0.4	0.6	0.5	Valid
30.	28	17.18	10.37	0.3	0.7	0.7	Valid
31.	22	17.18	10.37	0.6	0.4	0.6	Valid
32.	25	17.18	10.37	0.5	0.5	0.7	Valid
33.	21	17.18	10.37	0.1	0.9	0.1	Tidak Valid
34.	24	17.18	10.37	0.5	0.5	0.6	Valid
35.	27	17.18	10.37	0.3	0.7	0.6	Valid
36.	23	17.18	10.37	0.6	0.4	0.6	Valid
37.	25	17.18	10.37	0.5	0.5	0.7	Valid
38.	30	17.18	10.37	0.3	0.7	0.8	Valid
39.	22	17.18	10.37	0.6	0.4	0.5	Valid
40.	28	17.18	10.37	0.3	0.7	0.7	Valid

2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan ketetapan suatu tes apabila dites kepada subyek yang sama. Untuk menentukan reliabilitas tes dipakai rumus Kuder dan Richardson (KR-20) sebagai berikut: [7]

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left[\frac{S^2 - \sum pq}{S^2}\right]$$ [8]

[7] Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta:RinekaCipta,2010, hal.104 &115

Keterangan: [9]

r_{11} = Reliabilitastest secara keseluruhan
p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
q = Proporsi subjek yang menjawab item yang salah (q =1-p)
Σpq = Jumlah hasil perkalian p dan q
n = Banyaknya item
s = Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(\frac{S^2-\sum p.q}{S^2}\right) = \left(\frac{40}{40-1}\right)\left(\frac{112.82-8.86}{112.82}\right)$$

$$= (1.02)\left(\frac{103}{112.82}\right)$$

$$= (1.02)(0.92)$$

$r_{11} = 0.93$

Hasil perhitungan didapatkan reliabilitas soal uji coba adalah 0.93 dengan kesimpulan soal uji coba ini tergolong pada tingkat reliabilitas sangat tinggi. Dapat dilihat dari tabel klafikasi kriteria reliabilitas.

Tabel 3.7 Klafikasi Kriteria Reliabilitas

Koefesien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
0,80-1,00	Tinggi
0,60-0,80	Cukup
0,40-0,60	Agak Rendah
0,20-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

Sumber :Suharsimi Arikunto(2010:319)

[8] Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta:RinekaCipta,2010, hal.104 &115

[9] S, *Metode Statistika*, Bandung:RinekaCipta,2001, hal.95

3. Menghitung Tingkat Kesukaran Soal (P)

Soal-soal yang terlalu mudah dan terlalu sulit tidak baik digunakan sebagai alat ukur.Untuk menentukan tingkat kesukaran soal seperti berikut:

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan:
P = indeks kesukaran
B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul
Js = jumlah seluruh siswa peserta tes

Pencarian tingkat kesukaran soal yang dicobakan pada soal no 1.

Diketahui : B = 13
JS = 22

$$P = \frac{13}{22} = 0.6$$

Sehingga diperoleh P = 0.6 dibandingkan dengan tabel klasifikasi indeks kesukaran soal maka termasuk kedalam soal dengan tingkat kesukaran sedang. Klasifikasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal

No	Indek Kesukaran	Klasifikasi
1	0,00 - 0,30	Sukar
2	0,31- 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Suharsimi, 2012:225

4. Menghitung Daya Beda (D)

Daya pembeda soal merupakan suatu indikator yang membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan berkemampuan rendah). Cara menghitung daya beda soal yaitu :

$$D = \frac{B\ A}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

J = jumlah peserta tes

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Berikut ini contoh perhitungan daya pembeda soal nomor 1:

$$D = \frac{10}{11} - \frac{3}{11} = \frac{7}{11} = 0.64$$

Hasil daya pembeda (D) = 0.64 kemudian dibandingkan dengan klasifikasi nilai daya pembeda maka item soal termasuk ke dalam kategori baik.

Tabel 3.9 Klasifikasi Daya Pembeda Soal

No	Indeks daya pembeda	Klasifikasi
1	0,00 - 0,20	Jelek (poor)
2	0,21- 0,40	Cukup (satistifactory)
3	0,41- 0,70	Baik (good)
4	0,71- 1,00	Baik sekali (excellent)

5	Negatif (-)	Semuanya tidak baik

Sumber: Suharsimi, 2012:232

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan keadaan data apa adanya yang dikumpulkan dari sampel yang disajikan dalam tabel distribusi frekuensi, kemudian dihitung standar deviasi dan koefisien variasi.Variabel yang dideskripsikan adalah model pembelajaran dengan menggunakan metode *Practice Rehearsal Pairs* (X_1) dan model pembelajaran konvensional (X_2) terhadap hasil belajar (Y).

a. Mean

Mean data tunggal merupakan data yang dipakai untuk menghitung mean tunggal hanya sedikit jumlahnya, perhitungan dengan cara menunjukan semua nilai data dibagi banyaknya data, dengan rumus: [10]

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan :

$\overline{X}$ = Mean
X_i = Jumlah tiap data

[10] Riduwan,*Pengantar Statistika Untuk Penelitian*,Bandung: Alfabeta,2011 hal.38

n = Jumlah data

Untuk Kelas Eksperimen

$\bar{X} = \frac{1797}{21}$=85.57

Untuk Kelas Kontrol

$\bar{X} = \frac{1708}{22}$ = 77.64

b. Standar Deviasi

Standar deviasi (simpangan baku) adalah suatu nilai yang menunjukkan tingkat (derajat) variasi kelompok data atau ukuran standar penyimpangan dari reratanya. [11]

$S = \sqrt{\frac{\sum f(X_i - \bar{X})^2}{n-1}}$ (Ating, 2006:144)

Keterangan :

X_i = Nilai x ke 1 sampai n

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

S = Standar Deviasi atau simpang baku

n = Jumlah sampel

Kelas Eksperimen

$S = \sqrt{\frac{\sum f\left(Xi - \overline{X}\right)^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{731.143}{21-1}}$ =6.05

Kelas kontrol :

$S = \sqrt{\frac{\sum f\left(Xi - \overline{X}\right)^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{1705.09}{22-1}}$ = 9.01

c. Varians

[11] Ibid., hal.53

Varians adalah kuadrat dari simpangan baku, fungsinya untuk mengetahui tingkat penyebaran data. [12]

$S = S^2$

Keterangan :
S^2 = Standar Deviasi atau simpang baku
S = Varians

Kelas eksperimen : $S^2 = 6.05^2 = 36.56$

Kelas kontrol : $S^2 = 9.01^2 = 81.18$

2. Analisis Induktif

Setelah diperoleh data penelitian berupa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. Data hasil belajar diperoleh dari post-test di akhir penelitian dilakukan. Untuk menentukan apakah perbedaan dari perlakuan yang diberi signifikan, maka dilakukan uji-t, syarat uji–t adalah dua kelompok sampel harus berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan mempunyai variasi yang homogen.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data terdistribusi normal atau tidak. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah nilai post-test pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X RPL di SMKN 3 Pariaman. Untuk dapat mengetahui data berdistribusi

[12] Ibid., hal.56

normal atau tidak, dilakukan dengan cara uji Lilliefors dengan langkah seperti berikut: [13]

1) Data X_1, X_2, X_3, ... X_n yang diperoleh dari data yang terkecil hingga data yang terbesar.
2) Data X_1, X_2, X_3, ... X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, Z_3, ... $Z_n$dengan rumus $Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$

   Keterangan : X_i = Skor yang diperoleh siswa ke 1

   $\bar{X}$ = Skor rata-rata

   S = Simpangan baku
3) Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z<Z_i)$.
4) Dengan menggunkana proporsi Z_1, Z_2, Z_3, ... Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i jika proporsi ini dinyatakan dengan $S(Z_i)$

$$S(Z_i) = \frac{banyaknya\ Z_1, Z_2, Z_3, \ldots\ldots, Z_i\ yang \leq Z_i}{n}$$

5) Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
6) Diambil harga yang paling besar diantara harga mutlak selisih tersebut L_o.

[13] Sudjana,*Metode Statistika*,Bandung:Tarsito,2005 hal.466

7) Membandingkan nilai L_0 dengan L_{tabel} yang terdapat pada taraf nyata $\alpha = 0{,}05$. Kriteria diterima yaitu hipotesis tersebut normal jika $L_0 < L_{tabel}$ lain dari itu ditolak.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data mempunyai varian yang homogen atau tidak. Untuk mengujinya dilakukan uji F. Uji F ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Mencari varians masing-masing data kemudian dihitung harga F yang dikemukakan Sugiyono (2009:276) dengan rumus:

$$F = \frac{variansterbesar}{variansterkecil}$$

2) Bandingkan harga F hitung dengan F yang terdapat dalam daftar distribusi F pada tariff signifikan 0,05 dan derajat kebebasan penyebut (dk)=n-1 dan derajat kebebasan pembilang (dk)=n-1. Jika harga F hitung < F tabel, berarti kedua kelompok sampel memiliki varians yang homogen. Sebaliknya jika F hitung > F tabel berarti kedua kelompok sampel mempunyai varians yang heterogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini bertujuan untuk membuktikan apakah hipotesis yang ditetapkan diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis tentang kesamaan dua rata-rata ada beberapa kemungkinan yaitu :

1)Jika data terdistribusi normal dan kedua kelompok data homogen, maka dalam pengujian hipotesis statistik yang digunakan adalah uji t. Terdapat dua rumus uji test yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut: [14]

$$t = \frac{\overline{x_1} - \overline{X_2}}{\sqrt{\frac{(n_1 - n_2)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$ = Rata-rata nilai kelas eksperimen

$\bar{X}_2$ = Rata-rata nilai kelas kontrol

S_1 = Standar deviasi nilai siswa kelas eksperimen

S_2 = Standar deviasi nilai siswa kelas kontrol

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol.

Beberapa pertimbangan dalam memilih rumus uji t:

a) Bila jumlah anggota sample $n_1 = n_2$ dan varian homogen $\sigma 1^2 = \sigma 2^2$, maka dapat digunakan rumus uji t baik untuk separated

[14] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif dan R&D, Bandung:Alfabeta,2009 hal.273

maupun polled. Untuk mengetahui t tabel digunakan dk yang besarnya dk = $n_1 + n_2 - 2$.

b) Bila $n_1 \neq n_2$, varians homogen$\sigma 1^2 = \sigma 2^2$ dapat digunakan uji t dengan polled varians. Besar dk = $n_1 + n_2 - 2$.

c) Bila $n_1 = n_2$,varians tidak homogen $\sigma 1^2 \neq \sigma 2^2$ dapat digunakan rumus separated maupun polled, dk = n_1-1 atau dk = n_2-1. Jadi derajat kebebasan (dk) bukan $n_1 = n_2$-2.

d) Bila $n_1 \neq n_2$ dan variasn tidak homogen $\sigma 1^2 = \sigma 2^2$. Untuk ini digunakan rumus separated, harga t sebagai pengganti harga t tabel dihitung dari selisih harga t tabel dengan dk = n_1-1 dan dk = n_1-1, dibagi dua dan kemudian ditambah dengan harga t yang terkecil.

2) Kriteria pengujian yang diperlukan apabila :

Ho diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan Ha ditolak

Ho ditolak apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dan Ha diterima

Untuk mengetahui besarnya pengaruh hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan rumus :

$$\% \, pengaruh = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\bar{X}_2} x100\%$$

Dimana :

$\bar{X}_1$= rata-rata nilai kelas eksperimen

$\bar{X}_2$= rata-rata nilai kelas kontrol

Maka %Pengaruh $= \frac{85.57-77.64}{77.64} x\ 100\ \%$

%Pengaruh $= \frac{7.93}{77.64} x\ 100\ \%$

% Pengaruh $= 10.21\ \%$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Pariaman jurusan Rekayasa Perangkat Lunak kelas X tahun ajaran 2017/2018 pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. Sebelum mengadakan suatu penelitian diperlukan perlengkapan untuk mendapatkan hasil penelitian, pengambilan sampel dan uji perlengkapan instrumen penelitian. Pengambilan sampel digunakan untuk mendapatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kedua kelas digunakan analisis data sebagai langkah untuk membuktikan bahwa ke dua kelas tidak berbeda secara signifikan atau ke dua kelas berasal dari titik tolak yang sama.

Pemilihan kelas sampel diambil dengan pertimbangan bahwa kelas sampel harus memiliki varian yang normal dan homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas diperoleh bahwa kedua kelas memiliki varian yang normal dan homogen. Pada tahap selanjutnya dilakukan undian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil undian diperoleh kelas X RPL B sebagai kelas eksperimen berjumlah 21 orang dan kelas X RPL A sebagai kelas kontrol berjumlah 22 orang. Dimana pembelajaran di kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran

Practice Rehearsal Pairs dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran secara konvesional.

Sebelum tes diberikan kepada kelas eksperimen, untuk menentukan apakah suatu instrumen layak dipakai sebagai alat pengumpul data dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk mengetahui validitas, reliabilitas, indeks kesukaran dan indeks daya beda terhadap instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif berupa pilihan ganda. Uji coba dilakukan pada kelas XII RPL A dengan jumlah 22 orang siswa. Soal yang telah di uji digunakan sebagai soal yang akan dihitung dalam pengambilan nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Jumlah soal uji coba adalah sebanyak 40 soal yang dilakukan 1 kali uji coba. Kemudian setelah di uji cobakan ke kelas XII RPL A dan dilakukan uji validitas, reliabilitas, daya beda, tingkat kesukaran, dan tersisa soal 33 yang dapat digunakan untuk post-test. Soal-soal uji coba, uji validitas, kesimpulan uji coba dapat dilihat pada lampiran.

B. Hasil Penelitian

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berupa hasil studi lapangan untuk memperoleh data teknis post-test di akhir pertemuan dan setelah dilakukan suatau pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* terhadap

hasil belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital kelas X RPL di SMKN 3 Pariaman.

1. Pelaksanaan Pembelajaran

   Penelitian ini merupakan penelitian kausal yang terbagi dalam dua kelas yaitu, kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kegiatan penelitian ini telah dilaksanakan dari bulan Mei-Juli 2018. Kelas eksperimen adalah kelas X RPL B dengan model pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* dan kelas kontrol adalah kelas X RPL A dengan pembelajaran secara langsung.

   Sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan, peneliti menentukan materi pelajaran dan pokok bahasannya serta menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. Pokok bahasan yang dipilih adalah konsep pembuatan video.

2. Analisis Deskriptif

   Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan keadaan data apa adanya yang dikumpulkan dari kedua kelompok sampel. Hasil perhitungan data penelitian didapatkan dari hasil *post-test* masing-masing pertemuan kedua kelompok sampel yang terdiri dari 21 siswa X RPL B untuk kelas eksperimen dan 22 siswa X RPL A untuk kelas kontrol. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada model pembelajaran yang digunakan di kelas eksperimen dan kontrol, maka didapatkan masing-masing nilai beda

post-test dari kedua kelompok. Tabulasi daftar nilai posttest kelas eksperimen dan kelas control secara lengkap pada lampiran 23 dan 24.

Berdasarkan data nilai dari hasil belajar siswa yang berupa *post-test*, diperoleh nilai tertinggi 94 dan terendah 76 untuk kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 94 dan nilai terendah 61.Data hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Belajar Kelas Kontrol

No	KelasKontrol	
	Nama Siswa	Nilai
1	Alis Mawati	85
2	Defitri Azizah	61
3	Deri Yasmar Aldo	88
4	Dwi Meiliana Putri	64
5	Ega Adriani	64
6	Fadila Oktavia	76
7	Fika Andina Putri	76
8	Hilda Yanti	79
9	Ibnu Maulana	91
10	Indra Ridha Safitri	94
11	Mutia Musalina	82
12	Nofrika Isratul Azmi	79
13	Raffa Dhila	82
14	Rahmat Supami	85
15	Refi Gusmunica	70
16	Riva Anifa	85
17	Salsabila Darratul	82
18	Selvina Cahyani	73
19	Septi Roza	70
20	Vanessa Ramadhani	82
21	Wenni Mylenda	70
22	Zalma Reza Puspita	70

Tabel 4.2 Hasil Belajar Kelas Eksperimen

No	KelasEksperimen	
	Nama Siswa	Nilai
1	April Muhammad	94
2	Ayu Annisa	85
3	Chani Maira Yanti	76
4	Dona	82
5	Eka Novia	82
6	Fadly Kurniawan	85
7	Fresya Mutia	91
8	Getri Yurahmi	82
9	Irfani Zahara	82
10	Mega Utari Saputri	85
11	Putri Amanda	85
12	Qisera El Tifriani	94
13	Refa Meliza	79
14	Rika Fitriany	94
15	Rosa Linda	94
16	Silvia	76
17	Salsabila Latifa Amra	94
18	Widuri	79
19	Wilda Dinis Saputri	82
20	Yuda Asta	88
21	Zikiratul Hurfia	88

Tabel 4.3 Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen	
	Nilai	Frekuensi
1	76	2
2	79	2
3	82	5
4	85	4
5	88	2
6	91	1
7	94	5
	∑	21

No	Kelas Kontrol	
	Nilai	Frekuensi
1	61	1
2	64	2
3	70	4
4	73	1
5	76	2
6	79	2
8	82	4
7	85	3
9	88	1
10	91	1
11	94	1
	∑	22

Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan menghasilkan nilai rata-rata ($\overline{X}$), simpangan baku (S), varians (S^2) dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4.4 Nilai Rata-rata ($\overline{X}$), Simpangan Baku (S), Varians (S^2), Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	$\overline{X}$	S	S^2
X RPL A (kontrol)	77.64	9.01	81.18
X RPL B (eksperimen)	85.57	6.05	36.56

Dari table dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas eksperimen (X RPL B) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelas kontrol (X RPL A).

Tabel 4.5 Hasil Analisis Deskriptif Data Penelitian

Statistics			
		Eksperimen	Kontrol
N	Valid	21	22
	Missing	1	0
Mean		85.57	77.64
Std. Error of Mean		1.373	1.827
Median		85.00	79.00
Mode		94	82
Std. Deviation		6.05	9.01
Variance		36.56	81.81
Range		21	33
Minimum		76	61
Maximum		94	94
Sum		1797	1708

a. Data Hasil Rata-Rata Post-Test Kelas Eksperimen.

Hasil belajar yang diperoleh siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* berdasarkan rata-rata nilai *post-test* adalah sebagai berikut:

Skor tertinggi = 94

Skor terendah =76

Rentang (R) = skor tertinggi – skor terendah

= 94 – 76 = 18

Banyak kelas (BK) = 1 + 3.3 log n

= 1 + 3.3 log 21

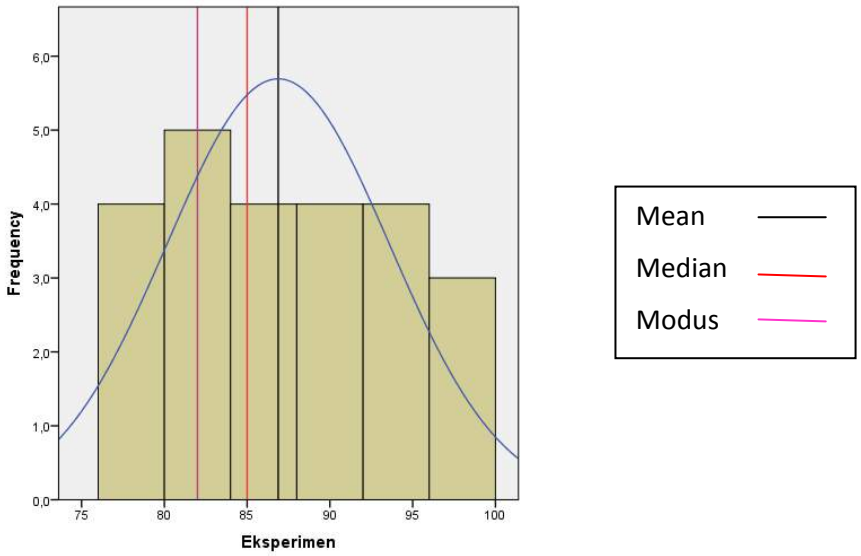
= 1 + 3.3 (1.322)

= 1 + 4.554 = 5.356 = 5

Kelas interval (I) = R/BK= 21/5 = 4.2=4

Tabel 4.6 Nilai Rata-rata Distribusi Frekuensi *Post-Test* Kelas Eksperimen.

Banyak kelas	Panjang kelas	Frekuensi
1	76 – 79	4
2	80 – 83	5
3	84 – 87	4
4	88 – 91	4
5	92 – 95	4



Gambar 4.1. Histogram Distribusi Frekuensi Rata-rata Eksperimen

Pada grafik tersebut mean 85.57, median 85.00 dan modusnya 94. Bila nilai mean lebih besar dari nilai median dan nilai modus artinya nilai mean terletak di sebelah kanan kurva distribusi frekuensi kemudian median di tengah dan modus di kiri maka kurva tersebut menceng ke sebelah kanan

b. Data Hasil Rata-Rata Post-Test Kelas Kontrol

Hasil belajar yang di peroleh siswa kelas control dengan menggunakan pembelajaran langsung mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital berdasarkan rata-rata nilai post-test adalah sebagai berikut :

Skor tertinggi = 94

Skor terendah = 61

Rentang (R) = skor tertinggi – skor terendah

= 94 – 61 = 18

Banyak kelas (BK) = 1 + 3.3 log n

= 1 + 3.3 log 22

= 1 + 3.3 (1.342)

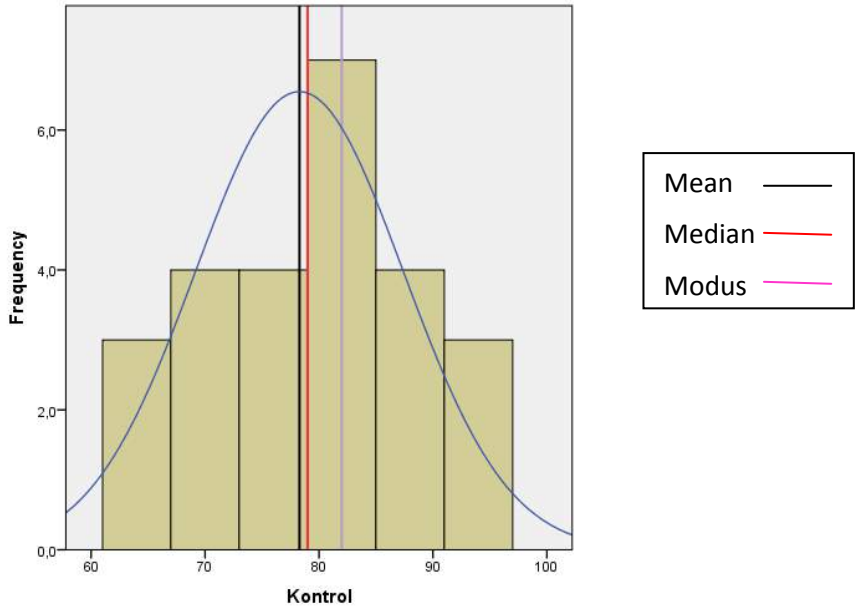
= 1 + 4.429= 5.42 = 5

Kelas interval (I) = R/BK

= 22/5 = 4.4 = 5

Tabel 4.7 Nilai Rata-Rata Distribusi Frekuensi *Post-Test* Kelas Kontrol.

Banyakkelas	Panjangkelas	Frekuensi
1	61 – 65	3
2	66 – 70	4
3	71 – 75	1
4	76 – 80	4
5	81 – 85	7
6	86 – 90	1
7	91 – 95	2



Gambar 4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Rata-Rata Kontrol

Pada grafik tersebut mean 77.64, median 79.00 dan modusnya 82. Bila nilai mean lebih kecil dari nilai median dan nilai modus artinya nilai mean terletak di sebelah kiri kurva distribusi frekuensi kemudian median di tengah dan modus di kanan maka kurva tersebut menceng kesebelah kiri.

3. Analisis Induktif

a. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji Liliefors pada taraf alpha 0,05 dilakukan pada data kelas eksperimen dan kelas kontrol meliputi *posttest* masing-masing kelas. Data kelas sampel dikatakan berdistribusi normal jika liliefors (L_0) hitung lebih kecil dari pada liliefors tabel (L_{tabel}) ($L_{0hitung} \leq L_{tabel}$) dan berada pada daerah normal. Hasil uji normalitas tes akhir kedua sampel dapat dilihat pada tabel

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMKN 3 Pariaman

KelasSampel	Jumlah	Lilliefors Hitung	Lilliefors Tabel	Keterangan
Eksperimen	21	0.06	0.186	Normal
Kontrol	22	0.01	0.183	Normal

Berdasarkan uji normalitas dapat di lihat bahwa pada kelas eksperimen diperoleh Lilliefors hitung 0.06< Lilliefors tabel 0.186 dan

pada kelas control di peroleh Lilliefors hitung 0.01 < Lilliefors tabel 0.183. Jadi dapat di simpulkan bahwa sampel berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data memiliki varian yang homogen atau tidak. Untuk mengetahui homogenitas kedua kelompok sampel, pengujian dilakukan dengan menggunakan uji F (*Fisher test*). Salah satu syarat untuk mengetahui variansnya homogen adalah bila harga $F_{hitung} \leq F_{tabel}$. Untuk mencari uji homogenitas data penelitian di gunakan rumus F.

$$F = \frac{Varians_Terbesar}{Varians_Terkecil}$$

$$= \frac{37.41}{36.56}$$

$$= 1.02$$

$$F_{tabel} = \frac{dk\ Pembilang}{dk\ Penyebut} = \frac{22-1}{21-1} = \frac{21}{20}$$

$$= 1.05$$

Jadi F= 1.02 sedangkan F_{tabel} pada taraf nyata 0,05 dengan dk 22:21 adalah 1.05 berarti $F_{hitung} < F_{tabel}$ = 1.02< 1.05 maka data nilai kedua kelas sampel berasal dari populasi yang memiliki varians Homogen.

Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Kelompok Data

Uji Homogenitas kelompok	F_{hitung}	F_t	ket
KelasEksperimen- kelaskontrol	1.02	1.05	Homogen

Dari tabel dapat diketahui bahwa data dari semua kelompok yang diteliti mempunyai nilai F_{hitung}1.02 lebih kecil dari nilai F_{tabel}1.05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua data kelompok penelitian adalah homogen.

c. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis menggunakan rumus t-test. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 Hasil Pengujian dengan T-test

Data	Model *Practice Rehearsal Pairs*	Pembelajaran Langsung
	N = 21 Mean = 85.57 S = 6.05	N = 22 Mean = 77.64 S = 9.01
t_{hitung}	3.46	
t_{table}	1.683	
Kesimpulan	Ada perbedaan	

Terlihat pada tabel dengan taraf signifikan α = 0.05. Jika dibandingkan ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga terlihat nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} yaitu 3.46> 1.683, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *practice rehearsal pairs* berpengaruh signifikan dari pada hasil belajar siswa dengan pembelajaran langsung pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMKN 3 Pariaman.

d. Persentase Pengaruh

Untuk mengetahui besarnya persentase hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dapat dilakukan dengan rumus :

$$\%\ pengaruh = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\bar{X}_2} x\ 100\%$$

Dimana :
$\bar{X}_1$ = rata-rata nilai kelas eksperimen
$\bar{X}_2$ = rata-rata nilai kelas control.

Maka %Pengaruh $= \frac{85.57 - 77.64}{77.64} x\ 100\ \%$

%Pengaruh $= \frac{7.93}{77.64} x\ 100\ \%$

% Pengaruh = 10.21%

Dari hasil perhitungan didapatkan nilai %Pengaruh = 10.21% artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *practice rehearsal pairs* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran secara langsung pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMKN 3 Pariaman.

C. Pembahasan

Setelah diberikan pembelajaran kepada masing-masing kelompok sampel dengan perlakuan yang berbeda, diperoleh rata-rata *post-test* hasil belajar kelas eksperimen 85.57 dan rata-rata *post-test* kelas kontrol 77.64.

Analisis yang dilakukan pada penelitian ini terdapat 2 analisis deskriptif dan analisa induktif. Pada analisis deskriptif untuk kelas eksperimen memiliki rata-rata = 85.57, simpangan baku = 6.05 dan varian = 36.56. Untuk kelas control memiliki rata-rata = 77.64, simpangan baku = 9.01 dan varian 81.18 .Perbedaan hasil belajar kedua kelompok sampel adalah sebesar 7.93.

Langkah selanjutnya adalah analisis induktif. Dalam analisis induktif ini akan dilakukan pengujian hipotesis, tapi sebelumnya diperlukan uji normalitas dan homogenitas sebagai persyaratan untuk melakukan uji hipotesis. Pada kelas eksperimen skor tertinggi = 97, skor terendah = 76, banyak kelompok interval =6, panjang kelompok interval = 4, rata-rata = 85.57, simpangan baku = 6.05, diperoleh L_{hitung} = 0.06 dengan banyak data 21, di peroleh L_{tabel} = 0.183. Dengan demikian $L_{hitung}<L_{tabel}$, ini berarti nilai post-test siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Hasil perhitungan pada kelas control di peroleh skor tertinggi = 94, skor terendah = 61, banyak kelompok interval = 6, panjang kelompok interval = 6, rata-rata = 77.64 dan simpangan baku = 9.01, di peroleh L_{hitung}= 0.01. Dengan banyak data 22, di peroleh L_{tabel}= 0.183. Maka $L_{hitung}<L_{tabel}$,berarti nilai hasil post-test siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital pada kelas control berdistribusi normal.

Pengujian selanjutnya melakukan uji hipotesis, diperoleh t_{hitung} = 3.46 dan t_{tabel} = 1.683. Kemudian t_{hitung} dibanding dengan t_{tabel} dengan

kriterian pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka Ha diterima. Dan didapat hasil perhitungannya 3.46> 1.683 sehingga Ha diterima. Artinya Penerapan model pembelajaran *Active Learning* Tipe *Practice Rehearsal Pairs* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Tahun Ajaran 2017/2018 RPL SMK Negeri 3 Pariaman. Dari hasil perhitungan didapatkan juga bahwa model pembelajaran *practice rehearsal pairs* memiliki pengaruh sebesar 10.21% terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital.

Jadi dari hipotesis yang di dapatkan maka penerapan model *practice rehearsal pairs* ini memang cocok diterapkan pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital karna materi yang terdapat pada mata pelajaran ini bersifat praktek, *practice rehearsal pairs* merupakan salah satu strategi sederhana yang dapat dipakai untuk mempraktekan suatu keterampilan atau prosedur dengan teman belajar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran *practice rehearsal pairs* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMKN 3 Pariaman memberikan hasil belajar lebih baik di bandingkan dengan hasil belajar pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata belajar siswa kelas eksperimen 85.57 dan kelas kontrol 77.64.
2. Terdapat pengaruh sebesar10.21 % pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital setelah diterapkan model pembelajaran *practice rehearsal pairs*.
3. Perhitungan uji t-test menunjukkan bahwa t_{hitung} = 3.46 memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan t_{tabel} yaitu 1.683 pada taraf nyata 0.05. Maka hipotesis nol (H0) di tolak sedangkan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Hal ini membuktikan Penggunaan model *Practice Rehearsal Pairs* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital pada kelas X RPL

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah di kemukan, maka peneliti memberikan beberapa saran antara lain :

1. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model *practice rehearsal pairs*
2. Bagi siswa, agar siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya
3. Hasil penelitian ini semoga dapat di jadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Suharsimi / Arikunto. 2010 .*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: RinekaCipta.

___ 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara

Creswell, John W. 2014. *Research Design.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Depdiknas.2003.*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta: BP Cipta Jaya

Hamzah, dan Nurdinmohamad. 2012. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovativ, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menerik*. Jakarta: PT BumiAksara.

Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif.* Yogyakarta: Insan Mandiri.

Rahyubi, Heri. 2012. *Teori – Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusamedia

Riduwan. 2011. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

___ 2012. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta

Rusman. 2012. *Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: RajawaliPers

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: RinekaCipta.

Somantri / Ating danSambas Ali Muhidin. 2006.*Aplikasi Statistika Dalam Penelitian.* Bandung: CV Pustaka Setia.

Sudjana. 2005. *Metode Statistika.* Bandung: Tarsito.

Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.

Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

___2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitan Kuantitatif, Kualitatif* dan R&D. Bandung: Alfabeta.

___2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatifdan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Ujang, Sukandi. 2003. *Belajar Aktif dan Terpadu: Apa, Mengapa dan Bagaimana.* Surabaya: Duta GrahaPustaka.

Zaini, Hisyam., Munthe, Bermawy., Aryani, SekarAyu. 2005. *Strategi Pembelajaran Aktif*. (edisirevisi). Yogyakarta: CTSD.

LAMPIRAN 1

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N
Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013
ANALISIS

Analisis Keterkaitan KI dan KD

Nama Satuan Sekolah	:	**SMKN 3 Pariaman**
Kelompok Mata Pelajaran	:	**Rekayasa Perangkat Lunak**
Nama Mata Pelajaran	:	**Simulasi dan Komunikasi Digital**
Kelas/Semester	:	**X/1 dan 2**
Tahun Pelajaran	:	**2017/2018**

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)	ANALISIS DAN REKOMENDASI KI
1	2	3
1. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Kemaritiman* pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan	1.Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Kemaritiman.* Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan	Antara KI-3 dan KI-4 sudah ada keterkaitan antara satu dengan yang lain.

LAMPIRAN 1

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N

Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013

ANALISIS

Analisis Keterkaitan KI dan KD

ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.	pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	

Keterangan pengisian kolom sbb:

1. Kompetensi Inti Pengetahuan (KI-3) berdasarkan KI-KD mata pelajaran/silabus
2. Kompetensi Inti Keterampilan (KI-4) berdasarkan KI-KD mata pelajaran/silabus
3. Analisis: KI-3 dan KI-4 mata pelajaran untuk tingkat program pendidikan 3 tahun / 4 tahun (pilih salah satu) dan (sesuai ranah /tidak sesuai ranah)
   Rekomendasi: sesuai / tidak sesuai tingkat program pendidikan (pilih salah satu), jika tidak sesuai cantumkan KI yang sesuai tingkat program pendidikan.

KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD dari KI-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD dari KI-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel	Muatan
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	• Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran • Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran	

LAMPIRAN 1

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N

Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013

ANALISIS

Analisis Keterkaitan KI dan KD

1	2	3	4	5	6	7	8
3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer	4.1 Menggunakan fungsi-fungsi perintah *(Command)*	Tingkat dimensi kognitif adalah menerapkan (C-3), logika dan algoritma Komputer adalah Bentuk Dimensi pengetahuan Prosedural	Tingkat dimensi Kognitif (Menerapkan) Sesuai dengan logika dan algoritma komputer (Prosedural)	Bentuk Taksonomi adalah Keterampilan Kongkret dan Tingkat Taksonomi adalah Menggunakan (P-2)(Manipulasi)	Taksonomi KD dari KI-3 (Menerapkan) Setara dengan KD dari KI-4 (Menggunakan)	• KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran Simkomdig sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu menerapkan, Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu Prosedural. • Bentuk taksonomi dan tingkat taksonomi pada KD-4 sudah memenuhi tuntutan KD-4 pada ranah Konkret (P-2) (Manipulasi).	• Rasa ingin tahu • Mandiri • Bertanggung-jawab • Kreatif • Kolaboratif • Literasi Pembiasaan
3.2 Menerapkan metode peta-minda	4.2 Membuat peta-minda	Tingkat dimensi kognitif adalah menerapkan (C-3), metode peta-minda adalah Bentuk pengetahuan Prosedural	Tingkat dimensi Kognitif (Menerapkan) Sudah sesuai dengan metode peta-minda (Prosedural)	Bentuk Taksonomi adalah Keterampilan Kongkret dan Tingkat Taksonomi adalah Membuat	Taksonomi KD dari KI-3 (Menerapkan) Setara dengan KD dari KI-4 (Membuat)	• KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran Simkomdig sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu menerapkan, Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah	• Rasa ingin tahu • Mandiri • Bertanggung-jawab • Kreatif • Kolaboratif

LAMPIRAN 1

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N

Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013

ANALISIS

Analisis Keterkaitan KI dan KD

KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD dari KI-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD dari KI-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel	Muatan
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	• Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran • Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran	
1	2	3	4	5	6	7	8
				(P-5) (Naturalisasi)		terpenuhi yaitu Prosedural. • Bentuk taksonomi dan tingkat taksonomi pada KD-4 sudah memenuhi tuntutan KD-4 pada ranah Konkret (P-5) (Naturalisasi).	• Literasi Pembiasaan
3.3 Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif,	4.3 Menyusun kembali format dokumen pengolah kata	Tingkat dimensi kognitif adalah Mengevaluasi (C-5), paragraf deskriptif, argumentatif,	Tingkat dimensi Kognitif (Mengevaluasi) sudah sesuai dengan paragraf deskriptif,	Bentuk Taksonomi adalah Keterampilan Kongkret dan Tingkat	Taksonomi KD dari KI-3 (Mengevaluasi) Setara dengan KD dari KI-4 (Menyusun)	• KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran Simkomdig sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu Mengevaluasi.	• Rasa ingin tahu • Mandiri • Bertanggung-jawab • Kreatif • Kolaboratif

LAMPIRAN 1

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N

Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013

ANALISIS

Analisis Keterkaitan KI dan KD

KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD dari KI-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD dari KI-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel	Muatan
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	• Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran • Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran	
1	2	3	4	5	6	7	8
dan persuasif		naratif, dan persuasif adalah Bentuk dimensi pengetahuan : Metakognitif	argumentatif, naratif, dan persuasif (Metakognitif)	Taksonomi adalah Menyusun (P-4) (Artikulasi)		Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu metakognitif. • Bentuk taksonomi dan tingkat taksonomi pada KD-4 sudah memenuhi tuntutan KD-4 pada ranah Konkret (P-4) (Artikulasi).	• Literasi Pembiasaan
3.4 Menerapkan logika dan operasi perhitungan data	4.4 Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka	Tingkat dimensi kognitif adalah menerapkan (C-3), logika dan operasi perhitungan data	Tingkat dimensi Kognitif (Menerapkan) Sesuai dengan logika dan operasi perhitungan data	Bentuk Taksonomi adalah Keterampilan Kongkret dan Tingkat	Taksonomi KD dari KI-3 (Menerapkan) Setara dengan KD dari KI-4 (Mengoperasikan)	• KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran Simkomdig sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu menerapkan,	• Rasa ingin tahu • Mandiri • Bertanggung-jawab • Kreatif • Kolaboratif

LAMPIRAN 1

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N

Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013

ANALISIS

Analisis Keterkaitan KI dan KD

KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD dari KI-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD dari KI-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel	Muatan
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	• Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran • Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran	
1	2	3	4	5	6	7	8
		adalah Bentuk Dimensi pengetahuan Prosedural	(Prosedural)	Taksonomi adalah Mengoperasi (P-2) (Manipulasi)		Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu Prosedural. Bentuk taksonomi dan tingkat taksonomi pada KD-4 sudah memenuhi tuntutan KD-4 pada ranah Konkret (P-2) (Manipulasi).	• Literasi Pembiasaan
3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide	4.5 Membuat slide untuk presentasi	Tingkat dimensi kognitif adalah Menganalisis(C-4), fitur yang tepat	Tingkat dimensi Kognitif (Menganalisis) sudah sesuai dengan fitur yang	Bentuk Taksonomi adalah Keterampilan Kongkret dan	Taksonomi KD dari KI-3 (Menganalisis) Setara dengan KD dari KI-4	• KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran Simkomdig sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3	• Rasa ingin tahu • Mandiri • Bertanggung-jawab • Kreatif

LAMPIRAN 1

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N

Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013

ANALISIS

Analisis Keterkaitan KI dan KD

KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD dari KI-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD dari KI-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel	Muatan
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	• Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran • Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran	
1	2	3	4	5	6	7	8
		untuk pembuatan slide adalah Bentuk dimensi pengetahuan : Metakognitif	tepat untuk pembuatan slide (Metakognitif)	Tingkat Taksonomi adalah Membuat (P-5) (Naturalisasi)	(Membuat)	yaitu menganalisis. Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu metakognitif. • Bentuk taksonomi dan tingkat taksonomi pada KD-4 sudah memenuhi tuntutan KD-4 pada ranah Konkret (P-5) (Naturalisasi).	• Kolaboratif • Literasi Pembiasaan
3.6 Menerapkan teknik presentasi yang efektif	4.6 Melakukan presentasi yang efektif	Tingkat dimensi kognitif adalah menerapkan (C-3), teknik	Tingkat dimensi Kognitif (Menerapkan) Sesuai dengan	Bentuk Taksonomi adalah Keterampilan	Taksonomi KD dari KI-3 (Menerapkan) Setara dengan KD	• KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran Simkomdig sudah memenuhi Dimensi	• Rasa ingin tahu • Mandiri • Bertanggung-jawab • Kreatif

LAMPIRAN 1

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N

Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013

ANALISIS

Analisis Keterkaitan KI dan KD

KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD dari KI-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD dari KI-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel	Muatan
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	• Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran • Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran	
1	2	3	4	5	6	7	8
		presentasi yang efektif adalah Bentuk Dimensi pengetahuan Prosedural	teknik presentasi yang efektif (Prosedural)	Kongkret dan Tingkat Taksonomi adalah Melakukan (P-2) (Manipulasi)	dari KI-4 (Melakukan)	Kognitif tuntutan KI-3 yaitu menerapkan, Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu Prosedural. • Bentuk taksonomi dan tingkat taksonomi pada KD-4 sudah memenuhi tuntutan KD-4 pada ranah Konkret (P-2) (Manipulasi).	• Kolaboratif • Literasi Pembiasaan
3.7 Menganalisis pembuatan *e-*	4.7 Membuat *e-book* dengan	Tingkat dimensi kognitif adalah Menganalisis (C-	Tingkat dimensi Kognitif (Menganalisis)	Bentuk Taksonomi adalah	Taksonomi KD dari KI-3 (Menganalisis)	• KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran Simkomdig	• Rasa ingin tahu • Mandiri • Bertanggung-jawab

LAMPIRAN 1

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N

Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013

ANALISIS

Analisis Keterkaitan KI dan KD

KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD dari KI-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD dari KI-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel	Muatan
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	• Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran • Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran	
1	2	3	4	5	6	7	8
book	perangkat lunak *e-book editor*	4), pembuatan *e-book* adalah Bentuk dimensi pengetahuan : Metakognitif	sudah sesuai dengan pembuatan *e-book* (Metakognitif)	Keterampilan Kongkret dan Tingkat Taksonomi adalah Membuat (P-5) (Naturalisasi)	Setara dengan KD dari KI-4 (Membuat)	sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu menganalisis. Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu metakognitif. • Bentuk taksonomi dan tingkat taksonomi pada KD-4 sudah memenuhi tuntutan KD-4 pada ranah Konkret (P-5) (Naturalisasi).	• Kreatif • Kolaboratif • Literasi Pembiasaan
3.8 Memahami	4.8	Tingkat dimensi kognitif adalah	Tingkat dimensi Kognitif	Bentuk Taksonomi	Taksonomi KD dari KI-3	• KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata	• Rasa ingin tahu • Mandiri

LAMPIRAN 1

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N

Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013

ANALISIS

Analisis Keterkaitan KI dan KD

KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD dari KI-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD dari KI-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel	Muatan
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	• Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran • Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran	
1	2	3	4	5	6	7	8
konsep Kewargaan Digital	Merumuskan etika Kewargaan Digital	memahami (C-2), konsep Kewargaan Digital adalah Bentuk Dimensi pengetahuan Konseptual	(Memahami) Sesuai dengan konsep Kewargaan Digital (Konseptual)	adalah Keterampilan Kongkret dan Tingkat Taksonomi adalah Merumuskan (P-5) (Naturalisasi)	(Memahami) Setara dengan KD dari KI-4 (Merumuskan)	pelajaran Simkomdig sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu memahami. Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu konseptual. • Bentuk taksonomi dan tingkat taksonomi pada KD-4 sudah memenuhi tuntutan KD-4 pada ranah Konkret (P-5) (Naturalisasi).	• Bertanggung-jawab • Kreatif • Kolaboratif • Literasi Pembiasaan
3.9 Menerapkan	4.9 Melakukan	Tingkat dimensi	Tingkat dimensi	Bentuk	Taksonomi KD	• KD-3 dari KD-KD	• Rasa ingin tahu

LAMPIRAN 1

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N

Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013

ANALISIS

Analisis Keterkaitan KI dan KD

KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD dari KI-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD dari KI-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel	Muatan
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	• Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran • Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran	
1	2	3	4	5	6	7	8
teknik penelusuran Search Engine	penelusuran informasi	kognitif adalah menerapkan (C-3), teknik penelusuran Search Engine adalah Bentuk Dimensi pengetahuan Prosedural	Kognitif (Menerapkan) Sesuai dengan teknik penelusuran Search Engine (Prosedural)	Taksonomi adalah Keterampilan Kongkret dan Tingkat Taksonomi adalah Melakukan (P-2) (Manipulasi)	dari KI-3 (Menerapkan) Setara dengan KD dari KI-4 (Melakukan)	pengetahuan mata pelajaran Simkomdig sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu menerapkan. Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu Prosedural. • Bentuk taksonomi dan tingkat taksonomi pada KD-4 sudah memenuhi tuntutan KD-4 pada ranah Konkret (P-2) (Manipulasi).	• Mandiri • Bertanggung-jawab • Kreatif • Kolaboratif • Literasi Pembiasaan

LAMPIRAN 1

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N

Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013

ANALISIS

Analisis Keterkaitan KI dan KD

KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD dari KI-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD dari KI-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel	Muatan
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	• Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran • Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran	
1	2	3	4	5	6	7	8
3.10 Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan	4.10 Melakukan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan	Tingkat dimensi kognitif adalah Menganalisis (C-4), komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan adalah Bentuk dimensi pengetahuan : Metakognitif	Tingkat dimensi Kognitif (Menganalisis) sudah sesuai dengan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan (Metakognitif)	Bentuk Taksonomi adalah Keterampilan Kongkret dan Tingkat Taksonomi adalah Melakukan (P-2) (Manipulasi)	Taksonomi KD dari KI-3 (Menganalisis) Setara dengan KD dari KI-4 (Melakukan)	• KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran Simkomdig sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu menganalisis. Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu metakognitif. • Bentuk taksonomi dan tingkat taksonomi pada KD-4 sudah memenuhi tuntutan KD-4 pada ranah Konkret (P-2)	• Rasa ingin tahu • Mandiri • Bertanggung-jawab • Kreatif • Kolaboratif • Literasi Pembiasaan

KURIKULUM 2013

LAMPIRAN 1

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N

Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013

ANALISIS

Analisis Keterkaitan KI dan KD

KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD dari KI-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD dari KI-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel	Muatan
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	• Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran • Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran	
1	2	3	4	5	6	7	8
						(Manipulasi).	
3.11 Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring	4.11 Menggunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas maya)	Tingkat dimensi kognitif adalah Menganalisis (C-4), fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring adalah Bentuk dimensi pengetahuan : Metakognitif	Tingkat dimensi Kognitif (Menganalisis) sudah sesuai dengan fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring (Metakognitif)	Bentuk Taksonomi adalah Keterampilan Kongkret dan Tingkat Taksonomi adalah Menggunakan (P-2) (Manipulasi)	Taksonomi KD dari KI-3 (Menganalisis) Setara dengan KD dari KI-4 (Menggunakan)	• KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran Simkomdig sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu menganalisis. Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu metakognitif. • Bentuk taksonomi dan tingkat taksonomi pada KD-4 sudah memenuhi tuntutan KD-4 pada ranah	• Rasa ingin tahu • Mandiri • Bertanggung-jawab • Kreatif • Kolaboratif • Literasi Pembiasaan

KURIKULUM 2013

LAMPIRAN 1

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N

Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013

ANALISIS

Analisis Keterkaitan KI dan KD

KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD dari KI-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD dari KI-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel	Muatan
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	• Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran • Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran	
1	2	3	4	5	6	7	8
						Konkret (P-2) (Manipulasi).	
3.12 Merancang dokumen tahap pra-produksi	4.12 Membuat dokumen tahap praproduksi	Tingkat dimensi kognitif adalah Merancang (C-6), dokumen tahap pra-produksi adalah Bentuk dimensi pengetahuan : Metakognitif	Tingkat dimensi Kognitif (Merancang) sudah sesuai dengan dokumen tahap pra-produksi (Metakognitif)	Bentuk Taksonomi adalah Keterampilan Kongkret dan Tingkat Taksonomi adalah Membuat (P-5) (Naturalisasi)	Taksonomi KD dari KI-3 (Merancang) Setara dengan KD dari KI-4 (Membuat)	• KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran Simkomdig sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu Merancang. Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu metakognitif. • Bentuk taksonomi dan tingkat taksonomi pada KD-4 sudah memenuhi	• Rasa ingin tahu • Mandiri • Bertanggung-jawab • Kreatif • Kolaboratif • Literasi Pembiasaan

LAMPIRAN 1

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N

Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013

ANALISIS

Analisis Keterkaitan KI dan KD

KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD dari KI-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD dari KI-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel	Muatan
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	• Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran • Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran	
1	2	3	4	5	6	7	8
						tuntutan KD-4 pada ranah Konkret (P-5) (Naturalisasi).	
3.13 Menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital	4.13 Memroduksi video dan/atau animasi dan/atau musik digital	Tingkat dimensi kognitif adalah Menganalisis (C-4), produksi video, animasi dan/atau musik digital adalah Bentuk dimensi pengetahuan : Metakognitif	Tingkat dimensi Kognitif (Menganalisis) sudah sesuai dengan produksi video, animasi dan/atau musik digital (Metakognitif)	Bentuk Taksonomi adalah Keterampilan Kongkret dan Tingkat Taksonomi adalah Memroduksi (P-5) (Naturalisasi)	Taksonomi KD dari KI-3 (Menganalisis) Setara dengan KD dari KI-4 (Memroduksi)	• KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran Simkomdig sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu menganalisis. Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu metakognitif. • Bentuk taksonomi dan tingkat taksonomi pada	• Rasa ingin tahu • Mandiri • Bertanggung-jawab • Kreatif • Kolaboratif • Literasi Pembiasaan

LAMPIRAN 1

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N

Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013

ANALISIS

Analisis Keterkaitan KI dan KD

KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD dari KI-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD dari KI-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel	Muatan
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	• Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran • Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran	
1	2	3	4	5	6	7	8
						KD-4 sudah memenuhi tuntutan KD-4 pada ranah Konkret (P-5) (Naturalisasi).	
3.14 Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan/atau musik digital	4.14 Membuat laporan hasil pascaproduksi	Tingkat dimensi kognitif adalah Mengevaluasi (C-5), pasca-produksi video, animasi dan/atau musik digital adalah Bentuk dimensi pengetahuan : Metakognitif	Tingkat dimensi Kognitif (Mengevaluasi) sudah sesuai dengan pasca-produksi video, animasi dan/atau musik digital (Metakognitif)	Bentuk Taksonomi adalah Keterampilan Kongkret dan Tingkat Taksonomi adalah Membuat (P-5) (Naturalisasi)	Taksonomi KD dari KI-3 (Mengevaluasi) Setara dengan KD dari KI-4 (Membuat)	• KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran Simkomdig sudah memenuhi Dimensi Kognitif tuntutan KI-3 yaitu Mengevaluasi. Sedangkan Bentuk Pengetahuan juga sudah terpenuhi yaitu metakognitif. • Bentuk taksonomi dan	• Rasa ingin tahu • Mandiri • Bertanggung-jawab • Kreatif • Kolaboratif • Literasi Pembiasaan

LAMPIRAN 1

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N

Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013

ANALISIS

Analisis Keterkaitan KI dan KD

KOMPETENSI DASAR PENGETAHUAN (KD dari KI-3)	KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN (KD dari KI-4)	Analisis KD-3	Rekomendasi KD-3	Analisis KD-4	Rekomendasi KD-4	Rekomendasi KD-KD pada Mapel	Muatan
		Tingkat Dimensi Kognitif dan Bentuk Dimensi Pengetahuan	Kesesuaian Dimensi Kognitif dengan Bentuk Pengetahuan	Bentuk Taksonomi dan Tingkat Taksonomi	Kesetaraan Taksonomi KD-dari KI-3 dg KD dari KI-4	• Ketercapaian Dimensi Kognitif dan Bentuk Pengetahuan semua KD-3 dalam Mata Pelajaran • Ketercapaian Taksonomi semua KD-4 dalam Mata Pelajaran	
1	2	3	4	5	6	7	8
						tingkat taksonomi pada KD-4 sudah memenuhi tuntutan KD-4 pada ranah Konkret (P-5) (Naturalisasi).	

Keterangan pengisian kolom sbb:

1. Kompetensi Dasar Pengetahuan (KD-3) sesuai mata pelajaran
2. Kompetensi Dasar Keterampilan (KD-4) sesuai mata pelajaran
3. Tentukan tingkat Dimensi Kognitif: memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), atau mengevaluasi (C5), dan Bentuk Dimensi Pengetahuan:faktual, Konseptual, prosedural atau metakognitif
4. Tuliskan rekomendasi tingkat taksonomi (kata kerja operasional) dan pengetahuan (materi) yang sesuai tingkatannya untuk KD yang bersangkutan
5. Tentukan bentuk taksonomi: abstrak atau konkret dan tingkat taksonomi: (mengolah, menalar, menyaji) atau (imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, naturalisasi)

LAMPIRAN 1

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N

Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013

ANALISIS

Analisis Keterkaitan KI dan KD

6. Tuliskan rekomendasi KD dari KI-3 (KKO dg levelnya) yang setara untuk menunjang KD dari KI-4 pasangannya.
7. Tuliskan rekomendasi diantara KD-3 dari KD-KD pengetahuan mata pelajaran yang harus mencapai tingkat taksonomi (KKO)tertinggi sesuai KI-3, dan Tuliskan rekomendasi diantara KD-4 dari KD-KD keterampilan mata pelajaran yang harus mencapai tingkat taksonomi (KKO)tertinggi sesuai KI-4 .

KURIKULUM 2013

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N
Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013
SILABUS

SILABUS

Nama Satuan Sekolah	:	**SMKN 3 Pariaman**
Bidang Keahlian	:	**Semua Bidang Keahlian**
Program Keahlian	:	**Semua Program Keahlian**
Kompetensi Keahlian	:	**Semua Kompetensi Keahlian**
Nama Mata Pelajaran	:	**Simulasi dan Komunikasi Digital**
Kelas/Semester	:	**X/1 dan 2**
Tahun Pelajaran	:	**2017/2018**

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital*, *dan Dasar Bidang Kemaritiman* pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N
Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013
SILABUS

SILABUS

KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Kemaritiman.* Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif,Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer	3.1.1 Menjelaskan konsep logika. 3.1.2 Menyusun flowchart contoh algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari.	• Konsep logika dan algoritma. • Notasi flowchart • Membuat permainan sederhana menggunakan perangkat lunak animasi 3D	6	**1. Kegiatan Pendahuluan** • ***Mengamati*** untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang konsep logika dan algoritma menggunakan Flowchart. **2. Kegiatan Inti**	Pengetahuan: ● Tes tertulis Keterampilan: ● Unjuk kerja ● Portofolio	• Buku Paket Simulsi dan Komunikasi Digital. • Modul Siswa.

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N
Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013
SILABUS

SILABUS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
4.1 Menggunakan fungsi-fungsi Perintah (Command)	4.1.1 Menggunakan Perintah berdasarkan fungsi. 4.1.2 Membuat permainan menggunakan perangkat lunak animasi 3D (Alice atau sejenis).			• Mengumpulkan data tentang fungsi dan fitur perangkat lunak animasi 3D.***(mandiri)*** • Mengolah data tentang skenario algoritma permainan sesuai idenya dalam bentuk Flowchart. • ***Mengomunikasikan*** tentang algoritma permainan dan cara penggunaan aplikasi animasi 3D yang dibuatnya 3. **Kegiatan Akhir** ● Membuat kesimpulan		
3.2 Menerapkan metode peta Minda.	3.2.1 Menjelaskan metode peta minda.	• Metode peta-minta untuk penguraian	3	**1. Kegiatan Pendahuluan** • ***Mengamati*** Video Merumuskan masalah	Pengetahuan: ● Wawancara	• Buku Paket Simulsi dan Komunikasi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
4.2 Membuat peta-minda	3.2.2 Menguraikan ide menjadi konsep. 3.2.3 Menentukan alternatif solusi pemecahan masalah. 4.2.1 Mengoperasikan perangkat lunak peta-minda. 4.2.2 Membuat peta-minda dari hasil pengembangan ide berdasarkan alternatif solusi.	masalah. • Perangkat lunak Peta-Minda.		dengan cara mengobservasi pikiran menggunakan metode peta-minda. **2. Kegiatan Inti** • Mengumpulkan data berupa kata-kunci yang terkait ide. ***(mandiri, Kreatif***) • Mengolah data dari kata-kata kunci yang didapat untuk dikategorikan berdasarkan kesamaan sifat, ciri, cara kerja, atau jenis. • ***Memresentasikan*** hasil peta-minda yang dibuat ***(Kolaboratif)***	Keterampilan: ● Unjuk kerja	Digital. • Modul Siswa.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
				3. **Kegiatan Akhir** ● Membuat Kesimpulan		
3.3 Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif. 4.3 Menyusun kembali format dokumen	3.3.1 Menganalisis ciri-ciri paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif. 3.3.2 Membandingkan paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif. 4.3.1 Memanipulasi dokumen menggunakan perangkat lunak	• Jenis dan ciri paragraf. • Memformat dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata	6	**1. Kegiatan Pendahuluan** • ***Mengamati*** untuk mengidentifikasi tentang ciri-ciri paragraf berdasarkan karakterisktik melalui contoh tulisan. **2. Kegiatan inti** • Melihat tayangan video ten desktiptif narasi • Mengumpulkan data tentang fungsi fitur pada perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat tulisan yang belum diformat.**(Kreatif)** • Mengolah data tentang fungsi fitur perangkat	● Tes tertulis Keterampilan: ● Unjuk kerja ● Portofolio	• Buku Paket Simulsi dan Komunikasi Digital. • Modul Siswa.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
pengolah kata	pengolah kata. 4.3.2 Membuat tulisan deskriptif. 4.3.3 Mengembangkan proposal menggunakan perangkat lunak pengolah kata.			lunak pengolah kata dengan cara memformat dokumen yang belum diformat. **(critical thinking)** • ***Mengomunikasikan*** tuisan deskriptif dalam bentuk proposal 3. **Kegiatan Akhir** ● Membuat Kesimpulan		
3.4 Menerapkan logika, dan operasi perhitungan data.	3.4.1 Menjelaskan urutan kerja operator matematika. 3.4.2 Mengurutkan operator matematika sesuai hasil	• Operasi perhitungan matematika. • Perangkat lunak pengolah angka. • Fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka.	9	1. **Kegiatan Pendahuluan** • ***Mengamati*** tayangan video tentang logika perhitungan • Mengumpulkan data tentang operator matematika. • Mengolah data menggunakan perangkat	Pengetahuan: ● Tes tertulis Keterampilan: ● Unjuk kerja ● Portofolio	• Buku Paket Simulsi dan Komunikasi Digital. • Modul Siswa.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
4.4	yang diharapkan. 3.4.3 Menentukan penggunaan fungsi logika IF, AND, OR, ELSE pada perhitungan berkondisi. 3.4.4 Memanipulasi sel. 3.4.5 Menyalin nilai berdasarkan referensi nilai sel dan referensi alamat sel.	• Referensi berdasarkan sel. • Referensi berdasarkan nilai. • Grafik dan Diagram		lunak pengolah angka. ***(Kreatif)*** • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang fungsi logika di formula pada perangkat lunak pengolah angka. • Mengomunikasikan data hasil pengolahan dan disajikan dalam bentuk grafik atau diagram.		

DINAS PENDIDIKAN
PEMERINTAH PROVINSI SUMBAR
UPT. SMK N 3 PARIAMAN

S M K N E G E R I 3 P A R I A M A N
Jl. Siti Manggopoh, Kel. Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman Kode Pos : 25522
Telepon : (0751) 690971 Email : smk3_prm@yahoo.com

KUR 2013
SILABUS

SILABUS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka	4.4.1 Menggunakan formula pada pemrosesan data. 4.4.2 Menampilkan data dalam bentuk grafis.					
3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide.	3.5.1 Menjelaskan jenis, fungsi, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi. 3.5.2 Menentukan fitur umum yang sering digunakan pada perangkat lunak presentasi. 3.5.3 Menganalisis	• Jenis dan fungsi fitur perangkat lunak presentasi. • Teknik merancang Slide	9	• Mengamati untuk mengidentifikasi fungsi, jenis, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi. • Mengomunikasikan cara penggunaan .perangkat lunak presentasi dalam bentuk diskusi peer teaching dan kelompok. • Mengumpulkan data teknik membuat slide, penyisipan objek,	Pengetahuan: ● Wawancara ● Observasi diskusi Keterampilan: ● Unjuk kerja ● Observasi ● Portofolio	• Buku Paket Simulsi dan Komunikasi Digital. • Modul Siswa.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
4.5 Membuat slide untuk presentasi	slide yang sesuai dengan pesan yang akan disampaikan. 4.5.1 Menggunakan fitur perangkat lunak presentasi. 4.5.2 Membuat slide presentasi yang dilengkapi dengan transisi dan animasi.			penambahan transisi, dan fitur animasi pada slide. • Mengolah data dalam bentuk tugas untuk dibuat menjadi slide sesuai perintah		
3.6 Menerapkan teknik presentasi yang efektif.	3.6.1 Menentukan desain yang efektif. 3.6.2 Membandingkan kesesuaian desain slide dengan informasi yang disampaikan.	• Faktor yang mempengaruhi pemirsa dalam presentasi. • Teknik mendesain slide. • Teknik penyampaian.	6	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang presentasi yang mampu menarik perhatian audien berdasarkan kaidah teknik presentasi simdig. • Mengumpulkan data	Pengetahuan: ● Wawancara Keterampilan: ● Unjuk kerja ● Portofolio	• Buku Paket Simulsi dan Komunikasi Digital. • Modul Siswa.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
4.6 Melakukan presentasi yang efektif	3.6.2 Menilai teknik penyempaian presentasi orang lain. 4.6.1 Membuat slide dengan pertimbangan proporsi, komposisi, dan harmoni. 4.6.2 Melaksanakan penyampaian sesuai kaidah teknik presentasi.			tentang faktor yang mempengaruhi audien dan design slide yang efektif dan efisien dengan pertimbangan proporsi, komposisi, dan harmoni. • Mengolah data ke dalam slide menggunakan teknik penyusunan slide. • Presentasi menggunakan teknik penyampaian dengan semangat dan penuh hasrat		
3.7 Menganalisis pembuatan E-book.	3.7.1 Menjelaskan contoh dan kelebihan E-book. 3.7.2 Menjelaskan berbagai format E-	• Buku elektronik (E-book). • Prosedur membuat E-book menggunakan Sigil.	6	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang kelebihan E-book dan format file. • Mengumpulkan data	Pengetahuan: ● Tes tertulis Keterampilan: ● Unjuk kerja ● Portofolio	• Buku Paket Simulsi dan Komunikasi Digital. • Modul Siswa.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
4.7 Membuat E-book dengan perangkat lunak E-book Editor	book. 3.7.3 Mengurutkan proses konversi. 3.7.4 Memilih perangkat lunak pembaca file E-book. 3.7.5 Memilih informasi pada metadata. 4.7.1 Melaksanakan konversi file menjadi HTML. 4.7.2 Melengkapi file E-book dengan file multimedia.	• Membuat sampul menggunakan Ms. PowerPoint. • Perangkat lunak pembaca file E-book.		tentang prosedur pembuatan E-book, meliputi konversi file, melengkapi metadata, dan pemilihan perangkat lunak pembaca file E-book. • Mengolah data tentang penyisipan file multimedia ke dalam file HTML. • Mengubah file HTML menjadi format Epub untuk dikomunikasikan melalui perangkat lunak pembaca E-book		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
	4.7.3 Melengkapi daftar is pada E-booki. 4.7.4 Membuat sampul. 4.7.5 Melengkapi metadata.					
3.8 Memahami konsep Kewargaan Digital.	3.8.1 Menjelaskan konsep Kewargaan Digital. 3.8.2 Menjelaskan konsep internet safety. 3.8.3 Menjelaskan jenis virus komputer dan pencegahannya. 3.8.4 Menjelaskan	• Konsep Kewargaan Digital. • Cyberbulliying dan Cyberharrasment. • Menggunakan internet dengan aman. • Simbol Creative Commons.	3	• Mengumpulkan data tentang Undang-Undang ITE, konsep Kewargaan Digital, dan jenis virus komputer yang umum. • Mengolah data kasus aktual di internet terkait pelanggaran UU ITE dan kerusakan yang diakibatkan oleh virus. • Mengamati untuk mengidentifikasi dan	Pengetahuan: ● Presentasi publik Keterampilan: ● Observasi	• Buku Paket Simulsi dan Komunikasi Digital. • Modul Siswa.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
4.8 Merumuskan etika Kewargaan Digital	simbol Creative Commons. 4.8.1 Mengimplementasikan penggunaan internet dengan aman. 4.8.2 Memilih dan memilah informasi.			merumuskan masalah tentang penggunaan perangkat komunikasi dan internet dengan aman, serta memilah dan memilih informasi. • Mengomunikasikan cara penggunaan internet dengan sehat sesuai konsep Kewargaan Digital dalam bentuk tulisan dan presentasi publik		
3.9 Menerapkan teknik penelusuran Search Engine.	3.9.1 Menjelaskan komponen mesin penelusur. 3.9.2 Menentukan sintak penelusuran sesuai kebutuhan	• Komponen dan cara kerja mesin penelusur. • Sintak pada mesin penelusur. • Penelusuran lanjutan	6	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang teknik penelusuran yang efektif dan komponen mesin penelusur.	Pengetahuan: ● Tes tertulis ● Wawancara Keterampilan: ● Unjuk kerja	• Buku Paket Simulsi dan Komunikasi Digital. • Modul Siswa.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
4.9 Melakukan penelusuran informasi	pencarian informasi. 4.9.1 Menggunakan sintaks penelusuran yang tepat sesuai kebutuhan pencarian informasi. 4.9.2 Melakukan penelusuran lanjutan.			• Mengumpulkan data tentang beragam sintak penelusuran yang efektif. • Mengolah data penelusuran menggunakan kombinasi beberapa sintak. • Mengomunikasikan teknik penelusuran yang menggunakan kombinasi sintak dan tata letak urutan kata.		
3.10 Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan.	3.10.1 Membedakan jenis komunikasi sinkron-asinkron. 3.10.2 Menggambarkan proses komunikasi data sinkron dan asinkron.	• Prosedur komunikasi daring sinkron dan asinkron. • Chat. • Email. • Blog. • Membuat,	9	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang kelebihan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan. • Mengumpulkan data proses komunikasi sinkron	Pengetahuan: ● Tes tertulis ● Wawancara Keterampilan: ● Unjuk kerja ● Observasi	• Buku Paket Simulsi dan Komunikasi Digital. • Modul Siswa.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
4.10 Melakukan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan	3.10.3 Menyimpulkan kelebihan dan kekurangan komunikasi sinkron dan asinkron. 3.10.4 Indikator Sinkron: Melakukan chatting (teks dan video). 4.10.1 Indikator Asinkron: Melakukan komunikasi menggunakan E-mail. 4.10.2 Indikator Asinkron: Melakukan publikasi konsep	mengubah, dan berbagi file Dokumen Daring. • Penyimpanan Daring		dan asinkron dan layanannya dalam jaringan. • Mengolah data cara penggunaan setiap layanan sinkron dan asinkron dalam jaringan. • Mengomunikasikan penggunaan layanan komunikasi sinkron dan asinkron sesuai kebutuhan.		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
	menggunakan Blog. 4.10.3 Indikator Asinkron: Melakukan kolaborasi Dokumen Daring (Online Documents). 4.10.4 Indikator Asinkron: Menggunakan layanan penyimpanan file Daring (Online Cloud-Storage).					
3.11 Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring.	3.11.1 Menjelaskan keunggulan pembelajaran jarak jauh. 3.11.2 Menerapkan	• Pembelajaran jarak jauh. • Pemanfaatan layanan jejaring sosial daring untuk	9	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang keunggulan belajar jarak jauh. • Mengumpulkan data jenis	Pengetahuan: ● Tes tertulis Keterampilan: ● Unjuk kerja ● Observasi	• Buku Paket Simulsi dan Komunikasi Digital. • Modul Siswa.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
4.11 Menggunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas maya)	prosedur pendaftaran sebagai siswa dalam kelas maya. 3.11.3 Memilih fitur yang tepat dalam aktivitas khusus sesuai perintah guru. 4.11.1 Melaksanakan tugas secara daring. 4.11.2 Menggunakan materi pelajaran, file, atau sumber belajar daring.	pembelajaran		layanan jejaring sosial daring yang dapat digunakan untuk pembelajaran. • Mengolah data cara penggunaan layanan jejaring sosial untuk pembelajaran. • Mengomunikasikan tentang fitur pada layanan jejaring sosial untuk pembelajaran		
3.12 Merancang dokumen tahap pra-produksi.	3.12.1 Indikator Video Dan Animasi: Memahami alur proses	• Konsep pembuatan video. • Teknik pembuatan	18	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah	Pengetahuan: ● Tes tertulis	• Buku Paket Simulasi dan Komunikasi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
4.12 Membuat dokumen tahap pra-produksi	pembuatan video. 3.12.2 Indikator Video Dan Animasi: Membandingkan sinopsis, naskah, dan storyboard. 4.12.1 Indikator Video Dan Animasi: Membuat sinopsis. 4.12.2 Indikator Video Dan Animasi: Membuat naskah. 4.12.3 Indikator Video Dan Animasi: Mendesain karakter.	sinopsis, naskah, dan storyboard. • Desain karakter.		tentang cara membuat video atau animasi. • Mengumpulkan data tentang perbedaan pada sinopsis, naskah, dan storyboard. • Mengolah data cara membuat sinopsis naskah, dan storyboard. • Membuat sinopsis, naskah, dan storyboard berdasarkan topik yang telah dipilih sesuai plot cerita, kebutuhan tampilan visual-audio. Serta merancang desain karakter sesuai sinopsis dan naskah (khusus animasi).	Keterampilan: ● Unjuk kerja	Digital. • Modul Siswa.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
	4.12.4 Indikator Video Dan Animasi: Membuat storyboard.					
3.13 Menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital.	3.13.1 Indikator Video Dan Animasi: Menjelaskan elemen sinopsis, naskah, dan storyboard. 3.13.2 Indikator Video: Menelaah naskah untuk kepentingan penentuan lokasi, pemain, peralatan, wardrobe. 3.13.3 Indikator Video: Menganalisis sinematografi. 4.13.1 Indikator Video:	• Sinematografi dasar. • Penempatan dan pergerakan kamera. • Konsep pencahayaan. • Perangkat lunak animasi 3D atau penyunting audio	15	• Mengamati sinopsis, naskah, dan storyboard untuk mengidentifikasi kebutuhan syuting. • Mengumpulkan data untuk penentuan lokasi, pemain, peralatan, pencahayaan, wardrobe, dan pengambilan gambar. • Mengolah data mencari/merancang lokasi, penyediaan pemain/karakter dan wardrobe, penyediaan peralatan, dan pengondisian pencahayaan sesuai naskah dan	Pengetahuan: ● Tes tertulis ● Wawancara Keterampilan: ● Unjuk kerja ● Observasi	• Buku Paket Simulsi dan Komunikasi Digital. • Modul Siswa.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
4.13 Memroduksi video dan/atau animasi dan/atau musik digital	Mengoperasikan kamera. 4.13.2 Indikator Video Dan Animasi: Menggunakan teknik penempatan dan pergerakan kamera. 4.13.3 Indikator Video: Memanipulasi pencahayaan. 4.13.4 Indikator Animasi: Mengoperasikan perangkat lunak animasi. 4.13.5 Indikator			storyboard. • Membuat video atau animasi sesuai sinopsis, naskah, dan storyboard. Khusus musik digital: merangkai musik digital		

KURIKULUM 2013

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
	Animasi: Melakukan modelling, texturing, rigging. 4.13.6 Indikator Animasi: Memodifikasi objek (scalling, rotating, moving). 4.13.7 Indikator Musik: Mengoperasikan perangkat lunak penulisan nada atau penyunting audio.					
3.14 Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan/atau musik	3.14.1 Menyeleksi kesesuaian hasil produksi dengan naskah.	• Perangkat lunak penyunting video/animasi/musik digital.	9	• Mengamati untuk mengidentifikasi tentang kesesuaian hasil produksi dengan naskah.	Pengetahuan: ● Tes tertulis ● Wawancara	• Buku Paket Simulsi dan Komunikasi Digital.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
digital. 4.14 Membuat laporan hasil pasca-produksi	3.14.2 Memilih fitur yang tepat pada perangkat lunak penyunting video/animasi sesuai kebutuhan. 3.14.3 Menyeleksi fitur perangkat lunak rendering akhir. 4.14.1 Memodifikasi scene/objek. 4.14.2 Menggabungkan video, objek animasi, dan/atau musik digital. 4.14.3 Melakukan	• Teknik memotong dan menggabungkan scene		• Mengumpulkan data bagian tahapan produksi yang tidak/belum sesuai dengan naskah maupun arahan sutradara. • Mengolah data untuk melakukan penyesuaian scene menggunakan perangkat lunak editor video, animasi, atau musik digital. • Menggabungkan setiap scene menjadi video utuh sesuai naskah. Khusus animasi: melakukan rendering	Keterampilan: ● Unjuk kerja ● Observasi ● Portofolio	• Modul Siswa.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
	Rendering. 4.14.4 Menggabungkan teks pada video atau animasi. 4.14.5 Membuat laporan hasil pengelolaan proyek					

KURIKULUM 2013

LAMPIRAN 3

PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 PARIAMAN
Jl. Siti Manggopoh, Manggung Pariaman Utara Kota Pariaman
Kode Pos : 25522 Telp. (0751) 690971
E-mail : smk3_prm@yahoo.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	**: SMK Negeri 3 Pariaman**
KompetensiKeahlian	**: Rekayasa Perangkat Lunak**
Mata Pelajaran	**: Simulasi dan Komunikasi Digital**
Kelas/Semester	**: X (Sepuluh) / II**
Materi pokok	**: Pembelajaran Konsep Pembuatan Video**
Pertemuan ke	**: 1 s/d 6 Kelas Eksperimen**
Alokasi Waktu	**: 3 x 45 menit (18 Jam Pelajaran)**

A. Kompetensi Inti

KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Kemaritiman* pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI 4 : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Kemaritiman.* Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif,Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait

dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

3.12. Merancang dokumen tahap pra-produksi

4.12. Membuat dokumen tahap pra-produksi

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran melalui konsep pembuatan video di harapkan

1. Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang cara membuat video atau animasi
2. Mengumpulkan data tentang perbedaan pada sinopsis, naskah, dan storyboard
3. Mengolah data cara membuat sinopsis naskah, dan storyboard
4. Membuat sinopsis, naskah, dan storyboard berdasarkan topik yang telah dipilih sesuai plot cerita, kebutuhan tampilan visual-audio. Serta merancang desain karakter sesuai sinopsis dan naskah (khusus animasi)

D. Materi Pembelajaran

1. Siswa dapat membuat konsep video
2. Siswa dapat mengetahui teknik pembuatan sinopsis, naskah, dan storyboard
3. Siswa dapat mendesain karakter

E. MetodePembelajaran

Model : Active learning (*practice rehearsal pairs)*

F. SumberPembelajaran

1. Buku Paket Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X Semester II

G. KegiatanPembelajaran

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	• Peserta didik merespon salam • Salah seorang peserta didik memimpin do'a dan mengordinasikan diri siap belajar • Guru memeriksa kehadiran siswa • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran • Guru mejelaskan kembali tentang konsep pembuatan video • Guru menyampaikan pokok-pokok cakupan materi pembelajaran	15 menit
Inti	• Guru menjelaskan tentang tahap konsep pembuatan video • Guru membentuk pasangan-pasangan dalam setiap pasangan buat dua peran, yaitu Penjelas dan Pengecek • Setelah guru membentuk pasangan-pasangan, guru meminta salah satu kelompok menjelaskan atau mendemontrasikan konsep pembuatan video pengecek/pengamat bertugas mengamati penjelasan dari temannya • Guru meminta siswa untuk melakukan keterampilan atau prosedur tersebut dilakukan sampai selesai dan dapat dikuasai oleh peserta didik.	100 menit

Penutup	• Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari • Guru memberikan tugas terkait dengan materi • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran • Mengucapkan salam	20 Menit

Pertemuan 2

Kegiatan	**Deskripsi**	**Alokasi Waktu**
Pendahuluan	• Peserta didik dan guru berdo'a bersama-sama. • Guru mengecek kesiapan dan mengecek kehadiran siswa. • Menjelaskan KD dan Indikator yang harus di capai oleh siswa.	15 menit
Inti	• Guru menjelaskan tentang tahap pembuatan sinopsis • Guru membentuk pasangan-pasangan dalam setiap pasangan buat dua peran, yaitu Penjelas dan Pengecek • Setelah guru membentuk pasangan-pasangan, guru meminta salah satu kelompok menjelaskan atau mendemontrasikan tentang tahap tahap pembuatan sinopsis • Guru mengeksplorasi pengetahuan siswa untuk mengemukakan apa yang mereka ketahui tentang tahap pembuatan sinopsis	100 menit
Penutup	• Siswa menyimpulkan materi	20 menit

	pembelajaran yang telah dipelajari • Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi • Guru memberikan tugas terkait dengan materi • Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan materi yang telah dipelajari • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran • Mengucapkan salam	

Pertemuan 3

Kegiatan	**Deskripsi**	**Alokasi Waktu**
Pendahuluan	• Peserta didik merespon salam • Salah seorang peserta didik memimpin do'a dan mengordinasikan diri siap belajar • Guru memeriksa kehadiran siswa • menguasai materi pembelajaran • Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran	15 menit
Inti	• Guru menjelaskan materi tentang tahap pembuatan naskah • Guru meminta siswa untuk duduk dengan kelompok masing-masing • Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing • Siswa mulai mempraktekan materi tentang yang telah dijelaskan oleh guru	100 menit

Penutup	• Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari • Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi • Guru memberikan tugas terkait dengan materi	20 Menit

Pertemuan 4

Kegiatan	Deskripsi	AlokasiWaktu
Pendahuluan	• Peserta didik merespon salam • Salah seorang peserta didik memimpin do'a dan mengordinasikan diri siap belajar • Guru memeriksa kehadiran siswa • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang pembuatan storyboard • Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran • Peserta didik menyepakati kegiatan yang akan dilakukan	15 menit
Inti	• Guru menjelaskan materi tentang catatan dan kuis • Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing • Siswa mengerjakan materi yang telah dijelaskan	100 menit
Penutup	• Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari	20 menit

	• Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	

Pertemuan 5

Kegiatan	Deskripsi	AlokasiWaktu
Pendahuluan	• Peserta didik merespon salam • Salah seorang peserta didik memimpin do'a dan mengordinasikan diri siap belajar • Guru memeriksa kehadiran siswa • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran • Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran • Peserta didik menyepakati kegiatan yang akan dilakukan	15 menit
Inti	• Guru menjelaskan materi tentang desain karakter • Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing • Siswa mengerjakan materi yang telah dijelaskan • Guru mengeksplorasi pengetahuan siswa untuk mengemukakan apa yang mereka ketahui tentang desain karakter	100 menit
Penutup	• Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari • Siswa merefleksikan penguasaan materi	20 menit

	yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	

Pertemuan 6

Kegiatan	Deskripsi	AlokasiWaktu
Pendahuluan	• Peserta didik merespon salam • Salah seorang peserta didik memimpin do'a dan mengordinasikan diri siap belajar • Guru memeriksa kehadiran siswa • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran • Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran • Peserta didik menyepakati kegiatan yang akan dilakukan	15 menit
Inti	• Guru menjelaskan kembali materi tahap desain karakter • Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing • Siswa mengerjakan materi yang telah di jelaskan • Guru meminta salah satu kelompok menjelaskan atau mendemontrasikan tentang deasain karakter	100 menit
Penutup	• Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari	20 menit

	• Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	

I. PenilaianSikap :

1. Jenis/teknik penilaian : pengamatan
2. Bentuk Penilaian : lembar pengamatan
3. Instrumen

No	**Nama Siswa**	**Aspek Yang Dinilai**					**Prediket**
		Spritual	**Sosial**				
		Religius	Jujur	Disiplin	Kerjasama	TanggungJawab	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							

19							
20							

Rubrik Penilaian Pengamatan Sikap

Kriteria	**Skor**	**Predikat**
1. Kurang, *jika* satu indikator yang ditampilkan 2. Cukup, *jika* dua indikator yang ditampilkan 3. Baik, *jika* tiga indikator yang ditampikan 4. Sangat Baik, *jika* empat atau lima indikator yang ditampilkan	1 2 3 4	K C B SB

No	**Indikator**
Religius	
1	Mengucapkan salam atau menjawab salam
2	Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
3	Taat dalam beribadat
4	Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan
Sikap jujur	
1	Tidak menjiplak hasil tugas kelompok lain
2	Berani mengakui kesalahan yang telah dilakukan
3	Melaksanakan ulangan secara mandiri
4	Tidak menyontek dalam menjawab soal-soal ulangan
Sikap Disiplin	
1	Datang ke sekolah tepat waktu
2	Pulang sekolah tepat waktu
3	Disiplin dalam mengerjakan tugas
4	Tertib dalam melaksanakan proses pembelajaran

5	Berpakaian seragam lengkap dengan atribut sesuai tata tertib sekolah
Sikap Kerjasama	
1	Berpartisipasi aktip dalam kegiatan pembelajaran
2	Saling membantu dalam kegiatan pembelajaran
3	Saling kerjasama dalam melaksanakan tugas
4	Saling berbagi tugas dalam kegiatan presentasi
Sikap Demokratis	
1	Tidak memaksakan kehendak dalam berdiskusi atau mengerjakan tugas kelompok
2	Menghormati hak-hak orang lain
3	Menghargai perbedaan pendapat atau gagasan
4	Mengutamakan kepentingan bersama
Sikap Tanggung Jawab	
1	Bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas belajar
2	Bertanggung jawab dalam melaksanakan piket kelas
3	Bertanggung jawab dalam memelihara kebersihan
4	Bertanggung jawab dalam menggunakan media dan peralatan pembelajaran
5	Bertanggung jawab dalam memanfaatkan sumber belajar
Sikap Santun	
1	Berinteraksi dengan teman secara ramah
2	Berinteraksi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
3	Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
4	Berperilaku sopan

Keterampilan

Bentuk Penilaian : Praktik

Teknik Penilaian : Pengamatan

No	**Nama**	**Aspek Yang Dinilai**					**Rata – Rata Nilai**	**Prediket**
		Persiapan	Proses	Sikap Kerja	Hasil	Waktu		
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor	Skor Optimum	Prediket
1	Persiapan	1. Menyiapkan aplikasi dan perangkat sesuai kebutuhan	**2**		
		2. Memeriksa aplikasi dan perangkat	**2**		
2	Proses	1. Menjalankan konsep video	**2**		
3	Sikap Kerja	1. Memperhatikan keselamatan kerja	**2**		
		2. Menjaga ketenangan suasana kerja	**2**		
4	Hasil	1. Desain karakter	**5**		
5	Waktu Penyelesaian	1. Selesai sesuai waktu	**4**		
		2. Melebihi waktu	**2**		

Pariaman, Juli 2018

Guru Bidang Studi

Ezati Sudri, S.Kom

Nip: 19820210 200803 2 001

Peneliti

Rani Octaviani

Nim: 2514039

LAMPIRAN 5

PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3PARIAMAN
Jl. Siti Manggopoh, Manggung Pariaman Utara Kota Pariaman
Kode Pos : 25522 Telp. (0751)690971
E-mail :smk3_prm@yahoo.com

DAFTAR NILAI UJIAN SEMESTER GENAP TP. 2016/2017
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 PARIAMAN

Mata Pelajaran : Simulasi Dan Komunikasi Digital
Kelas : X RPL A
KKM : 80

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Aditya Putra Caesar	82	Tuntas
2	Afilla Putri Bajria	80	Tuntas
3	Defi Fitri Yanti	70	Tidak Tuntas
4	Dewi Kartika	75	Tidak Tuntas
5	Edo Supriadi	50	Tidak Tuntas
6	Febiana Sahroni Ilyas	82	Tuntas
7	Heru Mardiyan	82	Tuntas
8	Ibrahim Sevin Kurnia	70	Tidak Tuntas
9	Ice Trisnawati	75	Tidak Tuntas
10	Jeki Hendrian	90	Tuntas
11	Juwandi Saputra	78	Tidak Tuntas
12	Maryogi	50	Tidak Tuntas
13	Muhammad Aldoki	60	Tidak Tuntas
14	Naim Musholah	82	Tuntas
15	Novianti	60	Tidak Tuntas
16	Nurul Laili Fadhila	85	Tuntas
17	Rani Zalmi Yanti	70	Tidak Tuntas
18	Rasul Hamidi	90	Tuntas
19	Ririn Zandra Yuni	60	Tidak Tuntas
20	Sherly Novita	75	Tidak Tuntas
21	Sri Ayuni Ramadhani	60	Tidak Tuntas
22	Tri Mutia	40	Tidak Tuntas
23	Trisna Agusta Efendi	82	Tuntas
24	Yeni Marlinda	75	Tidak Tuntas
25	Yosi	75	Tidak Tuntas
26	Yuhib Qhodri	82	Tuntas
Rata-rata kelas		72.30769	

PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3PARIAMAN
Jl. Siti Manggopoh, Manggung Pariaman Utara Kota Pariaman
Kode Pos : 25522 Telp. (0751)690971
E-mail :smk3_prm@yahoo.com

DAFTAR NILAI UJIAN SEMESTER GENAP TP. 2016/2017
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 PARIAMAN

Mata Pelajaran : Simulasi Dan Komunikasi Digital
Kelas : X RPL B

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Adisty Diane Rolis	60	Tidak Tuntas
2	Aldi Saputra Tanjung	95	Tuntas
3	Amdal Zikri	75	Tidak Tuntas
4	Atifah Syafrinda Putri	85	Tuntas
5	David Constanti Asmanov	70	Tidak Tuntas
6	Fajri rahmawanda	82	Tuntas
7	Ferdian Putra	75	Tidak Tuntas
8	Irfan	70	Tidak Tuntas
9	Kakasimwa	70	Tidak Tuntas
10	Mayang Sari	75	Tidak Tuntas
11	Nadiya Permata Sari	90	Tuntas
12	Melvi Afril Yanti	55	Tidak Tuntas
13	Mia Karneti	78	Tidak Tuntas
14	Muhammad Ade Saputra	82	Tuntas
15	Novry Holiza Johan	78	Tidak Tuntas
16	Nur Vadillah	65	Tidak Tuntas
17	Putra Nazodi	70	Tidak Tuntas
18	Putri Cania	88	Tuntas
19	Rada Sepri Jhona	85	Tuntas
20	Rahmi Refani	82	Tuntas
21	Reza Saputra	90	Tuntas
22	Ronil Novizar	70	Tidak Tuntas
23	Sandra Oktaviani Putri	84	Tuntas
24	Vina Melati Sukma	70	Tidak Tuntas
25	WIdya Putri Ramadhani	85	Tuntas
26	Yel Novita Sari	70	Tidak Tuntas
27	Yusra Ihza Mahendra	65	Tidak Tuntas

LAMPIRAN 6

UJI HOMOGENITAS NILAI DATA AWAL KELAS SAMPEL

dkpembilang = n pembilang – 1 = 22– 1= 21

dkpenyebut= n penyebut – 1 = 21– 1 =20

$$F = \frac{Varians_Terbesar}{Varians_Terkecil}$$

$$= \frac{37.41}{36.56}$$

= 1.02

$$F_{\text{tabel}} = \frac{dkPembilang}{dkPenyebut} = \frac{22-1}{21-1} = \frac{21}{20}$$

= 1,05

Jadi F= 1.02 sedangkan F_{tabel} pada taraf nyata 0,05 dengan dk 22 : 21 adalah berarti $F_{hitung} < F_{tabel}$ = 1.02< 1.05 maka data nilai kedua kelas sampel berasal dari populasi yang memiliki varians **Homogen**.

Lampiran 7

KISI-KISI SOAL UJI COBA

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Pariaman

Mata Pelajaran : Simulasi Dan Komunikasi Digital

Kompetensi Keahlian : RPL

Kompetensi Dasar	Indikator	No. Soal	Bentuk tes (tertulis/ praktek)	Kunci Jawaban
3.12. Merancang dokumen tahap pra-produksi 4.6. Membuat dokumen tahap pra-produksi	1. Konsep pembuatan video 2. Teknik pembuatan sinopsis, naskah, dan storyboard 3. Desain karakter	1,2,3,4,5,6,7 8,9,10,11 12,13,14 15,16,17,18,19 20,21,22,23,24, 25,26,27,28,29 ,30,31,32,33,34,	Pilihan ganda/tes tertulis	C,C,A,A,A,A,E D.B.E.D D,E,D E,E,B,C,A D,A,E,C,C, D,A,B,C,A, B,D,E,B,A,

		35,36,37,38,39,40		C,B,E,C,C,A

Pariaman, Juli 2018

Guru Bidang Studi

Ezati Sudri, S.Kom
Nip: 19820210 200803 2 001

Peneliti

Rani Octaviani
Nim: 2514039

LAMPIRAN 8

SOAL UJI COBA

Sekolah : SMK Negeri 3 Pariaman

Kompetensi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak

Nama :

Kelas : X

Mata Pelajaran : Simulasi Dan Komunikasi Digital

A. Petunjuk umum

1. Tulislah terlebih dahulu nama dan kelas pada lembar jawaban yang telah disediakan
2. Dahulukan menjawab soal yang dianggap mudah
3. Periksa kembali jawaban dan jawablah soal dengan teliti

B. Petunjuk khusus

Pilihlah jawaban A,B,C,D, dan E yang dianggap benar dengan cara memberi tanda silang (X) pada lembar jawaban masing-masing.

---

1. Suatu teks yang berisi gambaran yang akan terlihat di layar disebut…
   a. Naskah
   b. Konsep
   c. Sinopsis
   d. Cerita
   e. Alur
2. Alur cerita yang dijelaskan secara singkat disebut…
   a. Naskah
   b. Konsep
   c. Sinopsis
   d. Cerita
   e. Alur
3. Yang bukan merupakan jenis naskah Non-cerita dibawah ini adalah…
   a. Berita (News)
   b. Drama
   c. Dokumenter
   d. Feature
   e. Reality Program
4. Jenis naskah ada 2 macam, yaitu…
   a. Non-cerita dan cerita
   b. Non-cerita dan drama
   c. Skenario dan non-cerita
   d. Cerita dan skenario
   e. Rekaan dan drama
5. Sketsa gambar berbentuk thumbnail yang disusun berurutan sesuai dengan rangkaian jalan cerita…
   a. Storyboard
   b. Draft
   c. Konsep
   d. Naskah
   e. Sketsa
6. Video untuk mengomunikasikan ide atau gagasan yang digunakan untuk memperkenalkan produk atau cara kerja yang dibuat melalu proses merekam gambar dan suara, menata urutan dan menyambung atau memotong gambar dan menyatukanya menjadi kesatuan yang utuh, pernyataan diatas merupakan definisi dari....

a. Presentasi Video
b. Presentasi Gambar
c. Presentasi Visual bersuara
d. Presentasi 3D
e. Presentasi 2D

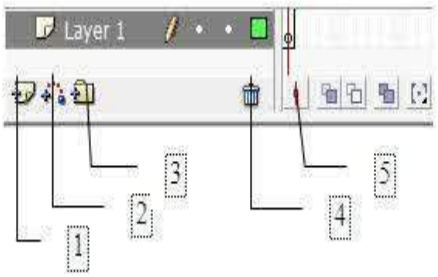
7. Berikut merupakan jenis-jenis video, kecuali...
   a. Video Cerita
   b. Video Dokumenter
   c. Video Berita
   d. Video Pembelajaran
   e. Video Bergerak
8. Video yang bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran agar mudah diserap dan dapat dimainkan ulang adalah....
   a. Video Cerita
   b. Video Dokumenter
   c. Video Berita
   d. Video Pembelajaran
   e. Video Bergerak
9. Video yang bertujuan merekam sebuah kejadian atau peristiwa dalam kehidupan nyata disebut.....
   a. Video Cerita
   b. Video Dokumenter
   c. Video Berita
   d. Video Pembelajaran
   e. Video Bergerak
10. Video yang bertujuan untuk mengomunikasikan ide atau gagasan disebut...
    a. Video Cerita
    b. Video Dokumenter
    c. Video Berita
    d. Video Pembelajaran
    e. Video Presentasi
11. Sebagai sarana untuk mengomunikasikan ide atau gagasan presentasi video harus...
    a. Mengemukakan kelemahan ide yang disampaikan
    b. Mengemukanan keunggulan ide yang disampaikan
    c. Mendalami materi
    d. Mengupas materi secara lengkap dan mendalam
    e. Menyampaikan ide atau gagasan sekedarnya
12. Gagasan atau konsep pada presentasi video harus mencangkup hal-hal sebagai berikut kecuali...
    a. Gagasan atau konsep bukan hasil pemikiran orang lain
    b. Gagasan atau konsep hasil kreativitas sendiri
    c. Gagasan atau konsep bukan plagiasi
    d. Gagasan atau konsep tidak bermanfaat
    e. Gagasan atau konsep tidak menyalahi kaidah keilmuan
13. Ciri-ciri presentasi video sebagai berikut kecuali...
    a. Mengomunikasikan ide
    b. Menujukan solusi
    c. Mengomunikasikan produk dan jasa
    d. Menunjukan cara
    e. Menampilkan kelemahan dari produk dan jasa
14. Hal yang harus diperhatikan pada presentasi video produk benda jadi atau cara kerja adalah sebagai berikut kecuali...
    a. Alur presentasi logis, dimulai dari masalah (bila perlu didramatisasi seperlunya), ditunjukkan solusinya berupa gagasan yang akan dikemukakan.
    b. Menggunakan urutan (*sequence*) naratif, urutan deskriptif, dan urutan penjelasan (*explanatory*) dengan titik berat pada urutan deskriptif.
    c. Urutan terjaga kontinuitasnya.

d. Perlu menggunakan kesaksian orang terkenal, atau ilmuwan atau praktisi.
e. Pada tahap simpulan, ditutup dengan narasi yang kuat, berpengaruh, menggunakan gambar yang jelas, *back sound* yang sesuai.

15. Proses pembuatan presentasi video haruslah dirancang dalam bentuk sederhana dan memperhatikan hal-hal berikut kecuali....
    a. Tidak terpaku pada teknik pengambilan gambar yang rumit
    b. Teknik pengambilan gambar harus menjamin efektivitas komunikasi
    c. Pencetus ide harus terlibat proses
    d. Pencetus ide dapat belaku menjadi sutradara ataupun pemain bahkan editor
    e. Presentasi video harus dibuat serumit mungkin
16. Dalam proses pengambilan gambar, seorang kamerawan perlu memperhatikan hal-hal berikut kecuali...
    a. Teknik memegang kamera video
    b. Zoom
    c. Peraturan 5 detik
    d. Gambar pengisi
    e. Melihat
17. Banyak persyaratan yang harus dicapai ketika menangkap gambar dengan menggunakan kamera telpon genggam antara lain kecuali....
    a. Lebih dekat dengan obyek
    b. Megambil dari jarak terjauh
    c. Hati-hati dengan cahaya
    d. Keseimbangan
    e. Hindari penggunaan digital zoom
18. Dalam pengambilan gambar terdapat berbagai macam istilah pengambilan gambar, berikut merupakan istilah-istilah pengambilan gambar kecuali..
    a. Establishing Shot
    b. Extreme Long Shot
    c. Hot Shot
    d. Very Long Shot
    e. Long Shot
19. Hal hal yang perlu diperhatikan dalam perekaman suara:
    a. Pastikan peralatan perekaman suara dalam kondisi baik
    b. Pastikan tidak rusak yang dapat mengasilkan gangguan suara (noise).
    c. Pastikan indikator level audio pada kamera bekerja.
    d. Jangan melakukan aktifitas yang tidak perlu yang dapat menyebabkan suara, hingga menggangu proses perekaman.
    e. Menekan tombol stop pada saat merekam.
20. Berikut merupakan format file video yang dapat diimpor ke Windows Movie Maker kecuali....
    a. .asf, .mp4, .mpeg1 dan .m1v
    b. .asf, .mp4, .gif dan .m1v
    c. .asf, .mp3, .mpeg1 dan .m1v
    d. .aif, .mp4, .mpeg1 dan .m1v
    e. .asf, .mp4, .mpeg1 dan .wav
21. Berikut merupakan format file audio yang dapat diimpor ke Windows Movie Maker kecuali....
    a. .wav, .mp3, .snd dan .aiff
    b. .asf, .mp4, .gif dan .m1v
    c. .asf, .mp3, .mpeg1 dan .m1v
    d. .aif, .mp4, .mpeg1 dan .m1v

e. .asf, .mp4, .mpeg1 dan .wav

22. Proses editing penyatuan hasil akhir menjadi satu kesatuan video yang utuh disebut....
    a. Dissolve
    b. Cut tu cut
    c. Wipe
    d. Fade
    e. Randering
23. ……. Adalah panel untuk mengorganisasikan layer dan mengontrol jalannya animasi flash.
    a. Menu Bar
    b. Timeline
    c. Library Panel
    d. Stage
    e. Property Inspector Panel
24. Untuk menambah layer pada timeline layer adalah dengan mengklik gambar nomor …..

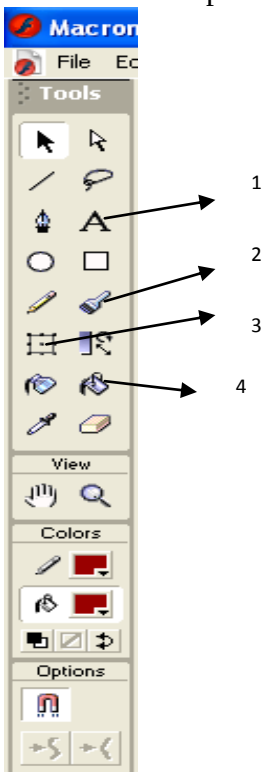


    a. 1
    b. 2
    c. 3
    d. 4
    e. 5
25. Cara menambah frame adalah …..
    a. Insert > Frame
    b. Delete > Frame
    c. Insert > Timeline Effects > Frame
    d. Insert > Timeline > Frame
    e. Insert > Frame > Frame
26. Untuk memainkan atau melihat hasil animasi yang telah dibuat adalah dengan mengklik
    a. Control > Test Movie
    b. Control > Movie
    c. Control > Test
    d. Control > Debug Movie
    e. Control > Test Scane
27. Shortcut Ctrl+B merupakan shortcut yang kita gunakan untuk….
    a. Melakukan perintah paste pada objek yang telah dikopi.
    b. Melakukan Break a part /konversi objek.
    c. Mengubah warna stage.
    d. Mengubah bentuk objek.
    e. Membuat tulisan (text tool)
28. Free Transform tool digunakan untuk :
    a. Memasukkan Text
    b. Membuat obyek berbentuk persegi
    c. Mengubah bentuk obyek
    d. Memberi warna
    e. Membuat Garis
29. Kita dapat memasukkan sebuah gambar ke dalam stage dengan menggunakan perintah:
    a. File _ Import _ Import to library
    b. File _ Import atau Ctrl + R
    c. File _ Import _ Import Video
    d. File _ Import _ Ctrl + Shift + O
    e. semua salah
30. Tombol Shortcut key ctrl+B digunakan untuk……
    a. Test Movie
    b. Break a part
    c. Paste
    d. Paste in place
    e. Cut
31. Membuat animasi berubah bentuk menggunakan…
    a. motion tween

b. motion path
c. motion guide
d. motion shape
e. motion graphic

32. Option untuk menampilkan text pada marcromedia flash adalah
a. pencil tool
b. eraser tool
c. line tool
d. brush tool
e. text tool

33. Untuk menggerakkan objek sesuai jalur yang diinginkan dengan menggunakan suatu garis yang memandu menggunakan…
a. motion guide
b. motion tween
c. motion shape
d. guiding object
e. break apart



34. Gambar no. 4 menunjukkan icon ….
a. Pain Bucket Tool
b. Brush Tool
c. Free Transform Tool
d. Pen Tool
e. Text Tool

35. Untuk merubah ukuran object dapat menggunakan icon Free Transform Tool yang ditunjuk oleh nomor….
a. 1
b. 2
c. 3
d. 4
e. 5

36. Gambar no. 2 menunjukkan icon ….
a. Pain Bucket Tool
b. Brush Tool
c. Free Transform Tool
d. Pen Tool
e. Text Tool

37. Gambar no. 1 menunjukkan icon ….
a. Pain Bucket Tool
b. Brush Tool
c. Free Transform Tool
d. Pen Tool
e. Text Too

38. Pen kanan artinya ….
a. Gerakan kamera dari baah ke atas
b. Gerakan kamera dari kiri ke kanan
c. Gerakan kamera dari atas ke bawah
d. Gerakan kamera dari kanan ke kiri

39. Till down artinya….
a. Gerakan kamera dari bawah ke atas
b. Gerakan kamera dari kiri ke kanan
c. Gerakan kamera dari atas ke bawah
d. Gerakan kamera dari kanan ke kiri

40. Penggambilan gambar / video dengan menggunakan kamera video adalah….
    a. Video Proses
    b. Video Presentasi
    c. Video Call
    d. Screenrecording

LAMPIRAN 9

KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA

1. C	11. D	21. A	31. D
2. C	12. D	22. E	32. E
3. A	13. E	23. C	33. B
4. A	14. D	24. C	34. A
5. A	15. E	25. D	35. C
6. A	16. E	26. A	36. B
7. E	17. B	27. B	37. E
8. D	18. C	28. C	38. C
9. B	19. A	29. A	39. C
10. E	20. D	30. B	40. A

LAMPIRAN 10

Validasi Soal Uji Coba Oleh Guru

Format Penilaian Soal Test Awal

1. **Petunjuk Pengisian:**
   a. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian berupa angka sesuai yang tertera pada salah satu kolom yang tersedia.
   b. Jika terdapat saran/komentar untuk perbaikan pembelajaran untuk dilanjutkan maka tulislah pada kolom yang telah disediakan

2. **Isilah kolom validasi berikut ini:**

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan				
		Kurang (0-39)	Cukup (40-59)	Baik (60-79)	Baik sekali (80-100)	Total jumlah
A	**Isi** 1. Kesesuaian soal dengan indikator				90	
	2. Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan jelas				85	
	3. Isi pokok bahasan yang ditanyakan sesuai dengan jenis sekolah dan tingkatan kelas				90	
	4. Materi soal sesuai dengan kompetensi				80	
	5. Mengacu pada tujuan pembelajaran				80	
B	**Kontruksi** 6. Rumusan kalimat soal atau pertanyaan harus menggunakan kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban				90	
	7. Ada petunjuk yang jelas tentang cara mengerjakan soal				95	
C	**Bahasa**					

	8. Menggunakkan bahasa Indonesia yang baku sesuai dengan kaidah 9. Menggunakan bahasa yang komunikatif 10. Bahasa mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran yang ganda atau tidak ambigu				80 85 90	
Total Jumlah					**88**	

$$Kelayakan = \frac{Total\ Jumlah}{Jumlah\ item\ yang\ dinilai\ (10)} = 88$$

3. Penilaian secara umum

Soal tes ini dinyatakan:

a. Layak untuk digunakan sebagai penilaian soal tes : (Ya)
b. Layak digunakan sesuai dengan revisi dan saran : (Ya)
c. Belum layak digunakan untuk penelitian : (Tidak)

4. Saran-saran dan komentar

.....

.....

.....

Pariaman, Juli 2018

Guru Bidang Studi Peneliti

Ezati Sudri, S.Kom
Nip: 19820210 200803 2 001

Rani Octaviani
Nim: 2514039

Lampiran 11

TABEL VALIDITAS INSTRUMENT TES
SOAL UJI COBA

NO	NAMA	NOMOR SOAL																																				X	X²
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		
		B	B	A	C	E	A	B	B	B	A	E	A	B	E	B	D	A	D	B	A	B	C	D	B	E	C	D	A	A	C	A	C	A	E	C	A	E	A	C	D		
1	Adam Abdul Aziz	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	33	1089
2	Ahmad Riandi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	31	961
3	Annisa Rizki. R	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	22	484
4	Azila Zulhijah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	35	1225
5	Azwan Muharramsyah	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	11	121
6	Chintia Regina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	1225
7	Dewi Irawati	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	5	25
8	Elsavari Febrianti	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	26	676
9	Fahtur Rahman	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	25
10	Khafifah	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	6	36
11	Lusi Andre Yani	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	7	49
12	Melsi Noviarni	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	27	729
13	Nurfebrianti	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	19	361
14	Nurpika Sopya	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	9	81
15	Muhammad Zikri	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	11	121
16	Puja Dwi M.A	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	6	36
17	Reza Wulandari	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	17	289
18	Tasya Aulia.B	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	17	289
19	Widya Sri Astuti	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	36
20	Yolanda Adrianus	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	27	729
21	Yuli Kartika	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	9	81
22	Yuni Permata Sari	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	14	196
	Y	13	13	7	7	8	9	13	13	12	7	7	7	7	11	16	19	11	7	12	9	9	5	8	2	9	12	7	7	9	7	13	11	3	10	7	13	11	7	13	7	378	8864
	Y²	169	169	49	49	64	81	169	169	144	49	49	49	49	121	256	361	121	49	144	81	81	25	64	4	81	144	49	49	81	49	169	121	9	100	49	169	121	49	169	49		
	MP	23	22	28	28	25	25	23	23	22	30	28	28	26	25	19	15	25	12	22	25	23	20	16	27	25	22	28	26	24	28	22	25	21	24	27	23	25	30	22	28		
	P	0,6	0,6	0,3	0,3	0,4	0,4	0,6	0,6	0,5	0,3	0,3	0,3	0,3	0,5	0,7	0,9	0,5	0,3	0,5	0,4	0,4	0,2	0,4	0,1	0,4	0,5	0,3	0,3	0,4	0,3	0,6	0,5	0,1	0,5	0,3	0,6	0,5	0,3	0,6	0,3	MT	17,18181818
	Q	0,4	0,4	0,7	0,7	0,6	0,6	0,4	0,4	0,5	0,7	0,7	0,7	0,7	0,5	0,3	0,1	0,5	0,7	0,5	0,6	0,6	0,8	0,6	0,9	0,6	0,5	0,7	0,7	0,6	0,7	0,4	0,5	0,9	0,5	0,7	0,4	0,5	0,7	0,4	0,7	SDt	10,37758232
	P*Q	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,3	0,2	0,1	0,3	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,1	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,3	0,1	0,2	0,2	0,2	0,3	0,2	0,2	0,2	∑pq	8,867768595
	P/Q	1,4	1,4	0,5	0,5	0,6	0,7	1,4	1,4	1,2	0,5	0,5	0,5	0,5	1	2,7	6,3	1	0,5	1,2	0,7	0,7	0,3	0,6	0,1	0,7	1,2	0,5	0,5	0,7	0,5	1,4	1	0,2	0,8	0,5	1,4	1	0,5	1,4	0,5	SD	10,62179414
1	√p/q	1,2	1,2	0,7	0,7	0,8	0,8	1,2	1,2	1,1	0,7	0,7	0,7	0,7	1	1,6	2,5	1	0,7	1,1	0,8	0,8	0,5	0,8	0,3	0,8	1,1	0,7	0,7	0,8	0,7	1,2	1	0,4	0,9	0,7	1,2	1	0,7	1,2	0,7		
5	r pbi	0,7	0,6	0,7	0,7	0,6	0,6	0,7	0,7	0,5	0,8	0,7	0,7	0,6	0,8	0,2	-0	0,8	-0	0,5	0,6	0,4	0,1	-0	0,3	0,6	0,5	0,7	0,6	0,5	0,7	0,6	0,8	0,1	0,6	0,6	0,7	0,8	0,8	0,5	0,7	Realibilitas	
	Validitas	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	TV	TV	V	TV	V	V	V	TV	TV	TV	V	V	V	V	V	V	V	V	TV	V	V	V	V	V	V	V	Instrumen	
	r tabel = 0,423																																									R11 :	0,93
	Tingkat Kesukaran	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	ket:	Tinggi

LAMPIRAN 12

TABULASI PERHITUNGAN VALIDITAS
UJI COBA SOAL

NO. Item Soal	Mp	Mt	SDt	p	q	Rpbi= $\frac{Mp - Mt}{SD_t}\sqrt{\frac{p}{q}}$	Interpretasi
1.	23	17.18	10.37	0.6	0.4	0.7	Valid
2.	22	17.18	10.37	0.6	0.4	0.6	Valid
3.	28	17.18	10.37	0.3	0.7	0.7	Valid
4.	28	17.18	10.37	0.3	0.7	0.7	Valid
5.	25	17.18	10.37	0.4	0.6	0.6	Valid
6.	25	17.18	10.37	0.4	0.6	0.6	Valid
7.	23	17.18	10.37	0.6	0.4	0.7	Valid
8.	23	17.18	10.37	0.6	0.4	0.7	Valid
9.	22	17.18	10.37	0.5	0.5	0.5	Valid
10.	30	17.18	10.37	0.3	0.7	0.8	Valid
11.	28	17.18	10.37	0.3	0.7	0.7	Valid
12.	28	17.18	10.37	0.3	0.7	0.7	Valid
13.	26	17.18	10.37	0.3	0.7	0.6	Valid
14.	25	17.18	10.37	0.5	0.5	0.8	Valid
15.	19	17.18	10.37	0.7	0.3	0.2	Tidak Valid
16.	15	17.18	10.37	0.9	0.1	-0	Tidak Valid
17.	25	17.18	10.37	0.5	0.5	0.8	Valid
18.	12	17.18	10.37	0.3	0.7	-0	Tidak Valid
19.	22	17.18	10.37	0.5	0.5	0.5	Valid
20.	25	17.18	10.37	0.4	0.6	0.6	Valid
21.	23	17.18	10.37	0.4	0.6	0.4	Valid
22.	20	17.18	10.37	0.2	0.8	0.1	Tidak Valid
23.	16	17.18	10.37	0.4	0.6	-0	Tidak Valid
24.	27	17.18	10.37	0.1	0.9	0.3	Tidak Valid
25.	25	17.18	10.37	0.4	0.6	0.6	Valid
26.	22	17.18	10.37	0.5	0.5	0.5	Valid
27.	28	17.18	10.37	0.3	0.7	0.7	Valid
28.	26	17.18	10.37	0.3	0.7	0.6	Valid
29.	24	17.18	10.37	0.4	0.6	0.5	Valid
30.	28	17.18	10.37	0.3	0.7	0.7	Valid
31.	22	17.18	10.37	0.6	0.4	0.6	Valid
32.	25	17.18	10.37	0.5	0.5	0.8	Valid
33.	21	17.18	10.37	0.1	0.9	0.1	Tidak Valid
34.	24	17.18	10.37	0.5	0.5	0.6	Valid
35.	27	17.18	10.37	0.3	0.7	0.6	Valid
36.	23	17.18	10.37	0.6	0.4	0.7	Valid

37.	25	17.18	10.37	0.5	0.5	0.8	Valid
38.	30	17.18	10.37	0.3	0.7	0.8	Valid
39.	22	17.18	10.37	0.6	0.4	0.5	Valid
40.	28	17.18	10.37	0.3	0.7	0.7	Valid

LAMPIRAN 13

UJI DAYA BEDA
SOAL UJI COBA

ITEM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
KUNCI	B	B	A	C	E	A	B	B	B	A	E	A	B	E	B	D	A	D	B	A	B	C	D	B	E	C	D	A	A	C	A	C	A	E	C	A	E	A	C	D	X
SISWA	KELAS ATAS																																								
Asila Zulhijah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35
Chinka Regina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	35
Adam Abdul Aziz	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	33
Ahmad Riandi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	31
Meisi Novianni	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	27
Yolanda Adrianus	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	27
Elsavari Febrianti	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	26
Annisa Rizki. R	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	22
Nurfebrianti	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	19
Reza Wulandari	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	17
Tasya Aulia.S	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	17
Benar	10	10	6	6	6	7	10	10	9	7	6	6	6	10	10	8	10	2	9	7	6	3	4	2	7	9	6	6	6	6	10	10	2	8	6	10	10	7	10	6	
Salah	1	1	5	5	5	4	1	1	2	4	5	5	5	1	1	3	1	9	2	4	5	8	7	9	4	2	5	5	5	5	1	1	9	3	5	1	1	4	1	5	

ITEM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
KUNCI	B	B	A	C	E	A	B	B	B	A	E	A	B	E	B	D	A	D	B	A	B	C	D	B	E	C	D	A	A	C	A	C	A	E	C	A	E	A	C	D	X
SISWA	KELAS BAWAH																																								
Yuni Permata Sari	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	14
Azwan Muharramayah	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	11
Muhammad Zikri	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	11
Nurpika Sopya	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	9
Yuli Kartika	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	9
Luqi Andre Yani	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	7
Khalifah	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	6
Pule Dwi M.A	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	6
Widya Sri Astuti	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
Dewi Irawati	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5
Fahtur Rahman	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
Benar	3	3	1	1	2	2	3	3	3	0	1	1	1	1	6	11	1	5	3	2	3	2	4	0	2	3	1	1	3	1	3	1	1	2	1	3	1	0	3	1	
Salah	8	8	10	10	9	9	8	8	8	11	10	10	10	10	5	0	10	6	8	9	8	9	7	11	9	8	10	10	8	10	8	10	10	9	10	8	10	11	8	10	

No. Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
Daya Beda	0,6364	0,6364	0,4545	0,4545	0,3636	0,4545	0,6364	0,6364	0,5455	0,6364	0,4545	0,4545	0,4545	0,818182	0,3636	-0,2727	0,8182	-0,2727	0,5455	0,4545	0,2727	0,0909	0	0,1818	0,4545	0,5455	0,4545	0,4545	0,2727	0,4545	0,6364	0,8182	0,0909	0,5455	0,4545	0,6364	0,8182	0,6364	0,6364	0,4545	
	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik Sekali	Cukup	Tidak	Baik	Tidak	Baik	Baik	Cukup	Jelek	Jelek	Jelek	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik	Jelek	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	

LAMPIRAN 14

KISI-KISI SOAL POST-TEST

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Pariaman

Mata Pelajaran : Simulasi Dan Komunikasi Digital

Kompetensi Keahlian : RPL

Kompetensi Dasar	Indikator	No. Soal	Bentuk tes (tertulis/ praktek)	Kunci Jawaban
3.12. Merancang dokumen tahap pra-produksi 4.12. Membuat dokumen tahap pra-produksi	1. Konsep pembuatan video 2. Teknik pembuatan sinopsis, naskah, dan storyboard 3. Desain karakter	1,2,3,4,5,6,7 8,9,10,11 12,13,14, 15,16,17,18, 19 20,21,22,23,24,25 26,27,28,29,30,31 32,33	Pilihan ganda/tes tertulis	C, C, A, A, A, A, E D, B, E, D D, E, D, B,A,D,A D, A,B,C,A,B,D E,A,C,B,E,C C,A

Pariaman, Juli 2018

Guru Bidang Studi

Ezati Sudri, S.Kom
Nip: 19820210 200803 2 001

Peneliti

Rani Octaviani
Nim: 2514039

LAMPIRAN 15

SOAL POSTEST

Sekolah : SMK Negeri 3 Pariaman

Kompetensi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak

Nama :

Kelas : X

Mata Pelajaran : Simulasi Dan Komunikasi Digital

A. Petunjuk umum

1. Tulislah terlebih dahulu nama dan kelas pada lembar jawaban yang telah disediakan
2. Dahulukan menjawab soal yang dianggap mudah
3. Periksa kembali jawaban dan jawablah soal dengan teliti

B. Petunjuk khusus

Pilihlah jawaban A,B,C,D, dan E yang dianggap benar dengan cara memberi tanda silang (X) pada lembar jawaban masing-masing.

---

1. Suatu teks yang berisi gambaran yang akan terlihat di layar disebut…
   a. Naskah
   b. Konsep
   c. Sinopsis
   d. Cerita
   e. Alur
2. Alur cerita yang dijelaskan secara singkat disebut…
   a. Naskah
   b. Konsep
   c. Sinopsis
   d. Cerita
   e. Alur
3. Yang bukan merupakan jenis naskah Non-cerita dibawah ini adalah…
   a. Berita (News)
   b. Drama
   c. Dokumenter
   d. Feature
   e. Reality Program
4. Jenis naskah ada 2 macam, yaitu…
   a. Non-cerita dan cerita
   b. Non-cerita dan drama
   c. Skenario dan non-cerita
   d. Cerita dan skenario
   e. Rekaan dan drama
5. Sketsa gambar berbentuk thumbnail yang disusun berurutan sesuai dengan rangkaian jalan cerita…
   a. Storyboard
   b. Draft
   c. Konsep
   d. Naskah
   e. Sketsa
6. Video untuk mengomunikasikan ide atau gagasan yang digunakan untuk memperkenalkan produk atau cara kerja yang dibuat melalu proses merekam gambar dan suara, menata urutan dan menyambung atau memotong gambar dan menyatukanya menjadi kesatuan yang utuh, pernyataan diatas merupakan definisi dari....

a. Presentasi Video
b. Presentasi Gambar
c. Presentasi Visual bersuara
d. Presentasi 3D
e. Presentasi 2D

7. Berikut merupakan jenis-jenis video, kecuali...
   a. Video Cerita
   b. Video Dokumenter
   c. Video Berita
   d. Video Pembelajaran
   e. Video Bergerak
8. Video yang bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran agar mudah diserap dan dapat dimainkan ulang adalah....
   a. Video Cerita
   b. Video Dokumenter
   c. Video Berita
   d. Video Pembelajaran
   e. Video Bergerak
9. Video yang bertujuan merekam sebuah kejadian atau peristiwa dalam kehidupan nyata disebut.....
   a. Video Cerita
   b. Video Dokumenter
   c. Video Berita
   d. Video Pembelajaran
   e. Video Bergerak
10. Video yang bertujuan untuk mengomunikasikan ide atau gagasan disebut...
    a. Video Cerita
    b. Video Dokumenter
    c. Video Berita
    d. Video Pembelajaran
    e. Video Presentasi
11. Sebagai sarana untuk mengomunikasikan ide atau gagasan presentasi video harus...
    a. Mengemukakan kelemahan ide yang disampaikan
    b. Mengemukanan keunggulan ide yang disampaikan
    c. Mendalami materi
    d. Mengupas materi secara lengkap dan mendalam
    e. Menyampaikan ide atau gagasan sekedarnya
12. Gagasan atau konsep pada presentasi video harus mencangkup hal-hal sebagai berikut kecuali...
    a. Gagasan atau konsep bukan hasil pemikiran orang lain
    b. Gagasan atau konsep hasil kreativitas sendiri
    c. Gagasan atau konsep bukan plagiasi
    d. Gagasan atau konsep tidak bermanfaat
    e. Gagasan atau konsep tidak menyalahi kaidah keilmuan
13. Ciri-ciri presentasi video sebagai berikut kecuali...
    a. Mengomunikasikan ide
    b. Menujukan solusi
    c. Mengomunikasikan produk dan jasa
    d. Menunjukan cara
    e. Menampilkan kelemahan dari produk dan jasa
14. Hal yang harus diperhatikan pada presentasi video produk benda jadi atau cara kerja adalah sebagai berikut kecuali...
    a. Alur presentasi logis, dimulai dari masalah (bila perlu didramatisasi seperlunya), ditunjukkan solusinya berupa gagasan yang akan dikemukakan.
    b. Menggunakan urutan (*sequence*) naratif, urutan deskriptif, dan urutan penjelasan (*explanatory*) dengan titik berat pada urutan deskriptif.
    c. Urutan terjaga kontinuitasnya.

d. Perlu menggunakan kesaksian orang terkenal, atau ilmuwan atau praktisi.
e. Pada tahap simpulan, ditutup dengan narasi yang kuat, berpengaruh, menggunakan gambar yang jelas, *back sound* yang sesuai.

15. Banyak persyaratan yang harus dicapai ketika menangkap gambar dengan menggunakan kamera telpon genggam antara lain kecuali....
    a. Lebih dekat dengan obyek
    b. Megambil dari jarak terjauh
    c. Hati-hati dengan cahaya
    d. Keseimbangan
    e. Hindari penggunaan digital zoom
16. Hal hal yang perlu diperhatikan dalam perekaman suara:
    a. Pastikan peralatan perekaman suara dalam kondisi baik
    b. Pastikan tidak rusak yang dapat mengasilkan gangguan suara (noise).
    c. Pastikan indikator level audio pada kamera bekerja.
    d. Jangan melakukan aktifitas yang tidak perlu yang dapat menyebabkan suara, hingga menggangu proses perekaman.
    e. Menekan tombol stop pada saat merekam.
17. Berikut merupakan format file video yang dapat diimpor ke Windows Movie Maker kecuali....
    a. .asf, .mp4, .mpeg1 dan .m1v
    b. .asf, .mp4, .gif dan .m1v
    c. .asf, .mp3, .mpeg1 dan .m1v
    d. .aif, .mp4, .mpeg1 dan .m1v
    e. .asf, .mp4, .mpeg1 dan .wav
18. Berikut merupakan format file audio yang dapat diimpor ke Windows Movie Maker kecuali....
    a. .wav, .mp3, .snd dan .aiff
    b. .asf, .mp4, .gif dan .m1v
    c. .asf, .mp3, .mpeg1 dan .m1v
    d. .aif, .mp4, .mpeg1 dan .m1v
    e. .asf, .mp4, .mpeg1 dan .wav
19. Cara menambah frame adalah …..
    a. Insert > Frame
    b. Delete > Frame
    c. Insert > Timeline Effects > Frame
    d. Insert > Timeline > Frame
    e. Insert > Frame > Frame
20. Untuk memainkan atau melihat hasil animasi yang telah dibuat adalah dengan mengklik
    a. Control > Test Movie
    b. Control > Movie
    c. Control > Test
    d. Control > Debug Movie
    e. Control > Test Scane
21. Shortcut Ctrl+B merupakan shortcut yang kita gunakan untuk….
    a. Melakukan perintah paste pada objek yang telah dikopi.
    b. Melakukan Break a part /konversi objek.
    c. Mengubah warna stage.
    d. Mengubah bentuk objek.
    e. Membuat tulisan (text tool)
22. Free Transform tool digunakan untuk :
    a. Memasukkan Text
    b. Membuat obyek berbentuk persegi
    c. Mengubah bentuk obyek
    d. Memberi warna
    e. Membuat Garis

23. Kita dapat memasukkan sebuah gambar ke dalam stage dengan menggunakan perintah:
    a. File _ Import _ Import to library
    b. File _ Import atau Ctrl + R
    c. File _ Import _ Import Video
    d. File _ Import _ Ctrl + Shift + O
    e. semua salah

24. Tombol Shortcut key ctrl+B digunakan untuk……
    a. Test Movie
    b. Break a part
    c. Paste
    d. Paste in place
    e. Cut
25. Membuat animasi berubah bentuk menggunakan…
    a. motion tween
    b. motion path
    c. motion guide
    d. motion shape
    e. motion graphic
26. Option untuk menampilkan text pada marcromedia flash adalah
    a. pencil tool
    b. eraser tool
    c. line tool
    d. brush tool
    e. text tool
27. Gambar no. 4 menunjukkan icon ….
    a. Pain Bucket Tool
    b. Brush Tool
    c. Free Transform Tool
    d. Pen Tool
    e. Text Tool
28. Untuk merubah ukuran object dapat menggunakan icon Free Transform Tool yang ditunjuk oleh nomor….
    a. 1
    b. 2
    c. 3
    d. 4
    e. 5
29. Gambar no. 2 menunjukkan icon ….
    a. Pain Bucket Tool
    b. Brush Tool
    c. Free Transform Tool
    d. Pen Tool
    e. Text Tool
30. Gambar no. 1 menunjukkan icon ….
    a. Pain Bucket Tool
    b. Brush Tool
    c. Free Transform Tool
    d. Pen Tool
    e. Text Too
31. Pen kanan artinya ….
    a. Gerakan kamera dari baah ke atas
    b. Gerakan kamera dari kiri ke kanan
    c. Gerakan kamera dari atas ke bawah
    d. Gerakan kamera dari kanan ke kiri
32. Till down artinya….
    a. Gerakan kamera dari bawah ke atas
    b. Gerakan kamera dari kiri ke kanan
    c. Gerakan kamera dari atas ke bawah
    d. Gerakan kamera dari kanan ke kiri
33. Penggambilan gambar / video dengan menggunakan kamera video adalah….
    a. Video Proses
    b. Video Presentasi
    c. Video Call
    d. Screenrecording

LAMPIRAN 16

KUNCI JAWABAN SOAL POST TEST

1. C	10. E	19. D	28. C
2. C	11. D	20. A	29. B
3. A	12. D	21. B	30. E
4. A	13. E	22. C	31. C
5. A	14. D	23. A	32. C
6. A	15. B	24. B	33. A
7. E	16. A	25. D	
8. D	17. D	26. E	
9. B	18. A	27. A	

LAMPIRAN 17

LEMBAR WAWANCARA

Naras Sumber : Ezati Sudri, S.Kom

Mata Pelajaran : Simulasi Dan Komunikasi Digital

Nama Sekolah : SMK N 3 Pariaman

1. Pertanyaan : Kurikulum apa yang dipakai pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital?

Jawaban : Pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital sudah diberlakukan

kurikulum 2013 revisi yang mana pada mata pelajaran ini nilai kkmnya delapan puluh (80)

2. Pertanyaan : Ketika melakukan proses belajar mengajar dikelas, apakah Ibu menerapkan metode pembelajaran? Jika iya, metode pembelajaran apa yang ibu terapkan?

Jawaban :Iya, Metode yang saya terapkan adalah metode ceramah dan metode secara langsung, dimana ketika saya menerangkan, saya menyuruh siswa untuk langsung

mempraktekan materi yang saya ajarkan sebelumnya.

3. **Pertanyaan** : Apakah ada kendala dalam model pembelajaran yang ibu terapkan?

   Jawaban : Kendala yang saya lihat disini adalah siswa yang kurang Aktif dalam partisipasinya untuk mengkuti pelajaran, dan kurang tersedianya sarana dan prasarana atau fasilitas sehingga apabila siswa praktek maka siswa yang tidak mendapatkan fasilitas cendrung asik dengan dirinya sendiri.

Pariaman, April 2018

Guru Bidang Studi	Peneliti
Ezati Sudri, S.Kom	**Rani Octaviani**
Nip: 19820210 200803 2 001	Nim: 2514039

LAMPIRAN 18

DAFTAR HADIR SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 PARIAMAN

Mata Pelajaran : Simulasi Dan Komunikasi Digital
Kelas : X RPL A

No	Nama	Pertemuan Ke-						Tanda Tangan
		1	2	3	4	5	6	
1	Alis Mawati	√	√	√	S	√	√	
2	Defitri Azizah	A	√	√	√	S	√	
3	Deri Yasmar Aldo	√	√	√	√	√	√	
4	Dwi Meiliana Putri	√	√	√	A	√	√	
5	Ega Andriani	√	√	√	√	√	√	
6	Fadila Oktavia	√	A	√	√	√	√	
7	Fika Andina Putri	√	√	√	√	√	√	
8	Hilda Yanti	√	√	√	√	A	√	
9	Ibnu Maulana	√	√	√	√	√	√	
10	Indra Ridha Safitri	√	√	√	√	√	√	
11	Mutia Musalina	√	√	√	√	√	√	
12	Nofrika Isratul Azmi	√	√	√	√	√	√	
13	Raffa Dhila	S	√	√	√	√	√	
14	Rahmat Supami	√	√	√	√	√	√	
15	Refi Gusmunica	√	√	√	√	√	√	
16	Riva Anifa	√	√	√	√	√	√	

17	Salsabila Darratul	√	√	√	√	√	√	
18	Selvina Cahyani	√	√	√	√	√	√	
19	Septi Roza	√	√	√	√	√	√	
20	Vanessa Ramadhani	√	√	√	√	√	√	
21	Wenni Mylenda	√	√	√	*A*	√	√	
22	Zalma Reza Puspita	√	√	√	√	√	√	

Pariaman, Juli 2018

Guru Bidang Studi

Ezati Sudri, S.Kom
Nip: 19820210 200803 2 001

Peneliti

Rani Octaviani
Nim: 2514039

DAFTAR HADIR SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 PARIAMAN

Mata Pelajaran : Simulasi Dan Komunikasi Digital
Kelas : X RPL B

No	Nama	Pertemuan Ke-						
		1	2	3	4	5	6	
1	April Muhammad	√	√	√	√	√	√	
2	Ayu Annisa	√	√	√	√	√	√	
3	Chani Maira Yanti	√	√	*S*	√	√	√	
4	Dona	√	√	√	√	√	√	
5	Eka Novia	√	√	√	√	√	√	
6	Fadly Kurniawan	√	√	√	√	√	√	
7	Fresya Mutia	√	√	√	√	√	√	
8	Getri Yurahmi	√	√	√	√	√	√	
9	Irfani Zahara	√	√	√	√	√	√	
10	Mega Utari Saputri	*A*	√	√	√	√	√	
11	Putri Amanda	√	√	√	√	√	√	
12	Qisera El Tifriani	√	√	√	√	√	√	
13	Refa Meliza	√	√	√	√	√	√	
14	Rika Fitriany	√	√	√	√	√	√	
15	Rosa Linda	√	√	√	√	√	√	
16	Silvia	√	√	√	*A*	√	√	

17	Salsabila Latifa Amra	√	√	√	√	√	√	
18	Widuri	√	√	√	√	√	√	
19	Wilda Dinis Saputri	√	√	√	√	√	√	
20	Yuda Asta	√	√	√	√	√	√	
21	Zikiratul Hurfia	√	√	√	√	√	*A*	

Pariaman, Juli 2018

Guru Bidang Studi

Ezati Sudri, S.Kom
Nip: 19820210 200803 2 001

Peneliti

Rani Octaviani
Nim: 2514039

LAMPIRAN 18

LAMPIRAN 19

DAFTAR NILAI SISWA KELAS X SMK NEGERI 3 PARIAMAN
TAHUN AJARAN 2017/2018
X RPL A (Kelas Kontol)

No	NamaSiswa	Nilai Post Test
1.	Alis Maati	85.00
2.	Defitri Azizah	61.00
3.	Deri Yasmar Aldo	88.00
4.	Dwi Meiliana Putri	64.00
5.	Ega Andriani	64.00
6.	Fadila Oktavia	76.00
7.	Fika Andina Putri	76.00
8.	Hilda Yanti	79.00
9.	Ibnu Maulana	91.00
10.	Indra Ridha Safitri	94.00
11.	Mutia Musalina	82.00
12.	Nofrika Isratul Azmi	79.00
13.	Raffa Dhila	82.00
14.	Rahmat Supami	85.00
15.	Refi Gusmunica	70.00
16.	Riva Anifa	85.00
17.	Salsabila Darratul	82.00
18.	Selvina Cahyani	73.00
19.	Septi Roza	70.00
20.	Vanessa Ramadhani	82.00
21.	Wenni Mylenda	70.00
22.	Zalma Reza Saputri	70.00
Rata-rata		**17.08**

DAFTAR NILAI SISWA KELAS X SMK NEGERI 3 PARIAMAN
TAHUN AJARAN 2017/2018
X RPL B (Kelas Eksperimen)

No	NamaSiswa	Nilai Post Test
1.	April Muhammad	94.00
2.	Ayu Annisa	85.00
3.	Chani Maira Yanti	76.00
4.	Dona	82.00
5.	Eka Novia	82.00
6.	Fadly Kurniawan	85.00
7.	Fresya Mutia	91.00
8.	Getri Yurahmi	82.00
9.	Irfani Zahara	82.00
10.	Mega Utari Saputri	85.00
11.	Putri Amanda	85.00
12.	Qisera El Tifriani	94.00
13.	Refa Meliza	79.00
14.	Rika Fitriany	94.00
15.	Rosa Linda	94.00
16.	Silvia	76.00
17.	Salsabila Latifa Amra	94.00
18.	Widuri	79.00
19.	Wilda Dinis Saputri	82.00
20.	Yuda Asta	88.00
21.	Zikiratul Hurfia	88.00
Rata-rata		**17.97**

LAMPIRAN 20

TABULASI DATA PENELITIAN KELAS EKSPERIMEN
SOAL POST-TEST

NO	NAMA	NOMOR SOAL																																Jumlah	Nilai Siswa (X)	Pembulatan	X^2
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33				
		B	B	A	C	E	A	B	B	B	A	E	A	B	E	A	B	A	B	B	E	C	D	A	A	C	C	E	C	A	E	A	C	D				
1	April Muhammad	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	31	93,94	94,00	8836,00
2	Ayu Annisa	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	28	84,85	85,00	7225,00
3	Chani Maira Yanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	25	75,76	76,00	5776,00
4	Dona	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	27	81,82	82,00	6724,00
5	Eka Novia	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	27	81,82	82,00	6724,00
6	Fadly Kurniawan	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	28	84,85	85,00	7225,00
7	Fresya Mutia	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	30	90,91	91,00	8281,00
8	Getri Yurahmi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	27	81,82	82,00	6724,00
9	Irfani Zahara	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	27	81,82	82,00	6724,00
10	Mega Utari Saputri	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	28	84,85	85,00	7225,00
11	Putri Amanda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	28	84,85	85,00	7225,00
12	Qisera El Tifriani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	31	93,94	94,00	8836,00
13	Refa Meliza	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	26	78,79	79,00	6241,00
14	Rika Fitriany	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	31	93,94	94,00	8836,00
15	Rosa Linda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	31	93,94	94,00	8836,00
16	Silvia	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	25	75,76	76,00	5776,00
17	Salsabila Latifa Amra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	31	93,94	94,00	8836,00
18	Widuri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	26	78,79	79,00	6241,00
19	Wilda Dinis Saputri	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	27	81,82	82,00	6724,00
20	Yuda Asta	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	29	87,88	88,00	7744,00
21	Zikiratul Hurfia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	87,88	88,00	7744,00
JUMLAH		19	18	19	20	18	17	19	20	17	21	21	20	17	17	19	19	17	19	19	17	18	19	18	19	20	16	18	14	16	16	17	19	9	583		1797,00	154503,00
Rata-Rata																																				85,571	

LAMPIRAN 21

TABULASI DATA PENELITIAN KELAS KONTROL
SOAL POST-TEST

NO	Nama	Nomor Soal																																Jumlah	Nilai Siswa (X)	Pembulatan	X^2
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33				
		B	B	A	C	E	A	B	B	B	A	E	A	B	E	A	B	A	B	B	E	C	D	A	A	C	C	E	C	A	E	A	C	D				
1	Alis Mawati	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	28	84,85	85,00	7225
2	Defitri Azizah	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	20	60,61	61,00	3721
3	Deri Yasmar Aldo	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	29	87,88	88,00	7744
4	Dwi Meiliana Putri	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	63,64	64,00	4096
5	Ega Adriani	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	21	63,64	64,00	4096
6	Fadila Oktavia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	25	75,76	76,00	5776
7	Fika Andina Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	25	75,76	76,00	5776
8	Hilda Yanti	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	26	78,79	79,00	6241
9	Ibnu Maulana	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	30	90,91	91,00	8281
10	Indra Ridha Safitri	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	31	93,94	94,00	8836
11	Mutia Musalina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	27	81,82	82,00	6724
12	Nofrika Isratul Azmi	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	26	78,79	79,00	6241
13	Raffa Dhila	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	27	81,82	82,00	6724
14	Rahmat Supami	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	28	84,85	85,00	7225
15	Refi Gusmunica	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	23	69,70	70,00	4900
16	Riva Anifa	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	28	84,85	85,00	7225
17	Salsabila Darratul	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	27	81,82	82,00	6724
18	Selvina Cahyani	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	24	72,73	73,00	5329
19	Septi Roza	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	23	69,70	70,00	4900
20	Vanessa Ramadhani	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	27	81,82	82,00	6724
21	Wenni Mylenda	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	23	69,70	70,00	4900
22	Zalma Reza Puspita	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	23	69,70	70,00	4900
JUMLAH		18	15	14	17	18	20	18	17	18	15	18	17	17	20	16	17	19	15	16	16	19	17	18	20	18	17	16	18	19	17	17	12	13	562		**1708,00**	**134308,00**
Rata-Rata																																					77,6363636

LAMPIRAN 22

ANALISA DATA DESKRIPTIF HASIL PENELITIAN

Deskripsi data penelitian mengungkapkan tentang skor terbesar dan terkecil, nilai rentangan, banyaknya kelas, rata-rata (mean), standar deviasi**:**

a. Urutan nilai rata-rata posttest siswa kelas ekperimen
   94,94,94,94,94,91,88,88,85,85,85,85,82,82,82,82,82,79,79,76,76
   Urutan nilai rata-rata posttest siswa kelas kontrol
   94,91,88,85,85,85,82,82,82,82,79,79,76,76,73,70,70,70,70,64,64,61
b. Menghitung Jarak atau Rentangan (R)
   KelasEksperimen: R = data tertinggi – data terendah
   = 94 – 76
   = 18
   KelasKontrol: R=data tertinggi–data terendah
   = 94 - 61
   = 33

c. Menghitung Banyak Kelas (K)

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
BK = 1 + 3.3 log n	BK = 1 + 3.3 log n
= 1 + 3.3 log (21)	= 1 + 3.3 log (22)
= 1 + 3.3 (1.323)	= 1 + 3.3 (1.342)
= 1 + 4.554 = 5.356 = 5	= 1+ 4.429 =5.42 =5

d. Menghitung Panjang Kelas (I)

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
I = R /BK = 21/5 = 4.2=4	I = R /BK = 22/5 = 4.4=5

Frekuensi Interval Nilai Pengaruh kelas eksperimen secara keseluruhan

Banyak kelas	Panjang kelas	Frekuensi
1	76 – 79	43
2	80 – 83	5
3	84 – 87	4
4	88 – 91	3
5	92 – 95	6

Frekuensi Interval Nilai Pengaruh kelas kontrol secara keseluruhan

Banyak kelas	Panjang kelas	Frekuensi
1	61 – 65	3
2	66 – 70	4
3	71 – 75	1
4	76 – 80	4
5	81– 85	7
6	86 – 90	1
7	91 – 95	2

e. Mean

Untuk Kelas Eksperimen

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$= \frac{1797}{21}$$

$$= 85.57$$

Untuk Kelas Kontrol

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$= \frac{1708}{22}$$

$$= 77.64$$

f. Median (Nilai Tengah)

Untuk Kelas Eksperimen

Median = 85

Untuk Kelas Kontrol

Median = 79

g. Simpangan baku (S)

Kelas eksperimen :

$$S = \sqrt{\frac{\sum f\left(Xi - \overline{X}\right)^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{731.143}{21-1}} = 6.05$$

Kelas kontrol :

$$S = \sqrt{\frac{\sum f\left(Xi - \overline{X}\right)^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{1705.09}{22-1}} = 9.01$$

h. Varians (S^2)

Kelas eksperimen :

$S^2 = 6.05^2 = 36.56$

Kelas kontrol :

$S^2 = 9.01^2 = 81.18$

LAMPIRAN 23

PERHITUNGAN ANALISIS UJI NORMALITAS SECARA MANUAL

A. Analisis Uji Normalitas Data Posttest Kelas Kontrol

Pengujian normalitas dilakukan dengan uji Liliefors dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Data X_1, X_2, X_3, ….., X_n yang diperoleh disusun dari data yang terkecil hingga data yang terbesar.

61,64,64,70,70,70,70,73,76,76,79,79,82,82,82,82,85,85,85,88,91,94

b. Data X_1, X_2, X_3, ….., X_n di jadikan bilangan baku Z_1, Z_2, Z_3, ….., Z_n dengan menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \overline{X}}{S}$$

Keterangan :

X_i = Skor Yang Diperoleh Siswa Ke- I

$\overline{X}$ = Skor Rata- Rata

S = Simpangan Baku

Maka diperoleh nilai Z_1:

$$Z_1 = \frac{61 - 77.64}{9.01} = -1.85 / 9.01 = 0.20$$

Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang: $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$

c. Dengan menggunakan proporsi Z_1, Z_2, Z_3, ….., Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i. Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(Z_i)$, maka:

$$S(Z_i) = \frac{banyaknyaZ_1, Z_2, Z_3, ..., Z_n yang \leq Z_i}{n}$$

d. Sehingga diperoleh: $S(Z_1)$= 1 / 22 = 0.04

Tabel Penolong Untuk F Kelas Kontrol

No	Xi	fi	fk	(Xi.fi)	(Xi - X̄)	(Xi - X̄)²	fi(Xi - X̄)²	Zi	F(Zi)	S/(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	61	1	1	61	-16,64	276,769	276,77	-1,85	0,0324	0,0455	-0,0130
2	64	2	3	128	-13,64	185,950	371,90	-1,51	0,0651	0,1364	-0,0713
3	70	4	7	280	-7,64	58,314	233,26	-0,85	0,1984	0,3182	-0,1198
4	73	1	8	73	-4,64	21,496	21,50	-0,51	0,3034	0,3636	-0,0602
5	76	2	10	152	-1,64	2,678	5,36	-0,18	0,4279	0,4545	-0,0266
6	79	2	12	158	1,36	1,860	3,72	0,15	0,5601	0,5455	0,0147
7	82	4	16	328	4,36	19,041	76,17	0,48	0,6859	0,7273	-0,0414
8	85	3	19	255	7,36	54,223	162,67	0,82	0,7931	0,8636	-0,0705
9	88	1	20	88	10,36	107,405	107,40	1,15	0,8750	0,9091	-0,0341
10	91	1	21	91	13,36	178,587	178,59	1,48	0,9310	0,9545	-0,0236
11	94	1	22	94	16,36	267,769	267,77	1,82	0,9653	1,0000	-0,0347
∑fi =		22					∑fi(Xi - X̄)² =	1705,09			Lo = 0.0147
									81,19		Lt = 0.1832
						stdr deviasi	S = $\sqrt{\frac{\sum f(Xi - \bar{X})^2}{n-1}}$		9,01		
						varian	S2 =	81,19			

Sumber: Olahan Data Microsoft Excel

e. Diambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut, disebut L_0. Maka diperoleh L_0 sebesar 0.01. Membandingkan nilai L_0 dengan nilai kritis L_t yang terdapat dalam tabel nilai kritis L untuk uji Lilliefors pada taraf nyata $\alpha = 0.05$ dengan n = 22 di dapat L_t sebesar 0.183. Kriteria pengujian diperoleh bahwa $L_0 < L_t$ (0.01< 0.183), maka sampel berdistribusi normal.

B. AnalisisUji Normalitas Data Posttest Kelas Eksperimen

Pengujian normalitas dilakukan dengan uji Liliefors dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Data X_1, X_2, X_3, ….., X_n yang diperoleh disusun dari data yang terkecil hingga data yang terbesar.

76,76,79,79,82,82,82,82,82,85,85,85,85,88,88,91,94,94,94,94,94

b) Data X_1, X_2, X_3, ….., X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, Z_3, ….., Z_n dengan menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \overline{X}}{S}$$

Keterangan : X_i = skor yang diperoleh siswa ke- i

$\overline{X}$ = skor rata- rata

S = simpangan baku

Sehingga diperoleh nilai Z_1:

$$Z_1 = \frac{76 - 85.57}{6.05} = -1.58 / 6.05 = 026$$

Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang: $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$

c) Dengan menggunakan proporsi Z_1, Z_2, Z_3, ….., Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i. Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(Z_i)$, maka:

$$S(Z_i) = \frac{banyaknya Z_1, Z_2, Z_3, ..., Z_n yang \leq Z_i}{n}$$

Sehingga diperoleh: $S(Z_1)$= 2/ 21 = 0.095

d) Menghitung selisih $F(Z_i)$ - $S(Z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya. Dapat dilihat pada tabel penolong kelas eksperimen.

No	Xi	fi	fk	(Xi.fi)	(Xi - X̄)	(Xi - X̄)²	fi(Xi - X̄)²	Zi	F(Zi)	S/(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	76	2	2	152	-9,57	91,58	183,17	-1,58	0,0567	0,0952	-0,0385
2	79	2	4	158	-6,57	43,16	86,33	-1,09	0,1386	0,1905	-0,0519
3	82	5	9	410	-3,57	12,74	63,72	-0,59	0,2774	0,4286	-0,1511
4	85	4	13	340	-0,57	0,32	1,30	-0,09	0,4624	0,6190	-0,1566
5	88	2	15	176	2,43	5,90	11,81	0,40	0,6561	0,7143	-0,0582
6	91	1	16	91	5,43	29,48	29,48	0,90	0,8154	0,7619	0,0535
7	94	5	21	470	8,43	71,06	355,32	1,39	0,9184	1,0000	-0,0816
∑fi =		21					∑fi(Xi - X̄)² =	731,143			Lo = 0.05
									36,557		Lt = 0.186
					stdr dev		$S = \sqrt{\frac{\sum f(Xi - \bar{X})^2}{n-1}}$	6,05			
					varian		S2 =	36,56			

Sumber: Olahan Data Microsoft Excel

e) Diambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut, disebut L_0. Maka diperoleh L_0 sebesar 0.05.Membandingkan nilai L_0 dengan nilai kritis L_t yang terdapat dalam tabel nilai kritis L untuk uji Lilliefors pada taraf nyata $\alpha = 0.05$ dengan n = 21 didapat L_t sebesar 0.186. Kriteria pengujian diperoleh bahwa $L_0 < L_t$ (0.05< 0.186), maka sampel berdistribusi normal.

LAMPIRAN 24

UJI HOMOGENITAS NILAI DATA PENELITIAN

Dk pembilang = n pembilang – 1 = 22 - 1= 21

Dk penyebut= n penyebut – 1 = 21– 1 =20

$$F = \frac{Varians_Terbesar}{Varians_Terkecil}$$

$$= \frac{37.41}{36.56}$$

$$= 1.02$$

$$F_{\text{tabel}} = \frac{dk\ Pembilang}{dk\ Penyebut} = \frac{22-1}{21-1} = \frac{21}{20}$$

$$= 1.05$$

Jadi F= 1.02 sedangkan F_{tabel} pada taraf nyata 0,05 dengan dk 21:20 adalah 1.05 berarti $F_{hitung} < F_{tabel}$ = 1.02< 1.05 maka data nilai kedua kelas sampel berasal dari populasi yang memiliki varians **Homogen**.

LAMPIRAN 25

UJI HIPOTESIS

Uji Kesamaan Rata-Rata sepihak

1. Hipotesis Verbal

   H_0: Hasil belajar siswa yang menggunakan model *Active Learning* tipe *practice rehearsal pairs* lebih rendah atau sama dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional

   H_a : Hasil belajar siswa yang menggunakan model *Active Learning* tipe *practice rehearsal pairs* lebih baik dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional

   Hipotesis Statistik :

   H_0 : $\mu_1 = \mu_2$

   H_1 : $\mu_1 \neq \mu_2$

2. $\alpha = 0.05$, hasil perhitungan diperoleh.

   Diketahui :

   Nilai Rata-Rata *Post-Test* Kelas Eksperimen =85.57

   Kelas Kontrol *Post-Test* Kelas Kontrol = 77.64

3. T_{hitung}

Statistics			
		Eksperimen	Kontrol
N	Valid	24	25
	Missing	1	0
Mean		86.88	78.28
Median		85.00	79.00
Mode		82	82
Std. Deviation		6.726	9.136
Variance		45.245	83.460
Range		21	33
Minimum		76	61
Maximum		97	94
Sum		2085	1957

Kelas Eksperimen

$n_1 = 21$

$\overline{X}_1 = 85.57$

$S_1 = 6.05$

$S_1^2 = 36.56$

Kelas Kontrol

$n_2 = 22$

$\overline{X}_2 = 77.64$

$S_2 = 9.01$

$S_2^2 = 81.19$

$$thitung = \frac{\overline{x_1} - \overline{x_2}}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2+(n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2}\left(\frac{1}{n_1}+\frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$thitung = \frac{85.57 - 77.64}{\sqrt{\frac{(21-1)36.56+(22-1)81.19}{20+22-2}\left(\frac{1}{21}+\frac{1}{22}\right)}}$$

$$thitung = \frac{7.93}{\sqrt{\frac{731.2+1704.99}{40}(0{,}00216)}}$$

$$thitung = \frac{7.93}{\sqrt{5.262}} = \frac{7.93}{2.293} = 3.46$$

4. Keputusan : Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis nol ditolak (H_0 ditolak) dan hipotesis alternatif H_a diterima.

   Derajat kebebasan (dk) t_{tabel} ($\alpha = 0{,}05$) $= (n_1 + n_2) - 2$

   $= (21 + 22) - 2 = 43\text{-}2 = 41$

   Berdasarkan dk = 41, maka nilai t_{tabel} pada tabel t adalah = 1.683

   Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3.46 >1.683) maka hipotesis nol (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

LAMPIRAN 26

Tabel F

df2 \df1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	22	24	26	28	30	35	40	45	50	60	70	80	100	200	500	1000	>1000	df1/ df2
3	10.13	9.55	9.28	9.12	9.01	8.94	8.89	8.85	8.81	8.79	8.76	8.74	8.73	8.71	8.70	8.69	8.68	8.67	8.67	8.66	8.65	8.64	8.63	8.62	8.62	8.60	8.59	8.59	8.58	8.57	8.57	8.56	8.55	8.54	8.53	8.53	8.54	3
4	7.71	6.94	6.59	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.96	5.94	5.91	5.89	5.87	5.86	5.84	5.83	5.82	5.81	5.80	5.79	5.77	5.76	5.75	5.75	5.73	5.72	5.71	5.70	5.69	5.68	5.67	5.66	5.65	5.64	5.63	5.63	4
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74	4.70	4.68	4.66	4.64	4.62	4.60	4.59	4.58	4.57	4.56	4.54	4.53	4.52	4.50	4.50	4.48	4.46	4.45	4.44	4.43	4.42	4.42	4.41	4.39	4.37	4.37	4.36	5
6	5.99	5.14	4.76	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.06	4.03	4.00	3.98	3.96	3.94	3.92	3.91	3.90	3.88	3.87	3.86	3.84	3.83	3.82	3.81	3.79	3.77	3.76	3.75	3.74	3.73	3.72	3.71	3.69	3.68	3.67	3.67	6
7	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64	3.60	3.57	3.55	3.53	3.51	3.49	3.48	3.47	3.46	3.44	3.43	3.41	3.40	3.39	3.38	3.36	3.34	3.33	3.32	3.30	3.29	3.29	3.27	3.25	3.24	3.23	3.23	7
8	5.32	4.46	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35	3.31	3.28	3.26	3.24	3.22	3.20	3.19	3.17	3.16	3.15	3.13	3.12	3.10	3.09	3.08	3.06	3.04	3.03	3.02	3.01	2.99	2.99	2.97	2.95	2.94	2.93	2.93	8
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14	3.10	3.07	3.05	3.03	3.01	2.99	2.97	2.96	2.95	2.94	2.92	2.90	2.89	2.87	2.86	2.84	2.83	2.81	2.80	2.79	2.78	2.77	2.76	2.73	2.72	2.71	2.71	9
10	4.96	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98	2.94	2.91	2.89	2.86	2.85	2.83	2.81	2.80	2.79	2.77	2.75	2.74	2.72	2.71	2.70	2.68	2.66	2.65	2.64	2.62	2.61	2.60	2.59	2.56	2.55	2.54	2.54	10
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.76	2.74	2.72	2.70	2.69	2.67	2.66	2.65	2.63	2.61	2.59	2.58	2.57	2.55	2.53	2.52	2.51	2.49	2.48	2.47	2.46	2.43	2.42	2.41	2.41	11
12	4.75	3.89	3.49	3.26	3.11	3.00	2.91	2.85	2.80	2.75	2.72	2.69	2.66	2.64	2.62	2.60	2.58	2.57	2.56	2.54	2.52	2.51	2.49	2.48	2.47	2.44	2.43	2.41	2.40	2.38	2.37	2.36	2.35	2.32	2.31	2.30	2.30	12
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.03	2.92	2.83	2.77	2.71	2.67	2.63	2.60	2.58	2.55	2.53	2.51	2.50	2.48	2.47	2.46	2.44	2.42	2.41	2.39	2.38	2.36	2.34	2.33	2.31	2.30	2.28	2.27	2.26	2.23	2.22	2.21	2.21	13
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.76	2.70	2.65	2.60	2.57	2.53	2.51	2.48	2.46	2.44	2.43	2.41	2.40	2.39	2.37	2.35	2.33	2.32	2.31	2.28	2.27	2.25	2.24	2.22	2.21	2.20	2.19	2.16	2.14	2.14	2.13	14
15	4.54	3.68	3.29	3.06	2.90	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54	2.51	2.48	2.45	2.42	2.40	2.38	2.37	2.35	2.34	2.33	2.31	2.29	2.27	2.26	2.25	2.22	2.20	2.19	2.18	2.16	2.15	2.14	2.12	2.10	2.08	2.07	2.07	15
16	4.49	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.46	2.42	2.40	2.37	2.35	2.33	2.32	2.30	2.29	2.28	2.25	2.24	2.22	2.21	2.19	2.17	2.15	2.14	2.12	2.11	2.09	2.08	2.07	2.04	2.02	2.02	2.01	16
17	4.45	3.59	3.20	2.96	2.81	2.70	2.61	2.55	2.49	2.45	2.41	2.38	2.35	2.33	2.31	2.29	2.27	2.26	2.24	2.23	2.21	2.19	2.17	2.16	2.15	2.12	2.10	2.09	2.08	2.06	2.05	2.03	2.02	1.99	1.97	1.97	1.96	17
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.31	2.29	2.27	2.25	2.23	2.22	2.20	2.19	2.17	2.15	2.13	2.12	2.11	2.08	2.06	2.05	2.04	2.02	2.00	1.99	1.98	1.95	1.93	1.92	1.92	18
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.54	2.48	2.42	2.38	2.34	2.31	2.28	2.26	2.23	2.21	2.20	2.18	2.17	2.16	2.13	2.11	2.10	2.08	2.07	2.05	2.03	2.01	2.00	1.98	1.97	1.96	1.94	1.91	1.89	1.88	1.88	19
20	4.35	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.51	2.45	2.39	2.35	2.31	2.28	2.25	2.23	2.20	2.18	2.17	2.15	2.14	2.12	2.10	2.08	2.07	2.05	2.04	2.01	1.99	1.98	1.97	1.95	1.93	1.92	1.91	1.88	1.86	1.85	1.84	20
22	4.30	3.44	3.05	2.82	2.66	2.55	2.46	2.40	2.34	2.30	2.26	2.23	2.20	2.17	2.15	2.13	2.11	2.10	2.08	2.07	2.05	2.03	2.01	2.00	1.98	1.96	1.94	1.92	1.91	1.89	1.88	1.86	1.85	1.82	1.80	1.79	1.78	22
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.42	2.36	2.30	2.25	2.22	2.18	2.15	2.13	2.11	2.09	2.07	2.05	2.04	2.03	2.00	1.98	1.97	1.95	1.94	1.91	1.89	1.88	1.86	1.84	1.83	1.82	1.80	1.77	1.75	1.74	1.73	24
26	4.23	3.37	2.98	2.74	2.59	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.12	2.09	2.07	2.05	2.03	2.02	2.00	1.99	1.97	1.95	1.93	1.91	1.90	1.87	1.85	1.84	1.82	1.80	1.79	1.78	1.76	1.73	1.71	1.70	1.69	26
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.45	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.09	2.06	2.04	2.02	2.00	1.99	1.97	1.96	1.93	1.91	1.90	1.88	1.87	1.84	1.82	1.80	1.79	1.77	1.75	1.74	1.73	1.69	1.67	1.66	1.66	28
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.33	2.27	2.21	2.16	2.13	2.09	2.06	2.04	2.01	1.99	1.98	1.96	1.95	1.93	1.91	1.89	1.87	1.85	1.84	1.81	1.79	1.77	1.76	1.74	1.72	1.71	1.70	1.66	1.64	1.63	1.62	30
35	4.12	3.27	2.87	2.64	2.49	2.37	2.29	2.22	2.16	2.11	2.08	2.04	2.01	1.99	1.96	1.94	1.92	1.91	1.89	1.88	1.85	1.83	1.82	1.80	1.79	1.76	1.74	1.72	1.70	1.68	1.66	1.65	1.63	1.60	1.57	1.57	1.56	35
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.08	2.04	2.00	1.97	1.95	1.92	1.90	1.89	1.87	1.85	1.84	1.81	1.79	1.77	1.76	1.74	1.72	1.69	1.67	1.66	1.64	1.62	1.61	1.59	1.55	1.53	1.52	1.51	40
45	4.06	3.20	2.81	2.58	2.42	2.31	2.22	2.15	2.10	2.05	2.01	1.97	1.94	1.92	1.89	1.87	1.86	1.84	1.82	1.81	1.78	1.76	1.74	1.73	1.71	1.68	1.66	1.64	1.63	1.60	1.59	1.57	1.55	1.51	1.49	1.48	1.47	45
50	4.03	3.18	2.79	2.56	2.40	2.29	2.20	2.13	2.07	2.03	1.99	1.95	1.92	1.89	1.87	1.85	1.83	1.81	1.80	1.78	1.76	1.74	1.72	1.70	1.69	1.66	1.63	1.61	1.60	1.58	1.56	1.54	1.52	1.48	1.46	1.45	1.44	50
60	4.00	3.15	2.76	2.53	2.37	2.25	2.17	2.10	2.04	1.99	1.95	1.92	1.89	1.86	1.84	1.82	1.80	1.78	1.76	1.75	1.72	1.70	1.68	1.66	1.65	1.62	1.59	1.57	1.56	1.53	1.52	1.50	1.48	1.44	1.41	1.40	1.39	60
70	3.98	3.13	2.74	2.50	2.35	2.23	2.14	2.07	2.02	1.97	1.93	1.89	1.86	1.84	1.81	1.79	1.77	1.75	1.74	1.72	1.70	1.67	1.65	1.64	1.62	1.59	1.57	1.55	1.53	1.50	1.49	1.47	1.45	1.40	1.37	1.36	1.35	70
80	3.96	3.11	2.72	2.49	2.33	2.21	2.13	2.06	2.00	1.95	1.91	1.88	1.84	1.82	1.79	1.77	1.75	1.73	1.72	1.70	1.68	1.65	1.63	1.62	1.60	1.57	1.54	1.52	1.51	1.48	1.46	1.45	1.43	1.38	1.35	1.34	1.33	80
100	3.94	3.09	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.97	1.93	1.89	1.85	1.82	1.79	1.77	1.75	1.73	1.71	1.69	1.68	1.65	1.63	1.61	1.59	1.57	1.54	1.52	1.49	1.48	1.45	1.43	1.41	1.39	1.34	1.31	1.30	1.28	100
200	3.89	3.04	2.65	2.42	2.26	2.14	2.06	1.98	1.93	1.88	1.84	1.80	1.77	1.74	1.72	1.69	1.67	1.66	1.64	1.62	1.60	1.57	1.55	1.53	1.52	1.48	1.46	1.43	1.41	1.39	1.36	1.35	1.32	1.26	1.22	1.21	1.19	200
500	3.86	3.01	2.62	2.39	2.23	2.12	2.03	1.96	1.90	1.85	1.81	1.77	1.74	1.71	1.69	1.66	1.64	1.62	1.61	1.59	1.56	1.54	1.52	1.50	1.48	1.45	1.42	1.40	1.38	1.35	1.32	1.30	1.28	1.21	1.16	1.14	1.12	500
1000	3.85	3.00	2.61	2.38	2.22	2.11	2.02	1.95	1.89	1.84	1.80	1.76	1.73	1.70	1.68	1.65	1.63	1.61	1.60	1.58	1.55	1.53	1.51	1.49	1.47	1.43	1.41	1.38	1.36	1.33	1.31	1.29	1.26	1.19	1.13	1.11	1.08	1000
>1000	1.04	3.00	2.61	2.37	2.21	2.10	2.01	1.94	1.88	1.83	1.79	1.75	1.72	1.69	1.67	1.64	1.62	1.61	1.59	1.57	1.54	1.52	1.50	1.48	1.46	1.42	1.40	1.37	1.35	1.32	1.30	1.28	1.25	1.17	1.11	1.08	1.03	>1000
df2/ df1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	22	24	26	28	30	35	40	45	50	60	70	80	100	200	500	1000	>1000	df1 \df2

LAMPIRAN 27

Tabel t (Pada taraf signifikansi 0,05)

1 sisi (0.05) dan 2 sisi (0,025)

Df	Signifikansi		Df	Signifikansi	
	0.025	0.05		0.025	0.05
1	12.706	6.314	46	2.013	1.679
2	4.303	2.920	47	2.012	1.678
3	3.182	2.353	48	2.011	1.677
4	2.776	2.132	49	2.010	1.677
5	2.571	2.015	50	2.009	1.676
6	2.447	1943	51	2.008	1.675
7	2.365	1895	52	2.007	1.675
8	2.306	1860	53	2.006	1.674
9	2.262	1833	54	2.005	1.674
10	2.228	1812	55	2.004	1.673
11	2.201	1796	56	2.003	1.673
12	2.179	1782	57	2.002	1.672
13	2.160	1771	58	2.002	1.672
14	2.145	1761	59	2.001	1.671
15	2.131	1753	60	2.000	1.671
16	2.120	1746	61	2.000	1.670
17	2.110	1740	62	1999	1.670
18	2.101	1724	63	1998	1.669
19	2.093	1729	64	1998	1669
20	2.086	1725	65	1997	1669
21	2.080	1721	66	1997	1668
22	2.074	1717	67	1996	1668
23	2.069	1714	66	1996	1668
24	2.064	1711	69	1995	1667
25	2.060	1708	70	1994	1667
26	2.056	1706	71	1994	1667
27	2.052	1703	72	1993	1666
28	2.048	1701	73	1993	1666
29	2.045	1699	74	1993	1666
30	2.042	1697	75	1992	1665
31	2.040	1696	76	1992	1665
32	2.037	1694	77	1991	1665
33	2.035	1692	78	1991	1665
34	2.032	1691	79	1990	1664
35	2.030	1690	80	1990	1664
36	2.028	1688	81	1990	1664
37	2.026	1687	82	1989	1664
38	2.024	1686	83	1989	1663
39	2.023	1685	84	1989	1663
40	2.021	1684	85	1988	1663
41	2.020	1683	86	1988	1663
42	2.018	1682	87	1988	1663
43	2.017	1681	88	1987	1662
44	2.015	1680	89	1987	1662
45	2.014	1679	90	1987	1662

LAMPIRAN 28

TABEL DISTRIBUSI NILAI KRITIS L UNTUK UJI LILIEFORS

Ukuran Sampel	Taraf Nyata (α)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
n = 4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0.200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0.190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
n > 30	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

Sumber: sudjana (2005: 467)

Lampiran 29

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI
Nomor : B-731/In.26.1/PP.02.3/4/2018

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PTIK IAIN BUKITTINGGI

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

Membaca : Surat permohonan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi an. Rani Octaviani, NIM .2514039 tanggal 23 April 2018 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi.

Menimbang : a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing.

: b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301)
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859)
3. Keputusan Presiden Nomor 181 Tahun 2014 tentang Pendirian Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PTIK IAIN BUKITTINGGI.

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan **"Pengaruh Model Active Learning Tipe Practice Rehearsal Pairs Terhadap Hasil Belajar Siswa X TKJ Dalam Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 3 Pariaman".**

KEDUA : Menunjuk Saudara :

1. Nama : Jasmienti, M.Pd
   NIP : 19750401 200912 2 001
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata (III/c)
   Bidang Keahlian Pokok : Bahasa Indonesia
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING I

2. Nama : Hari Antoni Musril, M.Kom
   NIP : 19830907 200912 1 005
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata (III/c)
   Bidang Keahlian Pokok : Teknologi Informasi
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING II

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

DITETAPKAN DI BUKITTIINGGI
Pada tanggal : 24 April 2018
Dekan,

Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc, M.Ag
NIP.19735102000121002

Lampiran 30

PEMERINTAH KOTA PARIAMAN
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN TERPADU SATU PINTU DAN TENAGA KERJA
Jl. Nasri Nasar No. 1 Pariaman Telp./Fax 0751 91529 Email: dpmptsp_naker@pariamankota.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 570/005/DPM,PTSP&NAKER-2018

Tentang :

Izin Penelitian

Kepala Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Tenaga Kerja Kota Pariaman setelah membaca dan mempelajari :

1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Permendagri Nomor 33 Tahun 2007 tentang Pedoman Penyelenggaraan Penelitian;
3. Permendagri Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penertiban Surat Keterangan Penelitian;
4. Surat Keterangan dari Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kota Bukittinggi Nomor : B-873/In.26.1/PP.07/4/2018 tanggal 30 April 2018 perihal Mohon Izin Penelitian.

Dengan ini memberikan persetujuan dan tidak keberatan diadakan Penelitian di Kota Pariaman yang dilakukan oleh :

Nama	: **RANI OCTAVIANI**
NIM	: 2514039
Dalam rangka	: Penyusunan Skripsi
Tempat/Lokasi	: SMK N 3 Kota Pariaman
Lama Penelitian	: Mei s/d Juli 2018
Judul Penelitian	: **"Pengaruh Model Active Learning Tipe Practice Rehearsal Pairs Terhadap Hasil Belajar Siswa X RPL dalam Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 3 Kota Pariaman"**

Dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak boleh menyimpang dari kerangka tujuan penelitian;
2. Memberitahukan kedatangan serta maksud penelitian kepada pejabat instansi terkait, serta melaporkan diri sebelum meninggalkan daerah penelitian;
3. Mematuhi segala peraturan yang berlaku dan menghormati adat istiadat setempat;
4. Mengirim laporan hasil penelitian sebanyak 1 (satu) berkas ke pada Walikota Pariaman Cq. Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Tenaga Kerja Kota Pariaman dan SMK Negeri 3 Kota Pariaman;
5. Apabila terjadi penyimpangan/pelanggaran terhadap ketentuan diatas, maka Surat Keterangan/Rekomendasi ini akan dicabut kembali.

Pariaman, 07 Juni 2018
Kepala Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Tenaga Kerja Kota Pariaman

AEMAN, S.Sos
Pembina Tk. I/Nip. 19740726 199311 1 001

Tembusan disampaikan kepada Yth.:
1. Bapak Walikota Pariaman (sebagai laporan)
2. Bapak Kesbang Pol Kota Pariaman
3. Kepala SMK Negeri 3 Kota Pariaman
4. Perguruan Tinggi Ybs
5. Arsip

Lampiran 31

PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 3 PARIAMAN
Jl. Siti Manggopoh Desa Manggung Kec. Pariaman Utara Kota Pariaman
e-mail : smkn03pariaman@gmail.com website:www.smkn3pariaman.sch.id
Kode Pos : 22522. Telp/Fax. (0751) 690971

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421/199/SMK.3/VII/Prm-2018

Yang bertandatangan dibawah ini Kepala SMK Negeri 3 Pariaman, menerangkan bahwa:

Nama	: RANI OCTAVIANI
NIM	: 2514039
Program Studi	: Pendidikan Informatika
Perguruan Tinggi	: IAIN Bukittinggi

Berdasarkan surat dari DPMPTSP Kota Pariaman Nomor : 570/005/DPM, PTSP&NAKER -2018 tanggal 7 Juni 2018 tentang "Izin Penelitian". Telah melaksanakan Penelitian dalam rangka pengambilan data untuk penyusunan skripsi dengan judul "Pengaruh Model Active Learning Tipe Practice Reherarsal Pairs Terhadap Hasil Belajar Siswa X RPL dalam Mata Pelajarn Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 3 Pariaman".

Demikianlah Surat Keterangan ini dikeluarkan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

27 Juli 2018
Kepala,

SMKN 3 DINAS PENDIDIKAN PROVINSI SUMATERA BARAT KOTA PARIAMAN

Drs. Rafuddin, M.Pd.T
NIP. 19671014 199412 1 001

Tembusan : Disampaikan Kepada Yth,
1. Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat
2. Dekan IAIN Bukittinggi
3. Yang Bersangkutan
4. Pertinggal

LAMPIRAN 32

DOKUMENTASI







Gambar 1. Saat menjelaskan kembali tentang materi pelajaran yang akan di teliti



Gambar 2. Siswa sedang mempraktekan materi pelajaran



Gambar 3. Salah satu kelompok diminta maju kedepan untuk menjelaskan materi yang dipraktekan





Gambar 4. Setelah proses pembelajaran selesai di kelas X RPL A & B