

**KESIAPAN GURU DALAM MELAKSANAKAN MATA
PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KURIKULUM 2013
(STUDI KASUS DI SMK NEGERI 48 JAKARTA)**



**ADVERINA ONASIS SILABAN
5235110353**

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2015**

**KESIAPAN GURU DALAM MELAKSANAKAN MATA PELAJARAN
SIMULASI DIGITAL KURIKULUM 2013
(STUDI KASUS DI SMKN 48 JAKARTA)**

ADVERINA ONASIS SILABAN

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesiapan guru dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013 di SMKN 48 Jakarta. Metode yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah 4 orang guru, 1 orang kepala sekolah, 1 orang wakil kurikulum, dan 132 siswa yang mengikuti mata pelajaran Simulasi Digital. Teknik pengumpulan data adalah dengan wawancara dan pengisian angket. Data yang diperoleh dilakukan analisis dengan menggunakan deskriptif analisis. Dari penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa 3 orang guru kesiapannya adalah sangat baik dan 1 orang guru kesiapannya adalah baik dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital. Masing-masing guru dan siswa memiliki penilaian yang sama, yang berarti bahwa ke empat guru tersebut termasuk ke dalam kategori siap dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital. Kepala sekolah dan wakil kurikulum menyatakan bahwa guru Simulasi Digital siap dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013. Guru telah melaksanakan pembelajaran dengan membuat perencanaan pembelajaran terlebih dahulu, kemudian melaksanakan/menyajikan pembelajaran dan melakukan penilaian/evaluasi. Pelaksanaan pembelajaran Simulasi Digital dilakukan sesuai dengan standar proses pada Kurikulum 2013 dimana guru memberi kesempatan kepada siswa untuk memperdalam/mencari informasi tambahan materi pelajaran, menggunakan pendekatan ilmiah, dan melakukan penilaian pada kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan.

Kata kunci: Kesiapan guru, Mata pelajaran Simulasi Digital, Kurikulum 2013

**TEACHER READINESS IN IMPLEMENTING SUBJECTS SIMULASI
DIGITAL CURRICULUM 2013
(CASE STUDY IN SMKN 48 JAKARTA)**



ADVERINA ONASIS SILABAN

ABSTRACT

This study aims to determine teacher readiness in implementing Simulasi Digital subjects curriculum 2013 at SMKN 48 Jakarta. The method used is a case study with a qualitative approach. Source of data in this study were 4 teachers, 1 principal, 1 representative of curriculum, and 132 students who take Simulasi Digital subjects. Techniques of data collection is by interview and filling the questionnaire. The data obtained analyzed using descriptive analysis. From the research that has been done, the result is 3 of teacher excellent in readiness and 1 of teacher is good in readiness implementing the Simulasi Digital subjects. Each teacher and student have the same assessment, which means that all four of the teachers belong to the category ready to implement the Simulasi Digital subjects. Principals and vice curriculum states that teachers are ready to implement the Simulasi Digital subjects Curriculum 2013. Teachers have implemented learning make plans of lesson beforehand, then implement/present learning and assessment/evaluation. Implementation of Simulasi Digital subjects conducted in accordance with the standards of the curriculum process in 2013 in which the teacher gives students the chance to deepen / seek additional information materials, using a scientific approach, and make an assessment on the competence of attitudes, skills and knowledge.

Keywords: Teacher Readiness, Simulasi Digital subjects.

LEMBAR PENGESAHAN

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Prof. Dr. Ivan Hanafi, M.Pd. (Dosen Pembimbing I)		29/7/2015
Lipur Sugiyanta, Ph. D (Dosen Pembimbing II)		29/7/2015

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
M. Djaohar, M.Sc (Ketua)		29/7/2015
Prasetyo Wibobwo Y, M.Eng (Penguji)		29/7/2015
Dr. Yuliatrisastrawijaya, M.Pd (Dosen Ahli)		27/7/2015

Tanggal Lulus:

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis skripsi saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta,

Yang membuat pernyataan



Adverina Onasis Silaban

KATA PENGANTAR

Segala hormat, puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, atas pertolongan-Nya yang luar biasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Kesiapan Guru dalam Melaksanakan Mata Pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013 (Studi Kasus di SMKN 48 Jakarta)”. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari semua pihak, maka dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ivan Hanafi, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan bagi penulis menyelesaikan penelitian ini.
2. Bapak Lipur Sugiyanta, Ph.D, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan bagi penulis menyelesaikan penelitian ini.
3. Bapak Prasetyo Wibowo Y, ST, M.Eng, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
4. Bapak Drs. Wisnu Djatmiko, MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro.
5. Bapak Ibu Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Guru serta seluruh Siswa di SMKN 48 Jakarta yang telah memberi izin dan meluangkan waktu untuk melakukan wawancara serta mengisi instrumen penelitian ini.

6. Keluarga terkasih; Bapak G. Silaban, Ibu. B. Pasaribu, Abang Pahala Tommy Mateus Silaban, Kristin Sariani Silaban, Ririn Rosmanti Silaban dan Yundo Yusuf Silaban yang selalu mendoakan dan memberi semangat bagi penulis.
7. Keluarga Kecil; Beatrix Lasamahu, Deby Christia Sinaga, Fitri Yanti Sianturi, Monica Dewi Ratnasari Sianturi, Yetha Vionita Siagian; Lusiana Sinaga, Marintan Devita Sari Sianturi, Rohani Christyn Sianturi, Sarah Romaito Nababan, Queen Anggun Nababan.
8. Rekan-rekan Teknik Elektro Universitas Negeri Jakarta khususnya angkatan 2011, rekan-rekan senior dan junior trimakasih dukungan, motivasi dan bantuannya

Semoga dukungan yang telah diberikan kepada penulis dapat menjadi motivasi untuk masa depan yang lebih baik. Penulis mendoakan agar semua pihak yang telah membantu senantiasa diberkati Tuhan. Amin

Jakarta, Juni 2015

Adverina Onasis Silaban

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Identifikasi Masalah	4
1.3.Pembatasan Masalah	5
1.4.Rumusan Masalah	5
1.5.Tujuan Penelitian	5
1.6.Kegunaan Penelitian	5
BAB II KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN	
2.1.Kerangka Teoritis	7
2.1.1. Hakikat Kesiapan Guru	7
2.1.1.1. Kompetensi Guru	8
2.1.1.2. Peran Guru	13
2.1.1.3. Fungsi Guru Sebagai Implementator Kurikulum	14
2.1.2. Hakikat Kurikulum 2013	20
2.1.2.1. Elemen Perubahan Kurikulum 2013	21
2.1.2.2. Metode Pembelajaran Kurikulum 2013	27
2.1.3. Hakikat Simulasi Digital	30
2.1.3.1. Definisi Simulasi Digital	30
2.1.3.2. Manfaat Simulasi Digital	32
2.1.3.3. Penerapan Simulasi Digital di SMK	34
2.2.Kerangka Berpikir	36
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1.Tempat dan Waktu Penelitian	38

3.2.Deskripsi dan Setting Penelitian	38
3.3.Fokus Penelitian	38
3.4.Pertanyaan Penelitian	38
3.5.Prosedur Pengumpulan dan Perekaman data	41
3.6.Kisi-kisi Instrumen	41
3.7.Analisis Data	42
3.8.Keabsahan Data	44
3.9.Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	45
3.9.1.Uji Validitas	45
3.9.2.Uji Reliabilitas	46
BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	
4.1.Pembahasan hasil Penelitian	47
4.1.1. Hasil Wawancara Kepala Sekolah Mengenai Kesiapan Guru Melaksanakan Mata Pelajaran Simulasi Digital	47
4.1.2. Hasil Wawancara Wakil Kurikulum Mengenai Kesiapan Guru Melaksanakan Mata Pelajaran Simulasi Digital	53
4.1.3. Analisis Angket Kesiapan Guru	56
4.1.3.1.Analisis Angket Guru	59
4.1.3.2.Analisis Angket Kesiapan Guru oleh Siswa	67
4.1.3.3.Hasil Angket Guru dan Siswa Keseluruhan	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1.Kesimpulan	76
5.2.Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel. 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Guru	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi Intrumen Penelitian Siswa	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	37
Gambar 4.2 Skor Keseluruhan Angket Guru	59
Gambar 4.3 Skor Angket Guru A	60
Gambar 4.4 Skor Angket Guru B	63
Gambar 4.5 Skor Angket Guru C	63
Gambar 4.6 Skor Angket Guru D	65
Gambar 4.7 Skor Angket Siswa Tiap Guru	67
Gambar 4.8 Skor Angket Siswa Terhadap Guru A	68
Gambar 4.9 Skor Angket Siswa Terhadap Guru B	70
Gambar 4.10 Skor Angket Siswa Terhadap Guru C	71
Gambar 4.11 Skor Angket Siswa Terhadap Guru D	73
Gambar 4.12 Skor rata-rata guru dan siswa	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Uji validitas instrumen guru	81
Lampiran 2 Perhitungan uji validitas instrumen guru	82
Lampiran 3 Uji reliabilits instrumen guru	83
Lampiran 4 Perhitungan reliabilitas instrumen guru	84
Lampiran 5 Uji validitas instrumen siswa	85
Lampiran 6 Perhitungan uji validitas instrumen siswa	86
Lampiran 7 Uji reliabilitas instrumen siswa	87
Lampiran 8 Perhitungan reliabilitas instrumen siswa	88
Lampiran 9 Uji coba kuesioner guru	89
Lampiran 10 Uji coba kuesioner siswa	94
Lampiran 11 Hasil angket guru	98
Lampiran 12 Hasil angket siswa terhada guru A	99
Lampiran 13 Hasil angket siswa terhada guru B	100
Lampiran 14 Hasil angket siswa terhada guru C	101
Lampiran 15 Hasil angket siswa terhada guru D	102
Lampiran 16 Hasil angket siswa dimensi perencanaan terhadap guru A	103
Lampiran 17 Hasil angket siswa dimensi perencanaan terhadap guru B	104
Lampiran 18 Hasil angket siswa dimensi perencanaan terhadap guru C	105
Lampiran 19 Hasil angket siswa dimensi perencanaan terhadap guru D	106
Lampiran 20 Hasil angket siswa dimensi pelaksanaan terhadap guru A	107
Lampiran 21 Hasil angket siswa dimensi pelaksanaan terhadap guru B	108
Lampiran 22 Hasil angket siswa dimensi pelaksanaan terhadap guru C	109

Lampiran 23 Hasil angket siswa dimensi pelaksanaan terhadap guru D	110
Lampiran 24 Hasil angket siswa dimensi penilaian terhadap guru A	111
Lampiran 25 Hasil angket siswa dimensi penilaian terhadap guru B	112
Lampiran 26 Hasil angket siswa dimensi penilaian terhadap guru C	113
Lampiran 27 Hasil angket siswa dimensi penilaian terhadap guru D	114
Lampiran 28 Hasil angket siswa tiap dimensi	115
Lampiran 29 Data guru	116
Lampiran 30 Panduan wawancara guru	117
Lampiran 31 Panduan wawancara kepala sekolah dan wakil kurikulum	119
Lampiran 32 Hasil wawancara dengan Pak Wim	120
Lampiran 33 Hasil wawancara dengan Bu Nurbeti	125
Lampiran 34 Hasil wawancara dengan Bu Anissa	128
Lampiran 35 Hasil wawancara dengan Pak Bambang	132
Lampiran 36 Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah	139
Lampiran 37 Hasil wawancara dengan Wakil Kurikulum	140
Lampiran 38 Rencana pembelajaran Simulasi Digital	144
Lampiran 39 Bahan ajar guru Simulasi Digital	166
Lampiran 40 Hasil tugas mata pelajaran Simulasi Digital	167
Lampiran 41 Hasil belajar siswa	168
Lampiran 42 Surat ijin penelitian	169
Lampiran 43 Surat telah menyelesaikan penelitian	173
Lampiran 44 Riwayat hidup	177

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu aspek yang paling penting untuk memajukan suatu bangsa dan negara. Maka sudah menjadi kewajiban pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Reformasi pendidikan terus dilakukan guna meningkatkan mutu pendidikan Indonesia, salah satunya adalah merelevankan perkembangan yang terjadi di masyarakat ataupun lingkungan dengan kompetensi pelajaran di sekolah.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu¹. SMK bertanggung jawab membekali siswanya dengan kompetensi-kompetensi yang memadai agar mampu menghasilkan lulusan sebagai tenaga kerja pada bidangnya. Di SMK mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) dikembangkan dan berganti nama menjadi mata pelajaran Simulasi Digital². Perubahan ini terjadi karena dilaksanakannya kurikulum baru 2013, yang sebelumnya menggunakan kurikulum KTSP 2006. Dengan digantinya mata pelajaran tersebut maka kompetensi mata pelajarannya pun berubah. Penyusunan kompetensi mata pelajaran Simulasi Digital disesuaikan dengan kebutuhan yang ada di lapangan kerja.

¹ Pasal 1 Ayat 3 Peraturan Pemerintah No.29 Tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah

² Prayitno, *Enam Hari Workshop Simulasi Digital SEAMOLEC*, SEAMOLEC Magazine, ISSN: 2238/0677, Juli 2013, hal. 7.

Mata pelajaran Simulasi Digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital³. Simulasi Digital merupakan sebuah mata pelajaran yang memiliki lima (5) Kompetensi yaitu; KI1-Komunikasi Dalam Jaringan, KI2-Kelas Maya, KI3-Presentasi Video, KI4-Simulasi Visual, KI5-Buku Digital. Komunikasi Dalam Jaringan bertujuan membekali siswa dalam memanfaatkan jaringan internet dalam menemukan informasi untuk mendukung dan mengomunikasikan gagasan dan konsepnya. Kelas Maya membekali siswa dalam penggunaan kelas maya agar dapat ikut serta di dalam kelas maya yang di buat oleh siapa pun, untuk meningkatkan pengetahuannya. Presentasi Video bertujuan membekali siswa dalam keterampilan mengomunikasikan konsep dan gagasannya melalui video. Simulasi Visual membekali siswa dalam mengemukakan gagasan atau konsep secara visual yang bendanya tidak ada dan tidak dapat di lihat secara kasat mata dengan pemanfaatan 3 Dimensi. Pada bagian terakhir adalah kompetensi Buku Digital yang membekali siswa dalam membuat buku “nirkertas” dengan menambahkan video dan suara di dalamnya⁴. Dari kompetensi tersebut siswa maupun guru di tuntut untuk mengembangkan kreatifitas, mengekspresikan diri, dan kolaborasi pada beberapa media berbasis teknologi. Mata pelajaran Simulasi Digital menjadi salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kompetensi siswa dan guru terhadap ilmu teknologi yang terkini.

³ Eko S, *Simulasi Digital*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan, 2013), hal.1.

⁴ *Ibid.*, hal. 2-4.

Penerapan mata pelajaran Simulasi Digital menjadi harapan untuk menciptakan siswa yang cakap pengetahuan akan teknologi serta penggunaannya. Baik tidaknya penerapan mata pelajaran Simulasi Digital bergantung pula kepada tenaga pendidik yang telah dipersiapkan untuk mengajar sesuai dengan bidang mata pelajaran keahliannya. Keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan oleh kemampuan guru dalam membagikan ilmunya. Kemampuan guru berupa pengetahuan dan kemampuan, serta tugas yang dibebankan kepadanya⁵. Selain itu alat serta tersedianya bahan mata pelajaran juga menjadi salah satu faktor keberhasilan mata pelajaran Simulasi Digital.

Dari hasil wawancara dengan salah satu guru bahwa terdapat empat orang guru Simulasi digital di SMK Negeri 48 Jakarta. Tiga guru Simulasi Digital tidak memiliki latar belakang Sarjana Pendidikan, dan satu guru Simulasi Digital memiliki latar belakang Sarjana Pendidikan Akuntansi. Selain itu dua guru diantaranya belum mengikuti *workshop* Simulasi Digital yang dilaksanakan oleh SEAMOLEC bekerjasama dengan Direktorat Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (Dit. PSMK) Kemendikbud. Menurut guru pembelajaran Simulasi Digital tidak terlaksana dengan baik, karena berbagai faktor penghambat. Salah satu faktor penghambat adalah sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah seperti internet yang disediakan sekolah. Pada pelaksanaan pembelajaran Simulasi Digital guru kesulitan dalam melakukan penilaian kompetensi sikap, sehingga tidak melakukan

⁵ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 4.

penilaian jurnal, dan penilaian antar teman dikarenakan banyaknya siswa dan penilaian yang harus dilakukan guru.

Sementara menurut siswa kegiatan pembelajaran Simulasi Digital tidak berjalan dengan efektif satu jam setelah pelajaran dimulai dikarenakan adanya penggabungan dengan kelas lainnya, sehingga di dalam satu ruangan terdapat 60 siswa. Siswa tidak fokus dan tidak memperhatikan guru saat mengajar, sehingga ada beberapa materi yang tidak dipahami. Dalam kegiatan pembelajaran guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran dan tidak membuat kesimpulan di akhir pelajaran. Sarana prasarana sekolah pun dirasa kurang baik, seperti kecepatan internet yang disediakan sekolah kurang mendukung terlaksananya mata pelajaran Simulasi Digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana kesiapan guru dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013 di SMK Negeri 48 Jakarta.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah. Dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan mata pelajaran Simulasi Digital oleh guru yang tidak memiliki latar belakang pendidikan ilmu kependidikan dan yang tidak linear dengan mata pelajaran Simulasi Digital.
2. Belum adanya penilaian yang baku terhadap kompetensi sikap pada mata pelajaran Simulasi Digital.

3. Adanya perbedaan pandangan siswa terhadap pelaksanaan mata pelajaran Simulasi Digital.
4. Kurangnya fasilitas praktik dalam pelaksanaan pengajaran Simulasi Digital

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, penelitian dibatasi pada lingkup penelitian di SMKN 48 Jakarta dan mata pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas dan untuk memperjelas arah dan cakupan penelitian, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimanakah Kesiapan Guru dalam Melaksanakan Mata Pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013 di SMK Negeri 48 Jakarta?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesiapan guru dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013 di SMK Negeri 48 Jakarta.

1.6. Kegunaan Penelitian

1. Penelitian ini bermanfaat sebagai informasi dalam melaksanakan serta meningkatkan kemampuan profesionalnya guru, khusus dalam melaksanakan pengajaran Simulasi Digital.

2. Penelitian ini bermanfaat bagi pihak sekolah untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dilakukan dalam pelaksanaan pengajaran sehingga kualitas dapat ditingkatkan.
3. Penelitian ini bermanfaat sebagai data dasar bagi penelitian selanjutnya.

BAB II

KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Hakikat Kesiapan Guru

Kata “siap” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai sudah sedia atau sudah disediakan. Jadi kesiapan adalah suatu keadaan atau kondisi yang sudah siap. Kesiapan menurut kamus psikologi adalah tingkat perkembangan dari kematangan atau kedewasaan yang menguntungkan untuk mempraktikkan sesuatu⁶. Menurut **W.S. Winkel** pertumbuhan dan perkembangan mencakup fisik dan mental/psikis⁷. Dapat disimpulkan kesiapan adalah perkembangan dari kematangan atau kedewasaan yang sudah siap memberi respon untuk melaksanakan kegiatan secara fisik maupun mental/psikis.

Guru dalam Kamus Besar Indonesia adalah orang yang pekerjaannya mengajar. Sehingga kesiapan guru dapat diartikan kematangan fisik dan mental untuk melakukan pengajaran. Kematangan fisik dan mental dapat menimbulkan kemampuan/keterampilan. Hal ini sejalan dengan pendapat **Fitri Ariyani dkk** mengatakan bahwa kematangan menentukan kapan

⁶ Chalpin, J. P, *Kamus Lengkap Psikologi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 419.

⁷ W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Gramedia, 1986), hal.14.

melakukan keterampilan tertentu⁸. Sehingga kesiapan seorang guru mencakup pada kemampuan/keterampilan untuk melakukan pengajaran.

Pendidikan adalah salah satu aspek yang paling penting untuk memajukan negara. Maka reformasi pendidikan terus dilakukan guna meningkatkan mutu pendidikan Indonesia, salah satunya adalah melakukan perubahan kurikulum. Dengan demikian, guru harus siap untuk menghadapi perkembangan kurikulum. Guru dituntut untuk selalu meningkatkan kompetensinya sesuai dengan perkembangan kurikulum itu sendiri, perkembangan IPTEK, perkembangan masyarakat, perkembangan psikologi belajar dan perkembangan ilmu pendidikan. Guru harus memiliki kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian dan kemampuan sosial secara seimbang dan terpadu.

2.1.1.1. Kompetensi Guru

Dalam menjalankan tugasnya seorang guru harus memiliki kemampuan dasar yang disebut sebagai kompetensi pendidik. Dalam Undang-undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen disebutkan bahwa: Kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugasnya⁹. Jelaslah bahwa untuk menjalankan aktivitas dan pola kerja guru dalam mengajar di kelas harus memiliki kompetensi dasar dalam bentuk pengetahuan,

⁸ Fitri Ariyani, Lita Edia, Khamsah Noory, *Diary Tumbuh Kembang Anak*, (Bandung: Read! Publishing House, 2006), hal. 23

⁹ Supardi dkk, *Profesi Keguruan. Berkompetensi dan Bersertifikat*, (Jakarta: Diadit Media, 2009), h.42.

sikap dan keterampilan. Dalam perspektif kebijakan pendidikan nasional, Pemerintah telah merumuskan empat standar kompetensi guru, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial yang dituangkan dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 28 ayat 3 yang dijabarkan sebagai berikut.

a. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan pelaksanaan, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

b. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa menjadi teladan bagi peserta didik dan berahlak mulia.

c. Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkannya membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam Standar Nasional Pendidikan.

d. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial adalah kemampuan pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orangtua/wali peserta didik dan masyarakat sekitar.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru telah merumuskan Kompetensi Inti dari ke empat Standar Kompetensi Guru, yaitu:

a. Kompetensi Pedagogik

Ada 10 kompetensi inti pedagogik. Kesepuluh kompetensi itu adalah sebagai berikut:

1. Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.
2. Menguasai teori-teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.
3. Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu.
4. Menyelesaikan pembelajaran yang mendidik.
5. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.
6. Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.

7. Berkomunikasi secara efektif, empirik, dan santun terhadap peserta didik
8. Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.
9. Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran
10. Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

b. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi dalam Standar Kompetensi Kepribadian mencakup lima kompetensi inti, yaitu:

1. Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial dan kebudayaan nasional Indonesia.
2. Menempatkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat.
3. Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa.
4. Menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri.
5. Menjunjung tinggi kode etik profesi guru.

c. Kompetensi Sosial

Kompetensi dalam Standar Kompetensi Sosial mencakup empat kompetensi inti, yaitu:

1. Bersikap inklusif dan bertindak objektif serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi.
 2. Berkomunikasi secara efektif, empati, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat.
 3. Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya.
 4. Berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.
- d. Kompetensi Profesional

Standar Kompetensi Profesional dijabarkan ke dalam lima kompetensi inti, yaitu:

1. Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu.
2. Menguasai standar kompetensi, dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu.
3. Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif.
4. Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.

5. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri.

2.1.1.2. Peran Guru

Dalam proses belajar mengajar, guru berfungsi sebagai pemeran utama pada proses pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan ditentukan oleh kualitas yang dimiliki pendidik dalam menjalankan perannya. Berikut pandangan modern terhadap peranan guru yang dikemukakan oleh **Adams** dan **Dickey**, meliputi¹⁰:

a. Guru Sebagai Pengajar

Guru bertugas memberikan pengajaran di dalam sekolah (kelas). Ia menyampaikan pelajaran agar murid memahami dengan baik semua pengetahuan yang telah disampaikan itu. Selain dari itu ia juga berusaha agar terjadi perubahan sikap, keterampilan, kebiasaan, hubungan sosial, apresiasi, dan sebagainya melalui pengajaran yang diberikannya. Untuk mencapai tujuan-tujuan itu maka guru perlu memahami sedalam-dalamnya pengetahuan yang akan menjadi tanggung jawabnya dan menguasai dengan baik metode dan teknik mengajar.

b. Guru Sebagai Pembimbing

Guru sebagai pembimbing melakukan pendampingan dan pengarahan kepada siswa pada pertumbuhan dan perkembangan aspek kognitif, afektif, spiritual serta kecakapan hidup kepada

¹⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 123-125.

siswa¹¹. Guru berkewajiban memberi bantuan kepada murid agar mereka mampu menemukan masalahnya sendiri, memecahkan masalahnya sendiri, mengenal diri sendiri, dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

c. Guru Sebagai Ilmuwan

Guru menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya kepada murid. Guru menuntun anak didiknya untuk memahami ilmu dan menghantarkan kepada pengetahuan yang lebih luas. Guru sendiri harus mengembangkan pengetahuan yang dimiliki terus menerus sesuai dengan pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang.

d. Guru Sebagai Pribadi

Sebagai pribadi guru harus memiliki sifat-sifat yang disenangi oleh murid-muridnya, oleh orang tua, dan oleh masyarakat. Sifat-sifat itu sangat diperlukan agar ia dapat melaksanakan pengajaran secara efektif. Karena itu guru wajib berusaha memupuk sifat pribadi sendiri dan mengembangkan sifat pribadi yang disenangi oleh orang lain.

2.1.1.3. Fungsi Guru Sebagai Impelementator Kurikulum

Dalam Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman

¹¹ Supriadi dkk, op, cit., hal. 16.

penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar¹². Implementasi kurikulum diartikan sebagai aktualisasi kurikulum tertulis dalam bentuk pembelajaran¹³. Kegiatan pengajaran yang dilakukan guru harus direncanakan terlebih dahulu, agar pada pelaksanaannya dilakukan sesuai pada sasaran dan tujuan, maka tiga hal yang dilakukan oleh guru yaitu: menyusun program pengajaran, menyajikan/melaksanakan pengajaran, melaksanakan evaluasi belajar¹⁴. Pengimplementasian kurikulum 2013 dilakukan dalam kegiatan pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan, dan di evaluasi oleh guru.

a. Perencanaan Pengajaran

Salah satu yang memegang peranan penting bagi keberhasilan pengajaran adalah proses pelaksanaan pengajaran. Pelaksanaan pengajaran yang baik, sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang baik pula. Perencanaan dibuat oleh guru sebelum melaksanakan pengajaran adalah menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP mencakup: (1) data sekolah, mata pelajaran, dan kelas/semester; (2) materi pokok; (3) alokasi waktu; (4) tujuan pembelajaran, KD dan indikator pencapaian kompetensi; (5) materi pelajaran; (6) metode

¹² Oemar Hamalik, *op. cit.*, hal.66.

¹³ Abdul Majid, *Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Interes Media) 2014, hal. 7.

¹⁴ B.Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal.7

pembelajaran; (7) media, alat dan sumber belajar; (8) langkah-langkah kegiatan pembelajaran; (9) penilaian¹⁵.

b. Proses Pembelajaran

Kemampuan menyelenggarakan proses pembelajaran menurut **Dunkin** dan **Biddle** dapat berlangsung dengan baik jika pendidik mempunyai dua kompetensi utama yaitu: (1) kompetensi penguasaan pelajaran dan (2) kemampuan metodologi pembelajaran¹⁶.

Dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran, guru terlebih dahulu menguasai pelajaran agar siap melaksanakan proses pembelajaran. Untuk menyampaikan materi pelajaran guru harus menggunakan metode pengajaran yang sesuai kebutuhan materi ajar. Pemilihan metode pengajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa. Penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Metode bervariasi akan membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berikut faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam memilih metode¹⁷ :

1. Tujuan dengan berbagai jenis dan fungsinya
2. Anak didik dengan berbagai tingkat kematangannya
3. Situasi dengan berbagai keadaannya

¹⁵ Abdul Majid, *op. cit.*, hal. 87.

¹⁶ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfa Beta, 2010), hal. 64.

¹⁷ *Ibid.*, hal. 222.

4. Fasilitas dengan berbagai kualitas dan kuantitasnya
5. Pribadi guru serta kemampuan profesinya yang berbeda-beda.

Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup¹⁸.

1. Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari, mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai, dan menyapaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan belajar pada kegiatan inti adalah mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan kepada

¹⁸ Abdul Majid, *op. cit.*, hal.92-94

peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan hal yang penting dari suatu benda atau objek. Dalam kegiatan menanya, guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca. Guru membimbing peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan: pertanyaan tentang hasil pengamatan objek yang konkrit sampai kepada yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur, atau pun hal lain yang lebih abstrak. Pertanyaan yang bersifat faktual samapai kepada pertanyaan yang bersifat hipotetik. Kegiatan mengumpulkan informasi adalah tindak lanjut dari bertanya. Untuk itu peserta didik dapat membaca buku lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi yang digunakan menjadi dasar bagi kegiatan berikutnya yaitu memproses informasi. Memproses informasi berguna menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi dan bahkan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan. Kegiatan

mengomunikasikan hasil dilakukan dengan menulis atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasi dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik.

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran, melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik, dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

c. Penilaian Pengajaran

Penilaian atau evaluasi terhadap hasil belajar perlu dilakukan untuk mengetahui bagaimana dan sampai dimana penguasaan dan kemampuan yang telah dicapai siswa tentang materi dan keterampilan pada sebuah mata pelajaran. Evaluasi tidak semata-mata dilakukan terhadap hasil belajar, tetapi juga

harus dilakukan terhadap proses pengajaran itu sendiri. Dengan penilaian dapat dilakukan revisi desain pengajaran dan strategi pelaksanaan pengajaran sebagai umpan balik.

Objek penilaian belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Penilaian kognitif mencakup pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognitif. Penilaian sikap mencakup sikap spiritual dan sikap sosial. Penilaian psikomotor mencakup kinerja, penilaian produk, penilaian proyek, dan portofolio¹⁹.

2.1.2. Hakikat Kurikulum 2013

Orientasi Kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*)²⁰. Kurikulum 2013 merupakan pendidikan berdasarkan standar (*standar-based education*) dan kurikulum berbasis kompetensi²¹. Oleh karena itu pembelajaran diarahkan pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dalam Standar Kompetensi Lulusan (SKL) mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta penilaian hasil belajar yang diukur dari pencapaian kompetensi.

¹⁹ Abdul Majid, *op. cit.*, hal. 250-280.

²⁰ Sholeh Hidayat, *Pengembangan Kurikulum Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 113.

²¹ Abdul Majid, *op. cit.*, hal. 40.

2.1.2.1. Elemen Perubahan Kurikulum 2013

Elemen perubahan kurikulum dilakukan pada empat komponen, yaitu:²²

1. Standard Kompetensi Lulusan (SKL)

Adanya peningkatan dan keseimbangan *soft skills* dan *hard skills* yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Kualifikasi kemampuan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) SMA/MA/SMK/MAK/SMALB*/Paket C adalah:

a. Sikap

Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

b. Pengetahuan

Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab serta dampak fenomena dan kejadian.

²² *Ibid.*, h. 41-45.

c. Keterampilan

Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah konkret dan abstrak sebagai pengembangan dari yang dipelajari di sekolah dan sumber-sumber lain secara mandiri.

2. Standard Isi

a. Kedudukan mata pelajaran

Kompetensi semula diturunkan dari mata pelajaran berubah menjadi mata pelajaran dikembangkan dari kompetensi.

b. Pendekatan

Kompetensi SMK dikembangkan melalui mata pelajaran wajib atau mata pelajaran kelompok A, mata pelajaran pilihan atau mata pelajaran kelompok B, dan mata pelajaran peminatan (akademik dan vokasi) atau mata pelajaran kelompok C.

c. Struktur Kurikulum

Deskripsi struktur kurikulum di SMK, yaitu: penyesuaian jenis keahlian berdasarkan spektrum kebutuhan saat ini, penyeragaman mata pelajaran dasar umum, mata pelajaran produktif disesuaikan dengan tren perkembangan industri, pengelompokan mata pelajaran produktif sehingga tidak terlalu rinci pengembangannya

3. Standar Proses

Standar proses yang semula terfokus pada eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi dilengkapi dengan mengamati, menanya, mengolah, menalar, menyajikan, menyimpulkan, dan menciptakan. Belajar tidak hanya terjadi di ruang kelas, tetapi juga dilingkungan sekolah dan masyarakat. Guru bukan satu-satunya sumber belajar. Sikap tidak diajarkan secara verbal, tetapi melalui contoh dan teladan. Di SMK kompetensi keterampilan disesuaikan dengan standar industri.

4. Standar Penilaian

Memperkuat penilaian berbasis kompetensi. Pergeseran dari penilaian melalui tes (mengukur kompetensi pengetahuan berdasarkan hasil saja), menuju penilaian otentik (pengukuran semua kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan berdasarkan proses dan hasil). Memperkuat PAP (Penilaian Acuan Patokan), yaitu mencapai hasil belajar didasarkan pada posisi skor yang diperolehnya terhadap skor ideal . Penilaian tidak hanya pada level KD, tetapi juga kompetensi inti dan SKL. Mendorong pemanfaatan portofolio yang dibuat siswa sebagai instrumen utama penilaian.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 66 tahun 2013 mengatur tentang Standar Penilaian Pendidikan mengenai Ruang lingkup, teknik, dan instrumen penilaian ²³:

a. Ruang Lingkup Penilaian

Penilaian hasil belajar peserta didik mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakuka secara berimbang sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relatif setiap peserta didik terhadap standar yang telah ditetapkan. Cakupan penilaian merujuk pada ruang lingkup materi, kompetensi mata pelajaran/kompetensi muatan/kompetensi program, dan proses.

b. Teknik dan Instrumen Penilaian

Tenik dan instrumen yang digunakan untuk penilaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai berikut.

1) Penilaian kompetensi sikap.

Pendidik melakukan penilaian kompetensi sikap melalui observasi, penilaian diri, penilaian “teman sejawat” (*peer evaluation*) oleh peserta didik dan jurnal. Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indera, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan

²³ *ibid.*, hal. 242-243.

menggunakan pedoman observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku dan diamati. Penilaian diri merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa penilaian diri. Penilaian antar pendidik merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk saling menilai terkait dengan pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian antar peserta didik. Jurnal merupakan catatan pendidik di dalam dan di luar kelas yang berisi informasi hasil pengamatan tentang kekuatan dan kelemahan peserta didik yang berkaitan dengan sikap dan perilaku.

2) Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Pendidik menilai kompetensi pengetahuan melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan. Instrumen tes tulis berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan uraian. Instrumen uraian dilengkapi pedoman penskoran. Instrumen tes lisan berupa daftar pertanyaan. Instrumen penugasan berupa pekerjaan rumah dan/atau proyek yang dikerjakan secara

individual atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas.

3) Penilaian Kompetensi Keterampilan

Pendidik menilai kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja, yaitu penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan tes praktik, proyek, dan penilaian portofolio. Instrumen yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang dilengkapi rubrik. Tes praktik adalah penilaian yang respon berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas atau perilaku sesuai dengan tuntutan kompetensi. Proyek adalah tugas-tugas belajar (*learning tasks*) yang meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan secara tertulis maupun lisan dalam waktu tertentu. Penilaian portofolio adalah penilaian yang dilakukan dengan cara menilai kumpulan seluruh karya peserta didik dalam bidang tertentu yang bersifat reflektif-integratif untuk mengetahui minat, perkembangan, prestasi, dan/atau kreativitas peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Karya tersebut dapat berbentuk tindakan nyata yang mencerminkan kepedulian peserta didik terhadap lingkungannya.

2.1.2.2. Metode Pembelajaran Kurikulum 2013

Pendekatan dalam kurikulum 2013 menggunakan pendekatan Ilmiah (*Scientific Approach*). Tujuh aktivitas pendekatan ilmiah yaitu mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta²⁴. Ada beberapa metode pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif dan tentunya dapat dijadikan acuan pada proses pembelajaran di kelas untuk kurikulum 2013, antara lain seperti berikut:²⁵

1. Metode Pembelajaran Kolaborasi

Pembelajaran kolaborasi atau *collaboration learning* merupakan strategi yang menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil dan memberinya tugas di mana mereka saling membantu untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan kelompok. Dalam pembelajaran ini dukungan sejawat, keragaman pandangan, pengetahuan dan keahlian sangat membantu siswa dalam mewujudkan belajar kolaboratif. Strategi yang dapat ditetapkan antara lain mencari informasi, proyek, kartu sortir, turnamen, tim quiz dan lain sebagainya.

2. Metode Pembelajaran Individu

Metode pembelajaran individu atau *individual learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik secara mandiri

²⁴ Abdul Majid, *op. cit.*, hal. 95.

²⁵ Imas Kurniansih dan Berlian Sani, *Impelementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*, (Surabaya: Kata Pena, 2014), hal. 43-45.

untuk dapat berkembang dengan baik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dan strategi yang dapat diterapkan antara lain tugas mandiri, penilaian diri, portofolio, galeri proses dan lain sebagainya.

3. Metode Pembelajaran Teman Sebaya

Dengan mengajar teman sebaya atau *peer learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik, dan tentunya pada waktu yang bersamaan, ia menjadi narasumber bagi temannya. Strategi yang dapat diterapkan antara lain: pertukaran dari kelompok ke kelompok, belajar melalui jigsaw, studi kasus dan proyek, pembacaan berita, penggunaan lembar kerja, dan lain sebagainya.

4. Metode Pembelajaran Sikap

Aktivitas belajar afektif atau *affective learning* membantu peserta didik untuk menguji perasaan, nilai, dan sikap-sikapnya. Strategi yang dikembangkan dalam metode pembelajaran ini di desain untuk menumbuhkan kesadaran akan perasaan, nilai dan sikap peserta didik. Strategi yang dapat diterapkan antara lain: mengamati sebuah alat bekerja atau bahan dipergunakan, penilaian diri dan teman, demonstrasi, mengenal diri sendiri, posisi penasihat.

5. Metode Pembelajaran Bermain

Permainan sangat berguna untuk membentuk kesan dramatis yang jarang peserta didik lupakan. Humor atau kejenakaan merupakan pintu pembuka simpul-simpul kreativitas, dengan latihan lucu, tertawa, tersenyum peserta didik akan mudah menyerap pengetahuan yang diberikan. Permainan akan membangkitkan energi dan keterlibatan belajar peserta didik. Strategi yang dapat diterapkan antara lain: tebak gambar, tebak kata, tebak benda dengan stiker yang ditempel dipunggung lawan, teka-teki, sosio drama, dan bermain peran.

6. Metode Pembelajaran Kelompok

Metode pembelajaran kelompok (*cooperative learning*) sering digunakan pada setiap kegiatan belajar mengajar karena selain hemat waktu juga efektif, apalagi jika metode yang diterapkan sangat memadai untuk perkembangan peserta didik. Metode yang dapat diterapkan antara lain: proyek kelompok, diskusi terbuka, bermain peran.

7. Metode Pembelajaran Mandiri

Model pembelajaran mandiri (*independent learning*) peserta didik belajar atas dasar kemauan sendiri dengan mempertimbangkan kemampuan yang dimiliki dengan memfokuskan dan merefleksikan keinginan. Strategi yang dapat diterapkan antara lain: apresiasi-tanggapan, asumsi presumsi,

visualisasi mimpi atau imajinasi, hingga cakap memperlakukan alat atau bahan berdasarkan temuan sendiri atau modifikasi dan imitasi, refleksi karya, melalui kontrak belajar, maupun terstruktur berdasarkan tugas yang diberikan (*inquiry, discovery, recovery*).

8. Metode Pembelajaran Multimodel

Pembelajaran multimodel dilakukan dengan maksud akan mendapatkan hasil yang optimal dibandingkan dengan hanya satu metode. Strategi yang dikembangkan dalam pembelajaran ini adalah proyek, modifikasi, simulasi, interaktif, elaboratif, partisipatif, magang (*cooperative study*), integratif, produksi, demonstrasi, imitasi, eksperiensial, kolaboratif.

2.1.3. Hakikat Simulasi Digital

Penerapan Kurikulum 2013 secara khusus di SMK dilakukan pergantian mata pelajaran. Mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yang ada pada kurikulum KTSP dikembangkan dan berganti nama menjadi mata pelajaran Simulasi Digital pada Kurikulum 2013.

2.1.3.1. Definisi Simulasi Digital

Mata pelajaran Simulasi Digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Dalam proses pembelajaran Simulasi Digital, siswa mengomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan

orang lain dan mewujudkannya melalui media digital, dengan tujuan menguasai teknik mengomunikasikan gagasan atau konsep. Tujuan akhir setelah siswa mempelajari berbagai keteknikan dan cara bekerja yang terkait dengan mata pelajaran kejuruan, siswa mampu mengomunikasikan gagasan atau konsep yang ditemukannya sendiri atau modifikasi dari gagasan atau konsep yang sudah ada. Mata pelajaran Simulasi Digital memiliki ruang lingkup sebagai berikut²⁶:

1. Komunikasi Dalam Jaringan (Komunikasi Daring)

Melalui komunikasi daring, dimaksudkan siswa memiliki bekal untuk memanfaatkan jejaringan internet untuk mencari dan mendapatkan informasi sebagai pendukung gagasan atau konsepnya sekaligus mengomunikasikan gagasan atau konsepnya.

2. Kelas Maya

Melalui kelas maya, dimaksudkan siswa memiliki bekal untuk dapat ikut serta dalam kelas maya yang diselenggarakan oleh siapapun, dalam rangka meningkatkan pengetahuannya. Kelas maya sebagai kelas yang diselenggarakan jarak jauh dengan memanfaatkan jejaringan internet

3. Presentasi Video

Kemudahan perekaman gambar bergerak dalam bentuk video dan perkembangan teknik video dari analog ke digital, memungkinkan seseorang merekam gambar bergerak lebih baik dan

²⁶ Eko. S, *loc. cit.*

lebih mudah. Meskipun harus mempelajari teknik perekaman gambar dan penyuntingannya, melalui *video process* (proses perekaman gambar bergerak melalui lensa yang ada pada peralatan kamera digital atau *camcorder* atau telpon genggam), presentasi video memberikan bekal bagi siswa untuk membuat video, terutama untuk mengomunikasikan gagasan atau konsep.

4. Simulasi Visual

Simulasi visual membekali siswa “memvisualkan” gagasan atau konsep yang bendanya berlum ada atau sulit divideokan atau sesuatu yang bentuknya rumit dan letaknya tersembunyi. Pemanfaatan animasi 3D (tiga dimensi) dapat menggantikan upaya mengomunikasikan gagasan atau konsep tersebut agar dapat lebih mudah dimengerti.

5. Buku Digital

Perkembangan digital memungkinkan mewujudkan buku “nirkertas” bahkan buku “maya” yang mudah dibawa dan disimpan serta mudah dibaca ketika diperlukan. Teks yang menjadi hakikat buku dapat disimpan dalam bentuk digital. Buku digital membekali siswa mampu mengubah format file teks menjadi buku digital, bahkan menambahkan video dan suara dalam buku tersebut.

2.1.3.2. Manfaat Simulasi Digital

Perubahan paradigma pembelajaran abad ke-21 menuntut siswa mampu melakukan komunikasi melalui media digital. Keterampilan komputer dan kemampuan mengolah informasi sangat penting bagi siswa, dengan adanya mata pelajaran Simulasi Digital membekali siswa melakukan komunikasi melalui media digital. Mata pelajaran Simulasi Digital bertujuan untuk memberi bekal²⁷:

- a. Pengetahuan dan keterampilan bagi siswa untuk membuat jejaringan informasi dengan pihak lain dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan;
- b. Mengomunikasikan gagasan atau menjelaskan produk benda jadi yang dihasilkannya atau hasil karya orang lain melalui media digital;
- c. Penanaman sikap berbagi pakai (*sharing*) kepada pihak lain.

Mata pelajaran simulasi digital diberikan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang secara terus-menerus dilakukan pemutakhiran pengetahuan dan keterampilan yang terkait oleh guru dan siswa. Simulasi digital bermanfaat sebagai berikut²⁸.

- a. Komunikasi Dalam Jaringan bermanfaat membekali siswa berkomunikasi dengan guru maupun orang lain dalam kehidupan

²⁷ Gatot Hari Priowirjanto et al. *Buku Sumber Simulasi Digital*. (SEAMOLEC, 2013), hal.14.

²⁸ *Ibid.*, hal.15-22.

nyata serta memungkinkan memperoleh sumber informasi baru dan memperluas lingkup interaksi dan diskusi.

- b. Kelas Maya bermanfaat untuk pembelajaran selanjutnya, baik bagi mata pelajaran Simulasi Digital maupun mata pelajaran lain.
- c. Presentasi Video bermanfaat untuk mengomunikasikan gagasan atau menjelaskan produk benda jadi, baik bagi mata pelajaran Simulasi Digital maupun mata pelajaran lain, terutama mata pelajaran produktif.
- d. Presentasi Video dalam bentuk Simulasi Visual dimanfaatkan untuk mengomunikasikan gagasan atau memperjelas produk benda jadi yang benda produknya belum ada, bagi mata pelajaran produktif.
- e. Buku Digital dimanfaatkan untuk mempromat naskah menjadi *digital book*, baik bagi mata pelajaran Simulasi Digital maupun mata pelajaran lain.

2.1.3.3.Penerapan Simulasi Digital Di SMK

Pergantian kurikulum KTSP menjadi Kurikulum 2013 telah merubah empat komponen Standar Nasional. Kurikulum 2013 disesuaikan dengan paradigma belajar abad ke-21 yaitu: informatif (tersedia dimana saja, kapan saja), komputasi (lebih cepat memakai mesin), otomasi (menjangkau segala pekerjaan rutin), komunikasi

(dari mana saja, kemana saja)²⁹. Di SMK mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) ditiadakan dan diganti dengan mata pelajaran Simulasi Digital (Simdig). Simulasi Digital merupakan pengembangan mata pelajaran KKPI. Dengan dikembangkannya mata pelajaran tersebut maka kompetensi pelajarannya pun berubah. Penyusunan kompetensi pelajaran Simulasi Digital disesuaikan dengan kebutuhan yang ada di lapangan kerja. Mata pelajaran Simulasi Digital mempelajari tentang penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran digital yang dapat digunakan sebagai media mengumpulkan informasi, mengemukakan ide/gagasan, dan membuat media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Mata pelajaran ini menjadi bagian dari Kelompok Kejuruan, pada sub kelompok Dasar Kompetensi Kejuruan. Bentuk akhir yang terukur dari mata pelajaran ini adalah³⁰:

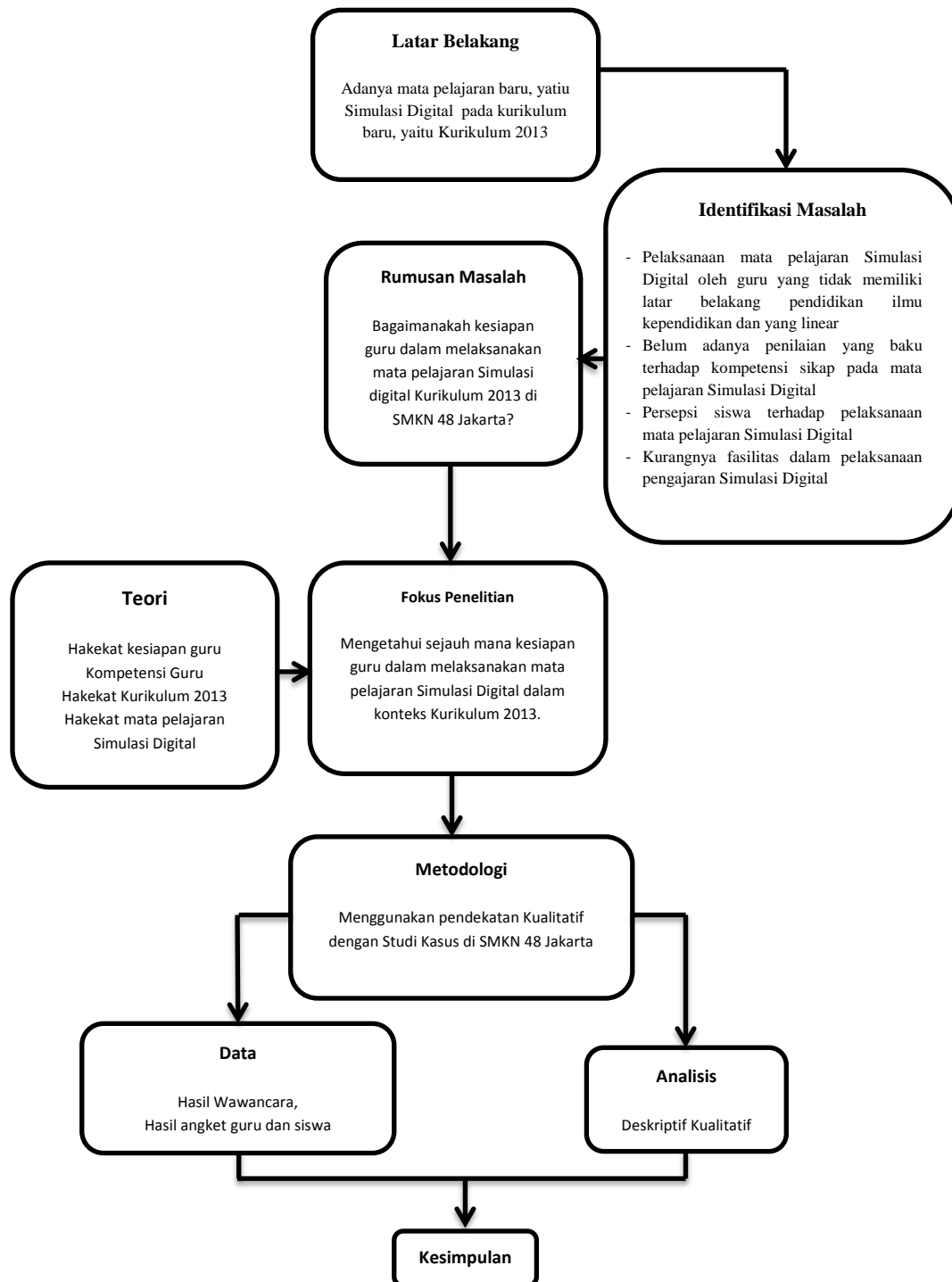
- a. Keterlibatan siswa dan guru dalam kelas maya yang memanfaatkan ‘media sosial terbatas’.
- b. Presentasi gagasan produk benda jadi atau konsep layanan lain dalam bentuk ‘buku digital’ yang nirkertas dan dilengkapi media dengar-pandang.

²⁹ Sholeh Hidayat, *op. cit.*, hal. 112.

³⁰ SEAMOLEC, *op. cit.*, hal.12.

2.2. KERANGKA BERPIKIR

Perubahan paradigma pembelajaran abad ke-21 menuntut pembaharuan dan inovasi dalam bidang pendidikan. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melakukan pembaharuan kurikulum, yakni Kurikulum 2013. Elemen perubahan kurikulum dilakukan pada empat komponen, yaitu: a) standar kompetensi lulusan; b) standar isi; c) standar proses; dan d) standar penilaian. Selain itu di SMK mata pelajaran KKPI dihapuskan dan menghasilkan mata pelajaran baru, yaitu mata pelajaran Simulasi Digital. Mata pelajaran Simulasi Digital memiliki tujuan, manfaat serta kompetensi yang disesuaikan dengan kebutuhan lapangan pekerjaan dan perkembangan teknologi. Mata pelajaran Simulasi Digital yang di terapkan pada kurikulum baru, menjadi tantangan bagi guru sebagai impelentator kurikulum. Dalam pengimplementasian kurikulum, guru dituntut untuk melakukan perencanaan pengajaran, pelaksanaan pengajaran dengan pendekatan ilmiah (mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta), dan penilaian *knowledge*, *skill*, dan *attitude* (KSA) agar tujuan mata pelajaran Simulasi Digital dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik. Dengan demikian dituntut kesiapan guru dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013, yakni kompetensi dan perannya sebagai pelaksanaan pengajaran Simulsi Digital.



Gambar 2.1 Kerangka berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Mei sampai dengan bulan Juni 2015. Tempat penelitian dilakukan di SMK Negeri 48 Jakarta jalan Radin Inten II No.3 Buaran Jakarta Timur.

3.2. Deskripsi dan Setting Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan setting studi kasus di SMKN 48 Jakarta, untuk memperoleh gambaran terkait dengan kesiapan guru dalam melaksanakan Kurikulum 2013 pada mata pelajaran Simulasi Digital sebagai pengganti mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi pada kurikulum KTSP.

3.3. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah mengetahui sejauh mana kesiapan guru dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital dalam konteks Kurikulum 2013.

3.4. Pertanyaan Penelitian

Untuk mengetahui tentang kesiapan guru dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital pada Kurikulum 2013, maka disusun pertanyaan penelitian yang terdiri atas:

1. Pertanyaan untuk kepala sekolah
2. Pertanyaan untuk wakil kurikulum
3. Pertanyaan untuk guru

Selain itu untuk menguatkan hasil penelitian ini dibuat angket terhadap guru dan siswa sebagai bentuk triangulasi data.

a. Untuk Kepala Sekolah dan Wakil Kurikulum

1. Apakah yang ibu/bapak ketahui tentang Kurikulum 2013?
2. Bagaimana implementasi Kurikulum 2013 di SMKN 48?
3. Bagaimanakah ibu/bapak menjelaskan mengenai penggunaan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran di kelas kepada guru mata pelajaran?
4. Bagaimana pendapat ibu/bapak mengenai guru yang memiliki latar belakang non-pendidikan?
5. Bagaimana pendapat ibu/bapak mengenai guru Simulasi Digital?
6. Apakah yang telah dilakukan sekolah dalam menghadapi mata pelajaran Simulasi Digital sebagai mata pelajaran baru pada Kurikulum 2013?
7. Bagaimana pendapat ibu/bapak mengenai guru Simulasi Digital yang tidak mengikuti pelatihan Simulasi Digital?
8. Apakah ibu/bapak memeriksa program pembelajaran yang dibuat oleh guru secara khusus guru Simulasi Digital?
9. Apakah guru Simulasi Digital sudah membuat RPP sesuai dengan tuntutan Kurikulum?
10. Apakah guru Simulasi Digital sudah melakukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum?
11. Apakah guru Simulasi Digital sudah melakukan penilaian sesuai dengan tuntutan Kurikulum?
12. Menurut bapak bagaimanakah seorang guru dikatakan siap dalam mengajar?
13. Apakah guru di Simulasi Digital siap mengajar?

b. Untuk Guru

1. Apakah latar belakang pendidikan ibu/bapak?
2. Sudah berapa lama ibu/bapak mengajar?
3. Menurut ibu/bapak kompetensi apa saja yang harus dimiliki oleh seorang guru/
4. Menurut ibu/bapak apa saja peran seorang guru?
5. Kurikulum apa yang diterapkan di SMKN 48 Jakarta?
6. Apakah fungsi kurikulum?
7. Apakah yang ibu/bapak ketahui tentang kurikulum 2013?
8. Darimanakah ibu/bapak mengetahui/memahami bagaimana penerapan kurikulum 2013 pada pelaksanaan pembelajaran?
9. Simulasi Digital sebagai mata pelajaran baru di kurikulum 2013. Bagaimana ibu/bapak mempelajari, memahami, mendalami materi Simulasi Digital?
10. Apakah ibu/bapak menguasai seluruh materi Simdig? Jika tidak, materi yang mana dan bagaimana ibu/bapak mengatasinya?
11. Apakah tujuan umum mata pelajaran Simulasi Digital?
12. Persiapan apa yang ibu/bapak lakukan sebelum memulai kegiatan pembelajaran?
13. Apa saja yang ibu/bapak lakukan pada kegiatan pendahuluan?
14. Apakah ibu/bapak sudah melakukan pendekatan ilmiah? Langkah-langkah apa saja yang ibu/bapak lakukan?
15. Apakah pembelajaran Simulasi Digital yang ibu/bapak lakukan sudah berpusat pada siswa? Jika ya, bagaimana ibu/bapak melakukannya? Jika tidak, mengapa?
16. Metode apa saja yang ibu/bapak gunakan pada pembelajaran Simulasi Digital?
17. Apakah metode yang ibu/bapak gunakan mendukung terlaksananya pendekatan ilmiah serta mendorong siswa mencari tahu dari berbagai sumber?

18. Apakah ibu/bapak memotivasi siswa pada kegiatan pembelajaran Simulasi Digital?
19. Apakah ibu/bapak memberikan umpan balik pada siswa?
20. Apakah yang ibu/bapak lakukan pada kegiatan penutup?
21. Penilaian apa saja yang ibu/bapak lakukan pada pembelajaran Simulasi Digital? Bagaimana melakukannya?
22. Apakah peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan?
23. Apakah kesulitan yang dihadapi dalam mengimplementasikan Kurikulum 2013 pada pembelajaran Simulasi Digital?
24. Menurut ibu/bapak bagaimanakah seorang guru dikatakan siap untuk mengajar?
25. Apakah ibu/bapak siap mengajar mata pelajaran Simulasi Digital pada Kurikulum 2013?

3.5. Prosedur Pengumpulan dan Perekaman Data

Untuk mendukung data yang dihasilkan dari wawancara dalam penelitian ini juga dikembangkan instrumen untuk guru dan siswa. Instrumen penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan data dari guru Simulasi Digital dan siswa kelas X yang mengikuti mata pelajaran Simulasi Digital. Angket guru dapat dilihat pada lampiran 9 dan angket siswa pada lampiran 10.

3.6. Kisi-Kisi Instrumen

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Guru

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Butir Pernyataan Guru
Kesiapan guru dalam	1. Perencanaan pengajaran	a. Tujuan	1,2
		b. Materi	3

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Butir Pernyataan Guru
	2.	c. pembelajaran d. Metode pembelajaran e. Sumber belajar f. Alat dan media g. Langkah-langkah pembelajaran	4 5 6, 7 8
melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013	3. Pelaksanaan pengajaran	a. Kegiatan pembuka b. Kegiatan inti c. Kegiatan penutup	9, 10, 11, 12, 13 14, 15, 16, 17, 18, 19 20

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Siswa

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Butir Pernyataan Siswa
Kesiapan guru dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013	1. Perencanaan pengajaran	a. Alokasi waktu b. Tujuan c. Metode pembelajaran d. Sumber belajar e. Alat dan media f. Langkah-langkah pembelajaran	1 2, 3 4, 5 6 7 8
	2. Pelaksanaan pengajaran	a. Kegiatan pembuka b. Kegiatan inti c. Kegiatan penutup	9, 10, 11, 12 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 20, 21, 22
	3. Penilaian	a. <i>Knowledge</i> b. <i>Skill</i> c. <i>Attitude</i>	23 24 25

3.7. Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menguraikan hasil wawancara kepada kepala sekolah, wakil kurikulum dan guru kemudian mengaitkannya dengan kajian teori. Data kuantitatif dianalisa dengan menggunakan perhitungan prosentase statistika sederhana. Dalam

perhitungan presentase dari tiap-tiap jawaban masing-masing butir soal menggunakan rumus³¹:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = mean

x_i = nilai dari data ke- i

n = jumlah/banyak data

Data yang diperoleh di deskripsikan dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut³²:

$$\text{Persentase skor rata - rata} = \frac{\text{Skor rata - rata}}{\text{Skor ideal tertinggi}} \times 100\%$$

Dari hasil pengolahan data dengan menggunakan rumus diatas, data ditampilkan dalam bentuk diagram batang. Kemudian hasil dari bentuk presentase tersebut di interpretasikan dengan kriteria sebagai berikut:

0% - 20% = sangat kurang

21%-40% = kurang

41%-60% = cukup

61%-80% = baik

81%- 100% = sangat baik³³

³¹ Ronny Kountur, *Statistik Praktis*, (Jakarta: PPM, 2006), hal. 58.

³² Paksana Luxury Datubara. *Survey pendapat guru tentang pelaksanaan pengajaran ilmu pengetahuan alam siswa tunagrahita ringan di SLB C Jakarta Selatan*, Kearsipan Fakultas Ilmu Pendidikan, UNJ, 2004, hal. 48.

³³ Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung : Alfabeta, 2003), hal. 15.

3.8. Keabsahan Data

Untuk menentukan keabsahan data digunakan teknik kalibrasi keabsahan data, dengan kriteria-kriteria menurut Burges yang dikutip oleh Dwi Deswary terdiri dari: “Cukup waktu, kredibilitas data, signifikansi dan komprehensif”³⁴

a. Cukup waktu

Adapun kecukupan waktu yang diperlukan untuk pelaksanaan penelitian ini adalah terhitung mulai bulan Maret sampai Juli 2015.

b. Kredibilitas data

Dengan melakukan perbandingan hasil wawancara dan hasil angket oleh siswa mengenai kesiapan guru dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital.

c. Kriteria Signifikansi

Dengan menuliskan secara lengkap termasuk kutipan secara langsung hasil wawancara dengan partisipan dan pengisian angket oleh guru Simulasi Digital mengenai kesiapan guru dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital.

d. Kriteria komprehensif

Untuk mendapatkan sumber informasi alternatif, dengan konfirmasi wawancara kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum.

³⁴ Dwi Deswary, *Hand Out Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Jurusan Manajemen Pendidikan, 2001), hal.5.

3.9. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Untuk memperoleh hasil analisis yang valid dan reliabel terhadap data angket guru dan siswa, maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen.

3.9.1. Uji Validitas

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya suatu instrumen sehingga layak untuk digunakan sebagai alat ukur. Instrumen di uji coba pada guru SMK yang mengajar mata pelajaran Simulasi Digital dan siswa yang mengikuti mata pelajaran Simulasi Digital.

Uji validitas instrumen menggunakan rumus *Pearson Product Moment* sebagai berikut³⁵:

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

Keterangan:

R_{xy} = koefisien korelasi *product moment*

N = jumlah sampel

$\sum X$ = jumlah skor setiap butir soal

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor setiap butir soal

$\sum Y$ = jumlah skor total soal

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal.168.

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat skor total soal

$\sum XY$ = jumlah hasil kali X dan Y

3.9.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen adalah taraf konsistensi instrumen. Untuk mengetahui apakah instrumen penelitian reliabel maka uji reliabilitasnya dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach. Rumus Alpha Cronbach adalah sebagai berikut:³⁶

$$r_{11} = \frac{(k)}{(k - 1)} \left(1 - \frac{\sum \sigma_n^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

k = jumlah item

σ_n^2 = jumlah varians skor tiap item

$$\sum \sigma_n^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$$

σ_t^2 = varians total

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum Y_t^2 - \frac{(\sum Y_t)^2}{n}}{n}$$

³⁶ Suharsimi, Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 106.

Interpretasi reliabilitas sebuah instrumen memiliki kategori tingkatan sebagai berikut.³⁷

0,800 – 1,000 = sangat tinggi

0,600 – 0,799 = tinggi

0,400 – 0,599 = cukup

0,200 – 0,399 = rendah

³⁷ *Ibid.*, hal. 249.

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

4.1. Pembahasan Hasil Penelitian

4.1.1. Hasil Wawancara Kepala Sekolah Mengenai Kesiapan Guru

Melaksanakan Mata Pelajaran Simulasi Digital

Wawancara dilakukan dengan ibu Yayah Nur Aliyah, S.Pd selaku kepala sekolah SMKN 48 Jakarta pada Jumat, 5 Juni 2015 di ruang kepala sekolah. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih dalam mengenai kesiapan guru dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013 di SMKN 48 Jakarta. Hasil wawancara lebih lengkapnya ada pada lampiran 36.

Hasil Wawancara Kepala Sekolah

P : Apakah yang ibu ketahui tentang Kurikulum 2013?

K : Guru sebagai fasilitator memberi materi, dalam pembelajaran ditekankan siswa, siswa lebih aktif, bertanya dan mencari informasi dari berbagai sumber, dalam proses pembelajaran siswa mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta.

P : Bagaimana implementasi Kurikulum 2013 di SMKN 48 ini?

K : Sudah berupaya melaksanakan sesuai harapan, sudah melaksanakan pelatihan dari berbagai instansi dengan harapan guru dapat melaksanakan dan ada peningkatan tiap tahunnya.

P : Bagaimanakah ibu menjelaskan mengenai penggunaan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran di kelas kepada guru mata pelajaran?

K : Anak-anak harus paham terlebih dahulu mengenai kurikulum 2013,

dengan pemahamannya anak-anak, siswa tahu harus aktif ini telah di himbau kepada anak-anak. Kepada guru juga dilakukan himbauan oleh LPMP.

P : Bagaimana pendapat ibu mengenai guru yang lulusan bukan bidang ilmu kependidikan?

K : Setiap sekolah pasti ditemukan guru lulusan bukan bidang kependidikan, terkhusus Simdig merupakan mata pelajaran baru, sementara dari pendidikan belum ada lulusannya, jadi membutuhkan guru yang mau mengerti materi Simdig dan mau belajar.

P : Bagaimana pendapat ibu mengenai guru Simulasi Digital?

K : Mereka orang-orang yang mau belajar dan mau mengembangkan ilmu, juga pemerintah mau memberi pelatihan kepada mereka, dengan adanya MGMP mereka belajar disana.

P : Apakah yang telah dilakukan sekolah dalam menghadapi mata pelajaran Simulasi Digital sebagai mata pelajaran baru pada Kurikulum 2013?

K : Untuk saat ini sarana sudah cukup baik, internet sudah ditambahkan kuotanya menjadi 60Mbps. Sebagai siswa SMK mereka sudah seharusnya memiliki peralatan yang dibutuhkan sesuai bidang keahlian mereka sebagai modal awal, dan sekolah telah menghimbau anak-anak untuk memiliki peralatan seperti laptop.

P : Bagaimana pendapat ibu mengenai guru Simulasi Digital yang tidak mengikuti pelatihan Simulasi Digital?

K : Bagi yang sudah mendapatkan pelatihan mensharingkan dengan temannya.

P : Apakah ibu memeriksa program pembelajaran yang dibuat oleh guru secara khusus guru Simulasi Digital?

K : Ada tim khusus yang memeriksa yaitu wakil kurikulum dan ketua program masing-masing guru. Sebelum dikumpulkan kepada wakil kurikulum terlebih dahulu diperiksa oleh ketua program, setelah itu

diserahkan dan diperiksa lagi oleh bidang kurikulum.

P : Apakah guru Simulasi Digital sudah membuat RPP sesuai dengan tuntutan Kurikulum?

K : Mereka masih belum mendapat giliran mengikuti pelatihan tetapi mereka belajar dari teman-teman guru lainnya karena yang masih mengikuti pelatihan kurikulum 2013 baru bidang Bahasa Inggris, Matematika, Sejarah, Bahasa Indonesia, tahun ini rencananya akan dilakukan untuk guru-guru kejuruan jadi selama ini guru baru mencoba menungkan apa yang ada di selabus ke dalam RPP.

P : Apakah guru Simulasi Digital sudah melakukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum?

K : Belum pernah liat secara langsung tapi dari pembicaraan dengan guru-guru Simdig, sudah dilakukan dengan baik di dukung pula oleh siswa yang tertarik dengan teknologi yang ada pada mata pelajaran Simdig.

P : Apakah guru Simulasi Digital sudah melakukan penilaian sesuai dengan tuntutan Kurikulum?

K : Agak kerepotan, namun tetap mencoba melaksanakan sesuai peraturan. Guru sudah melakukan penilaian pada kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

P : Menurut ibu bagaimanakah seorang guru dikatakan siap dalam mengajar?

K : Kompeten dalam materi, faham pengelolaan kelas bagaimana, tertib administrasi dari perencanaan seperti RPP, agenda, program tahunan, program semester, dalam pelaksanaan apakah dia mengajar sesuai rencana pembelajaran yang sudah dibuat, lalu evaluasi bagaimana hasilnya, apakah baik jika tidak baik maka refleksi. Jika sudah bisa maka sudah siap mengajar.

P : Apakah guru di Simulasi Digital siap mengajar?

K : Dikatakan siap tidak 100% harus ada yang diperbaiki, masih harus

belajar lagi.

Keterangan:

P = Peneliti

K = Kepala Sekolah

Pengimplementasian Kurikulum 2013 di SMKN 48 Jakarta sudah berupaya semaksimal mungkin dilaksanakan sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013. Guru di SMKN 48 telah mengikuti pelatihan yang dilaksanakan oleh LPMP, SUDIN dan lembaga lainnya agar seluruh guru dapat menerapkan metode mengajar, administrasi pembelajaran dan penilaian sesuai Kurikulum 2013, sampai saat ini selalu ada perkembangan. Kepala sekolah telah berperan dalam menjelaskan mengenai penggunaan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran di kelas, yaitu dengan mensosialisasikan kepada peserta didik bagaimana peran siswa di dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Kepada guru diberikan himbauan melakukan pembelajaran dengan pendekatan ilmiah dimana siswa mencari tahu informasi dan guru sebagai fasilitator. Adanya tiga guru Simulasi Digital lulusan non keguruan menurut kepala sekolah tidak menjadi masalah, hal ini terjadi dikarenakan belum adanya tenaga pendidik yang sesuai, meskipun demikian guru yang terpilih adalah guru yang telah menguasai materi serta mau belajar untuk mengembangkan ilmunya.

Untuk menghadapi mata pelajaran Simulasi Digital SMKN 48 Jakarta telah mengoptimalkan fasilitas yang dimiliki oleh sekolah, seperti

internet telah ditambah kecepatannya. Guru Simulasi Digital telah diikutsertakan dalam pelatihan dan guru yang tidak berkesempatan mengikuti pelatihan telah belajar dengan guru lainnya yang mengikuti pelatihan. Setiap guru bertanggung jawab dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Sebelum melaksanakan pembelajaran Simulasi Digital guru terlebih dahulu membuat program pembelajaran yang diperiksa oleh ketua program dan wakil kurikulum setiap awal semester. Guru-guru kejuruan oleh pemerintah belum diberi pelatihan, direncanakan akan di buka pelatihan pada tahun ini. Selama ini perencanaan pembelajaran dilakukan dengan mencoba menuangkan apa yang ada di silabus ke dalam RPP. Pada pelaksanaan pembelajaran Simulasi Digital kepala sekolah mengaku belum pernah melihat langsung di dalam kelas, namun dialog yang dilakukan dengan guru Simulasi Digital peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Simulasi Digital. Penilaian Simulasi Digital telah dilakukan terhadap kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam melakukan penilaian guru sedikit kerepotan dikarenakan penilaian yang dilakukan sangat banyak, tetapi tetap melaksanakan sesuai tuntutan kurikulum.

Menurut kepala sekolah seorang guru yang siap mengajar adalah jika telah kompeten dalam menyediakan materi yang akan diajarkannya, faham dalam melakukan pengelolaan kelas, melakukan tertib administrasi yaitu; RPP, silabus, program mengajar, agenda mengajarnya dan pada pelaksanaan sesuai dengan perencanaan serta melakukan penilaian. Mengenai kesiapan

guru Simulasi Digital kepala sekolah berpendapat guru Simulasi Digital belum dapat dikatakan siap 100%. Guru perlu memperlengkapi diri terutama kemampuan kompetensi dari sisi ilmunya mereka harus terus belajar, mencari tahu dan harus diajarkan lagi kepada siswa.

4.1.2. Hasil Wawancara Wakil Kurikulum Mengenai Kesiapan Guru

Melaksanakan Mata Pelajaran Simulasi Digital

Wawancara dilakukan dengan pak Surnadi, S.Pd selaku wakil kurikulum SMKN 48 Jakarta pada Senin, 8 Juni 2015 di ruang wakil kepala sekolah. Hasil wawancara lebih lengkapnya ada pada lampiran 37.

Hasil Wawancara Wakil Kurikulum Sekolah

P : Apakah yang bapak ketahui tentang Kurikulum 2013?

W: Standar isi 24 jam menjadi 28 jam. Dari standar proses pembelajaran bersifat student center, metode discovery learning, menggunakan pendekatan ilmiah yaitu mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta. Dari standar penilaian dari tiga aspek yaitu penilaian pengetahuan, keterampilan dan sikap.

P : Bagaimana implementasi Kurikulum 2013 di SMKN 48 ini?

W: Masih tidak sempurna benar tetapi, sudah berusaha dengan adakannya pelatihan, *workshop*.

P : Bagaimanakah bapak menjelaskan mengenai penggunaan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran di kelas kepada guru mata pelajaran?

W: Guru diberi sosialisasi, penjelasan, materi, penilaian kemudian, yang produktif belum melakukan penataran, akan dilakukan bulan depan.

P : Bagaimana pendapat bapak mengenai guru lulusan bukan bidang

kependidikan?

W: Pada dasarnya disesuaikan dengan kemampuan, jika sanggup menguasai materi berarti siap, yang penting mampu mengaplikasikan ilmu, tetapi dihimbau juga untuk mengikuti pelatihan pendidikan.

P : Bagaimana pendapat bapak mengenai guru Simulasi Digital?

W: Simdig merupakan mata pelajaran baru dan sumber dayanya masih belum ada jadi pihak sekolah mengambil lulusan yang mengerti bidang tersebut.

P : Apakah yang telah dilakukan sekolah dalam menghadapi mata pelajaran Simulasi Digital sebagai mata pelajaran baru pada Kurikulum 2013?

W: Dari segi saran sudah memungkinkan terlaksananya Simdig. Untuk peralatan lain meminjam dari sekolah misalnya kamera dipinjamkan dari Multimedia atau Broadcasting.

P : Bagaimana pendapat bapak mengenai guru Simulasi Digital yang tidak mengikuti pelatihan Simulasi Digital?

W: Dalam jangka pendek dihimbau kembali untuk mengikuti pelatihan.

P : Apakah bapak memeriksa program pembelajaran yang dibuat oleh guru secara khusus guru Simulasi Digital?

W: Dalam awal tahun selalu diperiksa, dari kepala jurusan diperiksa kemudian bidang kurikulum memeriksa lagi.

P : Apakah guru Simulasi Digital sudah membuat RPP sesuai dengan tuntutan Kurikulum?

W: Tidak persis namun mendekati dengan proses KBM yang berlangsung sesuai kurikulum.

P : Apakah guru Simulasi Digital sudah melakukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum?

W: Proses pembelajaran berjalan dengan baik, tidak keluar dari koridor yang ditetapkan sesuai dengan tuntutan kurikulum.

P : Apakah guru Simulasi Digital sudah melakukan penilaian sesuai dengan

tuntutan kurikulum?

W: Semua sudah menyesuaikan dengan tuntutan kurikulum.

P : Menurut bapak bagaimanakah seorang guru dikatakan siap dalam mengajar?

W: Yang pertama guru harus menyenangkan, yang kedua siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, yang ketiga guru itu sendiri sudah menguasai materi, yang keempat sudah kompeten dan mengerti.

P : Apakah guru di Simulasi Digital siap mengajar?

W: Ya, siap.

Keterangan:

P = Peneliti

W = Wakil kurikulum

Kurikulum 2013 telah diimplementasikan di SMKN 48 Jakarta dari kelas X sampai kelas XII pada tahun ini. Pengimplementasian kurikulum 2013 di SMKN 48 Jakarta belum sempurna namun telah memaksimalkan yang sempurna. Guru diberi penataran dan sosialisasi untuk perubahan dari kurikulum 2006 ke kurikulum 2013 dengan tahapan penjelasan, tahapan materi, kemudian tahapan penilaian. Penerapan kurikulum 2013 telah dilakukan selama dua tahun, tetapi khusus guru produktif belum mengikuti penataran kurikulum 2013, direncanakan bulan Juli pemerintah akan mengadakan pelatihan untuk guru-guru produktif. Adanya tiga guru Simulasi Digital lulusan non keguruan tidak menjadi masalah bagi wakil kurikulum, hal ini terjadi karena belum adanya tenaga pendidik yang memiliki bidang sesuai mata pelajaran Simulasi Digital. Guru Simulasi Digital yang dipilih oleh sekolah tidak sembarangan namun disesuaikan dengan

keprofesionalannya atau kemampuannya dan dibekali pelatihan. Menghadapi mata pelajaran Simulasi Digital sekolah telah mengoptimalkan sarana prasarana terkhusus internet sudah ditambah kecepatannya.

Sebelum melaksanakan pembelajaran Simulasi Digital guru terlebih dahulu membuat program pembelajaran yang diperiksa oleh ketua program dan wakil kurikulum setiap awal tahun program. Perencanaan RPP yang dilakukan oleh guru Simulasi Digital sudah mendekati dengan tuntutan Kurikulum 2013. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran oleh guru Simulasi Digital berjalan dengan baik, tidak keluar dari koridor yang ditetapkan, tetap sesuai dengan tuntutan kurikulum. Penilaian pada pembelajaran Simulasi Digital telah dilakukan pada tiga kompetensi yaitu, pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Menurut wakil kurikulum seorang guru telah siap untuk mengajar pertama adalah guru menyenangkan, tidak membawa beban, tidak membawa masalah ke dalam kelas, kedua adalah siswa dapat mengikuti dengan baik, tidak membingungkan, kemudian ketiga adalah guru itu sendiri sudah menguasai materi yang akan diajarkan. Menurut wakil kurikulum guru Simulasi Digital telah siap mengajar.

4.1.3. Analisis Angket Kesiapan Guru

Penelitian dilakukan terhadap guru dan siswa dengan proses pengumpulan data selain dengan melakukan wawancara dengan kepala sekolah, wakil kurikulum dan guru, digunakan angket untuk guru dan untuk siswa. Sebelum instrumen digunakan dilakukan uji coba validitas instrumen.

Uji coba dilakukan dengan responden dari sejumlah sekolah, yaitu SMKN 1 Jakarta sebanyak 3 responden, SMKN 7 Jakarta sebanyak 2 responden, dan SMKN 39 Jakarta sebanyak 4 responden. Angket siswa dilakukan di SMKN 1 Jakarta sebanyak 33 responden. Hasil uji coba angket guru dan siswa dilakukan perhitungan menggunakan rumus *Pearson Product Moment* untuk mengetahui valid tidaknya instrumen yang telah dibuat. Hasil uji coba angket guru dari 31 butir pernyataan, tidak valid sebanyak 11 butir, yaitu nomor: 1, 2, 6, 8, 22, 25, 27, 28, 29, 30, 31. Perhitungan uji validitas instrumen guru selengkapnya terdapat pada lampiran 1. Hasil uji coba angket siswa dari 31 butir pernyataan, tidak valid sebanyak 6 butir, yaitu nomor: 1, 5, 6, 11, 14, 28. Perhitungan uji validitas instrumen siswa selengkapnya pada lampiran 5. Setelah dilakukan perhitungan uji coba validitas instrumen, dilakukan uji reliabilitas untuk diketahui taraf konsistensi instrumen. Uji reliabilitas instrumen dilakukan perhitungan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Hasil perhitungan reliabilitas instrumen guru adalah 0,96 dan perhitungan reliabilitas instrumen siswa adalah 0,89. Perhitungan reliabilitas instrumen guru selengkapnya terdapat pada lampiran 4 dan perhitungan reliabilitas instrumen siswa selengkapnya terdapat pada lampiran 8.

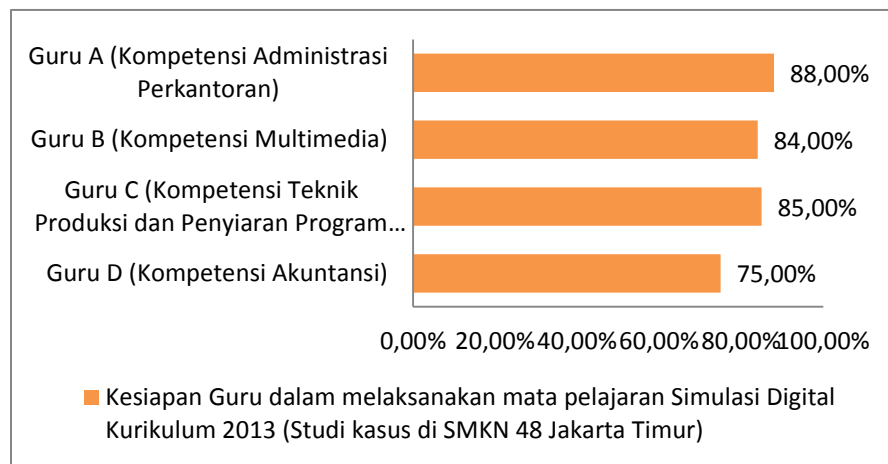
Untuk mendukung pendapat kepala sekolah dan wakil kurikulum digunakan angket terhadap guru dan siswa. Hasil penelitian mengenai kesiapan guru dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013 di SMKN 48 Jakarta diperoleh data dari responden guru dan siswa. Responden guru sebanyak 4 orang yaitu 1 orang guru mengajar di

kelas X untuk kompetensi Administrasi Perkantoran, 1 orang guru mengajar kelas X untuk kompetensi Multimedia, 1 orang guru mengajar kelas X untuk kompetensi Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian, 1 orang guru mengajar di kelas X untuk kompetensi Akuntansi. Berdasarkan perhitungan secara keseluruhan persentase skor rata-rata kesiapan guru yang diperoleh dari hasil angket guru tentang kesiapan guru dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital adalah 83,00%. Apabila hasil penelitian dilihat dari responden masing-masing guru, yaitu guru A yang mengajar di kelas X untuk kompetensi Administrasi Perkantoran memperoleh persentase skor rata-rata 88,00%, guru B yang mengajar di kelas X untuk kompetensi Multimedia memperoleh persentase skor rata-rata 84,00%, guru C yang mengajar di kelas X untuk kompetensi Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian memperoleh persentase skor rata-rata 85,00%, dan guru D yang mengajar di kelas X untuk kompetensi Akuntansi memperoleh persentase skor rata-rata 75,00%.

Sebanyak 132 orang siswa sebagai responden terdiri atas 36 orang siswa di kelas X untuk kompetensi Administrasi Perkantoran, 32 orang siswa di kelas X untuk kompetensi Multimedia, 29 orang siswa di kelas X untuk kompetensi Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian, dan 35 orang siswa di kelas X untuk kompetensi Akuntansi. Berdasarkan perhitungan secara keseluruhan persentase skor rata-rata kesiapan guru yang diberikan siswa kepada guru tentang kesiapan guru dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital adalah 77,97%. Apabila hasil penelitian

dilihat dari responden siswa terhadap kesiapan guru masing-masing di uraikan sebagai berikut: guru A yang mengajar di kelas X untuk kompetensi Administrasi Perkantoran memperoleh persentase skor rata-rata 80,51%, guru B yang mengajar di kelas X untuk kompetensi Multimedia memperoleh persentase skor rata-rata 80,90%, guru C yang mengajar di kelas X untuk kompetensi Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian memperoleh persentase skor rata-rata 82,65%, dan guru D yang mengajar di kelas X untuk kompetensi Akuntansi memperoleh persentase skor rata-rata 68,82%.

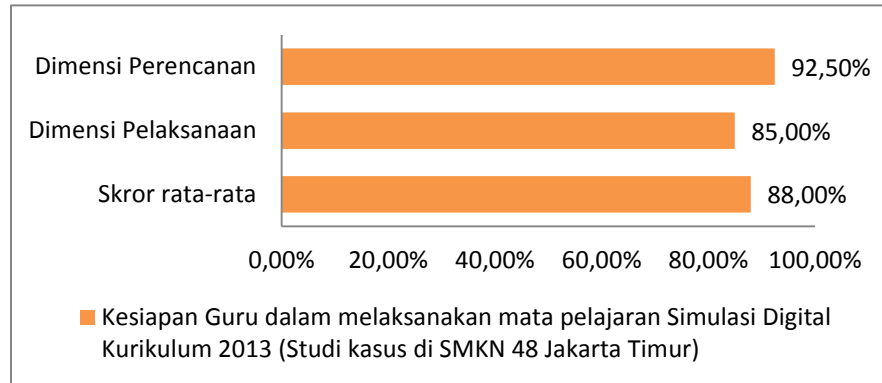
4.1.3.1. Analisis Angket Guru



Gambar 4.2 Skor Keseluruhan Angket Guru

Berdasarkan Gambar 4.2, masing-masing guru memiliki pandangan terhadap kesiapan guru dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital sebagai berikut; guru A termasuk dalam kategori sangat baik, guru B termasuk dalam kategori sangat baik,

guru C termasuk dalam kategori sangat baik, dan guru D termasuk dalam kategori baik.



Gambar 4.3 Skor Angket Guru A

Berdasarkan Gambar 4.3, guru A yang mengajar di kelas X untuk kompetensi Administrasi Perkantoran memperoleh persentase skor rata-rata keseluruhan adalah 88,00%. Pada dimensi perencanaan persentase skor rata-rata yang diperoleh guru A adalah 92,50%. Guru A telah melakukan perencanaan dalam menentukan tujuan pembelajaran, menentukan materi yang relevan dengan tujuan pembelajaran, menentukan sumber belajar, menentukan alat dan media, merencanakan langkah-langkah pembelajaran pada kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Berdasarkan pernyataan guru A dapat disimpulkan bahwa kesiapan guru A adalah sangat baik untuk melakukan perencanaan mata pelajaran Simulasi Digital.

Pada dimensi pelaksanaan guru A memperoleh persentase skor rata-rata 85,00%. Pada kegiatan pembuka guru A selalu

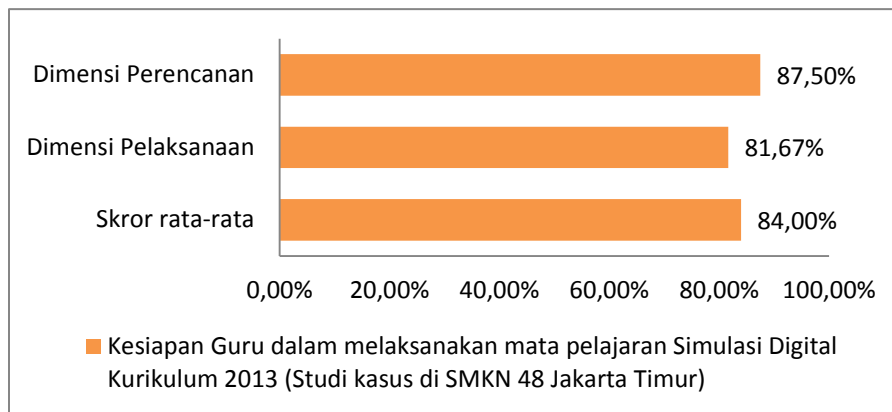
menyampaikan garis besar cakupan materi dan menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas pada pembelajaran, serta sering memberi motivasi belajar, mengajukan pertanyaan mengenai materi yang sudah dipelajari yang terkait dengan materi yang akan dipelajari, dan menghantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk menjelaskan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru A selalu melakukan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, menciptakan aktivitas yang menumbuhkan kompetensi keterampilan, serta sering menggunakan strategi pembelajaran langsung tidak langsung, menggunakan pendekatan ilmiah, menggunakan metode bervariasi, dan menciptakan aktivitas yang menumbuhkan kompetensi pengetahuan peserta didik. Pada kegiatan penutup guru A sering memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Berdasarkan pernyataan guru A dapat disimpulkan, bahwa kesiapan guru A adalah sangat baik untuk pelaksanaan mata pelajaran Simulasi Digital.

Hasil angket guru B yang mengajar di kelas X untuk kompetensi Multimedia memperoleh persentase skor rata-rata keseluruhan adalah 84,00% dilihat berdasarkan Gambar 4.4. Pada dimensi perencanaan persentase skor rata-rata yang diperoleh guru B adalah 87,50%. Guru B telah melakukan perencanaan dalam menentukan tujuan pembelajaran, menentukan materi yang relevan

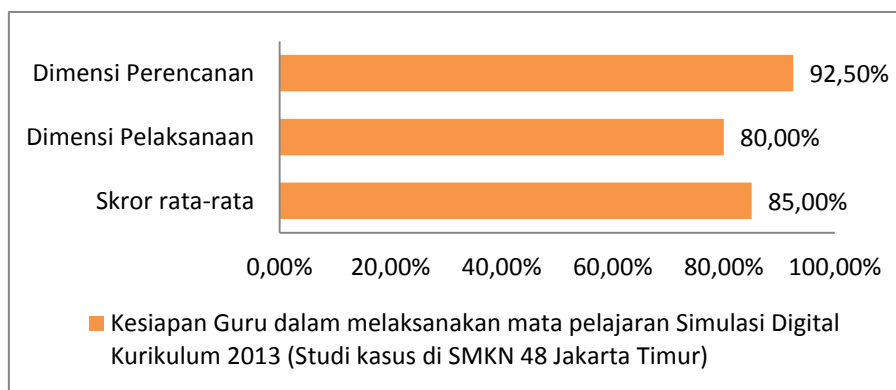
dengan tujuan pembelajaran, menentukan sumber belajar, menentukan alat dan media, merencanakan langkah-langkah pembelajaran pada kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Berdasarkan pernyataan guru B dapat disimpulkan bahwa kesiapan guru B adalah sangat baik untuk melakukan perencanaan mata pelajaran Simulasi Digital.

Pada dimensi pelaksanaan guru B memperoleh persentase skor rata-rata 81,67%. Pada kegiatan pembuka guru B sering memberi motivasi belajar, mengajukan pertanyaan mengenai materi yang sudah dipelajari yang terkait dengan materi yang akan dipelajari, menghantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk menjelaskan tujuan pembelajaran, menyampaikan garis besar cakupan materi dan menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas pada pembelajaran. Pada kegiatan inti guru B selalu menggunakan metode bervariasi dan sering melakukan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, menggunakan strategi pembelajaran langsung tidak langsung, menggunakan pendekatan ilmiah, menciptakan aktivitas yang menumbuhkan kompetensi pengetahuan peserta didik dan menciptakan aktivitas yang menumbuhkan kompetensi keterampilan. Pada kegiatan penutup guru B sering memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Berdasarkan pernyataan guru

B dapat disimpulkan bahwa kesiapan guru B adalah sangat baik untuk pelaksanaan mata pelajaran Simulasi Digital.



Gambar 4.4 Skor Angket Guru B



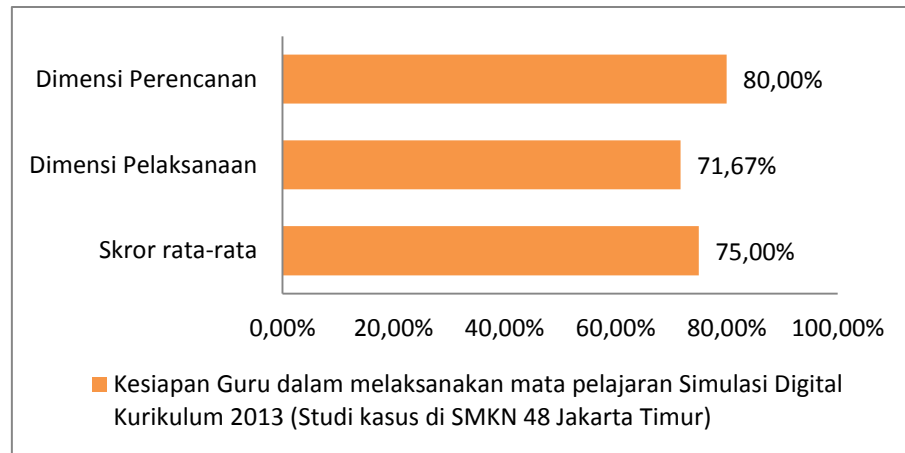
Gambar 4.5 Skor Angket Guru C

Berdasarkan Gambar 4.5, guru C yang mengajar di kelas X kompetensi Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian memperoleh persentase skor rata-rata keseluruhan adalah 85,00%. Pada dimensi perencanaan persentase skor rata-rata yang diperoleh guru C adalah 92,50%. Guru C telah melakukan perencanaan dalam menentukan tujuan pembelajaran, menentukan materi yang relevan dengan tujuan pembelajaran, menentukan sumber belajar,

menentukan alat dan media, merencanakan langkah-langkah pembelajaran pada kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Berdasarkan pernyataan guru C dapat disimpulkan bahwa kesiapan guru C adalah sangat baik untuk melakukan perencanaan mata pelajaran Simulasi Digital.

Pada dimensi pelaksanaan guru C memperoleh persentase skor rata-rata 80,00%. Pada kegiatan pembuka guru C selalu mengajukan pertanyaan mengenai materi yang sudah dipelajari terkait dengan materi yang akan dipelajari, serta sering memberi motivasi belajar, menghantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk menjelaskan tujuan pembelajaran, menyampaikan garis besar cakupan materi dan menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas pada pembelajaran. Pada kegiatan inti guru C sering melakukan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, menggunakan strategi pembelajaran langsung tidak langsung, menggunakan pendekatan ilmiah, menciptakan aktivitas yang menumbuhkan kompetensi pengetahuan peserta didik dan menciptakan aktivitas yang menumbuhkan kompetensi keterampilan, namun kadang-kadang menggunakan metode bervariasi yang berdasarkan pada pendekatan ilmiah. Pada kegiatan penutup guru C sering memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Berdasarkan pernyataan guru C dapat

disimpulkan bahwa kesiapan guru C adalah baik untuk pelaksanaan mata pelajaran Simulasi Digital.



Gambar 4.6 Skor Angket Guru D

Berdasarkan Gambar 4.6, guru D yang mengajar di kelas X kompetensi Akuntansi memperoleh persentase skor rata-rata keseluruhan adalah 75,00%. Pada dimensi perencanaan persentase skor rata-rata yang diperoleh guru D adalah 80,00%. Guru D telah melakukan perencanaan dalam menentukan tujuan pembelajaran, menentukan materi yang relevan dengan tujuan pembelajaran, menentukan sumber belajar, menentukan alat dan media, merencanakan langkah-langkah pembelajaran pada kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Berdasarkan pernyataan guru D dapat disimpulkan bahwa kesiapan guru D adalah baik untuk melakukan perencanaan mata pelajaran Simulasi Digital.

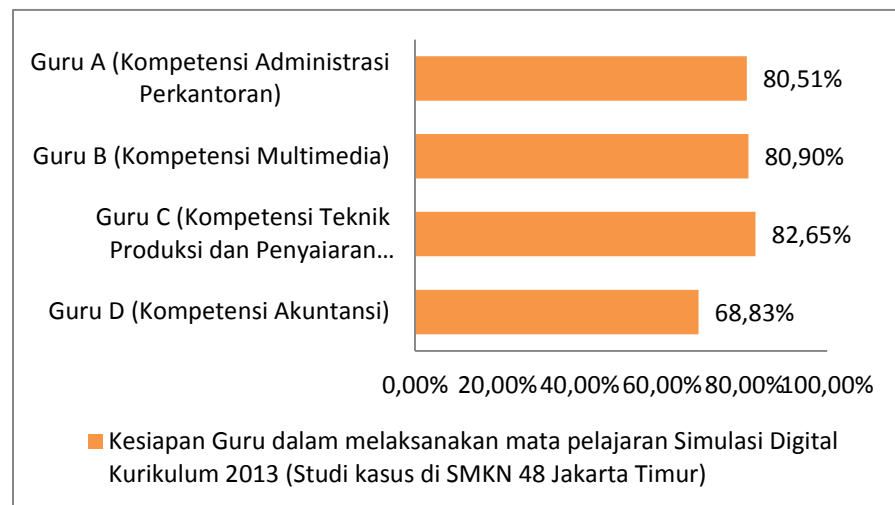
Pada dimensi pelaksanaan guru D memperoleh persentase skor rata-rata 71,67%. Pada kegiatan pembuka guru D sering mengajukan pertanyaan mengenai materi yang sudah dipelajari

terkait dengan materi yang akan dipelajari, menghantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk menjelaskan tujuan pembelajaran, menyampaikan garis besar cakupan materi dan menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas pada pembelajaran, namun kadang-kadang memberi motivasi belajar pada peserta didik. Pada kegiatan inti guru D sering melakukan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, menggunakan strategi pembelajaran langsung tidak langsung, namun kadang-kadang menggunakan pendekatan ilmiah, menggunakan metode bervariasi yang berdasarkan pada pendekatan ilmiah, menciptakan aktivitas yang menumbuhkan kompetensi pengetahuan peserta didik dan menciptakan aktivitas yang menumbuhkan kompetensi keterampilan. Pada kegiatan penutup guru D sering memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Berdasarkan pernyataan guru D dapat disimpulkan bahwa kesiapan guru D adalah baik untuk pelaksanaan mata pelajaran Simulasi Digital.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru Simulasi Digital sudah direncanakan terlebih dahulu. Pelaksanaan pengajaran yang baik, sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang baik. Guru Simulasi Digital di SMKN 48 telah melakukan perencanaan pembelajaran yang baik. Dengan perencanaan yang baik guru Simulasi Digital telah melaksanakan pembelajaran yang baik pula.

Pelaksanaan pembelajaran Simulasi Digital dilakukan sesuai dengan standar proses pada Kurikulum 2013. Guru telah menciptakan aktivitas mengamati, menanya, mengolah, menalar, menyaji, menyimpulkan dan mencipta sebagai pembelajaran dengan pendekatan ilmiah. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memperdalam materi pelajaran/mencari tahu informasi tambahan, sehingga guru bukan satu-satunya sumber belajar.

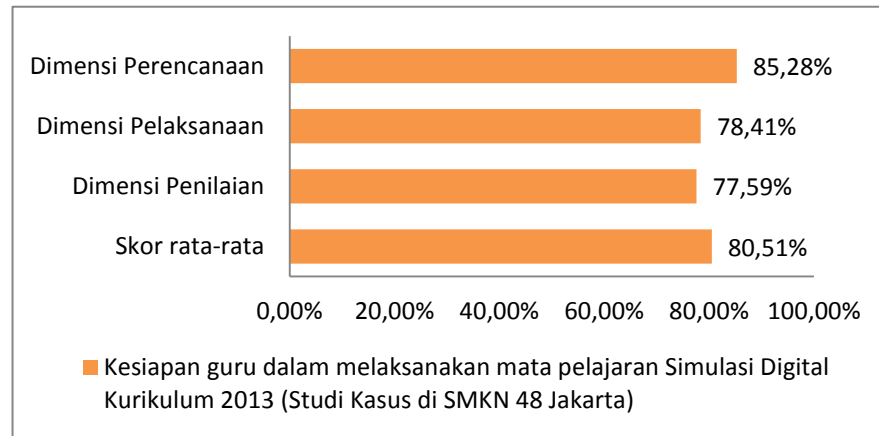
4.1.3.2. Analisis Angket Kesiapan Guru oleh Siswa



Gambar 4.7 Skor Angket Siswa Tiap Guru

Berdasarkan Gambar 4.7 diperoleh pandangan siswa terhadap kesiapan guru yang mengajar mata pelajaran Simulasi Digital pada masing-masing kompetensi. Menurut siswa yang diajarkannya, kesiapan guru A termasuk dalam kategori sangat baik. Menurut siswa yang diajarkannya, kesiapan guru B termasuk dalam kategori sangat baik. Menurut siswa yang diajarkannya, kesiapan guru C termasuk

dalam kategori sangat baik. Menurut siswa yang diajarkannya, kesiapan guru D termasuk dalam kategori baik.



Gambar 4.8 Skor Angket Siswa Terhadap Guru A

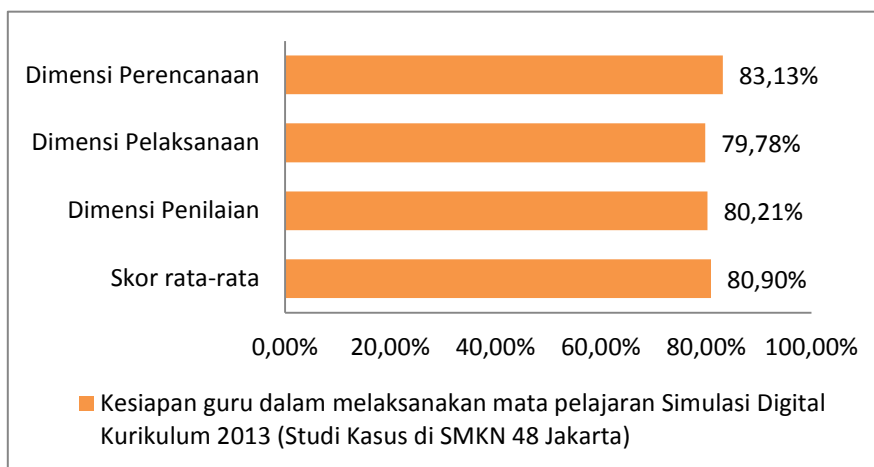
Berdasarkan Gambar 4.8, guru A yang mengajar di kelas X untuk kompetensi Administrasi Perkantoran memperoleh persentase skor rata-rata keseluruhan adalah 80,51%. Pada dimensi perencanaan guru A memperoleh persentase skor rata-rata 85,28%. Menurut siswa guru A selalu menyampaikan tujuan pembelajaran, menentukan sumber belajar, menginformasikan alat dan media yang akan digunakan pada pembelajaran, dan sangat setuju bahwa cara guru mengajar membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Waktu yang tersedia cukup untuk menyampaikan seluruh materi, kegiatan belajar berjalan dengan baik, dan guru mengajar secara sistematis/berurut sering dilakukan oleh guru.

Pada dimensi pelaksanaan guru A memperoleh persentase skor rata-rata 78,41%. Pada kegiatan pembuka guru sering memberi

motivasi belajar, menghantarkan siswa kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi, menyampaikan garis besar cakupan materi, dan kadang-kadang guru mengajukan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan inti guru selalu menggunakan berbagai variasi metode pembelajaran dan sering memberi kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi tambahan materi pelajaran, melakukan pembelajaran langsung dan tidak langsung, menggunakan pendekatan ilmiah, menumbuhkan kompetensi sikap, menumbuhkan kompetensi pengetahuan, dan menumbuhkan kompetensi keterampilan. Pada kegiatan penutup guru sering memberi umpan balik terhadap proses serta hasil pembelajaran, memberi tugas individu atau kelompok, dan kadang-kadang membuat kesimpulan bersama dengan siswa.

Pada dimensi penilaian guru A memperoleh persentase skor rata-rata 77,59%. Menurut siswa guru A selalu melakukan penilaian keterampilan, melakukan penilaian sikap, dan sering melakukan penilaian pengetahuan.

Berdasarkan Gambar 4.9, guru B yang mengajar di kelas X untuk kompetensi Multimedia memperoleh persentase skor rata-rata keseluruhan adalah 80,90%.



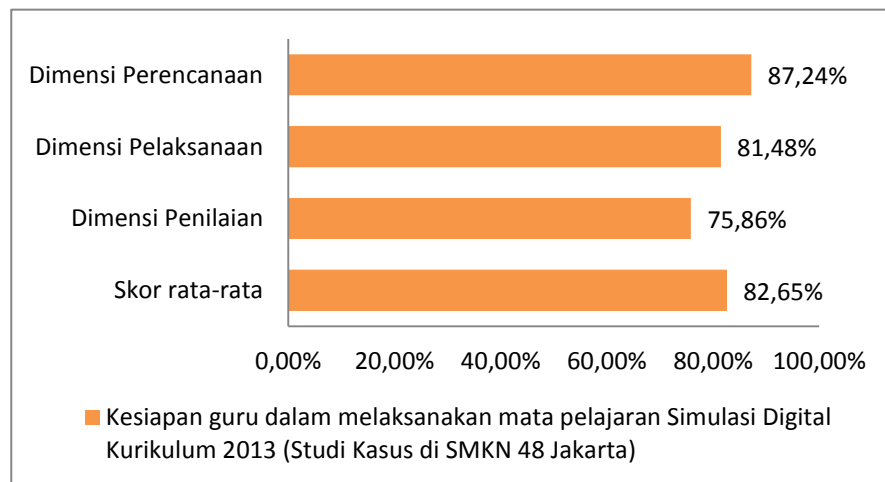
Gambar 4.9 Skor Angket Siswa Terhadap Guru B

Pada dimensi perencanaan guru B memperoleh persentase skor rata-rata 83,13%. Menurut siswa guru selalu menginformasikan alat serta media yang akan digunakan pada pembelajaran dan sering menyampaikan tujuan pembelajaran, menentukan sumber belajar, kegiatan belajar berjalan dengan baik, guru mengajar secara sistematis/berurut, siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia cukup untuk menyampaikan seluruh materi pembelajaran dan siswa setuju bahwa cara guru mengajar membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Pada dimensi pelaksanaan guru B memperoleh persentase skor rata-rata 79,78%. Pada kegiatan pembuka guru sering memberi motivasi belajar, menghantarkan siswa kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan, menyampaikan garis besar cakupan materi serta menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, dan kadang-kadang mengajukan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari

berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan inti guru sering menggunakan berbagai variasi metode pembelajaran, memberi kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi tambahan, melakukan pembelajaran langsung dan tidak langsung, menggunakan pendekatan ilmiah, menumbuhkan kompetensi sikap, menumbuhkan kompetensi pengetahuan, dan menumbuhkan kompetensi keterampilan. Pada kegiatan penutup guru sering memberi umpan balik terhadap proses serta hasil pembelajaran, memberi tugas individu atau kelompok, dan kadang-kadang membuat kesimpulan bersama dengan siswa.

Pada dimensi penilaian guru B memperoleh persentase skor rata-rata 80,21%. Menurut siswa guru selalu melakukan penilaian keterampilan, serta sering melakukan penilaian sikap, dan penilaian pengetahuan.



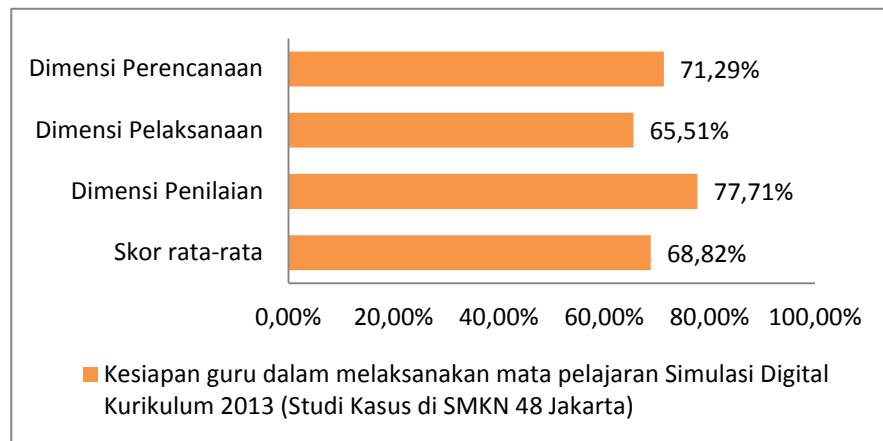
Gambar 4.10 Skor Angket Siswa Terhadap Guru C

Berdasarkan Gambar 4.10, guru C yang mengajar di kelas X untuk Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian memperoleh persentase skor rata-rata keseluruhan adalah 82,65%. Pada dimensi perencanaan guru C memperoleh persentase skor rata-rata 87,24%. Menurut siswa guru C selalu menyampaikan tujuan pembelajaran, menginformasikan alat serta media yang akan digunakan pada pembelajaran, waktu yang tersedia cukup untuk menyampaikan seluruh materi dan sangat setuju bahwa cara guru mengajar membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan belajar berjalan dengan baik, menentukan sumber belajar dan guru mengajar secara sistematis/berurut sering dilakukan oleh guru.

Pada dimensi pelaksanaan guru C memperoleh persentase skor rata-rata 81,48%. Pada kegiatan pembuka guru sering memberi motivasi belajar, menghantarkan siswa kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi, menyampaikan garis besar cakupan materi, dan kadang-kadang guru mengajukan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan inti guru sering menggunakan berbagai variasi metode pembelajaran, memberi kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi tambahan, melakukan pembelajaran langsung dan tidak langsung, menggunakan pendekatan ilmiah, menumbuhkan kompetensi sikap, menumbuhkan kompetensi pengetahuan, dan menumbuhkan kompetensi

keterampilan. Pada kegiatan penutup guru sering memberi umpan balik terhadap proses serta hasil pembelajaran, memberi tugas individu atau kelompok, dan kadang-kadang membuat kesimpulan bersama dengan siswa.

Pada dimensi penilaian guru C memperoleh persentase skor rata-rata 75,86%. Menurut siswa guru selalu melakukan penilaian keterampilan, serta sering melakukan penilaian sikap, dan penilaian pengetahuan.



Gambar 4.11 Skor Angket Siswa Terhadap Guru D

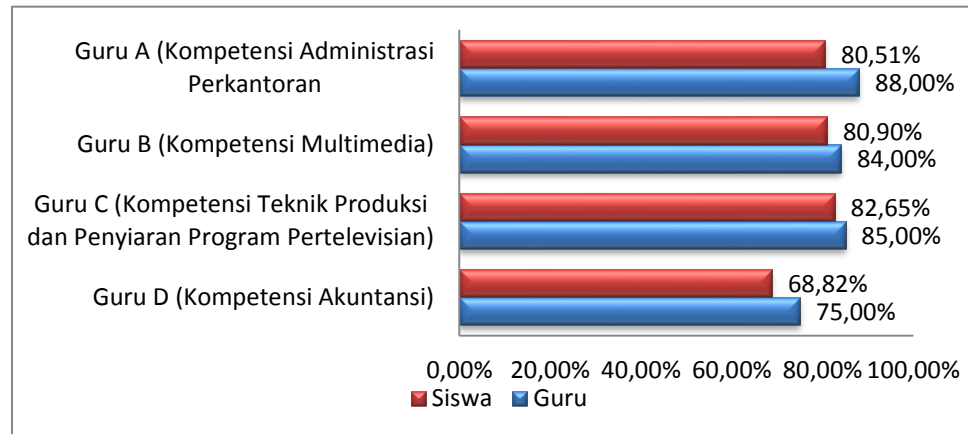
Berdasarkan Gambar 4.11, guru D yang mengajar di kelas X untuk kompetensi Akuntansi memperoleh persentase skor rata-rata keseluruhan adalah 68,82%. Pada dimensi perencanaan guru D memperoleh persentase skor rata-rata 71,29%. Menurut siswa guru D sering menginformasikan alat serta media yang akan digunakan pada pembelajaran, menentukan sumber belajar, waktu yang tersedia cukup untuk menyampaikan seluruh materi, kegiatan belajar berjalan

dengan baik, setuju bahwa cara guru mengajar membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran serta kadang-kadang guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pembelajaran dilakukan secara sistematis/berurut.

Pada dimensi pelaksanaan guru D memperoleh persentase skor rata-rata 65,51%. Pada kegiatan pembuka guru kadang-kadang memberi motivasi belajar, menghantarkan siswa kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi, menyampaikan garis besar cakupan materi, dan guru mengajukan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan inti guru sering menggunakan berbagai variasi metode pembelajaran, memberi kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi tambahan, menggunakan pendekatan ilmiah, menumbuhkan kompetensi sikap, menumbuhkan kompetensi keterampilan serta kadang-kadang melakukan pembelajaran langsung dan tidak langsung dan menumbuhkan kompetensi pengetahuan. Pada kegiatan penutup guru sering memberi tugas individu atau kelompok, membuat kesimpulan bersama dengan siswa dan kadang-kadang memberi umpan balik terhadap proses serta hasil pembelajaran.

Pada dimensi penilaian guru D memperoleh persentase skor rata-rata 77,71%. Menurut siswa guru sering melakukan penilaian keterampilan, penilaian sikap, dan penilaian pengetahuan.

4.1.3.3. Hasil Angket Guru dan Siswa Keseluruhan



Gambar 4.12 Skor rata-rata guru dan siswa

Hasil penilaian terhadap ke empat guru, antara guru dan siswa memiliki pandangan yang sama terhadap kesiapan guru dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013. Berdasarkan Gambar 4.12, secara sementara disimpulkan guru A dan siswa yang diajarkannya berpendapat bahwa guru A memiliki kesiapan yang sangat baik dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital. Guru B dan siswa yang diajarkannya berpendapat bahwa guru B memiliki kesiapan yang sangat baik dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital. Guru C dan siswa yang diajarkannya berpendapat bahwa guru C memiliki kesiapan yang sangat baik dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013. Guru D dan siswa yang diajarkannya berpendapat bahwa guru D memiliki kesiapan yang baik dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesiapan guru adalah kemampuan yang dimiliki oleh guru untuk melakukan pengajaran. Menurut kepala sekolah seorang guru dikatakan siap dalam mengajar jika kompeten dalam materi yang diajarkannya, faham pengelolaan kelas, tertib administrasi pertama dari perencanaan ada RPP, silabus, program mengajar, agenda mengajar, kedua mengajar sesuai dengan perencanaan dan ketiga melakukan evaluasi. Mengenai kesiapan guru Simulasi Digital di SMKN 48 Jakarta, kepala sekolah berpendapat bahwa guru Simulasi Digital telah siap namun belum 100%. Guru harus terus belajar dan memperlengkapi kompetensi profesional yang dimilikinya. Menurut wakil kurikulum seorang guru dikatakan siap mengajar pertama adalah guru menyenangkan, tidak membawa beban atau masalah ke dalam kelas, kedua adalah siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, ketiga adalah guru menguasai materi yang diajarkan. Mengenai kesiapan guru Simulasi Digital di SMKN 48 Jakarta wakil kurikulum berpendapat bahwa guru Simulasi Digital siap dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital.

Hal tersebut juga di dukung oleh hasil angket guru dan siswa tentang kesiapan guru dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital dalam konteks kurikulum 2013. Adapun kesiapan guru pada penelitian ini dilihat dari dimensi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan penilaian pembelajaran. Berdasarkan pembahasan hasil angket guru dan siswa pada bab

4 diperoleh kesimpulan bahwa menurut kategori yang di buat sebelumnya, 3 orang guru Simulasi Digital kesiapannya adalah sangat baik dan 1 orang guru Simulasi Digital kesiapannya adalah baik dalam melaksanakan pembelajaran Simulasi Digital. Masing-masing guru dan siswa memiliki penilaian yang sama, yang berarti bahwa ke empat guru tersebut termasuk ke dalam kategori siap dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital. Guru telah melaksanakan pembelajaran dengan membuat perencanaan pembelajaran terlebih dahulu, kemudian melaksanakan/menyajikan pembelajaran dan melakukan penilaian/evaluasi. Pelaksanaan pembelajaran Simulasi Digital dilakukan sesuai dengan standar proses pada Kurikulum 2013 dimana guru memberi kesempatan kepada siswa untuk memperdalam/mencari informasi tambahan materi pelajaran, menggunakan pendekatan ilmiah, dan melakukan penilaian pada kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Pesatnya perkembangan teknologi informasi yang ada diharapkan menjadikan guru termotivasi untuk mengembangkan kemampuan profesional untuk menguasai materi Simulasi Digital yang juga akan terus berkembang. Bagi guru lulusan bidang non-kependidikan sebaiknya belajar dari guru lulusan kependidikan bagaimana melaksanakan pembelajaran yang

baik seperti penggunaan metode pembelajaran, aktivitas pada kegiatan pembuka, serta kegiatan penutup dan lebih baik lagi mengikuti pelatihan.

2. Bagi Sekolah

Sekolah harus mengoptimalkan lagi sarana prasarana yang dimiliki terkhusus penambahan kecepatan dan kuota internet. Memberi perhatian khusus kepada guru-guru lulusan non-kependidikan dengan memberi pelatihan keguruan dan kepada guru Simulasi Digital yang bukan lulusan bidang keahlian komputer diberi pelatihan materi. Sekolah telah menerapkan Kurikulum 2013 diharapkan agar sekolah dapat segera memberi pelatihan kurikulum kepada guru-guru yang belum mengikuti pelatihan.

3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan agar melakukan penelitian tentang cara meningkatkan pelaksanaan pembelajaran yang lebih maksimal melalui metode pembelajaran yang mendukung terlaksananya pendekatan ilmiah, dalam penelitian ini dimensi pelaksanaan adalah dimensi yang lebih rendah dari kesiapan yang dimiliki guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Deswary, Dewi. 2001. *Hand Out Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Jurusan Manajemen Pendidikan.
- Datubara, Paksana Luxury. 2004. *Survey pendapat guru tentang pelaksanaan pengajaran ilmu pengetahuan alam siswa tunagrahita ringan di SLB C Jakarta Selatan* [skripsi]. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
- Donal Ary, Lucy Cherser Jacobs, Asghar Rajavich. 2011. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fitri Ariyani, Lita Edia, Khamsah Noory. 2006. *Diary Tumbuh Kembang Anak*. Bandung: Read! Publishing House.
- Gatot Hari Priowirjanto et al. 2013. *Buku Sumber Simulasi Digital*. SEAMOLEC.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, Soleh. *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Imas Kurniansih dan Berlian Sani. 2014. *Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Kountur, Ronny. 2006. *Statistika Praktis*. Jakarta: PPM.
- Majid, Abdul. *Implementasi kurikulum 2013*. Bandung: Interes Media.
- Majid, Abdul. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- P, Cahalpin J. 2008. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Prayitno. Juli 2013. *Enam Hari Workshop Simulasi Digital SEAMOLEC*. SEAMOLEC Magazine ISSN: 2238/0677.
- Ridwan. 2003. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- S, Eko.2013. *Simulasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfa Beta.
- Supardi et al. 2009. *Profesi Keguruan. Berkompetsi dan Bersertifiks*. Jakarta: Diadit Media.
- Suryosubroto, B. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Winkel, W.S. 1986. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.

Lampiran 1 Uji validitas instrumen guru

Tabel 1. Uji validitas instrumen guru

No. Urut Responden	Butir Soal																															Skor Total(Y)	Y 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				
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	124	15376
2	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	130	16900
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	151	22801	
4	5	2	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	3	5	5	4	4	133	17689	
5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	123	15129	
6	5	4	5	5	5	3	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	140	19600		
7	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	133	17689	
8	4	3	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	3	3	141	19881	
9	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	147	21609		
rxy hitung	0,24	0,18	0,81	0,78	0,81	0,33	0,71	0,36	0,88	0,83	0,69	0,75	0,76	0,79	0,71	0,77	0,82	0,81	0,84	0,88	0,72	-0,12	0,76	0,88	0,27	0,74	0,17	0,03	-0,46	-0,02	0,09	1222	166674		
r tabel	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	0,67	
Kesimpulan	Drop	Drop	Valid	Valid	Valid	Drop	Valid	Drop	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Drop	valid	valid	Drop	Valid	Drop	Drop	Drop	Drop	Drop	Drop	Drop		
Jumlah Valid	20 butir																																		

Lampiran 2

Perhitungan uji validitas instrumen guru

Contoh butir soal no.3

No. Resp.	Skor Butir(X)	Skor Total(Y)	XY	X ²	Y ²
1	4	124	496	16	15376
2	4	130	520	16	16900
3	5	151	755	25	22801
4	5	133	665	25	17689
5	4	123	492	16	15129
6	5	140	700	25	19600
7	4	133	532	16	17689
8	5	141	705	25	19881
9	5	147	735	25	21609
Total	41	1222	5600	189	166674

Dari data tersebut maka dimasukkan ke dalam rumus:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}} \\
 &= \frac{9(5600) - (41)(1222)}{\sqrt{[9(189) - (41)^2][9(166674) - (1222)^2]}} \\
 &= \frac{298}{\sqrt{(20)(6782)}} \\
 &= \frac{298}{\sqrt{135640}} \\
 &= \frac{298}{368,29} \\
 &= 0,809
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka diperoleh nilai r_{hitung} 0,809 lalu diinterpretasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi (α) = 0,05 dan N = 9 adalah 0,67. Maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,809 > 0,67), berarti butir item nomor 1 dinyatakan valid.

Lampiran 3 Uji reliabilitas instrumen guru

Tabel 2. Uji reliabilitas instrumen guru

No. Urut Responden																					Skor	Y ²	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	78	6084	
2	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	78	6084
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	10000	
4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	86	7396	
5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	76	5776	
6	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	92	8464	
7	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	83	6889	
8	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	96	9216	
9	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	98	9604	
ΣX	41	42	41	40	40	37	37	39	39	39	40	38	39	41	38	40	36	39	40	41	787	69513	
ΣX^2	189	198	189	180	180	157	155	175	173	171	180	162	171	189	164	180	146	173	180	189			
Varian butir	0,25	0,22	0,25	0,25	0,25	0,54	0,32	0,67	0,44	0,22	0,25	0,17	0,22	0,25	0,4	0,25	0,22	0,44	0,25	0,25			
Jumlah Varian butir	6,10																						
Varian Total	77,14																						
Reliabilitas (r11)	0,97																						
Kategori	Sgt Tinggi																						

Lampiran 4

Perhitungan reliabilitas instrumen guru

Menentukan reliabilitas dengan rumus Alpha

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_n^2}{\sigma t^2}\right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

k = jumlah butir soal

σ_n^2 = jumlah varian skor tiap butir

σt^2 = varian total

$$\sum \sigma_n^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n} = \frac{189 - \frac{(41)^2}{9}}{9} = \frac{189 - \frac{1681}{9}}{9} = \frac{189 - 186,78}{9} = 0,25$$

$$\sigma t^2 = \frac{\sum Y_t^2 - \frac{(\sum Y_t)^2}{n}}{n} = \frac{69513 - \frac{619369}{9}}{9} = \frac{69513 - 68818,8}{9} = \frac{694,22}{9} = 77,14$$

$$\begin{aligned} r_{11} &= \left(\frac{k}{k-1}\right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_n^2}{\sigma t^2}\right) \\ &= \left(\frac{20}{20-1}\right) \left(1 - \frac{6,10}{77,14}\right) \\ &= (1,05)(0,92) \\ &= 0,97 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas diketahui r_{hitung} adalah 0,96 berarti data tersebut termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi. Untuk menginterpretasikan r_{11} ini adalah dengan melihat kategori tingkatan yaitu:

- 0,80 – 1,00 : Sangat tinggi
- 0,60 – 0,79 : Tinggi
- 0,40 – 0,59 : Cukup
- 0,20 -0,39 : Rendah

Lampiran 5 Uji validitas instrumen siswa

Tabel 3. Uji validitas instrumen siswa

No. Urut	Butir Soal																															Skor Total(Y)	Y 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					
1	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	3	5	3	4	4	4	123	15129			
2	3	5	4	4	3	5	5	5	5	3	5	3	5	3	2	5	2	3	3	2	2	3	3	4	1	1	3	5	2	2	3	104	10816			
3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	3	4	5	3	5	4	133	17689				
4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	4	5	3	5	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	4	3	5	3	137	18769			
5	4	3	5	3	5	5	5	4	5	4	5	4	3	5	4	4	3	3	4	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	4	133	17689				
6	5	5	4	4	4	5	4	5	3	5	4	4	4	3	2	4	5	5	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	3	4	5	126	15876			
7	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	3	3	3	4	5	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	126	15876			
8	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	141	19881			
9	4	5	4	3	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	134	17956			
10	3	5	4	5	4	5	5	5	4	5	3	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	5	4	3	3	125	15625			
11	5	2	5	3	5	5	2	3	3	3	3	4	3	5	5	2	3	3	3	3	5	3	4	4	4	4	5	3	4	3	4	114	12996			
12	5	5	5	4	5	5	4	4	4	3	3	3	5	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	5	3	5	2	118	13924			
13	5	5	5	3	4	5	1	5	5	2	5	5	3	5	5	2	3	3	2	2	5	5	5	5	2	3	3	5	3	5	1	117	13689			
14	4	4	5	4	5	5	3	3	3	3	5	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	117	13689			
15	5	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	5	3	2	2	3	3	3	3	3	4	2	4	2	3	3	4	5	5	5	100	10000			
16	5	4	5	3	5	5	5	4	5	4	4	3	4	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	2	3	2	3	109	11881				
17	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	3	3	5	5	5	143	20449			
18	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	0	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	136	18496			
19	5	4	5	4	5	5	3	4	5	5	4	3	4	5	5	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	3	4	3	3	4	5	129	16641			
20	5	4	3	3	5	5	4	3	4	2	4	4	4	2	3	3	4	5	3	2	4	4	4	3	3	4	5	3	2	4	4	112	12544			
21	4	4	4	2	4	3	3	2	4	5	5	4	2	3	4	4	5	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	110	12100			
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	151	22801			
23	3	3	4	3	5	5	5	4	2	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	5	3	5	4	123	15129			
24	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	3	4	3	5	5	5	3	3	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	131	17161			
25	5	3	5	3	5	5	3	3	3	5	5	4	4	4	2	2	2	4	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	5	2	1	3	95	9025		
26	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	3	4	4	3	4	3	4	4	5	3	4	4	134	17956			
27	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	3	3	4	5	5	4	4	3	3	3	4	4	4	3	5	4	4	4	127	16129			
28	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	3	4	4	5	4	3	3	4	4	3	3	4	4	2	4	5	3	3	5	125	15625			
29	3	3	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	3	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	137	18769			
30	5	4	5	3	4	4	3	4	5	4	5	5	5	3	4	3	4	3	3	4	4	5	4	4	3	2	3	4	5	5	5	124	15376			
31	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	5	4	4	4	4	5	5	3	5	5	130	16900			
32	4	4	5	3	5	3	4	4	5	5	5	4	3	2	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	3	3	118	13924			
33	5	4	5	3	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	2	4	4	4	3	3	3	2	2	3	4	108	11664				
ΣX	148	138	153	119	150	153	135	137	143	141	146	134	132	123	125	123	129	137	113	114	128	137	131	133	108	122	128	136	113	136	125	4090	512174			
ΣX ²	21904	19044	23409	14161	22500	23409	18225	18769	20449	19881	21316	17956	17424	15129	15625	15129	16641	18769	12769	12996	16384	18769	17161	17689	11664	14884	16384	18496	12769	18496	15625					
r _{xy} Hitung	-0,024	0,41	0,345	0,673	0,261	0,266	0,553	0,451	0,447	0,515	0,097	0,534	-0,129	0,392	0,494	0,574	0,65	0,45	0,725	0,61	0,671	0,626	0,75	0,723	0,66	0,683	0,403	0,203	0,5648	0,616	0,37					
r tabel	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344			
Simpulan	Drop	Valid	Valid	Valid	Drop	Drop	Valid	Valid	Valid	Valid	Drop	Valid	Drop	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid		
Jumlah Valid	24 butir																																			

Lampiran 6

Langkah penghitungan uji validitas instrumen siswa

Contoh butir soal no. 2

No. Resp.	Skor Butir(X)	Skor Total(Y)	XY	X ²	Y ²
1	4	123	492	16	15129
2	5	104	520	25	10816
3	4	133	532	16	17689
4	5	137	685	25	18769
5	3	133	399	9	17689
6	5	126	630	25	15876
7	5	126	630	25	15876
8	4	141	564	16	19881
9	5	134	670	25	17956
10	5	125	625	25	15625
11	2	114	228	4	12996
12	5	118	590	25	13924
13	5	117	585	25	13689
14	4	117	468	16	13689
15	2	100	200	4	10000
16	4	109	436	16	11881
17	5	143	715	25	20449
18	5	136	680	25	18496
19	4	129	516	16	16641
20	4	112	448	16	12544
21	4	110	440	16	12100
22	5	151	755	25	22801
23	3	123	369	9	15129
24	4	131	524	16	17161
25	3	95	285	9	9025
26	5	134	670	25	17956
27	5	127	635	25	16129
28	4	125	500	16	15625
29	3	137	411	9	18769
30	4	124	496	16	15376
31	5	130	650	25	16900
32	4	118	472	16	13924
33	4	108	432	16	11664
Total	138	4090	17252	602	512174

Dari data tersebut maka dimasukkan ke dalam rumus:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[n(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2][n(\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2]}} \\
 &= \frac{33(17252) - (138)(4090)}{\sqrt{[33(602) - (138)^2][33(512174) - (4090)^2]}} \\
 &= \frac{569316 - 564420}{\sqrt{19866 - 19044} (16901742 - 16728100)} \\
 &= \frac{4896}{\sqrt{(822)(173642)}} \\
 &= \frac{4896}{\sqrt{142733724}} \\
 &= \frac{4896}{11947.12} \\
 &= 0,409
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka diperoleh nilai r_{hitung} 0,409 lalu dikonsultasikan dengan r_{hitung} dengan taraf signifikansi (α) = 0,05 dan N = 33 adalah 0,344 . Maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,409 > 0,344), berarti butir soal nomor 2 dinyatakan valid.

Lampiran 7 Uji reliabilitas instrumen siswa

Tabel 4. Uji reliabilitas instrumen

No. Urut Responden	Butir Soal																									Skor Total(Y)	y 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		
1	4	4	3	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	3	5	4	4	4	99	9801
2	5	4	4	5	5	5	3	3	3	2	5	2	3	3	2	2	3	3	4	1	1	3	2	2	3	78	6084
3	4	4	4	5	5	5	5	5	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	3	4	5	3	5	4	107	11449
4	5	5	4	5	5	5	5	4	3	5	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	3	111	12321
5	3	5	3	5	4	5	4	4	5	4	4	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	4	106	11236
6	5	4	4	4	5	3	5	4	3	2	4	5	5	4	4	4	4	3	4	3	4	5	3	4	5	100	10000
7	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	5	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	99	9801
8	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	113	12769
9	5	4	3	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	108	11664
10	5	4	5	5	5	4	4	3	4	5	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	5	4	3	3	98	9604
11	2	5	3	2	3	3	3	3	4	5	5	2	3	3	3	5	3	4	4	4	4	5	3	3	4	89	7921
12	5	5	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	5	2	90	8100
13	5	5	3	1	5	5	2	5	5	5	2	3	3	2	2	5	5	5	5	2	3	3	3	5	1	90	8100
14	4	5	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	90	8100
15	2	3	3	3	3	3	3	2	5	3	2	2	3	3	3	3	4	2	4	2	3	3	5	5	5	79	6241
16	4	5	3	5	4	5	4	3	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	84	7056
17	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	3	5	5	117	13689
18	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	113	12769
19	4	5	4	3	4	5	5	3	5	5	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	3	4	3	4	5	103	10609
20	4	3	3	4	3	4	2	4	2	3	3	4	5	3	2	4	4	4	3	3	3	4	5	2	4	86	7396
21	4	4	2	3	2	4	5	4	3	4	4	5	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	88	7744
22	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	121	14641
23	3	4	3	5	4	2	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	5	4	95	9025
24	4	5	4	4	4	5	5	5	4	3	5	5	5	3	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	106	11236
25	3	5	3	3	3	3	5	4	4	2	2	2	4	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	66	4356
26	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	104	10816
27	5	5	4	4	4	4	5	4	3	3	4	5	5	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	99	9801
28	4	5	4	4	5	5	5	5	3	4	4	5	4	3	3	3	4	4	4	2	4	5	3	5	1	98	9604
29	3	5	3	5	3	5	5	5	4	5	5	4	5	3	3	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	109	11881
30	4	5	3	3	4	5	4	5	3	4	3	4	3	3	4	4	5	4	4	3	2	3	5	5	5	97	9409
31	5	5	5	5	5	4	5	3	3	3	3	3	4	3	3	5	4	4	4	4	5	5	5	5	3	103	10609
32	4	5	3	4	4	5	5	4	2	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3	94	8836
33	4	5	3	3	5	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	2	3	4	85	7225
Σx	138	153	119	135	137	143	141	134	123	125	123	129	137	113	114	128	137	131	133	108	122	128	113	136	125	3225	319893
Σx ²	602	721	445	587	591	643	631	566	485	503	487	533	587	409	424	518	589	545	553	380	488	520	417	596	511		
Varian butir	0,75	0,35	0,48	1,05	0,67	0,71	0,87	0,66	0,80	0,89	0,87	0,87	0,55	0,67	0,91	0,65	0,61	0,76	0,51	0,80	1,12	0,71	0,91	1,08	1,14		
Jumlah Varian butir																										19,42	
Varian Total																										143,11	
Reliabilitas (r11)																										0,90	
Kategori																										Sgt Tinggi	

Lampiran 8

Perhitungan reliabilitas instrumen siswa

Menentukan reliabilitas dengan rumus Alpha

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_n^2}{\sigma_t^2}\right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

k = jumlah butir soal

σ_n^2 = jumlah varian skor tiap butir

σ_t^2 = varian total

$$\sum \sigma_n^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n} = \frac{602 - \frac{(138)^2}{33}}{33} = \frac{602 - \frac{19044}{33}}{33} = \frac{602 - 577,09}{33} = 0,75$$

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum Y_t^2 - \frac{(\sum Y_t)^2}{n}}{n} = \frac{319893 - \frac{10400625}{33}}{33} = \frac{319893 - 315170,45}{33} = \frac{4722,55}{33} = 143,11$$

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_n^2}{\sigma_t^2}\right)$$

$$= \left(\frac{25}{25-1}\right) \left(1 - \frac{19,42}{143,11}\right)$$

$$= (1,04')(0,86)$$

$$= 0,90$$

Berdasarkan perhitungan diatas diketahui r_{hitung} adalah 0,89 berarti data tersebut termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi. Untuk menginterpretasikan r_{11} ini adalah dengan melihat kategori tingkatan yaitu:

0,80 – 1,00 : Sangat tinggi

0,60 – 0,79 : Tinggi

0,40 – 0,59 : Cukup

0,20 -0,39 : Rendah

Lampiran 9

Uji coba kuesioner untuk guru Simulasi Digital

Kepada Yth,

Ibu/Bapa Guru

Di

Tempat

Dengan Hormat,

Saya adalah mahasisiwi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Jurusan Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta yang sedang mengadakan penelitian skripsi. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data atau informasi yang Ibu/Bapak lakukan selama melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013. Untuk itu saya memohon kesediaan Ibu/Bapak untuk meluangkan waktu mengisi kuesioner ini.

Saya sangat mengharapkan Ibu/Bapak memberikan keterangan sesuai dengan apa yang Ibu/Bapak lakukan dalam melaksanakan mata pelajaran Simulasi Digital. Data yang Ibu/Bapak berikan dijamin kerahasiaannya dan hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian ini saja.

Setiap data yang Ibu/Bapak berikan akan sangat berarti bagi penelitian ini. Atas kesediaan dan bantuan Ibu/Bapak, saya ucapkan terima kasih.

Hormat Saya

Peneliti

Adverina Onasis Silaban

5235110353

*Petunjuk Pengisian Kuesioner***G**

Sebelum Ibu/Bapak mengisi kuesioner ini, baca dan perhatikanlah hal-hal berikut ini:

1. Isilah terlebih dahulu identitas diri pada kolom yang tersedia dengan benar
2. Bacalah dengan cermat dan teliti setiap pernyataan yang terdapat pada kolom yang tersedia
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia pada salah satu alternatif jawaban yang paling sesuai menurut bapak/ibu
4. Keterangan alternatif jawaban berupa;
 - 5 = Selalu atau Sangat Setuju
 - 4 = Sering atau Setuju
 - 3 = Kadang Kadang atau Ragu-ragu
 - 2 = Jarang atau Kurang Setuju
 - 1 = Tidak Pernah atau Tidak Setuju

Nama :

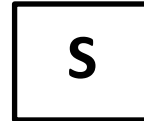
Kompetensi :

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Guru merencanakan pembelajaran Simulasi Digital dengan memulai dan mengakhiri pembelajaran sesuai jadwal jam pelajaran Simulasi Digital yang ditentukan sekolah					
2	Waktu yang tersedia untuk pembelajaran Simulasi Digital cukup untuk menyampaikan seluruh materi dan mencapai tujuan pembelajaran					
3	Guru melakukan perencanaan dalam menentukan tujuan pembelajaran Simulasi Digital					
4	Guru memberikan materi yang akan diajarkan pada peserta didik relevan dengan tujuan pembelajaran Simulasi Digital					

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
5	Guru melakukan perencanaan dalam menentukan materi yang akan diberikan pada pembelajaran Simulasi Digital					
6	Sebelum mengajar guru telah menguasai materi yang akan diajarkan pada pembelajaran Simulasi Digital					
7	Guru melakukan perencanaan dalam menentukan metode yang akan digunakan pada pembelajaran Simulasi Digital					
8	Guru menggunakan berbagai metode dan teknik pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan pada pembelajaran Simulasi Digital					
9	Guru melakukan perencanaan dalam menentukan sumber belajar yang akan digunakan pada pembelajaran Simulasi Digital					
10	Guru melakukan perencanaan dalam menentukan alat dan media yang akan digunakan pada pembelajaran Simulasi Digital					
11	Dalam pembelajaran Simulasi Digital, guru menggunakan media dan alat bantu seperti komputer, kamera, internet, software sesuai dengan materi pelajaran					
12	Guru menrencanakan langkah-langkah pembelajaran Simulasi Digital, yakni kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup					
13	Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran Simulasi Digital					
14	Guru memberi motivasi belajar kepada peserta didik saat memulai pembelajaran Simulasi Digital secara kontekstual yaitu memberitahukan manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional					
15	Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi Simulasi Digital yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari					
16	Guru menghantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai pada pembelajaran Simulasi Digital					

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
17	Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas pada pembelajaran Simulasi Digital					
18	Guru melakukan pembelajaran Simulasi Digital yang berpusat pada peserta didik (memberi kesempatan kepada saya untuk memperdalam materi pelajaran/mencari tahu informasi tambahan mata pelajaran Simulasi Digital)					
19	Guru menggunakan strategi pembelajaran langsung dan tidak langsung (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan) pada pembelajaran Simulasi Digital					
20	Guru menggunakan pendekatan ilmiah (mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta) pada pembelajaran Simulasi Digital					
21	Guru menggunakan metode bervariasi pada pembelajaran Simulasi Digital yang berdasarkan pada pendekatan ilmiah					
22	Guru menciptakan aktivitas menerima, menjalankan, menghargai, menghayati dan mengamalkan pada saat pembelajaran Simulasi Digital dalam menumbuhkan kompetensi sikap (beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab) pada peserta didik					
23	Guru menciptakan aktivitas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta pada pembelajaran Simulasi Digital dalam menumbuhkan kompetensi pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif) pada peserta didik					
24	Guru menciptakan aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta dalam menumbuhkan kompetensi keterampilan (kemampuan pikir dan tindakan yang produktif dan kreatif) pada peserta didik					
25	Guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan di akhir pembelajaran Simulasi Digital					

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
26	Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran Simulasi Digital, seperti tingkat pencapaian belajar yang telah dilakukan peserta didik, memberi komentar tentang kinerja peserta didik dan memberi penilaian					
27	Guru melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas baik tugas individu maupun tugas kelompok pelajaran Simulasi Digital					
28	Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran Simulasi Digital untuk pertemuan berikutnya					
29	Guru melakukan tes tulis, tes lisan, tes dan penugasan mata pelajaran Simulasi Digital					
30	Guru melakukan tes praktik, penilaian proyek, dan penilaian portofolio mata pelajaran Simulasi Digital					
31	Guru melakukan penilaian observasi, penilaian diri, penilaian antar peserta didik dan membuat catatan jurnal mata pelajaran Simulasi Digital peserta didik					



UJI COBA KUESIONER SISWA

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Kuesioner ini ditujukan untuk memperoleh data atau informasi yang Anda alami selama Anda mengikuti pembelajaran Simulasi Digital. Pengisian kuesioner ini tidak berhubungan dengan prestasi, nilai rapor, kenaikan kelas ataupun kelulusan. Oleh sebab itu diharapkan informasi yang Anda berikan merupakan informasi yang benar dan obyektif.

Sebelum Anda mengisi kuesioner ini, diharapkan Anda membaca dan memperhatikan hal-hal berikut ini:

1. Isilah terlebih dahulu identitas diri Anda pada kolom yang tersedia dengan benar
2. Bacalah dengan cermat dan teliti setiap pernyataan yang terdapat pada kolom yang tersedia
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia pada salah satu alternatif jawaban yang paling sesuai menurut Anda
4. Keterangan alternatif jawaban berupa:
 - 5 = Selalu atau Sangat Setuju
 - 4 = Sering atau Setuju
 - 3 = Kadang Kadang atau Ragu-ragu
 - 2 = Jarang atau Kurang Setuju
 - 1 = Tidak Pernah atau Tidak Setuju

Nama :

Kelas :

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Guru memulai dan mengakhiri pelajaran Simulasi Digital sesuai jadwal jam pelajaran Simulasi Digital yang ditentukan sekolah					
2	Waktu yang tersedia untuk pembelajaran Simulasi Digital cukup untuk menyampaikan seluruh materi dan mencapai tujuan pembelajaran					
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran Simulasi Digital					
4	Saya dapat mencapai tujuan pembelajaran dari materi yang telah disampaikan guru					
5	Guru mengajarkan materi Simulasi Digital sesuai dengan materi yang telah dinformasikan pada pertemuan sebelumnya					
6	Guru menguasai materi Simulasi Digital yang diajarkan					
7	Kegiatan belajar berjalan dengan baik sesuai instruksi yang diberikan oleh guru seperti diskusi, presentasi, games, praktek dan sebagainya					
8	Cara guru mengajar membantu saya mencapai tujuan pembelajaran Simulasi Digital					
9	Guru menentukan sumber belajar Simulasi Digital seperti buku paket, internet dan modul					
10	Guru menginformasikan alat dan media yang akan digunakan pada pembelajaran Simulasi Digital					
11	Guru menggunakan alat bantu atau media pembelajaran seperti komputer, kamera, proyektor, internet, software sesuai dengan materi yang diajarkan					
12	Guru mengajar pelajaran Simulasi Digital secara sistematis/berurut					
13	Saya siap secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran Simulasi Digital					

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
14	Guru memotivasi saya saat memulai pembelajaran Simulasi Digital seperti memberitahukan manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional					
15	Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi Simulasi Digital yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari					
16	Guru menghantarkan saya kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari suatu materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai pada pembelajaran Simulasi Digital					
17	Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas pada pembelajaran Simulasi Digital					
18	Guru memberi kesempatan kepada saya untuk memperdalam materi pelajaran/mencari tahu informasi tambahan mata pelajaran Simulasi Digital					
19	Pada pembelajaran Simulasi Digital saya melakukan aktivitas mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan					
20	Pada pembelajaran Simulasi Digital saya melakukan aktivitas mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan					
21	Saat pembelajaran Simulasi Digital, guru menggunakan berbagai variasi metode pembelajaran (diskusi, presentasi, games, dan sebagainya) sehingga saya melakukan aktivitas mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta)					
22	Guru menciptakan aktivitas menerima, menjalankan, menghargai, menghayati dan mengamalkan pada saat pembelajaran Simulasi Digital dalam menumuhkan kompetensi sikap (beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab) pada peserta didik					

No	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
23	Guru menciptakan aktivitas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta pada pembelajaran Simulasi Digital dalam menumbuhkan kompetensi pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif) pada peserta didik					
24	Guru menciptakan aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta dalam menumbuhkan kompetensi keterampilan (kemampuan pikir dan tindakan yang produktif dan kreatif) pada peserta didik					
25	Di akhir pembelajaran peserta didik bersama dengan guru membuat kesimpulan pembelajaran					
26	Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran Simulasi Digital, seperti tingkat pencapaian belajar yang telah dilakukan peserta didik, memberi komentar tentang kinerja peserta didik dan memberi penilaian					
27	Guru melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas baik tugas individu maupun tugas kelompok pelajaran Simulasi Digital					
28	Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran Simulasi Digital untuk pertemuan berikutnya					
29	Guru melakukan tes tulis, tes lisan, tes dan penugasan mata pelajaran Simulasi Digital					
30	Guru melakukan tes praktik, penilaian proyek, dan penilaian portofolio pada mata pelajaran Simulasi Digital					
31	Guru memperhatikan sikap saya pada saat pembelajaran maupun diluar pembelajaran Simulasi Digital					

Lampiran 11 Hasil angket guru

Tabel 5. Hasil angket guru

Subjek	No. Responden	Butir Soal																		Jumlah	%		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			19	20
Guru A	1	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	88	88%
Guru B	2	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	84	84%
Guru C	3	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	85	85%
Guru D	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	75	75%
		Skor total																		332			
		Skor rata-rata																		83			
		Persentase skor rata-rata																		83%			

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{nilai dari data ke } - i}{\text{jumlah banyak data}} = \frac{332}{4} = 83$$

$$\text{Persentase skor rata-rata} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor ideal tertinggi}} \times 100 = \frac{83}{100} \times 100 = 83\%$$

Tabel 6. Hasil angket guru dimensi perencanaan

Subjek	No. Responden	Butir Soal								Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
Guru A	1	4	5	5	4	5	5	5	4	37	92,50%
Guru B	2	5	4	4	4	4	4	5	5	35	87,50%
Guru C	3	4	4	4	5	5	5	5	5	37	92,50%
Guru D	4	5	4	4	4	4	4	3	4	32	80,00%
		Skor total								141	
		Skor rata-rata								35,25	
		Persentase skor rata-rata								88%	

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{nilai dari data ke } - i}{\text{jumlah banyak data}} = \frac{141}{4} = 35,25$$

$$\text{Persentase skor rata-rata} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor ideal tertinggi}} \times 100 = \frac{35,25}{40} \times 100 = 88,13\%$$

Tabel 7. Hasil angket guru dimensi pelaksanaan

Subjek	No. Responden	Butir Soal												Jumlah	%
		9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Guru A	1	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	51	85,00%
Guru B	2	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	49	81,67%
Guru C	3	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	48	80,00%
Guru D	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	43	71,67%
		Skor total												191	
		Rata-rata skor												47,75	
		Persentase rata-rata skor												80%	

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{nilai dari data ke } - i}{\text{jumlah banyak data}} = \frac{191}{4} = 47,75$$

$$\text{Persentase skor rata-rata} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor ideal tertinggi}} \times 100 = \frac{47,75}{60} \times 100 = 79,58\%$$

Lampiran 12 Hasil angket siswa terhadap guru A

Tabel 8. Hasil Angket Siswa terhadap Guru A

Subjek	No. Responden	Butir Soal																									Jumlah	%	
		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			
Guru A (Kompetensi Administrasi Perkantoran)	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	100	80,00%
	2	4	5	5	5	4	3	4	5	3	3	4	4	3	4	4	5	4	4	5	3	5	5	4	5	3	103	82,40%	
	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	96	76,80%
	4	4	5	5	5	5	1	5	3	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	1	5	5	109	87,20%	
	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	108	86,40%
	6	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	114	91,20%	
	7	4	4	5	4	5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	99	79,20%
	8	4	5	4	3	5	5	4	5	4	4	5	5	3	4	5	4	4	5	4	3	5	5	3	5	5	108	86,40%	
	9	3	5	5	4	4	5	5	4	3	4	5	3	5	2	3	5	4	5	4	3	4	5	4	5	5	104	83,20%	
	10	4	5	5	5	5	4	5	5	4	3	4	5	3	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	113	90,40%	
	11	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	3	3	4	4	4	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	2	82	65,60%
	12	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	115	92,00%	
	13	5	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	2	3	2	1	5	1	95	76,00%	
	14	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	5	4	3	4	5	5	4	3	3	3	4	4	5	4	106	84,80%	
	15	5	3	4	5	4	3	4	3	4	3	2	3	4	5	4	5	4	3	2	2	3	5	4	5	4	93	74,40%	
	16	2	3	3	4	3	5	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	5	92	73,60%	
	17	4	5	5	5	5	4	5	5	3	3	4	4	4	4	5	5	4	3	3	2	4	5	2	5	5	103	82,40%	
	18	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	2	4	3	92	73,60%	
	19	5	3	5	4	5	2	3	3	1	2	2	3	5	4	3	4	4	3	3	3	4	5	2	5	5	88	70,40%	
	20	4	3	4	4	4	3	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	3	94	75,20%
	21	5	4	5	5	5	4	5	5	4	3	5	5	4	3	4	4	5	4	3	5	5	5	5	5	4	111	88,80%	
	22	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	3	4	3	3	4	104	83,20%	
	23	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	94	75,20%	
	24	3	5	5	5	5	4	5	4	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	100	80,00%	
	25	4	5	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	5	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	5	92	73,60%	
	26	5	4	5	5	5	3	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	3	3	4	3	3	104	83,20%	
	27	4	5	3	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	3	4	5	5	5	113	90,40%	
	28	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	103	82,40%	
	29	5	5	4	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	80	64,00%	
	30	2	3	3	4	3	2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	83	66,40%	
	31	5	3	3	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	100	80,00%	
	32	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	4	3	3	5	4	4	5	1	106	84,80%	
	33	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	3	3	4	5	5	5	4	4	4	3	3	4	4	5	5	105	84,00%	
	34	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	3	4	5	5	111	88,80%	
	35	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	5	5	3	3	96	76,80%	
	36	5	5	5	5	4	3	5	5	4	3	5	5	5	4	3	5	4	5	5	2	5	4	3	3	5	107	85,60%	
		Skor total																									3623		
		Skor rata-rata																									100,64		
		Persentase skor rata-rata																									80,51%		

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{nilai dari data ke } - i}{\text{jumlah banyak data}} = \frac{3623}{36} = 100,64$$

$$\text{Persentase skor rata - rata} = \frac{\text{Skor rata - rata}}{\text{Skor ideal tertinggi}} \times 100 = \frac{100,64}{125} \times 100 = 80,51\%$$

Lampiran 13 Hasil Angket Siswa terhadap Guru B

Tabel 9. Hasil Angket Siswa terhadap Guru B

Subjek	No. Urut Responden	Butir Soal																									Jumlah	%
		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		
Guru B (Kompetensi Multimedia)	37	4	4	4	5	3	4	3	4	5	5	3	5	4	3	4	5	4	5	4	4	3	5	3	5	4	102	81,60%
	38	4	5	4	4	4	4	5	4	4	3	3	3	5	4	5	3	4	3	3	3	3	5	1	5	4	95	76,00%
	39	3	4	4	4	3	4	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	5	4	5	3	84	67,20%
	40	5	4	4	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	120	96,00%
	41	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	114	91,20%
	42	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	106	84,80%
	43	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	2	2	4	83	66,40%
	44	4	3	4	4	3	5	4	3	3	2	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	5	3	5	4	98	78,40%
	45	5	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84	67,20%
	46	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	3	4	5	5	5	109	87,20%
	47	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	5	94	75,20%
	48	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	91	72,80%
	49	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	3	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	112	89,60%
	50	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	92	73,60%
	51	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	95	76,00%
	52	5	4	4	4	3	1	2	3	4	3	3	3	5	5	5	4	3	3	3	1	4	4	2	1	2	81	64,80%
	53	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	3	4	5	5	5	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	99	79,20%
	54	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	5	3	4	4	98	78,40%
	55	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	3	4	5	5	3	3	4	5	5	5	113	90,40%
	56	4	4	4	5	5	3	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3	5	3	99	79,20%
	57	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	111	88,80%
	58	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	112	89,60%
	59	4	5	5	4	4	5	5	4	4	3	5	4	5	4	3	4	5	5	5	3	4	5	3	5	4	107	85,60%
	60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	80,00%
	61	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	112	89,60%
	62	4	4	4	5	3	4	3	4	5	5	3	5	4	3	4	3	5	4	3	3	4	3	4	5	4	98	78,40%
	63	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	4	5	5	118	94,40%
	64	5	5	4	4	4	5	4	5	5	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	102	81,60%
	65	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	99	79,20%
	66	5	4	4	3	5	3	5	5	5	3	2	3	5	5	5	5	4	4	4	1	3	4	4	5	5	101	80,80%
	67	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	94	75,20%
	68	2	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3	5	4	113	90,40%
		Skor total																									3236	
		Skor rata-rata																									101,13	
		Persentase skor rata-rata																									80,90%	

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{nilai dari data ke } - i}{\text{jumlah banyak data}} = \frac{3236}{32} = 101,13$$

$$\text{Persentase skor rata-rata} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor ideal tertinggi}} \times 100 = \frac{101,13}{125} \times 100 = 80,90\%$$

Lampiran 14 Hasil Angket Siswa terhadap Guru C

Tabel 10. Hasil Angket Siswa terhadap Guru C

Subjek	No. Urut Responden	Butir Soal																									Jumlah	%
		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		
Guru C (Kompetensi Teknologi Produksi, Penyiaran, dan Pertelevisionian)	69	4	4	5	5	5	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	3	5	5	4	5	4	106	84,80%	
	70	4	4	5	5	4	3	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	108	86,40%
	71	5	5	5	5	3	5	5	5	5	3	3	4	5	5	4	2	4	4	3	2	1	5	2	5	1	96	76,80%
	72	5	5	4	4	4	3	5	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	5	4	1	3	4	92	73,60%
	73	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	123	98,40%
	74	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	124	99,20%
	75	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	122	97,60%
	76	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	2	4	3	5	5	115	92,00%
	77	3	4	4	5	4	3	4	4	4	3	1	2	4	5	5	4	4	4	4	2	3	5	4	4	4	93	74,40%
	78	5	4	4	5	3	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	4	1	3	4	93	74,40%
	79	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	3	93	74,40%
	80	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3	5	3	102	81,60%
	81	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	103	82,40%
	82	4	4	3	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	112	89,60%
	83	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	97	77,60%
	84	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	3	5	5	3	4	5	2	5	5	4	4	3	3	109	87,20%
	85	5	5	5	5	5	3	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	5	4	115	92,00%
	86	5	5	4	5	4	3	5	4	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	111	88,80%
	87	4	3	4	5	5	5	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	4	4	3	3	88	70,40%
	88	4	4	4	5	4	4	3	5	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	4	2	3	4	90	72,00%
	89	5	5	5	5	5	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	103	82,40%
	90	4	4	3	5	4	4	4	5	2	3	2	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	91	72,80%
	91	5	5	4	5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	90	72,00%
	92	5	4	4	5	5	5	5	4	5	3	4	3	4	4	5	5	3	4	4	3	5	5	3	3	4	104	83,20%
	93	4	3	4	3	4	5	5	5	4	3	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	2	2	5	4	102	81,60%	
	94	5	5	4	5	5	5	3	3	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	2	5	5	3	4	5	112	89,60%	
	95	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	3	4	3	111	88,80%
	96	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	3	4	5	4	3	4	96	76,80%
	97	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	5	3	95	76,00%
		Skor total																									2996	
		Skor rata-rata																									103,31	
		Persentase skor rata-rata																									82,65%	

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{nilai dari data ke } - i}{\text{jumlah banyak data}} = \frac{2996}{29} = 103,31$$

$$\text{Persentase skor rata-rata} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor ideal tertinggi}} \times 100 = \frac{103,31}{125} \times 100 = 82,65\%$$

Lampiran 15 Hasil Angket Siswa terhadap Guru D

Tabel 11. Hasil Angket Siswa terhadap Guru D

Subjek	No. Urut Responden	Butir Soal																									Jumlah	%
		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		
Guru D (Kompetensi Akutansi)	98	1	4	4	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	4	4	4	3	2	69	55,20%
	99	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	2	4	3	4	1	4	4	4	4	5	90	72,00%
	100	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	90	72,00%
	101	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	90	72,00%
	102	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	62	49,60%
	103	3	2	3	3	2	4	5	4	4	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	1	4	5	3	4	4	83	66,40%
	104	4	3	5	3	3	3	5	4	3	2	3	4	4	5	3	2	3	3	3	2	4	4	4	5	5	89	71,20%
	105	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	87	69,60%
	106	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	5	3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	5	5	5	3	78	62,40%
	107	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	1	3	3	4	4	3	69	55,20%
	108	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	5	4	4	3	4	3	5	5	4	95	76,00%
	109	4	3	3	2	4	4	4	2	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	1	3	3	4	4	3	82	65,60%
	110	5	2	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	4	3	4	1	3	3	4	4	4	3	91	72,80%
	111	4	4	5	5	4	4	4	3	3	3	4	4	2	5	5	4	4	3	3	3	5	4	3	4	3	95	76,00%
	112	4	4	4	4	4	3	5	5	2	2	5	5	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	87	69,60%
	113	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	2	3	4	3	3	3	89	71,20%
	114	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	89	71,20%
	115	5	4	4	3	3	4	4	3	2	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	3	4	4	86	68,80%
	116	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	2	4	5	5	5	4	89	71,20%
	117	4	3	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	4	2	4	5	5	5	4	87	69,60%
	118	4	5	5	4	4	5	5	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5	4	4	99	79,20%
	119	4	3	4	4	2	5	5	4	4	4	3	3	4	5	4	4	5	5	4	1	2	4	5	5	5	98	78,40%
	120	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	5	3	2	5	4	5	4	5	90	72,00%
	121	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	87	69,60%
	122	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	3	4	4	3	87	69,60%
	123	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	4	4	4	4	3	2	3	3	3	2	2	4	3	4	4	82	65,60%
	124	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	2	4	2	3	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	79	63,20%
	125	4	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	2	2	1	3	4	3	4	75	60,00%
	126	5	2	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5	5	5	4	94	75,20%
	127	4	4	3	4	4	5	5	3	2	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	5	4	92	73,60%
	128	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	5	4	5	5	5	3	4	4	4	4	3	96	76,80%
	129	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	94	75,20%
	130	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	88	70,40%
	131	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	71	56,80%
	132	2	4	3	3	3	4	4	4	1	3	3	3	3	4	3	2	3	4	4	2	4	4	4	4	4	82	65,60%
		Skor total																									3011	
		Skor rata-rata																									86,03	
		Persentase skor rata-rata																									68,82%	

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{nilai dari data ke } - i}{\text{jumlah banyak data}} = \frac{3011}{35} = 86,03$$

$$\text{Persentase skor rata - rata} = \frac{\text{Skor rata - rata}}{\text{Skor ideal tertinggi}} \times 100 = \frac{86,03}{125} \times 100 = 68,82\%$$

Lampiran 16 Angket siswa dimensi perencanaan terhadap guru A

Tabel 12. Hasil angket siswa dimensi perencanaan terhadap guru A

Subjek	No. Responden	Butir Soal								Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
Guru A (Kompetensi Administrasi Perkantoran)	1	4	4	4	4	4	3	4	4	31	77,50%
	2	4	5	5	5	4	3	4	5	35	87,50%
	3	4	4	4	4	4	3	4	4	31	77,50%
	4	4	5	5	5	5	1	5	3	33	82,50%
	5	4	5	4	4	4	5	5	4	35	87,50%
	6	5	5	4	4	5	4	4	5	36	90,00%
	7	4	4	5	4	5	3	3	3	31	77,50%
	8	4	5	4	3	5	5	4	5	35	87,50%
	9	3	5	5	4	4	5	5	4	35	87,50%
	10	4	5	5	5	5	4	5	5	38	95,00%
	11	4	4	4	4	4	4	4	5	33	82,50%
	12	5	5	5	5	5	4	5	5	39	97,50%
	13	5	4	4	5	5	5	5	4	37	92,50%
	14	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00%
	15	5	3	4	5	4	3	4	3	31	77,50%
	16	2	3	3	4	3	5	4	4	28	70,00%
	17	4	5	5	5	5	4	5	5	38	95,00%
	18	4	4	4	4	3	3	4	4	30	75,00%
	19	5	3	5	4	5	2	3	3	30	75,00%
	20	4	3	4	4	4	3	5	4	31	77,50%
	21	5	4	5	5	5	4	5	5	38	95,00%
	22	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00%
	23	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80,00%
	24	3	5	5	5	5	4	5	4	36	90,00%
	25	4	5	4	4	3	2	4	4	30	75,00%
	26	5	4	5	5	5	3	5	4	36	90,00%
	27	4	5	3	5	4	5	5	5	36	90,00%
	28	4	4	4	4	5	4	4	5	34	85,00%
	29	5	5	4	4	4	3	4	3	32	80,00%
	30	2	3	3	4	3	2	4	4	25	62,50%
	31	5	3	3	5	4	5	5	4	34	85,00%
	32	4	4	4	4	4	5	5	5	35	87,50%
	33	4	4	4	4	4	5	5	4	34	85,00%
	34	5	5	5	5	5	5	3	3	38	95,00%
	35	4	4	4	5	5	4	4	4	34	85,00%
	36	5	5	5	5	4	3	5	5	37	92,50%
Skor total										1228	
Skor rata-rata										34,11	
Persentase skor rata-rata skor										85,28%	

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{nilai dari data ke - } i}{\text{jumlah banyak data}} = \frac{1228}{36} = 34,11$$

$$\text{Persentase skor rata - rata} = \frac{\text{Skor rata - rata}}{\text{Skor ideal tertinggi}} \times 100 = \frac{34,11}{40} \times 100 = 85,28\%$$

Tabel 13. Hasil angket siswa dimensi perencanaan terhadap guru A berdasarkan nilai tertinggi

Subjek	No. Responden	Butir Soal								Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
Guru A (Kompetensi Administrasi Perkantoran)	14	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00%
	22	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00%
	12	5	5	5	5	5	4	5	5	39	97,50%
	10	4	5	5	5	5	4	5	5	38	95,00%
	17	4	5	5	5	5	4	5	5	38	95,00%
	21	5	4	5	5	5	4	5	5	38	95,00%
	34	5	5	5	5	5	5	3	3	38	95,00%
	13	5	4	4	5	5	5	5	4	37	92,50%
	36	5	5	5	5	4	3	5	5	37	92,50%
	6	5	5	4	4	5	4	4	5	36	90,00%
	24	3	5	5	5	5	4	5	4	36	90,00%
	26	5	4	5	5	5	3	5	4	36	90,00%
	27	4	5	3	5	4	5	5	5	36	90,00%
	2	4	5	5	5	4	3	4	5	35	87,50%
	5	4	5	4	4	4	5	5	4	35	87,50%
	8	4	5	4	3	5	5	4	5	35	87,50%
	9	3	5	5	4	4	5	5	4	35	87,50%
	32	4	4	4	4	4	5	5	5	35	87,50%
	28	4	4	4	4	5	4	4	5	34	85,00%
	31	5	3	3	5	4	5	5	4	34	85,00%
	33	4	4	4	4	4	5	5	4	34	85,00%
	35	4	4	4	5	5	4	4	4	34	85,00%
	4	4	5	5	5	5	1	5	3	33	82,50%
	11	4	4	4	4	4	4	4	5	33	82,50%
	23	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80,00%
	29	5	5	4	4	4	3	4	3	32	80,00%
	1	4	4	4	4	4	3	4	4	31	77,50%
	3	4	4	4	4	4	3	4	4	31	77,50%
	7	4	4	5	4	5	3	3	3	31	77,50%
	15	5	3	4	5	4	3	4	3	31	77,50%
20	4	3	4	4	4	3	5	4	31	77,50%	
18	4	4	4	4	3	3	4	4	30	75,00%	
19	5	3	5	4	5	2	3	3	30	75,00%	
25	4	5	4	4	3	2	4	4	30	75,00%	
16	2	3	3	4	3	5	4	4	28	70,00%	
30	2	3	3	4	3	2	4	4	25	62,50%	

Lampiran 17 Angket siswa dimensi perencanaan terhadap guru B

Tabel 14. Hasil angket siswa dimensi perencanaan terhadap guru B

Subjek	No. Urut Responden	Butir Soal								Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
Guru B (Kompetensi Multimedia)	37	4	4	4	5	3	4	3	4	31	77,50%
	38	4	5	4	4	4	4	5	4	34	85,00%
	39	3	4	4	4	3	4	3	2	27	67,50%
	40	5	4	4	5	5	5	5	5	38	95,00%
	41	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00%
	42	5	4	4	5	4	5	5	5	37	92,50%
	43	3	3	3	4	4	3	3	4	27	67,50%
	44	4	3	4	4	3	5	4	3	30	75,00%
	45	5	3	3	3	3	4	4	3	28	70,00%
	46	4	5	4	4	4	4	5	5	35	87,50%
	47	3	3	3	3	4	4	4	4	28	70,00%
	48	3	4	4	4	4	3	4	3	29	72,50%
	49	4	5	4	4	5	5	5	4	36	90,00%
	50	3	4	4	4	3	4	4	3	29	72,50%
	51	3	4	4	4	3	4	4	3	29	72,50%
	52	5	4	4	4	3	1	2	3	26	65,00%
	53	4	4	5	3	4	4	4	4	32	80,00%
	54	5	4	4	4	4	4	4	4	33	82,50%
	55	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00%
	56	4	4	4	5	5	3	5	4	34	85,00%
	57	5	4	4	5	4	4	4	5	35	87,50%
	58	4	5	4	5	5	5	5	5	38	95,00%
	59	4	5	5	4	4	5	5	4	36	90,00%
	60	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80,00%
	61	4	5	4	5	5	5	5	5	38	95,00%
	62	4	4	4	5	3	4	3	4	31	77,50%
	63	5	5	5	5	5	5	5	4	39	97,50%
	64	5	5	4	4	4	5	4	5	36	90,00%
	65	5	5	4	4	4	4	4	4	34	85,00%
	66	5	4	4	3	5	3	5	5	34	85,00%
	67	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80,00%
	68	2	5	5	5	5	5	5	4	36	90,00%
Skor total										1064	
Skor rata-rata										33,25	
Persentase skor rata-rata skor										83,13%	

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{nilai dari data ke - } i}{\text{jumlah banyak data}} = \frac{1064}{32} = 33,25$$

$$\text{Persentase skor rata - rata} = \frac{\text{Skor rata - rata}}{\text{Skor ideal tertinggi}} \times 100 = \frac{33,25}{40} \times 100 = 83,13\%$$

Tabel 15. Hasil angket siswa dimensi perencanaan terhadap guru B berdasarkan nilai tertinggi

Subjek	No. Urut Responden	Butir Soal								Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
Guru B (Kompetensi Multimedia)	41	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00%
	55	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00%
	63	5	5	5	5	5	5	5	4	39	97,50%
	40	5	4	4	5	5	5	5	5	38	95,00%
	58	4	5	4	5	5	5	5	5	38	95,00%
	61	4	5	4	5	5	5	5	5	38	95,00%
	42	5	4	4	5	4	5	5	5	37	92,50%
	49	4	5	4	4	5	5	5	4	36	90,00%
	59	4	5	5	4	4	5	5	4	36	90,00%
	64	5	5	4	4	4	5	4	5	36	90,00%
	68	2	5	5	5	5	5	5	4	36	90,00%
	46	4	5	4	4	4	4	5	5	35	87,50%
	57	5	4	4	5	4	4	4	5	35	87,50%
	38	4	5	4	4	4	4	5	4	34	85,00%
	56	4	4	4	5	5	3	5	4	34	85,00%
	65	5	5	4	4	4	4	4	4	34	85,00%
	66	5	4	4	3	5	3	5	5	34	85,00%
	54	5	4	4	4	4	4	4	4	33	82,50%
	53	4	4	5	3	4	4	4	4	32	80,00%
	60	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80,00%
	67	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80,00%
	37	4	4	4	5	3	4	3	4	31	77,50%
	62	4	4	4	5	3	4	3	4	31	77,50%
	44	4	3	4	4	3	5	4	3	30	75,00%
	48	3	4	4	4	4	3	4	3	29	72,50%
	50	3	4	4	4	3	4	4	3	29	72,50%
	51	3	4	4	4	3	4	4	3	29	72,50%
	45	5	3	3	3	3	4	4	3	28	70,00%
	47	3	3	3	3	4	4	4	4	28	70,00%
	39	3	4	4	4	3	4	3	2	27	67,50%
	43	3	3	3	4	4	3	3	4	27	67,50%
	52	5	4	4	4	3	1	2	3	26	65,00%

Lampiran 18 Angket siswa dimensi perencanaan terhadap guru C

Tabel 16. Hasil angket siswa dimensi perencanaan terhadap guru C

Subjek	No. Urut Responden	Butir Soal								Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
Guru C (Kompetensi Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian)	69	4	4	5	5	5	4	5	4	36	90,00%
	70	4	4	5	5	4	3	5	4	34	85,00%
	71	5	5	5	5	3	5	5	5	38	95,00%
	72	5	5	4	4	4	3	5	4	34	85,00%
	73	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00%
	74	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00%
	75	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00%
	76	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00%
	77	3	4	4	5	4	3	4	4	31	77,50%
	78	5	4	4	5	3	4	4	3	32	80,00%
	79	4	3	4	4	4	4	4	3	30	75,00%
	80	4	4	4	4	4	4	5	4	33	82,50%
	81	4	5	4	4	4	5	4	4	34	85,00%
	82	4	4	3	5	4	4	5	4	33	82,50%
	83	3	4	4	4	4	4	4	3	30	75,00%
	84	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00%
	85	5	5	5	5	5	3	5	4	37	92,50%
	86	5	5	4	5	4	3	5	4	35	87,50%
	87	4	3	4	5	5	5	4	3	33	82,50%
	88	4	4	4	5	4	4	4	3	32	80,00%
	89	5	5	5	5	5	4	5	5	39	97,50%
	90	4	4	3	5	4	4	4	5	33	82,50%
	91	5	5	4	5	4	4	4	4	35	87,50%
	92	5	4	4	5	5	5	5	4	37	92,50%
	93	4	3	4	3	4	5	5	5	33	82,50%
	94	5	5	4	5	5	5	5	3	37	92,50%
	95	5	5	5	4	4	3	4	4	34	85,00%
	96	4	4	4	4	4	4	4	3	31	77,50%
	97	4	4	4	4	4	4	4	3	31	77,50%
Skor total										1012	
Skor rata-rata										34,90	
Persentase skor rata-rata skor										87,24%	

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{nilai dari data ke } - i}{\text{jumlah banyak data}} = \frac{1012}{29} = 34,90$$

$$\text{Persentase skor rata-rata} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor ideal tertinggi}} \times 100 = \frac{34,90}{40} \times 100 = 87,24\%$$

Tabel 17. Hasil angket siswa dimensi perencanaan terhadap guru C berdasarkan nilai tertinggi

Subjek	No. Urut Responden	Butir Soal								Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
Guru C (Kompetensi Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian)	73	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00%
	74	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00%
	75	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00%
	76	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00%
	84	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00%
	89	5	5	5	5	5	4	5	5	39	97,50%
	71	5	5	5	5	3	5	5	5	38	95,00%
	85	5	5	5	5	5	3	5	4	37	92,50%
	92	5	4	4	5	5	5	5	4	37	92,50%
	94	5	5	4	5	5	5	5	3	37	92,50%
	69	4	4	5	5	5	4	5	4	36	90,00%
	86	5	5	4	5	4	3	5	4	35	87,50%
	91	5	5	4	5	4	4	4	4	35	87,50%
	70	4	4	5	5	4	3	5	4	34	85,00%
	72	5	5	4	4	4	3	5	4	34	85,00%
	81	4	5	4	4	4	5	4	4	34	85,00%
	95	5	5	5	4	4	3	4	4	34	85,00%
	80	4	4	4	4	4	4	5	4	33	82,50%
	82	4	4	3	5	4	4	5	4	33	82,50%
	87	4	3	4	5	5	5	4	3	33	82,50%
	90	4	4	3	5	4	4	4	5	33	82,50%
	93	4	3	4	3	4	5	5	5	33	82,50%
	78	5	4	4	5	3	4	4	3	32	80,00%
	88	4	4	4	5	4	4	4	3	32	80,00%
	77	3	4	4	5	4	3	4	4	31	77,50%
	96	4	4	4	4	4	4	4	3	31	77,50%
	97	4	4	4	4	4	4	4	3	31	77,50%
	79	4	3	4	4	4	4	4	3	30	75,00%
	83	3	4	4	4	4	4	4	3	30	75,00%

Lampiran 19 Angket siswa dimensi perencanaan terhadap guru D

Tabel 18. Hasil angket siswa dimensi perencanaan terhadap guru D

Subjek	No. Urut Responden	Butir Soal								Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
Guru D (Kompetensi Akutansi)	98	1	4	4	2	2	3	4	3	23	57,50%
	99	4	3	4	4	3	4	4	4	30	75,00%
	100	4	3	3	3	3	3	4	3	26	65,00%
	101	4	3	3	3	3	3	4	3	26	65,00%
	102	3	3	3	2	2	2	2	2	19	47,50%
	103	3	2	3	3	2	4	5	4	26	65,00%
	104	4	3	5	3	3	3	5	4	30	75,00%
	105	3	4	4	3	3	3	4	3	27	67,50%
	106	3	3	4	4	3	4	4	3	28	70,00%
	107	3	2	2	2	2	2	3	3	19	47,50%
	108	4	3	4	4	4	4	4	3	30	75,00%
	109	4	3	3	2	4	4	4	2	26	65,00%
	110	5	2	4	5	4	4	4	4	32	80,00%
	111	4	4	5	5	4	4	4	3	33	82,50%
	112	4	4	4	4	4	3	5	5	33	82,50%
	113	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80,00%
	114	5	4	4	4	4	3	3	3	30	75,00%
	115	5	4	4	3	3	4	4	3	30	75,00%
	116	4	4	4	4	4	2	4	3	29	72,50%
	117	4	3	4	4	4	2	4	3	28	70,00%
	118	4	5	5	4	4	5	5	4	36	90,00%
	119	4	3	4	4	2	5	5	4	31	77,50%
	120	5	4	4	4	4	4	4	3	32	80,00%
	121	4	3	4	4	4	3	4	3	29	72,50%
	122	4	4	4	3	4	3	4	4	30	75,00%
	123	4	3	3	4	3	4	4	3	28	70,00%
	124	4	4	4	4	3	3	3	2	27	67,50%
	125	4	3	4	4	3	3	3	2	26	65,00%
	126	5	2	3	4	3	4	4	4	29	72,50%
	127	4	4	3	4	4	5	5	3	32	80,00%
	128	4	3	4	4	4	3	3	3	28	70,00%
	129	4	3	4	4	4	4	4	4	31	77,50%
	130	4	4	4	4	4	3	4	3	30	75,00%
	131	4	3	3	3	3	3	3	3	25	62,50%
	132	2	4	3	3	3	4	4	4	27	67,50%
Skor total										998	
Skor rata-rata										28,51	
Persentase skor rata-rata skorl										71,29%	

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{nilai dari data ke - } i}{\text{jumlah banyak data}} = \frac{998}{35} = 28,51$$

$$\text{Persentase skor rata - rata} = \frac{\text{Skor rata - rata}}{\text{Skor ideal tertinggi}} \times 100 = \frac{28,51}{40} \times 100 = 71,29\%$$

Tabel 19. Hasil angket siswa dimensi perencanaan terhadap guru D berdasarkan nilai tertinggi

Subjek	No. Responden	Butir Soal								Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
Guru D (Kompetensi Akutansi)	118	4	5	5	4	4	5	5	4	36	90,00%
	111	4	4	5	5	4	4	4	3	33	82,50%
	112	4	4	4	4	4	3	5	5	33	82,50%
	110	5	2	4	5	4	4	4	4	32	80,00%
	113	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80,00%
	120	5	4	4	4	4	4	4	3	32	80,00%
	127	4	4	3	4	4	5	5	3	32	80,00%
	119	4	3	4	4	2	5	5	4	31	77,50%
	129	4	3	4	4	4	4	4	4	31	77,50%
	99	4	3	4	4	3	4	4	4	30	75,00%
	104	4	3	5	3	3	3	5	4	30	75,00%
	108	4	3	4	4	4	4	4	3	30	75,00%
	114	5	4	4	4	4	3	3	3	30	75,00%
	115	5	4	4	3	3	4	4	3	30	75,00%
	122	4	4	4	3	4	3	4	4	30	75,00%
	130	4	4	4	4	4	3	4	3	30	75,00%
	116	4	4	4	4	4	2	4	3	29	72,50%
	121	4	3	4	4	4	3	4	3	29	72,50%
	126	5	2	3	4	3	4	4	4	29	72,50%
	106	3	3	4	4	3	4	4	3	28	70,00%
	117	4	3	4	4	4	2	4	3	28	70,00%
	123	4	3	3	4	3	4	4	3	28	70,00%
	128	4	3	4	4	4	3	3	3	28	70,00%
	105	3	4	4	3	3	3	4	3	27	67,50%
	124	4	4	4	4	3	3	3	2	27	67,50%
	132	2	4	3	3	3	4	4	4	27	67,50%
	100	4	3	3	3	3	3	4	3	26	65,00%
	101	4	3	3	3	3	3	4	3	26	65,00%
	103	3	2	3	3	2	4	5	4	26	65,00%
	109	4	3	3	2	4	4	4	2	26	65,00%
	125	4	3	4	4	3	3	3	2	26	65,00%
	131	4	3	3	3	3	3	3	3	25	62,50%
	98	1	4	4	2	2	3	4	3	23	57,50%
	102	3	3	3	2	2	2	2	2	19	47,50%
	107	3	2	2	2	2	2	3	3	19	47,50%

Lampiran 20 Hasil angket siswa dimensi pelaksanaan terhadap guru A

Tabel 20. Hasil angket siswa dimensi pelaksanaan terhadap guru A

Subjek	No. Responden	Butir Soal																					Jumlah	%
		9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22									
Guru A (Kompetensi Administrasi Perkantoran)	1	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	56	80,00%				
	2	3	3	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	3	5	5	5	56	80,00%					
	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	54	77,14%					
	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	65	92,86%						
	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	59	84,29%						
	6	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	65	92,86%						
	7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	80,00%						
	8	4	4	5	5	3	4	5	4	4	5	4	3	5	5	60	85,71%							
	9	3	4	5	3	5	2	3	5	4	5	4	3	4	5	55	78,57%							
	10	4	3	4	5	3	4	5	5	5	5	5	3	5	5	61	87,14%							
	11	3	3	3	3	4	4	4	2	2	2	2	3	4	41	58,57%								
	12	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	62	88,57%							
	13	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	2	3	2	51	72,86%							
	14	4	3	3	5	4	3	4	5	5	4	3	3	3	4	53	75,71%							
	15	4	3	2	3	4	5	4	5	4	3	2	2	3	5	49	70,00%							
	16	4	3	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	52	74,29%							
	17	3	3	4	4	4	4	5	4	4	3	2	4	5	53	75,71%								
	18	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	53	75,71%							
	19	1	2	2	3	5	4	3	4	4	3	3	3	4	5	46	65,71%							
	20	3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	54	77,14%							
	21	4	3	5	5	4	3	4	4	5	5	4	3	5	5	59	84,29%							
	22	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	3	4	54	77,14%								
	23	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	52	74,29%							
	24	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	53	75,71%							
	25	4	3	4	4	5	3	4	4	4	3	3	3	3	3	50	71,43%							
	26	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	3	3	4	58	82,86%						
	27	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	3	4	62	88,57%							
	28	4	5	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	5	57	81,43%							
	29	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	39	55,71%							
	30	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	48	68,57%							
	31	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	56	80,00%							
	32	5	5	3	5	5	5	5	5	4	4	3	3	5	4	61	87,14%							
	33	5	5	3	3	4	5	5	5	4	4	4	3	3	4	57	81,43%							
	34	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	3	5	59	84,29%							
	35	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	5	51	72,86%							
	36	4	3	5	5	5	4	3	5	4	5	5	2	5	4	59	84,29%							
Skor total		1976																						
Skor rata-rata		54,89																						
Persentase skor rata-rata		78,41%																						

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{nilai dari data ke } i}{\text{jumlah banyak data}} = \frac{1976}{36} = 54,89$$

$$\text{Persentase skor rata-rata} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor ideal tertinggi}} \times 100 = \frac{54,89}{70} \times 100 = 78,41\%$$

Tabel 21. Hasil angket siswa dimensi pelaksanaan terhadap guru A

berdasarkan nilai tertinggi

Subjek	No. Responden	Butir Soal																					Jumlah	%
		9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22									
Guru A (Kompetensi Administrasi Perkantoran)	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	65	92,86%			
	6	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	65	92,86%					
	12	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	62	88,57%							
	27	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	3	4	62	88,57%							
	10	4	3	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	61	87,14%						
	32	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3	5	4	61	87,14%						
	8	4	4	5	5	3	4	5	4	4	5	4	3	5	5	60	85,71%							
	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	59	84,29%							
	21	4	3	5	5	4	3	4	4	5	5	5	4	3	5	5	59	84,29%						
	34	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	3	59	84,29%							
	36	4	3	5	5	5	4	3	5	4	5	5	2	5	4	59	84,29%							
	26	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	3	3	4	58	82,86%							
	28	4	5	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	5	57	81,43%							
	33	5	5	3	3	4	5	5	5	4	4	4	3	3	4	57	81,43%							
	1	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	56	80,00%							
	2	3	3	4	4	3	4	4	5	4	4	5	3	5	5	56	80,00%							
	7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	80,00%							
	31	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	56	80,00%							
	9	3	4	5	3	5	2	3	5	4	5	4	3	4	5	55	78,57%							
	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	54	77,14%							
	20	3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	54	77,14%							
	22	3	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	3	4	54	77,14%							
	14	4	3	3	5	4	3	4	5	5	4	3	3	3	4	53	75,71%							
	17	3	3	4	4	4	4	5	5	4	3	3	2	4	5	53	75,71%							
	18	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	53	75,71%							
	24	3	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	53	75,71%							
	16	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	52	74,29%							
	23	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	52	74,29%							
	13	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	2	3	2	51	72,86%						
	35	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	5	51	72,86%							
	25	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	3	3	3	3	50	71,43%							
	15	4	3	2	3	4	5	4	5	4	3	2	2	3	5	49	70,00%							
	30	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	48	68,57%							
	19	1	2	2	3	5	4	3	4	4	3	3	3	4	5	46	65,71%							
	11	3	3	3	3	4	4	4	2	2	2	2	2	3	4	41	58,57%							
	29	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	39	55,71%							

Lampiran 21 Hasil angket siswa dimensi pelaksanaan terhadap guru B

Tabel 22. Hasil angket siswa dimensi pelaksanaan terhadap guru B

Subjek	No. Urut Responden	Butir Soal																					Jumlah	%
		9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22									
Guru B (Kompetensi Multimedia)	37	5	5	3	5	4	3	4	5	4	5	4	4	4	3	5	59	84,29%						
	38	4	3	3	3	5	4	5	3	4	3	3	3	3	5	51	72,86%							
	39	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	5	45	64,29%								
	40	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	67	95,71%								
	41	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	61	87,14%								
	42	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	3	4	58	82,86%								
	43	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	2	46	65,71%								
	44	3	2	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	56	80,00%								
	45	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	46	65,71%								
	46	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	3	59	84,29%								
	47	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	55	78,57%								
	48	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	51	72,86%								
	49	4	4	5	4	3	5	5	4	5	5	4	4	5	62	88,57%								
	50	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	52	74,29%								
	51	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	53	75,71%								
	52	4	3	3	3	5	5	5	4	3	3	3	1	4	50	71,43%								
	53	4	3	3	4	5	5	5	3	4	4	4	3	4	55	78,57%								
	54	3	3	4	4	4	5	4	4	3	4	3	4	5	54	77,14%								
	55	5	4	4	5	5	4	4	3	4	5	5	3	3	58	82,86%								
	56	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	54	77,14%								
	57	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	63	90,00%								
	58	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	62	88,57%								
	59	4	3	5	4	5	4	3	4	5	5	5	3	4	59	84,29%								
	60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	80,00%								
	61	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	60	85,71%								
	62	5	5	3	5	4	3	4	3	5	4	3	3	4	54	77,14%								
	63	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	65	92,86%								
	64	5	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	54	77,14%								
	65	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	53	75,71%								
	66	5	3	2	3	5	5	5	4	4	4	1	3	4	53	75,71%								
	67	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	51	72,86%								
	68	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	65	92,86%								
		Skor total																					1787	
		Skor rata-rata																					55,84	
		Persentase skor rata-rata																					79,78%	

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{nilai dari data ke } - i}{\text{jumlah banyak data}} = \frac{1787}{32} = 55,84$$

$$\text{Persentase skor rata - rata} = \frac{\text{Skor rata - rata}}{\text{Skor ideal tertinggi}} \times 100 = \frac{55,84}{70} \times 100 = 79,78\%$$

Tabel 23. Hasil angket siswa dimensi pelaksanaan terhadap guru B berdasarkan nilai tertinggi

Subjek	No. Urut Responden	Butir Soal																					Jumlah	%
		9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22									
Guru B (Kompetensi Multimedia)	40	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	67	95,71%								
	63	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	65	92,86%								
	68	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	65	92,86%								
	57	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	63	90,00%								
	49	4	4	5	4	3	5	5	4	5	5	4	4	5	62	88,57%								
	58	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	62	88,57%								
	41	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	61	87,14%								
	61	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	60	85,71%								
	37	5	5	3	5	4	3	4	5	4	5	4	4	3	59	84,29%								
	46	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	3	59	84,29%								
	59	4	3	5	4	5	4	3	4	5	5	5	3	4	59	84,29%								
	42	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	3	4	58	82,86%								
	55	5	4	4	5	5	4	4	3	4	5	5	3	3	58	82,86%								
	44	3	2	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	56	80,00%								
	60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	80,00%								
	47	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	55	78,57%								
	53	4	3	3	4	5	5	5	3	4	4	4	3	4	55	78,57%								
	54	3	3	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	54	77,14%								
	56	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	54	77,14%								
	62	5	5	3	5	4	3	4	3	5	4	3	3	4	54	77,14%								
	64	5	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	54	77,14%								
	51	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	53	75,71%								
	65	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	53	75,71%								
	66	5	3	2	3	5	5	5	5	4	4	1	3	4	53	75,71%								
	50	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	52	74,29%								
	38	4	3	3	3	5	4	5	3	4	3	3	3	5	51	72,86%								
	48	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	51	72,86%								
	67	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	51	72,86%								
	52	4	3	3	3	5	5	5	4	3	3	3	1	4	50	71,43%								
	43	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	2	46	65,71%								
	45	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	46	65,71%								
	39	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	45	64,29%								

Lampiran 22 Hasil angket siswa dimensi pelaksanaan terhadap guru C

Tabel 24. Hasil angket siswa dimensi pelaksanaan terhadap guru C

Subjek	No. Urut Responden	Butir Soal																						Jumlah	%
		9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22										
Guru C (Kompetensi Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian)	69	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	57	81,43%					
	70	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	61	87,14%						
	71	5	3	3	4	5	5	4	2	4	4	3	2	1	5	5	50	71,43%							
	72	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	5	4	5	50	71,43%							
	73	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	100,00%								
	74	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	69	98,57%								
	75	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	67	95,71%								
	76	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	2	4	3	62	88,57%								
	77	4	3	1	2	4	5	5	4	4	4	2	3	5	5	50	71,43%								
	78	4	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	4	53	75,71%								
	79	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	52	74,29%								
	80	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	58	82,86%								
	81	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	57	81,43%								
	82	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	64	91,43%								
	83	3	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	55	78,57%								
	84	4	3	5	4	3	5	5	5	3	4	5	2	5	5	58	82,86%								
	85	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	65	92,86%								
	86	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	64	91,43%								
	87	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	2	4	4	44	62,86%								
	88	5	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	4	49	70,00%								
	89	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	54	77,14%								
	90	2	3	2	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	47	67,14%								
	91	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	47	67,14%								
	92	5	3	4	3	4	4	5	5	3	4	4	3	5	5	57	81,43%								
	93	4	3	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	2	58	82,86%								
	94	3	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	2	5	5	63	90,00%								
	95	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	67	95,71%								
	96	4	3	4	4	5	3	3	4	4	4	4	3	4	5	54	77,14%								
	97	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	52	74,29%								
		Skor total																						1654	
		Skor rata-rata																						57,03	
		Persentase skor rata-rata																						81,48%	

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{nilai dari data ke - } i}{\text{jumlah banyak data}} = \frac{1654}{29} = 57,03$$

$$\text{Persentase skor rata - rata} = \frac{\text{Skor rata - rata}}{\text{Skor ideal tertinggi}} \times 100 = \frac{57,03}{70} \times 100 = 81,48\%$$

Tabel 25. Hasil angket siswa dimensi pelaksanaan terhadap guru C berdasarkan nilai tertinggi

Subjek	No. Urut Responden	Butir Soal																						Jumlah	%
		9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22										
Guru C (Kompetensi Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian)	73	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	100,00%						
	74	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	69	98,57%						
	75	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	67	95,71%						
	95	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	67	95,71%						
	85	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	65	92,86%						
	82	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	64	91,43%						
	86	5	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	64	91,43%						
	94	3	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	2	5	5	5	5	63	90,00%						
	76	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	2	4	3	5	62	88,57%						
	70	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	5	61	87,14%						
	80	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	58	82,86%						
	84	4	3	5	4	3	5	5	5	3	4	5	2	5	5	5	5	58	82,86%						
	93	4	3	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	2	5	5	58	82,86%						
	69	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	5	57	81,43%						
	81	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	57	81,43%						
	92	5	3	4	3	4	4	4	5	5	3	4	4	3	5	5	5	57	81,43%						
	83	3	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	55	78,57%						
	89	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	54	77,14%						
	96	4	3	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	3	4	5	5	54	77,14%						
	78	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	4	4	53	75,71%						
	79	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	52	74,29%						
	97	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	52	74,29%						
	71	5	3	3	4	5	5	4	2	4	4	3	2	1	5	5	5	50	71,43%						
	72	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	5	4	5	4	50	71,43%						
	77	4	3	1	2	4	5	5	4	4	4	4	2	3	5	5	5	50	71,43%						
	88	5	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	4	4	4	49	70,00%						
	90	2	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	47	67,14%						
	91	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	47	67,14%						
	87	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	4	4	44	62,86%						

Lampiran 23 Hasil angket siswa dimensi pelaksanaan terhadap guru D

Tabel 26. Hasil angket siswa dimensi pelaksanaan terhadap guru D

Subjek	No. Urut Responden	Butir Soal																					Jumlah	%
		9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22									
Guru D (Kompetensi Akutansi)	98	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	4	4								37	52,86%
	99	3	4	3	3	4	4	4	2	4	3	4	1	4	4								47	67,14%
	100	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4								52	74,29%
	101	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4								52	74,29%
	102	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3								34	48,57%
	103	4	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	1	4	5								46	65,71%
	104	3	2	3	4	4	5	3	2	3	3	2	4	4									45	64,29%
	105	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3								48	68,57%
	106	4	3	5	3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	5								37	52,86%
	107	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	1	3	3								39	55,71%
	108	4	3	3	3	4	4	4	3	5	4	4	3	4	3								51	72,86%
	109	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	1	3	3								45	64,29%
	110	4	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	1	3	5								46	65,71%
	111	3	3	4	4	2	5	5	4	4	3	3	3	5	4								52	74,29%
	112	2	2	5	5	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3								45	64,29%
	113	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	2	3	4								48	68,57%
	114	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4								48	68,57%
	115	2	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3								45	64,29%
	116	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	2	4	5								46	65,71%
	117	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	4	2	4	5								45	64,29%
	118	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3									50	71,43%
	119	4	4	3	3	4	5	4	4	5	5	4	1	2	4								52	74,29%
	120	3	3	3	2	2	2	3	3	4	5	3	2	5	4								44	62,86%
	121	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4								48	68,57%
	122	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	3								46	65,71%
	123	3	2	4	4	4	4	3	2	3	3	3	2	2	4								43	61,43%
	124	3	3	3	2	4	2	3	4	4	3	3	3	2	4								43	61,43%
	125	3	3	3	2	4	2	3	3	3	2	2	1	3	4								38	54,29%
	126	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5								51	72,86%
	127	2	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4								48	68,57%
	128	3	4	4	4	4	3	5	4	5	5	5	3	4	4								57	81,43%
	129	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4								51	72,86%
	130	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4								46	65,71%
131	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2									37	52,86%	
132	1	3	3	3	3	4	3	2	3	4	4	2	4	4								43	61,43%	
		Skor total																					1605	
		Skor rata-rata																					45,86	
		Persentase skor rata-rata																					65,51%	

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{nilai dari data ke - i}}{\text{jumlah banyak data}} = \frac{1605}{35} = 45,86$$

$$\text{Persentase skor rata - rata} = \frac{\text{Skor rata - rata}}{\text{Skor ideal tertinggi}} \times 100 = \frac{45,86}{70} \times 100 = 65,51\%$$

Tabel 27. Hasil angket siswa dimensi pelaksanaan terhadap guru D berdasarkan nilai tertinggi

Subjek	No. Urut Responden	Butir Soal																					Jumlah	%
		9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22									
Guru D (Kompetensi Akutansi)	128	3	4	4	4	4	3	5	4	5	5	5	3	4	4							57	81,43%	
	100	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4								52	74,29%
	101	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4								52	74,29%
	111	3	3	4	4	2	5	5	4	4	3	3	3	5	4								52	74,29%
	119	4	4	3	3	4	5	4	4	5	5	4	1	2	4								52	74,29%
	108	4	3	3	3	4	4	4	3	5	4	4	3	4	3								51	72,86%
	126	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5								51	72,86%
	129	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4								51	72,86%
	118	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3								50	71,43%
	105	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3								48	68,57%
	113	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	2	3	4								48	68,57%
	114	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4							48	68,57%
	121	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4								48	68,57%
	127	2	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4								48	68,57%
	99	3	4	3	3	4	4	4	2	4	3	4	1	4	4								47	67,14%
	103	4	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	1	4	5								46	65,71%
	110	4	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	1	3	5								46	65,71%
	116	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	2	4	5								46	65,71%
	122	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	3								46	65,71%
	130	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4								46	65,71%
	104	3	2	3	4	4	5	3	2	3	3	3	2	4	4								45	64,29%
	109	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	1	3	3								45	64,29%
	112	2	2	5	5	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3								45	64,29%
	115	2	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3								45	64,29%
	117	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	4	2	4	5								45	64,29%
	120	3	3	3	2	2	2	3	3	4	5	3	2	5	4								44	62,86%
	123	3	2	4	4	4	4	3	2	3	3	3	2	2	4								43	61,43%
	124	3	3	3	2	4	2	3	4	4	3	3	3	2	4								43	61,43%
	125	3	3	3	2	4	2	3	3	3	2	2	1	3	4								38	54,29%
	126	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5								51	72,86%
	127	2	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4								48	68,57%
	132	3	4	4	4	4	3	5	4	5	5	5	3	4	4								57	81,43%
	129	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4								51	72,86%
130	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4								46	65,71%	
131	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2									37	52,86%	
132	1	3	3	3	3	4	3	2	3	4	4	2	4	4								43	61,43%	
102	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2							34	48,57%	

Lampiran 24 Hasil angket siswa dimensi penilaian terhadap guru A

Tabel 28. Hasil angket siswa dimensi penilaian terhadap guru A

Subjek	No. Responden	Butir Soal			Jumlah	%
		23	24	25		
Guru A (Kompetensi Administrasi Perkantoran)	1	4	5	4	13	86,67%
	2	4	5	3	12	80,00%
	3	3	4	4	11	73,33%
	4	1	5	5	11	73,33%
	5	5	5	4	14	93,33%
	6	3	5	5	13	86,67%
	7	4	4	4	12	80,00%
	8	3	5	5	13	86,67%
	9	4	5	5	14	93,33%
	10	5	5	4	14	93,33%
	11	3	3	2	8	53,33%
	12	4	5	5	14	93,33%
	13	1	5	1	7	46,67%
	14	4	5	4	13	86,67%
	15	4	5	4	13	86,67%
	16	4	3	5	12	80,00%
	17	2	5	5	12	80,00%
	18	2	4	3	9	60,00%
	19	2	5	5	12	80,00%
	20	2	4	3	9	60,00%
	21	5	5	4	14	93,33%
	22	3	3	4	10	66,67%
	23	3	4	3	10	66,67%
	24	4	4	3	11	73,33%
	25	4	3	5	12	80,00%
	26	3	3	4	10	66,67%
	27	5	5	5	15	100,00%
	28	4	4	4	12	80,00%
	29	3	3	3	9	60,00%
	30	3	4	3	10	66,67%
	31	3	4	3	10	66,67%
	32	4	5	1	10	66,67%
	33	4	5	5	14	93,33%
	34	4	5	5	14	93,33%
	35	5	3	3	11	73,33%
	36	3	3	5	11	73,33%
Skor total					419	
Skor rata-rata					11,64	
Persentase skor rata-rata					77,59%	

$$Skor\ rata - rata = \frac{nilai\ dari\ data\ ke - i}{jumlah\ banyak\ data} = \frac{419}{36} = 11,64$$

$$Persentase\ skor\ rata - rata = \frac{Skor\ rata - rata}{Skor\ ideal\ tertinggi} \times 100 = \frac{11,64}{15} \times 100 = 77,59\%$$

Tabel 29. Hasil angket siswa dimensi penilaian terhadap guru A berdasarkan nilai tertinggi

Subjek	No. Respo	Butir Soal			Jumlah	%
		23	24	25		
Guru A (Kompetensi Administrasi Perkantoran)	27	5	5	5	15	100,00%
	5	5	5	4	14	93,33%
	9	4	5	5	14	93,33%
	10	5	5	4	14	93,33%
	12	4	5	5	14	93,33%
	21	5	5	4	14	93,33%
	33	4	5	5	14	93,33%
	34	4	5	5	14	93,33%
	1	4	5	4	13	86,67%
	6	3	5	5	13	86,67%
	8	3	5	5	13	86,67%
	14	4	5	4	13	86,67%
	15	4	5	4	13	86,67%
	2	4	5	3	12	80,00%
	7	4	4	4	12	80,00%
	16	4	3	5	12	80,00%
	17	2	5	5	12	80,00%
	19	2	5	5	12	80,00%
	25	4	3	5	12	80,00%
	28	4	4	4	12	80,00%
	3	3	4	4	11	73,33%
	4	1	5	5	11	73,33%
	24	4	4	3	11	73,33%
	35	5	3	3	11	73,33%
	36	3	3	5	11	73,33%
	22	3	3	4	10	66,67%
	23	3	4	3	10	66,67%
	26	3	3	4	10	66,67%
	30	3	4	3	10	66,67%
	31	3	4	3	10	66,67%
	32	4	5	1	10	66,67%
	18	2	4	3	9	60,00%
	20	2	4	3	9	60,00%
	29	3	3	3	9	60,00%
	11	3	3	2	8	53,33%
	13	1	5	1	7	46,67%

Lampiran 25 Hasil angket siswa dimensi penilaian terhadap guru B

Tabel 30. Hasil angket siswa dimensi penilaian terhadap guru B

Subjek	No. Urut Responden	Butir Soal			Jumlah	%
		23	24	25		
Guru B (Kompetensi Multimedia)	37	3	5	4	12	80,00%
	38	1	5	4	10	66,67%
	39	4	5	3	12	80,00%
	40	5	5	5	15	100,00%
	41	4	5	4	13	86,67%
	42	4	4	3	11	73,33%
	43	2	4	4	10	66,67%
	44	3	5	4	12	80,00%
	45	4	3	3	10	66,67%
	46	5	5	5	15	100,00%
	47	3	5	3	11	73,33%
	48	3	4	4	11	73,33%
	49	5	4	5	14	93,33%
	50	4	3	4	11	73,33%
	51	4	5	4	13	86,67%
	52	2	1	2	5	33,33%
	53	4	4	4	12	80,00%
	54	3	4	4	11	73,33%
	55	5	5	5	15	100,00%
	56	3	5	3	11	73,33%
	57	4	4	5	13	86,67%
	58	4	4	4	12	80,00%
	59	3	5	4	12	80,00%
	60	4	4	4	12	80,00%
	61	5	4	5	14	93,33%
	62	4	5	4	13	86,67%
	63	4	5	5	14	93,33%
	64	4	4	4	12	80,00%
	65	4	4	4	12	80,00%
	66	4	5	5	14	93,33%
	67	3	4	4	11	73,33%
	68	3	5	4	12	80,00%
Skor total				385		
Skor rata-rata				12,03		
Persentase skor rata-rata				80,21%		

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{nilai dari data ke - } i}{\text{jumlah banyak data}} = \frac{385}{32} = 12,03$$

$$\text{Persentase skor rata - rata} = \frac{\text{Skor rata - rata}}{\text{Skor ideal tertinggi}} \times 100 = \frac{12,03}{15} \times 100 = 80,21\%$$

Tabel 31. Hasil angket siswa dimensi penilaian terhadap guru B berdasarkan nilai tertinggi

Subjek	No. Urut	Butir Soal			Jumlah	%
		23	24	25		
Guru B (Kompetensi Multimedia)	40	5	5	5	15	100,00%
	46	5	5	5	15	100,00%
	55	5	5	5	15	100,00%
	49	5	4	5	14	93,33%
	61	5	4	5	14	93,33%
	63	4	5	5	14	93,33%
	66	4	5	5	14	93,33%
	41	4	5	4	13	86,67%
	51	4	5	4	13	86,67%
	57	4	4	5	13	86,67%
	62	4	5	4	13	86,67%
	37	3	5	4	12	80,00%
	39	4	5	3	12	80,00%
	44	3	5	4	12	80,00%
	53	4	4	4	12	80,00%
	58	4	4	4	12	80,00%
	59	3	5	4	12	80,00%
	60	4	4	4	12	80,00%
	64	4	4	4	12	80,00%
	65	4	4	4	12	80,00%
	68	3	5	4	12	80,00%
	42	4	4	3	11	73,33%
	47	3	5	3	11	73,33%
	48	3	4	4	11	73,33%
	50	4	3	4	11	73,33%
	54	3	4	4	11	73,33%
	56	3	5	3	11	73,33%
	67	3	4	4	11	73,33%
	38	1	5	4	10	66,67%
	43	2	4	4	10	66,67%
	45	4	3	3	10	66,67%
	52	2	1	2	5	33,33%

Lampiran 26 Hasil angket siswa dimensi penilaian terhadap guru C

Tabel 32. Hasil angket siswa dimensi penilaian terhadap guru C

Subjek	No. Urut Responden	Butir Soal			Jumlah	%
		23	24	25		
Guru C (Kompetensi Teknologi Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian)	69	4	5	4	13	86,67%
	70	4	4	5	13	86,67%
	71	2	5	1	8	53,33%
	72	1	3	4	8	53,33%
	73	5	5	3	13	86,67%
	74	5	5	5	15	100,00%
	75	5	5	5	15	100,00%
	76	5	5	3	13	86,67%
	77	4	4	4	12	80,00%
	78	1	3	4	8	53,33%
	79	4	4	3	11	73,33%
	80	3	5	3	11	73,33%
	81	4	4	4	12	80,00%
	82	5	5	5	15	100,00%
	83	3	5	4	12	80,00%
	84	4	4	3	11	73,33%
	85	4	5	4	13	86,67%
	86	4	4	4	12	80,00%
	87	4	4	3	11	73,33%
	88	2	3	4	9	60,00%
	89	3	4	3	10	66,67%
	90	3	4	4	11	73,33%
	91	2	3	3	8	53,33%
	92	3	3	4	10	66,67%
	93	2	5	4	11	73,33%
	94	3	4	5	12	80,00%
	95	3	4	3	10	66,67%
	96	4	3	4	11	73,33%
	97	4	5	3	12	80,00%
Skor total					330	
Skor rata-rata					11,38	
Persentase skor rata-rata					75,86%	

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{nilai dari data ke } - i}{\text{jumlah banyak data}} = \frac{330}{29} = 11,38$$

$$\text{Persentase skor rata - rata} = \frac{\text{Skor rata - rata}}{\text{Skor ideal tertinggi}} \times 100 = \frac{11,38}{15} \times 100 = 75,86\%$$

Tabel 33. Hasil angket siswa dimensi penilaian terhadap guru C berdasarkan nilai tertinggi

Subjek	No. Urut	Butir Soal			Jumlah	%
		23	24	25		
Guru C (Kompetensi Teknik Produksi dan Penyiaran Produksi Pertelevisian)	74	5	5	5	15	100,00%
	75	5	5	5	15	100,00%
	82	5	5	5	15	100,00%
	69	4	5	4	13	86,67%
	70	4	4	5	13	86,67%
	73	5	5	3	13	86,67%
	76	5	5	3	13	86,67%
	85	4	5	4	13	86,67%
	77	4	4	4	12	80,00%
	81	4	4	4	12	80,00%
	83	3	5	4	12	80,00%
	86	4	4	4	12	80,00%
	94	3	4	5	12	80,00%
	97	4	5	3	12	80,00%
	79	4	4	3	11	73,33%
	80	3	5	3	11	73,33%
	84	4	4	3	11	73,33%
	87	4	4	3	11	73,33%
	90	3	4	4	11	73,33%
	96	4	3	4	11	73,33%
	93	2	5	4	11	73,33%
	99	4	3	4	11	73,33%
	90	3	4	4	11	73,33%
	93	2	5	4	11	73,33%
	89	3	4	3	10	66,67%
	92	3	3	4	10	66,67%
	95	3	4	3	10	66,67%
	88	2	3	4	9	60,00%
	71	2	5	1	8	53,33%
	72	1	3	4	8	53,33%
78	1	3	4	8	53,33%	
91	2	3	3	8	53,33%	

Lampiran 27 Hasil angket siswa dimensi penilaian terhadap guru D

Tabel 34. Hasil angket siswa dimensi penilaian terhadap guru D

Subjek	No. Urut Responden	Butir Soal			Jumlah	%
		23	24	25		
Guru D (Kompetensi Akutansi)	98	4	3	2	9	60,00%
	99	4	4	5	13	86,67%
	100	4	4	4	12	80,00%
	101	4	4	4	12	80,00%
	102	3	3	3	9	60,00%
	103	3	4	4	11	73,33%
	104	4	5	5	14	93,33%
	105	4	4	4	12	80,00%
	106	5	5	3	13	86,67%
	107	4	4	3	11	73,33%
	108	5	5	4	14	93,33%
	109	4	4	3	11	73,33%
	110	5	4	4	13	86,67%
	111	3	4	3	10	66,67%
	112	3	3	3	9	60,00%
	113	3	3	3	9	60,00%
	114	4	4	3	11	73,33%
	115	3	4	4	11	73,33%
	116	5	5	4	14	93,33%
	117	5	5	4	14	93,33%
	118	4	5	4	13	86,67%
	119	5	5	5	15	100,00%
	120	5	4	5	14	93,33%
	121	3	4	3	10	66,67%
	122	4	4	3	11	73,33%
	123	3	4	4	11	73,33%
	124	3	3	3	9	60,00%
	125	3	4	4	11	73,33%
	126	5	5	4	14	93,33%
	127	3	5	4	12	80,00%
	128	4	4	3	11	73,33%
	129	4	4	4	12	80,00%
	130	4	4	4	12	80,00%
	131	3	3	3	9	60,00%
	132	4	4	4	12	80,00%
Skor total					408	
Skor rata-rata					11,66	
Persentase skor rata-rata					77,71%	

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{nilai dari data ke } - i}{\text{jumlah banyak data}} = \frac{408}{35} = 11,65$$

$$\text{Persentase skor rata - rata} = \frac{\text{Skor rata - rata}}{\text{Skor ideal tertinggi}} \times 100 = \frac{11,65}{15} \times 100 = 77,71\%$$

Tabel 35. Hasil angket siswa dimensi penilaian terhadap guru D berdasarkan nilai tertinggi

Subjek	No. Urut	Butir Soal			Jumlah	%
		23	24	25		
Guru D (Kompetensi Akutansi)	119	5	5	5	15	100,00%
	104	4	5	5	14	93,33%
	108	5	5	4	14	93,33%
	116	5	5	4	14	93,33%
	117	5	5	4	14	93,33%
	120	5	4	5	14	93,33%
	126	5	5	4	14	93,33%
	99	4	4	5	13	86,67%
	106	5	5	3	13	86,67%
	110	5	4	4	13	86,67%
	118	4	5	4	13	86,67%
	100	4	4	4	12	80,00%
	101	4	4	4	12	80,00%
	105	4	4	4	12	80,00%
	127	3	5	4	12	80,00%
	129	4	4	4	12	80,00%
	130	4	4	4	12	80,00%
	132	4	4	4	12	80,00%
	103	3	4	4	11	73,33%
	107	4	4	3	11	73,33%
	109	4	4	3	11	73,33%
	114	4	4	3	11	73,33%
	115	3	4	4	11	73,33%
	122	4	4	3	11	73,33%
	123	3	4	4	11	73,33%
	125	3	4	4	11	73,33%
	128	4	4	3	11	73,33%
	111	3	4	3	10	66,67%
	121	3	4	3	10	66,67%
	98	4	3	2	9	60,00%
	102	3	3	3	9	60,00%
	112	3	3	3	9	60,00%
	113	3	3	3	9	60,00%
	124	3	3	3	9	60,00%
	131	3	3	3	9	60,00%

Lampiran 28 Hasil angket siswa tiap dimensi

Tabel 36. Hasil angket siswa tiap dimensi

Guru	D.Perencanaan	D.Perencanaan (%)	D.Pelaksanaan	D. Pelaksanaan (%)	D.Penilaian	D. Penilaian (%)	Jumlah	%
Guru A	34,11	85,28%	54,89	78,41%	11,64	77,59%	100,64	80,51%
Guru B	33,25	83,13%	55,84	79,78%	12,03	80,21%	101,13	80,90%
Guru C	34,90	87,24%	57,03	81,48%	11,38	75,86%	103,31	82,65%
Guru D	28,51	71,29%	45,86	65,51%	11,66	77,71%	86,03	68,82%

Tabel 37. Hasil angket seluruh siswa

Kompetensi	Jumlah Siswa	Skor Total
Administrasi Perkantoran	36	3623
Multimedia	32	3236
Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian	29	2996
Akuntansi	35	3011
Jumlah	132	12866
Skor rata-rata		97,47
Presentase skor rata-rata		77,98%

Lampiran 29

Data Guru

Guru A

Nama : Bambang Tri Mulyono
Kompetensi : Administrasi perkantoran
Lama mengajar : 7 tahun

Guru B

Nama : Wimanudi
Kompetensi : Mulitmedia
Lama mengajar : 15 tahun

Guru C

Nama : Annisa Puspitasari
Kompetensi : Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevision
Lama mengajar : 5 tahun

Guru D

Nama : Nuraiti SG
Kompetensi : Akuntansi
Lama mengajar : 24 tahun

Kompetensi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kompetensi keahlian atau jurusan

Lampiran 30

Panduan Wawancara Guru

1. Apakah latar belakang pendidikan ibu/bapak?
2. Sudah berapa lama ibu/bapak mengajar?
3. Menurut ibu/bapak kompetensi apa saja yang harus dimiliki oleh seorang guru/
4. Menurut ibu/bapak apa saja peran seorang guru?
5. Kurikulum apa yang diterapkan di SMKN 48 Jakarta?
6. Apakah fungsi kurikulum?
7. Apakah yang ibu/bapak ketahui tentang kurikulum 2013?
8. Darimanakah ibu/bapak mengetahui/memahami bagaimana penerapan kurikulum 2013 pada pelaksanaan pembelajaran?
9. Simulasi Digital sebagai mata pelajaran baru di kurikulum 2013. Bagaimana ibu/bapak mempelajari, memahami, mendalami materi Simulasi Digital?
10. Apakah ibu/bapak menguasai seluruh materi Simdig? Jika tidak, materi yang mana dan bagaimana ibu/bapak mengatasinya?
11. Apakah tujuan umum mata pelajaran Simulasi Digital?
12. Persiapan apa yang ibu/bapak lakukan sebelum memulai kegiatan pembelajaran?
13. Apa saja yang ibu/bapak lakukan pada kegiatan pendahuluan?
14. Apakah ibu/bapak sudah melakukan pendekatan ilmiah? Langkah-langkah apa saja yang ibu/bapak lakukan?
15. Apakah pembelajaran Simulasi Digital yang ibu/bapak lakukan sudah berpusat pada siswa? Jika ya, bagaimana ibu/bapak melakukannya? Jika tidak, mengapa?
16. Metode apa saja yang ibu/bapak gunakan pada pembelajaran Simulasi Digital?

17. Apakah metode yang ibu/bapak gunakan mendukung terlaksananya pendekatan ilmiah serta mendorong siswa mencari tahu dari berbagai sumber?
18. Apakah ibu/bapak memotivasi siswa pada kegiatan pembelajaran Simulasi Digital?
19. Apakah ibu/bapak memberikan umpan balik pada siswa?
20. Apakah yang ibu/bapak lakukan pada kegiatan penutup?
21. Penilaian apa saja yang ibu/bapak lakukan pada pembelajaran Simulasi Digital? Bagaimana melakukannya?
22. Apakah peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan?
23. Apakah kesulitan yang dihadapi dalam mengimplementasikan Kurikulum 2013 pada pembelajaran Simulasi Digital?
24. Menurut ibu/bapak bagaimanakah seorang guru dikatakan siap untuk mengajar?
25. Apakah ibu/bapak siap mengajar mata pelajaran Simulasi Digital pada Kurikulum 2013?

Lampiran 31

Panduan Wawancara Kepala Sekolah

1. Apakah yang ibu/bapak ketahui tentang Kurikulum 2013?
2. Bagaimana implementasi Kurikulum 2013 di SMKN 48 ini?
3. Bagaimanakah ibu/bapak menjelaskan mengenai penggunaan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran di kelas kepada guru mata pelajaran?
4. Bagaimana pendapat ibu/bapak mengenai guru yang memiliki latar belakang non-pendidikan?
5. Bagaimana pendapat ibu/bapak mengenai guru Simulasi Digital?
6. Apakah yang telah dilakukan sekolah dalam menghadapi mata pelajaran Simulasi Digital sebagai mata pelajaran baru pada Kurikulum 2013?
7. Bagaimana pendapat ibu/bapak mengenai guru Simulasi Digital yang tidak mengikuti pelatihan Simulasi Digital?
8. Apakah ibu/bapak memeriksa program pembelajaran yang dibuat oleh guru secara khusus guru Simulasi Digital?
9. Apakah guru Simulasi Digital sudah membuat RPP sesuai dengan tuntutan Kurikulum?
10. Apakah guru Simulasi Digital sudah melakukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum?
11. Apakah guru Simulasi Digital sudah melakukan penilaian sesuai dengan tuntutan Kurikulum?
12. Menurut bapak bagaimanakah seorang guru dikatakan siap dalam mengajar?
13. Apakah guru di Simulasi Digital siap mengajar?

Lampiran 32

Hasil Wawancara dengan Pak Wim

P : Apakah latar belakang pendidikan bapak?

G : Latar belakang pendidikan saya S1 Jurusan Teknik Informatika dengan gelar S.Kom.

P : Sudah berapa lama bapak mengajar?

G : Saya sudah mengajar kurang lebih 15 tahun.

P : Menurut bapak kompetensi apa saja yang harus dimiliki oleh seorang guru?

G : Pastinya sesuai disiplin ilmu, kalau keterampilan seperti administrasi membuat penilaian, absensi, perencanaan tahunan maupun harian, dll. Lalu kompetensi pedagogik harus dimiliki guru karena mengajar bukan hanya transfer ilmu, kemudian kompetensi sosial jelas harus dimiliki seorang guru dalam belajar bermasyarakat, mengenal budaya siswa dan lingkungan di dalam sekolah yang berbeda-beda.

P : Menurut bapak apa saja peran seorang guru?

G : Peran guru ya... mendidik, mentransfer ilmu dan memotivasi siswa untuk belajar.

P : Kurikulum apa yang diterapkan di SMKN 48 Jakarta?

G : Kurikulum 2013 sejak 2 tahun yang lalu.

P : Apakah fungsi kurikulum?

G : Kurikulum berguna untuk memberi arahan pembelajaran, sehingga ada relnya, tujuan pendidikan jelas dan kompetensi yang ingin dicapai juga jelas, penilaian terhadap anak jelas.

P : Apakah yang bapak ketahui tentang kurikulum 2013?

G : Kurikulum 2013 mengajak siswa berkeaktifitas tinggi, di dalam pembelajaran peran siswa lebih diutamakan kalau guru hanya sebagai fasilitator.

P : Darimanakah bapak mengetahui/memahami bagaimana penerapan kurikulum 2013 pada pelaksanaan pembelajaran?

- G : Saya dapat pelatihan dari dinas pendidikan bidang penataran, kemudian dari pengalaman mengajar banyak muncul masalah yang tersirat dalam kurikulum 2013 dari situ saya semakin mengetahui kurikulum 2013.
- P : Simulasi Digital sebagai mata pelajaran baru di kurikulum 2013. Bagaimana bapak mempelajari, memahami, mendalami materi Simulasi Digital?
- G : Ada pelatihan yang dilakukan SUDIN, sudah dua kali diadakan pelatihan dan ikut bergabung forum guru semacam MGMP, meskipun secara formil tidak tergabung, tapi kalau ada kegiatan dilibatkan, di dalam MGMP mata pelajarannya dikembangkan, dan ada pembahasan materi maupun mata pelajaran.
- P : Apakah bapak menguasai seluruh materi Simdig? Jika tidak, materi yang mana dan bagaimana bapak mengatasinya?
- G : Belum, tanda kutip prosesnya, untuk secara utuh tidak menguasai seluruhnya di dalam prosesnya, Simulasi Digitalkan selalu berkembang sehingga harus selalu mengikuti perkembangan yang ada, ditambah lagi sarana prasarana yang ada menjadi kendala dalam mengajar, misalnya ketersediaan internet, saya tidak dapat mengajarkan materi jika tidak ada internet, karena untuk menjelaskan materi Simulasi Digital menggunakan internet. Untuk mengatasinya biasanya saya menggunakan media yang ada semaksimal mungkin yaitu dengan bergantian praktek, menghimbau anak didik membawa modem dan peralatan yang dibutuhkan pada pembelajaran Simulasi Digital.
- P : Apakah tujuan umum mata pelajaran Simulasi Digital?
- G : Kalau saya lihat, mengajak siswa belajar tidak harus dirumah atau disekolah, dimana saja boleh. Contoh di dalam edmodo dapat dilakukan pembelajaran Simulasi Digital, jadi lebih kepada siswa dapat belajar kapanpun, dimanapun, dan mencari ilmu sesuka hati baik itu melalui blog, youtube, edmodo dll.
- P : Persiapan apa yang bapak lakukan sebelum memulai kegiatan pembelajaran?
- G : Yang pastinya membuat RPP, menyiapkan media pembelajaran seperti power point maudpun video, juga pengaksesan internet.
- P : Apa saja yang bapak lakukan pada kegiatan pendahuluan?

- G : Memberi salam, mengabsen dan merivew selalu saya lakukan.
- P : Apakah bapak sudah melakukan pendekatan ilmiah? Langkah-langkah apa saja yang bapak lakukan?
- G : Pendekatan ilmiah sudah saya terapkan secara tidak langsung dengan menggunakan pure teknologi, tetapi tidak begitu maksimal. Dalam pendekatan ilmiah siswa melakukan penelitian dan analisa. Cara saya menerapkan pendekatan ilmiah di dalam pembelajaran ya, dengan memberi suatu permasalahan kepada siswa untuk dipecahkan, cara pemecahannya secara teknologi sesuai dengan tuntutan mata pelajaran Simulasi Digital. Contoh dalam pembelajaran Simulasi Digital pada materi Video Convergence, di dalam melaksanakannya siswa harus tahu ternyata ada peralatan yang harus digunakan, bagaimana tata krama melakukan komunikasi melalui video Convergence, serta mengetahui kondisi lawan bicara yang menunjang agar komunikasi yang dilakukan berjalan baik. Untuk menerapkan pendekatan ilmiah ini saya juga mendorong siswa untuk bertanya.
- P : Apakah pembelajaran Simulasi Digital yang bapak lakukan sudah berpusat pada siswa? bagaimana bapakmelakukannya?
- G : 70% sudah dengan cara memberi tugas, dan permasalahan atau pembelajaran berbasis masalah.
- P : Metode apa saja yang bapak gunakan pada pembelajaran Simulasi Digital?
- G : Banyak, Ceramah, Diskusi, Belajar online, Presentasi, Tanya jawab. Di dalam pembelajaran selalu saya kombinasi metode pembelajarannya minimal menggunakan 2 metode pembelajaran.
- P : Apakah metode yang bapak gunakan mendukung terlaksananya pendekatan ilmiah serta mendorong siswa mencari tahu dari berbagai sumber?
- G : Ya metode yang digunakan sangat mendukung terlaksananya pendekatan ilmiah dan sudah mendorong siswa bertanya serta menggali informasi sendiri dari berbagai sumber.
- P : Apakah bapak memotivasi siswa pada kegiatan pembelajaran Simulasi Digital?

- G : Ya, memberi motivasi kepada siswa untuk meraih nilai yang terbaik, memotivasi untuk berkreasi yang lebih, dan agar tidak bosan belajar.
- P : Apakah bapak memberikan umpan balik pada siswa?
- G : Jelas seperti di dalam sesi tanya jawab, di dalam masalah yang diberikan pemecahan masalah dilakukan bersama, di saat diskusi saya memberi komentar maupun saran dan didiskusikan lagi hal-hal yang masih belum tepat.
- P : Apakah yang bapak lakukan pada kegiatan penutup?
- G : Merangkum, kuis, memberi tugas, salam penutup dan memberi motivasi agar besok peserta didik lebih baik lagi.
- P : Penilaian apa saja yang bapak lakukan pada pembelajaran Simulasi Digital? Bagaimana melakukannya?
- G : Ada banyak sekali, yaitu keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Kompetensi keterampilan dinilai dari hasil tugas, proyek, portofolio. Kompetensi pengetahuan dinilai dari nilai ulangan harian, ulangan semester, tugas. Kompetensi sikap dilakukan melalui sikap sehari-hari anak, nilai antar teman, absen, dan observasi.
- P : Apakah peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan?
- G : Bisa, namun di bagian kelas maya masih kurang dikarenakan kendala sarana prasarana.
- P : Apakah kesulitan yang dihadapi dalam mengimplementasikan Kurikulum 2013 pada pembelajaran Simulasi Digital?
- G : Kesulitan melakukan penilaian yang menurut saya begitu banyak dan cukup repot melakukannya. Kemudian sarana prasarana yang terbatas. Saya berusaha untuk menanggulangi hal tersebut sebisa mungkin, misalnya di materi kelas maya butuh internet, ya saya menghimbau anak-anak untuk membawa modem, di materi presentase video kamera di sekolah hanya ada beberapa saja, ya saya menghimbau bagi anak-anak yang memiliki kamera bisa saling berbagi dengan temannya yang lain.
- P : Menurut bapak bagaimanakah seorang guru dikatakan siap untuk mengajar?

G : Kalau dia sudah mempunin ilmu atau menguasai ilmu yang akan diajarkannya.

P : Apakah bapak siap mengajar mata pelajaran Simulasi Digital pada Kurikulum 2013?

G : Insya Allah saya siap.

***Keterangan:**

P : Peneliti

G : Guru

Lampiran 33

Hasil Wawancara dengan Bu Nurbeti

- P : Apakah latar belakang pendidikan ibu?
- G : Saya S1 Jurusan Ekonomi Koperasi, gelar saya S. Pd
- P : Sudah berapa lama ibu mengajar?
- G : Saya mengajar sejak tahun 1991.
- P : Menurut ibu kompetensi apa saja yang harus dimiliki oleh seorang guru?
- G : Ada kompetensi pedagogik, sosial, kepribadian, dan profesional.
- P : Menurut ibu apa saja peran seorang guru?
- G : Peran guru banyak banget, mau disebutin satu-satu kebanyakan, tapi yang paling penting itu peran guru adalah sebagai pendidik.
- P : Kurikulum apa yang diterapkan di SMKN 48 Jakarta?
- G : Kurikulumnya Kurtilas.
- P : Apakah fungsi kurikulum?
- G : Untuk sebagai acuan terhadap pembuatan RPP yang nantinya akan dilaksanakan pada pembelajaran di kelas.
- P : Apakah yang ibu ketahui tentang kurikulum 2013?
- G : Di dalam kurtilas siswa diharapkan untuk proaktif dalam pembelajaran untuk menentukan nilai, nilai yang harus dicapai siswa dalam kurtilas banyak ada pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pengetahuan dilihat dari nilai harian, UTS dan UAS. Keterampilan dilihat dari tugas portofolio, praktek dan proyek. Sikap dilakukan dengan observasi, penilaian untuk diri sendiri, penilaian antar teman dan jurnal guru.
- P : Darimanakah ibu mengetahui/memahami bagaimana penerapan kurikulum 2013 pada pelaksanaan pembelajaran?
- G : Adanya sosialisasi dari SUDIN dan LPMP.
- P : Simulasi Digital sebagai mata pelajaran baru di kurikulum 2013. Bagaimana ibu mempelajari, memahami, mendalami materi Simulasi Digital?

- G : Ada pelatihan dari SUDIN, SEAMOLEC, dari sesama guru Simulasi Digital baik yang disekolah maupun diluar sekolah yaitu pada komunitas MGMP.
- P : Apakah ibu menguasai seluruh materi Simdig? Bagaimana bapak mengatasinya?
- G : Gak juga, karena saya kan bukan guru Simulasi Digital, tapi saya mau belajar kepada guru-guru Simulasi Digital lainnya, dan mengikuti diklat.
- P : Apakah tujuan umum mata pelajaran Simulasi Digital?
- G : Anak dipacu menggunakan jejaringan sosial dan aplikasi yang dituntut dalam materi Simulasi Digital.
- P : Persiapan apa yang ibu lakukan sebelum memulai kegiatan pembelajaran?
- G : Prota (program tahunan), Prose (program semester), dan RPP dimana saya juga menyiapkan media pembelajaran.
- P : Apa saja yang ibu lakukan pada kegiatan pendahuluan?
- G : Berdoa, menjelaskan materi, memotivasi siswa, merivew materi.
- P : Apakah ibu sudah melakukan pendekatan ilmiah? Langkah-langkah apa saja yang ibu lakukan?
- G : Sudah, caranya siswa diberi tugas seperti pembuatan film sampai kepada menyajikan produknya.
- P : Apakah pembelajaran Simulasi Digital yang ibu lakukan sudah berpusat pada siswa? bagaimana ibu melakukannya?
- G : Sudah, saya mendorong siswa untuk mencari informasi sendiri dengan sharing yang dilakukan di edmodo, maupun antar siswa itu sendiri, dan searcing internet.
- P : Metode apa saja yang ibu gunakan pada pembelajaran Simulasi Digital?
- G : CTJ (Ceramah Tanya Jawab), penugasan, demonstrasi.
- P : Apakah metode yang ibu gunakan mendukung terlaksananya pendekatan ilmiah serta mendorong siswa mencri tahu dari berbagai sumber?
- G : Ya sudah mendukung.
- P : Apakah ibu memotivasi siswa pada kegiatan pembelajaran Simulasi Digital?
- G : Ya, dengan cara diberi tugas supaya anak dapat membuat suatu produk.

- P : Apakah ibu memberikan umpan balik pada siswa?
- G : Ya, siswa menyangkan produk melalui LCD di kelas, lalu saya memberi masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat siswa.
- P : Apakah yang ibu lakukan pada kegiatan penutup?
- G : Rivew lagi, tanya jawab dan doa.
- P : Penilaian apa saja yang ibu lakukan pada pembelajaran Simulasi Digital? Bagaimana melakukannya?
- G : Itu tadi yang sudah saya jelaskan sebelumnya.
- P : Apakah peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan?
- G : Kadang-kadang, tergantung materi, peralatan dan modal yang dimiliki siswa. Contohnya pada pembuatan film ada siswa yang punya peralatan lengkap dan modal berupa uang dapat mengerjakannya dengan maksimal, namun bagi siswa yang tidak memilikinya pasti kesulitan untuk melakukannya bahkan dilakukan sekedar saja sehingga berpengaruh pada nilai dan pemahaman mereka dalam pembuatan film di lapangan.
- P : Apakah kesulitan yang dihadapi dalam mengimpelementasikan Kurikulum 2013 pada pembelajaran Simulasi Digital?
- G : Belum ada kurikulum untuk Simulasi Digital. Simulasi Digital tidak ada di dalam Kurikulum 2013. Materi yang diajarkan dikelas menggunakan draft, belum ada silabusnya.
- P : Menurut ibu bagaimanakah seorang guru dikatakan siap untuk mengajar?
- G : Dilihat dari mempersiapkan bahan ajar, mengetahui materi dan memiliki RPP.
- P : Apakah ibu siap mengajar mata pelajaran Simulasi Digital pada Kurikulum 2013?
- G : Saya siap.

***Keterangan:**

P : Peneliti

G : Guru

Lampiran 34

Hasil Wawancara dengan Bu Anisa

- P : Apakah latar belakang pendidikan ibu?
- G : Sarjana ilmu komunikasi jurusan *Broadcasting* gelarnya S.I.Kom.
- P : Sudah berapa lama ibu mengajar?
- G : Baru 5 tahun.
- P : Menurut ibu kompetensi apa saja yang harus dimiliki oleh seorang guru?
- G : Kompetensi guru adalah kewenangan dalam melaksanakan tugas mengajar, dengan menggunakan silabus bidang studi sebagai bahan, penguasaan dan memperhatikan peserta didik tersebut dari evaluasi belajar dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas.
- P : Menurut ibu apa saja peran seorang guru?
- G : Peran seorang guru sebagai seorang aktor, pelatih, pembimbing, pengajar dan pendidik.
- P : Kurikulum apa yang diterapkan di SMKN 48 Jakarta?
- G : Kurtilas.
- P : Apakah fungsi kurikulum?
- G : sebagai alat untuk membantu peserta didik untuk mengembangkan kearah tujuan pendidikan.
- P : Apakah yang ibu ketahui tentang kurikulum 2013?
- G : Kurikulum 2013 dari segi penilaian ada pengetahuan, sikap, dan keterampilan.
- P : Darimanakah ibu mengetahui/memahami bagaimana penerapan kurikulum 2013 pada pelaksanaan pembelajaran?
- G : Mengikuti pelatihan yang diadakan dari sekolah.
- P : Simulasi Digital sebagai mata pelajaran baru di kurikulum 2013. Bagaimana ibu mempelajari, memahami, mendalami materi Simulasi Digital?
- G : Dari guru di sekolah, dari perkumpulan guru di MPMG dimana disana guru saling berkumpul menyatukan pendapat, saling memahami sesama guru Simdig, melalui iterasi, dari internet, dengan mempelajari dari berbagai sumber.

- P : Apakah ibu menguasai seluruh materi Simdig?
- G : Simdig tidak asing bagi saya karena dari latar belakang pendidikan saya, saya sudah menguasai, dan sering juga menggunakan video dan internet jadi tidak sulit untuk menerapkan ke anak-anak. Kesulitannya ya.... ada aplikasi baru jadi harus belajar lagi. Contoh adobe audition kalau sudah ada versi baru udah beda lagi, walaupun perbedaannya tidak begitu banyak. Untuk mengatasinya dipelajari lagi.
- P : Apakah tujuan umum mata pelajaran Simulasi Digital?
- G : Agar peserta didik dapat memahami teknologi informasi dan komunikasi yang pada saat ini telah berkembang yang memungkinkan cara berkomunikasi dan bertukar informasi manusia dengan manusia lainnya. Agar nantinya anak-anak dapat berkomunikasi dengan berbagai media, apalagi dengan edmodo.
- P : Persiapan apa yang ibu lakukan sebelum memulai kegiatan pembelajaran?
- G : Mempersiapkan materi, aplikasi, yang didownload free, RPP.
- P : Apa saja yang ibu lakukan pada kegiatan pendahuluan?
- G : Berdoa, menjelaskan teori dibarengi anak mempraktekkan, menyamapaikan tujuan pembelajaran.
- P : Apakah ibu sudah melakukan pendekatan ilmiah? Langkah-langkah apa saja yang ibu lakukan?
- G : Belum, masih dibawa KTSP.
- P : Apakah pembelajaran Simulasi Digital yang ibu lakukan sudah berpusat pada siswa? bagaimana ibu melakukannya?
- G : Sudah, dengan modul yang ada, dengan perkembangan yang ada jadi siswa membuktikan dan mencari informasi sendiri.
- P : Metode apa saja yang ibu gunakan pada pembelajaran Simulasi Digital?
- G : Diskusi, Ceramah, Pemecahan masalah.
- P : Apakah metode yang ibu gunakan mendukung terlaksananya pendekatan ilmiah serta mendorong siswa mencari tahu dari berbagai sumber?
- G : Sudah.

- P : Apakah bapak memotivasi siswa pada kegiatan pembelajaran Simulasi Digital?
- G : Ya sangat memotivasi, misalnya ada siswa yang malas disuruh cari info, memberi hadiah.
- P : Apakah ibu memberikan umpan balik pada siswa?
- G : Ya, dengan pertanyaan dan tugas, mengomentari dan memberi saran hasil tugas dan presentase siswa.
- P : Apakah yang ibu lakukan pada kegiatan penutup?
- G : Memberikan pertanyaan, doa, menyampaikan informasi materi untuk pertemuan berikutnya.
- P : Penilaian apa saja yang bapak lakukan pada pembelajaran Simulasi Digital? Bagaimana melakukannya?
- G : Penilaian praktek, sikap dan pengetahuan. Kompetensi keterampilan dilakukan melalui praktek projek dan portofolio. Kompetensi pengetahuan dilakukan melalui nilai harian, UAS dan UTS. Kompetensi sikap dilakukan melalui penilaian antar teman, diri sendiri, observasi dan jurnal.
- P : Apakah peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan?
- G : Ya, karena anak jaman sekarang tidak gaptek rata-rata mereka cepat dalam memahami karena semua aplikasi mudah dipelajari.
- P : Apakah kesulitan yang dihadapi dalam mengimplementasikan Kurikulum 2013 pada pembelajaran Simulasi Digital?
- G : Pada saat pembelajarannya sih seperti koneksi internet yang belum memadai, dari segi waktu yang tersedia untuk jam pelajaran Simulasi Digital masih belum cukup, sarana prasarananya juga kurang mendukung. Biasanya kita belajar pakai alat sendiri, modem anak-anak bawa sendiri.
- P : Menurut ibu bagaimanakah seorang guru dikatakan siap untuk mengajar?
- G : Apabila materi pembelajaran sudah dikuasai, maka guru tersebut di katakan siap mengajar.

P : Apakah ibu siap mengajar mata pelajaran Simulasi Digital pada Kurikulum 2013?

G : Siap.

***Keterangan:**

P : Peneliti

G : Guru

Lampiran 35

Hasil Wawancara dengan Pak Bambang

P : Apakah latar belakang pendidikan bapak?

G : Latar belakang pendidikan saya S1 Jurusan Teknik Informatika dengan gelar S.Kom.

P : Sudah berapa lama bapak mengajar?

G : Saya mengajar sudah 7 tahun.

P : Menurut bapak kompetensi apa saja yang harus dimiliki oleh seorang guru?

G : Ada 4 yaitu, Kompetensi Pedagogik yang berupa pemahaman guru terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Kompetensi Kepribadian berupa kemampuan personal yang mencerminkan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia. Kompetensi Sosial berupa kemampuan guru untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar. Kompetensi Profesional berupa penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam, yang mencakup penguasaan materi kurikulum mata pelajaran di sekolah dan substansi keilmuan yang menaungi materinya, serta penguasaan terhadap struktur dan metodologi keilmuannya.

P : Menurut bapak apa saja peran seorang guru?

G : Peran guru dalam proses KBM sebagai pengajar, manajer kelas, supervisor, motivator, konsuler, eksplorator, peran guru dalam pengadministrasian sebagai pengambil inisiatif, pengarah dan penilai kegiatan pendidikan, wakil masyarakat, ahli di bidang matpel, penegak disiplin, pelaksana administrasi pendidikan, peran guru sebagai pribadi, petugas sosial, pelajar & ilmuwan, Orang tua, teladan, pengaman, teman, peran Guru secara psikologis sebagai ahli psikologi pendidikan, relationship, pembaharu, ahli psikologi perkembangan.

P : Kurikulum apa yang diterapkan di SMKN 48 Jakarta?

G : Kurikulum 2013.

P : Apakah fungsi kurikulum?

G : Sebagai alat untuk membantu peserta didik untuk mengembangkan pribadinya ke arah tujuan pendidikan. Kurikulum itu segala aspek yang mempengaruhi peserta didik di sekolah, termasuk guru dan sarana serta prasarana lainnya. Kurikulum sebagai program belajar bagi siswa, disusun secara sistematis dan logis, diberikan oleh sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan. Sebagai program belajar, kurikulum adalah niat, rencana dan harapan.

P : Apakah yang bapak ketahui tentang kurikulum 2013?

G : Kurikulum yang memiliki tiga aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap dan perilaku, dan terdapat materi yang dirampingkan dan ada juga yang ditambahkan.

P : Darimanakah bapak mengetahui/memahami bagaimana penerapan kurikulum 2013 pada pelaksanaan pembelajaran?

G : Sosialisasi dari sekolah tapi saya mendapatkan pelatihan dari sekolah lain karena saya mengajar di dua sekolah.

P : Simulasi Digital sebagai mata pelajaran baru di kurikulum 2013. Bagaimana bapak mempelajari, memahami, mendalami materi Simulasi Digital?

G : Karena materi Simdig materi dasar multimedia, jadi saya sebagai pengajar mengerti materi yang ada di simdig, disamping itu juga ada pelatihan-pelatihan tentang simdig.

P : Apakah bapak menguasai seluruh materi Simdig?

G : Ya menguasai.

P : Apakah tujuan umum mata pelajaran Simulasi Digital?

G : Untuk memperkenalkan semua siswa tentang dunia online, digital, informasi dan multimedia, karena disini di harapkan semua siswa mampu untuk membuat segala macam tugas, materi belajar dalam bentuk digital.

P : Persiapan apa yang bapak lakukan sebelum memulai kegiatan pembelajaran?

- G : Berdoa, salam, membahas materi minggu kemarin, dan melanjutkan materi yang akan dipaparkan.
- P : Apa saja yang bapak lakukan pada kegiatan pendahuluan?
- G : Doa, salam, motivasi.
- P : Apakah bapak sudah melakukan pendekatan ilmiah?
- G : Masih belum.
- P : Apakah pembelajaran Simulasi Digital yang bapak lakukan sudah berpusat pada siswa? bagaimana bapak melakukannya?
- G : Sudah, karena belajar langsung dengan contoh yg di tampilkan didepan, dan siswa langsung praktek apa yang diajarkan didepan, jadi semua sudah fokus ke siswa.
- P : Metode apa saja yang bapak gunakan pada pembelajaran Simulasi Digital?
- G : Ceramah tanya jawab, diskusi dan demonstrasi.
- P : Apakah metode yang bapak gunakan mendukung terlaksananya pendekatan ilmiah serta mendorong siswa mencari tahu dari berbagai sumber?
- G : Pendekatan ilmiah sementara belum saya gunakan, kalau cara untuk mendorong siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber, yaitu dengan cara setiap pertemuan selalu menyampaikan hal yg berhubungan dengan dunia internet, dan mengarahkan untuk mencari segala informasi didalamnya.
- P : Apakah bapak memotivasi siswa pada kegiatan pembelajaran Simulasi Digital?
- G : Ya.
- P : Apakah bapak memberikan umpan balik pada siswa?
- G : Ya.
- P : Apakah yang bapak lakukan pada kegiatan penutup?
- G : Kesimpulan materi yg sudah di berikan, melihat project siswa, menginformasikan materi untuk minggu depan (kalau materi hari tersebut sudah selesai), doa.
- P : Penilaian apa saja yang bapak lakukan pada pembelajaran Simulasi Digital? Bagaimana melakukannya?

- G : Nilai Harian, Praktik, portofolio, proyek, observasi, hasil tugas siswa, hasil ulangan, dan juga penilaian sikap, namun saya belum melakukan penilaian sikap sesuai tuntutan kurikulum 2013 seperti penilaian antar teman dan penilaian diri sendiri belum. Untuk penilaian sikap saya ambil dari penilaian jurnal dan observasi yang saya dapatkan dari pengamatan sikap anak sehari-hari.
- P : Apakah peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan?
- G : Tidak.
- P : Apakah kesulitan yang dihadapi dalam mengimplementasikan Kurikulum 2013 pada pembelajaran Simulasi Digital?
- G : Ketersediaan sarana prasarana masih cukup terbatas contohnya aja internet terkadang dapat digunakan terkadang tidak, jadi saya dan siswa bawa modem sendiri buat jaga-jaga. Kesulitan lainnya masih ada beberapa siswa yang belum mempunyai laptop untuk pembelajaran SimDig, memang disekolah sudah ada komputer penunjang, tapi di luar sekolah, ada beberapa siswa yang kesulitan untuk mengerjakan tugas, test online dan sebagainya.
- P : Menurut bapak bagaimanakah seorang guru dikatakan siap untuk mengajar?
- G : Menguasai semua materi yang akan diajarkan ke siswa.
- P : Apakah bapak siap mengajar mata pelajaran Simulasi Digital pada Kurikulum 2013?
- G : Siap.

***Keterangan:**

P : Peneliti

G : Guru

Lampiran 36

Hasil Wawancara Kepala Sekolah

P : Apakah yang ibu ketahui tentang Kurikulum 2013?

K : Untuk guru sebagai fasilitator dalam artian hanya memberi materi, dalam setiap pembelajaran ditekankan kepada siswa, siswa lebih aktif, memberi pertanyaan dan mencari informasi dari berbagai sumber, dalam proses pembelajaran siswa mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta.

P : Bagaimana implementasi Kurikulum 2013 di SMKN 48 ini?

K : Kalau di SMKN 48 kita sudah berupaya semaksimal mungkin untuk melaksanakan sesuai dengan yang diharapkan dari Kurikulum 2013 tersebut salah satunya, tentu saja guru-guru di SMKN 48 mengikuti pelatihan yang dilaksanakan oleh LPMP, dinas, SUDIN, pokoknya berbagai instansi melaksanakan pelatihan seperti itu dengan harapan seluruh guru bisa menerapkan mulai dari metode mengajarnya dari administrasi pembelajarannya maupun dari proses penilaian, memang sampai saat ini selalu ada perkembangan dari metode penilaian yang dilaksanakan, ya kita selalu berupaya semaksimal mungkin mengikuti aturan tersebut.

P : Bagaimanakah ibu menjelaskan mengenai penggunaan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran di kelas kepada guru mata pelajaran?

K : Kalau di kelas anak-anak harus paham bagaimana sih kurikulum 2013 tersebut, dengan pemahamannya anak-anak, berarti mereka tahu bahwa mereka harus aktif tidak pasif, dari kurikulum dituntut A misalnya jadi itu harus yang mereka capai, jangan sampai mereka tertinggal, kurikulumnya 2013 tetapi pola pikirnya atau perilakunya masih kurikulum 2006, masih menunggu apa yang akan diberikan oleh guru padahal tidak, kita selalu di dalam kelas menyampaikan bahwa anak-anak itu harus aktif kamu tidak boleh menunggu guru memberi tahu tetapi kamu harus mencari tahu, itu selalu diberitahu kepada anak-anak. Kepada guru dilakukan himbauan, bahwa pola belajar itu sebisa mungkin harus berbeda, berbeda juga harus mencapai tujuan pembelajaran, kemarin juga

didalam himbauan instruktur yang ada di LPMP coba dikombinasi, memang dalam pembelajaran itu logikanya presentasi, anak-anak itu mencari, membuat presentasi, menyajikan di depan teman-temannya gitu, tapi mungkin kalau dengan proses tersebut dirasa lama untuk penyampaian suatu informasi, mungkin dikombinasi, tetap ada saatnya guru memberikan informasi ke anak-anak sehingga kan tidak monoton.

P : Bagaimana pendapat ibu mengenai guru yang lulusan non-pendidikan?

K : Kalau kondisi seperti itu memang disetiap sekolah selalu ditemukan, karena apa mata pelajaran Simulasi Digital adalah materi baru, sementara kita dari pendidik yang ada atau SDM yang ada belum ada yang khusus mendalami Simulasi Digital, untuk itu dipilih orang-orang yang mau belajar, istilahnya materi baru tentu saja dibutuhkan orang-orang yang mau mempelajari materi baru tersebut dan mempraktekkannya, mereka sepertinya solid antara guru-guru tersebut saling bertanya misalnya guru A tidak paham tentang materi ini maka dia bertanya, saling bertanya saling melengkapi memang untuk orang yang latar belakang materi tersebut tidak ada, jadi teman-teman yang mau belajar dipilih.

P : Bagaimana pendapat ibu mengenai guru Simulasi Digital?

K : Guru Simulasi Digital itu tadi mereka adalah orang-orang yang mau belajar, yang kedua tentu saja tetap harus mengembangkan ilmunya, harapan saya di pemerintah punya program untuk melatih mereka menjadi guru yang kopoten dibidangnya walaupun memang latar belakang pendidikan mereka tidak sesuai, jadi ada pelatihan khusus seperti MGMP saya sangat menyambut baik.

P : Apakah yang telah dilakukan sekolah dalam menghadapi mata pelajaran Simulasi Digital sebagai mata pelajaran baru pada Kurikulum 2013?

K : Dari sarana di sekolah sudah ada, internet cukup besar sekita 60Mbps. Jika ada fasilitas belum ada disekolah kita minta anak-anak, paling tidak untuk anak-anak SMK memiliki laptop, bagi anak-anak yang sudah mampu memilikinya itu sangat membantu. Untuk lab juga sudah cukup karena saat ujian nasional kita juga sudah ujian online.

- P : Bagaimana pendapat ibu mengenai guru Simulasi Digital yang tidak mengikuti pelatihan Simulasi Digital?
- K : Bagi yang sudah mendapatkan pelatihan mensharingkan dengan temannya, rata-rata mereka mau belajar, seperti bu Nurbeti sebelum mengajarkan materi selalu bertanya dahulu kepada pak Bambang sejauh ini seperti itu sih diterapkan. Begitu juga guru Simulasi Digital memiliki antusias tinggi terhadap materi dan bertanggung jawab dalam mengajarkannya kepada anak-anak di kelas. Intinya sih mereka mau belajar, mereka belajar kemudian mengajar, memang itu agak berat. Untuk hal-hal baru memang tantangannya berat tetapi mereka sih mau belajar.
- P : Apakah ibu memeriksa program pembelajaran yang dibuat oleh guru secara khusus guru Simulasi Digital?
- K : Kalau kita punya tim, tidak harus saya yang memeriksa rpp dan perangkat pembelajarannya, pertama diperiksa oleh ketua program lalu diperiksa oleh wakil kurikulum.
- P : Apakah guru Simulasi Digital sudah membuat RPP sesuai dengan tuntutan Kurikulum?
- K : Kalau rpp yang sesuai tergantung dari silabus yang ada, kalau silabusnya memang sesuai rppkan mengacu pada silabus. Kalau pembuatan rpp kita memang sedang melakukan pelatihan-pelatihan, Simulasi Digital memang belum tetapi dari pemerintah nanti akan dipanggil guru jurusan yang belum mengikuti pelatihan, karena sekarang ini yang baru mendapat pelatihan rpp yang sesuai kurikulum baru Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Sejarah. Untuk tahun ini rencana untuk guru-guru kejuruan, guru Simulasi Digital ikut atau tidaknya belum diketahui, selama ini guru-guru mencoba menuangkan yang ada di silabus ke rpp, yang bisa menilai itu sesuai atau tidak sebenarnya orang yang paham dibidangnya, bagi kita yang awam sulit menilainya.
- P : Apakah guru Simulasi Digital sudah melakukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum?

K : Belum pernah lihat secara langsung tetapi dari dialog mereka sangat antusias untuk mata pelajaran Simulasi Digital, paling tidak anak-anak yang berkaitan hal-hal baru berkaitan teknologi mereka lebih semangat.

P : Apakah guru Simulasi Digital sudah melakukan penilaian sesuai dengan tuntutan Kurikulum?

K : Sebenarnya kita agak kerepotan dengan penilaian tersebut tetapi kita tetap mencoba melaksanakan sesuai dengan aturan itu, tetap ada penilaian pengetahuan dari ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan semester, keterampilan dari portofolio, praktek, proyek, penilaian sikap ada penilaian diri sendiri, penilaian teman sejawat, observasi dan jurna, penilaian memang banyak banget.

P : Menurut ibu bagaimanakah seorang guru dikatakan siap dalam mengajar?

K : Dikatakan siap dalam mengajar tentu dia kompeten dalam materinya, faham pengelolaan kelasnya bagaimana, tertib administrasi pertama dari perencanaan ada rpp, silabus, program mengajar, agenda mengajarnya kemudian pelaksanaan apakah dia mengajar sesuai dengan rencana kemudian yang terakhir evaluasi apakah hasil belajar siswanya bagus, kalau tidak bagus harus merefleksikan kembali dari apa yang diajarkan, jika sudah mengikuti prosedur itu berarti guru tersebut sudah siap.

P : Apakah guru di Simulasi Digital siap mengajar?

K : Dikatakan siap tidak 100% masih ada hal-hal yang harus mereka perleknkapi, terutama kemampuan kompetensi dari sisi ilmunya mereka harus terus belajar, mencari tahu dan harus diajarkan lagi kepada siswa.

***Keterangan:**

P : Peneliti

K : Kepala Sekolah

Lampiran 37

Hasil Wawancara Dengan Wakil Kurikulum Sekolah

P : Apakah yang ibu ketahui tentang Kurikulum 2013?

W: Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang berubah dari kurikulum sebelumnya Kurikulum 2013. Dari Standar isi yang tadi 24 jam menjadi 28 jam. Dari standar proses pembelajarannya bersifat student center, pake metode discovery learning, menggunakan pendekatan ilmiah yaitu mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta. Dari standar penilaian dulunya hanya melihat nilai kognitif saja, dekarang dari tiga aspek yaitu penilaian pengetahuan dinilai dari ulangan harian, ujian tengah semester, ujian akhir semester, penilaian keterampilan dinilai dari praktek, proyek, portofolio, penilaian sikap, dinilai dari penilaian diri sendiri, antar teman, observasi dan jurnal guru. Penilaian yang dilakukan bukan lagi berupa angka namun huruf A, B+, B, B-, C+, C dan seterusnya.

P : Bagaimana implementasi Kurikulum 2013 di SMKN 48 ini?

W: Pengimplementasiannya semuanya dari kelas X, XI, XII pada tahun ini. Pada dasarnya kalau sempurna benar tidak, pasti ada beberapa, saya memaksimalkan yang sempurna, karena masing-masing guru sudah diberikan penataran, *workshop* kemudian TOT dan sebagainya, otomatis guru sendiri yang harus merubah *mainset* untuk perubahan kurikulum 2006 ke kurikulum 2013, yang jelaskan pihak siswanya lebih aktif di kurikulum 2013.

P : Bagaimanakah bapak menjelaskan mengenai penggunaan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran di kelas kepada guru mata pelajaran?

W: Pada guru diberi penataran, sosialisasi untuk perubahan dari kurikulum 2006 ke kurikulum 2013, itu beberapa tahapan dari mulai tahapan penjelasan, tahapan materi, kemudian tahapan penilaian, kemudian untuk yang produktif ada beberapa belum mengikuti penataran atau *workshop* kurikulum 2013, mungkin bulan besok akan dikirimkan nama-namanya untuk mengikuti pelatihan terutama yang produktif, karena dari produktif bukunya saja dari pemerintah

belum ada, jadi ada beberapa yang belum mengikuti, jadi kita perlu menegaskan kembali karena tahun ini semua kelas dari kelas X sampai kelas XII sudah menerapkan kurikulum 2013, maka dari itu guru-guru produktif yang masih belum mengikuti saya sudah melampirkan nama-namanya untuk diberikan pelatihan

P : Bagaimana pendapat bapak mengenai guru lulusan non keguruan?

W: Simulasi Digitalkan materinya baru dari pihak kesarjanaannya pun belum ada yang khusus bidang Simulasi Digital. Pada dasarnya jika disesuaikan dengan keprofesionalannya atau kemampuannya, jika memang dia mampu maka dia diberikan penjelasan terlebih dahulu kemudian dia sanggup apa tidak, jika sanggup maka tidak ada masalah yang penting orang itu mampu dan bisa untuk mengaplikasikan bidang studi tersebut, tetapi tetap kita tuntut mengikuti pelatihan-pelatihan, terkhusus Simulasi Digital.

P : Bagaimana pendapat bapak mengenai guru Simulasi Digital?

W: Secara keseluruhan Simulasi Digital pokok bahasan atau materi baru, dan sumber daya khusus Simulasi Digital tidak ada, maka kita mengambil orang yang kompeten dalam komputer kemudian mengerti dengan multimediana, yang nantinya akan diprioritaskan kalau misalnya di UNJ ada program yang khusus Simulasi Digital, maka akan memilih guru yang lulusan Simulasi Digital.

P : Apakah yang telah dilakukan sekolah dalam menghadapi mata pelajaran Simulasi Digital sebagai mata pelajaran baru pada Kurikulum 2013?

W: Pada dasarnya Simulasi Digital bukan masalah baru, karena Simulasi Digital mungkin penggabungan bagaimana anak-anak menggabungkan materi dengan semacam misalnya edmodo, seperti media pembelajaran via internet, sebetulnya mata pelajaran yang tidak asing cuman dikemas dengan media pembelajaran baru saja, karena anak-anak sendiri sudah terbiasa dengan hal-hal seperti itu. Sarana sudah memungkinkan, internetnya juga sudah ditambah, sehingga anak bisa akses dimana saja, cuman terkadang ada hambatananya kalau siang banyak pemakainnya jadi terkadang lambat. Untuk alat lain seperti kamera kita bisa

pinjam, yang punya adalah multimedia dan broadcasting, jadi kita sering pinjam dari program yang ada.

P : Bagaimana pendapat bapak mengenai guru Simulasi Digital yang tidak mengikuti pelatihan Simulasi Digital?

W: Yang belum mengikuti pelatihan Simulasi Digital saya diskusikan minimal kalau ada pelatihan yang sifatnya dalam jangka waktu pendek sekarang dipersilahkan dan diharuskan untuk mengikutinya.

P : Apakah bapak memeriksa program pembelajaran yang dibuat oleh guru secara khusus guru Simulasi Digital?

W: Dalam awal tahun program diperiksa baik administrasinya, rppnya, prosesnya dan sebagainya, mungkin terakhir dalam proses penilaian selalu diperiksa.

P : Apakah guru Simulasi Digital sudah membuat RPP sesuai dengan tuntutan Kurikulum?

W: Kalau rpp diliat dari situasi dan kondisi, kalau sama belum tetapi mendekati dengan proses KBM yang berlangsung sesuai kurikulum 2013 yang menggunakan *Discovery Learning*, anak aktif, kita sebagai pembimbing, memantau, mengarahkan, anak lebih aktif dan kreatif, untuk rpp masih belum tetapi sudah mendekati.

P : Apakah guru Simulasi Digital sudah melakukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum?

W: Diharapkan harus menyesuaikan dengan tuntutan, tetapi terkadang ada kendala, disinikan yang berlatar belakang komputer ada beberapa saja yang sudah di blok ke program yang khusus untuk multimedia dan yang khusus Simulasi Digital ada beberapa guru yang diambil dari guru akuntansi yang sudah memahami komputer lebih baik. Proses pembelajarannya berjalan dengan baik, tidak keluar dari koridor yang ditetapkan, tetap sesuai dengan rambu-rambu yang ada.

P : Apakah guru Simulasi Digital sudah melakukan penilaian sesuai dengan tuntutan kurikulum?

W: Penilaian ada tiga pengetahuan, keterampilan dan sikap sudah dilakukan penilaian oleh guru.

P : Menurut bapak bagaimanakah seorang guru dikatakan siap dalam mengajar?

W: Yang pertama adalah guru menyenangkan, tidak membawa beban, tidak membawa masalah ke dalam kelas, yang kedua adalah siswa dapat mengikuti dengan baik, tidak membingungkan, kemudian yang ketiga adalah guru itu sendiri sudah menguasai materi yang akan diajarkan. Pada dasarnya sudah mempersiapkan dengan baik, sudah kompeten dan indikatornya adalah siswa mengerti, siswa paham dan akhirnya penilaiannya lebih maksimal.

P : Apakah guru di Simulasi Digital siap mengajar?

W: Ya siap.

***Keterangan:**

P : Peneliti

W : Wakil Kurikulum

Lampiran 38 RPP guru Simulasi Digital

RPP PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMKN 48 Jakarta
Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas / Semester : X / 2
Materi Pelajaran : Teknik editing dalam video presentasi
Alokasi Waktu : 3 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

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

B. Kompetensi Dasar (KD)

3.6. Memahami teknik editing dalam video presentasi

4.6. Menyajikan hasil editing video presentasi

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Editing video
- Presentasi spesifikasi aplikasi pengolah file video
- Komposisi video
- Efek video
- Efek transisi sound rendering

D. Deskripsi Materi Pelajaran

Cara merekam presentasi PowerPoint untuk rekaman video

PowerPoint tidak memiliki fitur integral yang digunakan untuk merekam presentasi untuk merekam. Namun, Anda dapat menggunakan beberapa produk pihak ketiga untuk melakukan operasi ini.

Sebelum memulai, pertimbangkan masalah berikut ini:

- Video menggunakan sinyal analog yang mailku dan resolusi yang lebih rendah daripada sinyal digital yang digunakan oleh komputer Anda untuk menampilkan informasi pada monitor. Oleh karena itu, jangan gunakan teks kecil atau halus rinci atau grafis dalam presentasi Anda.
- Informasi dekat tepi layar mungkin terputus. Bukan posisi teks dekat tepi slide.
- Beberapa warna, seperti merah, tidak ditampilkan di video. Oleh karena itu, hindari penggunaan terang merah dan kuning di presentasi.

Untuk merekam presentasi PowerPoint untuk rekaman video, gunakan salah satu metode berikut.

Metode 1: Menggunakan pengubah scan

Konverter pemindaian adalah perangkat yang memberi Anda kemampuan untuk meletakkan apa yang muncul di layar komputer pada monitor televisi nasional televisi sistem Komite (NTSC) atau fase bolak balik baris (PAL) standar, atau sebaliknya, Anda dapat menonton televisi pada layar komputer Anda. Anda juga dapat menggunakan VCR standar (VCR) untuk merekam apa yang muncul di monitor komputer Anda. Beberapa kartu video (misalnya, ATI dalam-keajaiban kartu video oleh ATI Technologies) memungkinkan Anda untuk mentransfer pemutaran video VCR Anda untuk kartu video komputer TV-di sambungan dan kartu video komputer TV-OUT sambungan ke VCR Anda.

Untuk informasi tentang cara menghubungi produsen kartu video Anda untuk menentukan kemampuan kartu video Anda, kunjungi situs Web Microsoft berikut ini:

Daftar kontak vendor perangkat keras dan perangkat lunak

Microsoft menyediakan informasi kontak pihak ketiga untuk membantu Anda menemukan dukungan teknis. Informasi kontak ini dapat berubah tanpa pemberitahuan. Microsoft tidak menjamin akurasi dari informasi kontak pihak ketiga ini. Untuk merekam presentasi PowerPoint menggunakan konverter pemindaian, ikuti langkah-langkah berikut:

1. Menginstal perangkat Konverter pemindaian ke komputer Anda dan VCR menggunakan petunjuk produsen.

Jika Anda tidak tahu apa jenis kartu video Anda menggunakan atau memiliki sambungan TV-OUT internal, lihat bagian belakang komputer mana monitor dipasang di. Cari konektor "F" atau "S-Video" konektor. Konektor "F" adalah satu sebagian besar orang terbiasa dengan dan digunakan Universal televisi, kotak kabel dan VCR.

Sebagian besar perangkat video terbaru (televisi dan VCR's) menggunakan sambungan S-Video. Jika semua peralatan Anda (TV, VCR, dan Anda memindai Konverter) memiliki sambungan S-Video,

sangat dianjurkan untuk menggunakannya, seperti S-Video akan memberikan gambar kualitas yang lebih tinggi. Harus ada dua "Jack" atau sambungan ditandai "video di" dan "video". Untuk merekam dari komputer Anda ke VCR Anda, tersambung Video keluar (TV-OUT) pada kartu video komputer untuk sambungan Video di (TV-IN) di VCR Anda.

2. Apabila presentasi berisi suara, sambungkan jack Speaker atau baris keluar di komputer Anda kartu suara ke jack Audio di pada VCR.

Catatan Untuk menyelesaikan langkah ini, komputer Anda harus memiliki kartu suara dan Anda harus mendapatkan kabel benar (umumnya kabel konektor mini di satu ujung dan RCA plug di sisi lain).

3. Tekan **catatan** VCR.
4. Pada komputer Anda, jalankan presentasi PowerPoint.
Jika semua tersambung dengan benar, VCR sekarang harus merekam tayangan slide presentasi PowerPoint.

Metode 1: Menggunakan konverter pemindaian

Mengedit video digital menawarkan metode tingkat lanjut bagi Anda untuk merekam presentasi PowerPoint untuk rekaman video. Metode ini menggunakan kartu adaptor yang menggantikan atau bekerja sama dengan kartu adaptor video di komputer Anda. Kartu ini memiliki output Jack untuk beberapa jenis sinyal video, dan juga dapat memasukkan Jack untuk beberapa jenis sinyal video. Beberapa contoh dari jenis kartu termasuk Matrox RT2000 dengan Matrox elektronik sistem Ltd dan DV500 Pinnacle oleh Pinnacle Systems, Inc.

Untuk mengontrol kartu ini, Anda harus menggunakan program editing video (misalnya, Adobe Premiere dengan Adobe Systems, Inc) atau pabrik Video oleh pabrik Sonic.

Catatan Anda juga harus VCR untuk menyambung ke pengeditan adapter video.

Dengan konfigurasi perangkat keras dan perangkat lunak ini, Anda dapat merekam file Moving Picture Experts Group (MPEG), film QuickTime atau gambar yang disimpan di berbagai format, dan kemudian merekam mereka untuk merekam.

Perhatikan juga berikut ini:

- PowerPoint dapat menyimpan presentasi sebagai serangkaian file grafis. Format yang didukung adalah grafis Interchange Format (GIF), grup ahli foto bersama (JPEG) atau format portabel jaringan grafis (PNG). Jika versi PowerPoint yang lebih lawas diinstal di komputer, Anda dapat menggunakan utilitas menangkap layar untuk menyimpan setiap slide sebagai file grafis.
- Jika Anda memiliki program yang memungkinkan Anda untuk membuat film QuickTime langsung dari tampilan layar, Anda dapat menggunakannya untuk membuat berkas film presentasi Anda.
- Anda dapat menggunakan digital video editing program untuk mengirim file grafik atau film ke VCR.

Produk pihak ketiga yang dibahas di artikel ini dibuat oleh perusahaan yang independen terhadap Microsoft. Microsoft tidak menyediakan jaminan, baik tersirat maupun tersurat, mengenai kinerja atau keandalan produk ini.

Sumber :

<http://support.microsoft.com/kb/820918/id-id>

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama (3 JP)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Mengajak peserta didik berdoa untuk mengawali pembelajaran 2. Melakukan konfirmasi tentang kehadiran peserta didik 3. Mengajak peserta didik berdinamika dengan	10 Menit

	<p>yel-yel. Contoh: guru berkata: “Digital” Peserta didik menjawab: <i>Maju Maju Maju Indonesia Ku ...</i> (tangan mengacungkan ibu jari)</p> <p>4. Mengajak peserta didik mengamati tayangan kasus (membentuk kelompok)</p>	
Inti	<p>Mengamati</p> <p>Mengamati contoh presentasi yang mengandung animasi</p> <p>Mengamati penggunaan alat animasi dalam presentasi</p> <p>Mengamati penggunaan alat transisi dalam presentasi</p> <p>1. Peserta didik mengamati tayangan gambar tentang teknik editing dalam video presentasi</p> <p>Menanya</p> <p>Penggunaan alat-alat pada aplikasi pengolah video</p> <p>Mendiskusikan prosedur untuk memproduksi file video presentasi</p> <p>1. Peserta didik bertanya tentang gambar yang ditayangkan</p> <p>2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk menjawab.</p> <p>3. Pemerataan peserta didik dalam menjawab (tidak didominasi oleh salah satu peserta didik saja).</p> <p>4. Memperhatikan peserta didik lain yang tidak berani memberikan jawaban.</p> <p>5. Mengamati keberanian dan sikap peserta didik dalam menjawab dan memberikan klarifikasi</p>	110 Menit

tentang benar dan tidaknya jawaban dari peserta didik lain.

Mengeksplorasi

Mengolah gambar video dengan aplikasi pengolah video

Memproduksi file video

1. Peserta didik membagi diri menjadi 6 kelompok dan duduk sesuai dengan kelompoknya. Pembagian tugas diatur sebagai berikut:
 - Kelompok I, II, III, IV, V, dan VI mendiskusikan tentang teknik editing dalam video presentasi
 - Selanjutnya peserta didik mencari informasi tentang tugas yang diberikan pada kelompoknya dengan menggunakan berbagai sumber.
2. Ketika diskusi kelompok sedang berlangsung, peserta didik selalu dimotivasi, dibimbing, difasilitasi dan diingatkan guru agar dapat bekerjasama/gotong royong, toleransi, peduli, santun dan bertanggung jawab untuk melakukan tugas diskusi kelompok
3. Selama pembelajaran berlangsung guru melakukan pengamatan sikap terhadap peserta didik terkait dengan disiplin, tanggung jawab, peduli, gotong royong, kerjasama, toleran, damai, responsif dan kreatif peserta didiknya, serta mencatat di lembar pengamatan semua hal yang terjadi di kelas (penilaian proses). Juga memperhatikan cara peserta didik berdiskusi dan menyusun rangkuman

	<p>(sekaligus menilai keberanian mengemukakan pendapat dan ketepatan dalam menyusun rangkuman. Jika ada peserta didik yang tidak aktif dalam mengemukakan pendapat dan pembuatan rangkuman, langsung diingatkan dan diberi catatan)</p> <p>Mengasosiasi</p> <p>Menganalisis kebutuhan untuk membuat sebuah produk video presentasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah peserta didik dalam kelompok mendapatkan jawaban dari berbagai informasi, kemudian diminta untuk menyimpulkan jawaban, membuat rangkuman hasil diskusi, dan selanjutnya menyiapkan bahan untuk dipresentasikan di depan kelas. <p>Mengomunikasikan</p> <p>Mempresentasikan produk video presentasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selanjutnya setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, kelompok lain memberikan tanggapan dengan menggunakan kata-kata santun. 2. Guru memberi umpan balik dan penguatan materi di akhir diskusi. 3. Peserta didik mengumpulkan hasil kerja kelompok 4. Guru melakukan pencairan suasana (<i>ice breaking</i>) dengan bermacam-macam teknik. 	
Penutup	1. Klarifikasi/kesimpulan siswa dibantu oleh guru menyimpulkan semua materi.	15 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. 3. Siswa melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran. 4. Siswa membuat tugas tentang bukti – bukti transaksi. 5. Mengucapkan salam. 	
--	---	--

F. Penilaian

1. Mekanisme dan prosedur

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja latihan teknik, dan laporan tertulis. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes praktik, presentasi dan portofolio.

2. Aspek dan Instrumen penilaian

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam kelompok, tanggungjawab, dan kerjasama.

Instrumen kinerja portofolio menggunakan lembar makalah dengan fokus utama pada kedalaman materi dan kelengkapan teknik latihan dasar serta variasi latihannya.

Instrumen tes menggunakan tes praktik dan tes lisan serta tes tertulis

3. Contoh Instrumen (Terlampir)

G. Metode, Media dan Sumber Belajar

1. Metode

- a. Penugasan,
- b. Observasi
- c. Diskusi
- d. Presentasi,

2. Media
 - a. Komputer dan LCD
 - b. Power Point untuk langkah-langkah kegiatan
 - c. Contoh-contoh kasus dan kisah dari koran/majalah/media lainnya
3. Sumber Belajar
 - a. Buku Paket simulasi digital
 - b. Majalah, artikel, Koran dll

Jakarta, 16 Juli 2014

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Bambang Tri Mulyono, ST

NIP. -

Lampiran :

a. Lembar observasi dan kinerja presentasi

**LEMBAR PENGAMATAN OBSERVASI
DAN KINERJA PRESENTASI**

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas/Program : X / Pemasaran 1 & 2

Kompetensi : Teknik editing dalam video presentasi

No	Nama Siswa	Observasi			Kinerja Presentasi			Jml Skor	Nilai
		Aktifitas	Tanggung jawab	Kerjasama	Peran serta	Visual	Isi		
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)		
1.		4	4	3	4	3	3	21	4/T
2.									
3.									
4.									
5.									
6.	dst								

Keterangan pengisian skor :

Total skor 30

Nilai

23 – 30 = 4 (Sangat tinggi)

16 – 22 = 3 (Tinggi)

8 – 15 = 2 (Cukup)

0 – 8 = 1 (Kurang)

Contoh penugasan portofolio.

- Buatlah portofolio tentang teknik editing dalam video presentasi dalam dunia bisnis dengan struktur seperti berikut. Gunakan laptop/komputer untuk mendapatkan materi simulasi digital. Kirim laporan melalui email guru (bambangtm14@yahoo.com).

Struktur portofolio adalah sebagai berikut

- a. Judul
- b. Tujuan
- c. Landasan teori
- d. Teknik pembuatan laporan digital (sertakan dengan gambar, video atau photo)
- e. Kesimpulan
- f. Referensi

FORMAT PENILAIAN (PORTOFOLIO)

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas/Program : X / Pemasaran 1 & 2

Materi Pokok : Teknik editing dalam video presentasi

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian						Skor rata-rata	Nilai
		Visual	Kelengkapan	Kerapihan	Penyajian Materi	Bahasa	Ketepatan waktu		
1.		3	4	4	3	3	3	3,33	83
2.									
3.									
	Dst								

Keterangan :

Sangat baik : 4

Baik : 3

Cukup : 2

Kurang : 1

Pembobotan nilai :

$$\frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\frac{3,33}{4.00} \times 100$$

Ketuntasan minimal yang diperoleh adalah 75

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL

TAHUN PELAJARAN 2013 2014

Nama Sekolah : SMK Negeri 48 Jakarta
Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas / Semester : X / 1
Pertemuan : 1
Alokasi Waktu : 3 X @ 45 menit
Guru : Anisa

Kompetensi Inti :

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

Kompetensi Dasar :

- 1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.2. Mendiskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.
- 3.1. Mengidentifikasi Jejaring Sosial.
- 4.1. Melakukan Pendaftaran.

Indikator

1. Menjelaskan Pengertian Jejaring Sosial.
2. Menjelaskan fungsi jejaring social
3. Menguraikan cara mengidentifikasi jejaring sosial
4. Mengidentifikasi Jejaring Sosial.
5. Menjelaskan Prosedur Pendaftaran Jejaring Sosial Pendidikan.
6. Mempersiapkan Pendaftaran Jejaring Sosial Pendidikan.
7. Melakukan Pendaftaran Jejaring Sosial Pendidikan.
8. Memeriksa Hasil Pendaftaran.

I. Tujuan Pembelajaran.

1. Menjelaskan Pengertian Jejaring Sosial.
2. Menjelaskan Cara Mengidentifikasi Jejaring Sosial.
3. Mengidentifikasi Jejaring Sosial di Internet.
4. Menjelaskan 2 kriteria Jejaring Sosial Pertemanan.
5. Menjelaskan 2 kriteria Jejaring Sosial Pendidikan.
6. Menjelaskan 3 Perbedaan antara Jejaring Sosial Pertemanan dan Jejaring Sosial Pendidikan
7. Menjelaskan 2 Manfaat Penggunaan Jejaring Sosial Pertemenan
8. Menjelaskan 2 Manfaat Penggunaan Jejaring Sosial Pendidikan
9. Menjelaskan Langkah Langkah Melakukan Pendaftaran Grup di Jejaring Sosial Pendidikan Edmodo.
10. Melakukan Pendaftaran Grup di Jejaring Sosial Pendidikan Edmodo
11. Menjelaskan Langkah Langkah Melakukan Update Profile Data Diri Siswa
12. Melakukan Update Profile Data Diri
13. Menjelaskan Langkah Langkah Melakukan Upload Foto Pribadi Siswa.
14. Melakukan Upload Foto Pribadi Siswa

II. Materi Pembelajaran.

1. Jejaring Sosial di Dunia Maya.
2. Cara Mengidentifikasi Jejaring Sosial.
3. Jenis Jenis Jejaring Sosial di Internet.
4. Jejaring Sosial Pertemanan.
5. Jejaring Sosial Pendidikan.
6. Perbedaan antara Jejaring Sosial Pertemanan dan Jejaring Sosial Pendidikan
7. Manfaat Penggunaan Jejaring Sosial Pertemenan
8. Manfaat Penggunaan Jejaring Sosial Pendidikan
9. Langkah Langkah Melakukan Pendaftaran Grup di Jejaring Sosial Pendidikan Edmodo.
10. Cara Mendaftar Mengikuti Grup di Jejaring Sosial Pendidikan Edmodo
11. Langkah Langkah Melakukan Update Profile Data Diri Siswa
12. Cara Melakukan Update Profile Data Diri
13. Langkah Langkah Melakukan Upload Foto Pribadi Siswa.
14. Cara Melakukan Upload Foto Pribadi Siswa

III. Metode Pembelajaran.

1. Mengamati.
2. Diskusi Kelompok.
3. Demonstrasi dan Praktek Terpimpin.

4. Praktek Kelompok.
5. Presentasi Kelompok.

IV. Langkah Langkah Pembelajaran.

A. Kegiatan Awal.

- Guru mengucapkan salam, mengingatkan siswa akan kebesaran Tuhan, dan bersyukur atas segala karunia yang telah diberikan kepada kita sumber daya alam yang memungkinkan kita mencapai kemajuan di bidang teknologi untuk kemajuan dan kesejahteraan umat manusia.
- Guru mengajak siswa untuk berlomba lomba untuk mengamalkan keimanan dan ajaran agama di dalam kehidupan bermasyarakat dalam kaitannya dalam berinteraksi di jejaring sosial di dunia maya.
- Guru mendata kehadiran siswa.
- Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang topik jejaring sosial pertemanan dan jejaring sosial pendidikan beserta ruang lingkup materi yang akan diajarkan.
- Guru memotivasi peserta didik bahwa melalui jejaring sosial pertemanan dan pendidikan, siswa dapat memetik manfaat untuk mengembangkan diri.
- Peserta didik menyimak penjelasan tujuan, manfaat, strategi pembelajaran yang akan digunakan saat mempelajari tentang jejaring sosial kaitannya dengan profesi di bidang kejuruan.
- Guru membagi siswa ke dalam kelompok.

B. Kegiatan Inti.

Mengamati

- Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai jejaring sosial di internet beserta macam dan jenisnya.
- Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai cara mengidentifikasi jejaring sosial.
- Peserta didik melakukan seach di internet untuk mengidentifikasi dan mengumpulkan data mengenai jejaring sosial pertemanan dan jejaring sosial pendidikan, kemudian diminta untuk berbagi informasi dalam kelompok.
- Peserta didik membaca handout mengenai jejaring sosial.
- Peserta didik membaca handout mengenai langkah langkah cara mendaftar di jejaring sosial pendidikan.
- Peserta didik membaca handout mengenai langkah langkah cara mengupdate profile data diri di jejaring sosial pendidikan.
- Peserta didik membaca handout mengenai langkah langkah cara mengupload foto pribadi di jejaring sosial pendidikan.
- Peserta didik menuliskan hal hal yang masih menjadi pertanyaan diri di dalam hatinya.

Menanya

- Agar lebih terarah Guru memberikan informasi awal dan memberikan bimbingan awal agar siswa memperhatikan aspek yang berkaitan dengan :
 1. Apa yang dimaksud dengan jejaring sosial.

2. Jenis Jejaring Sosial
 3. Karakteristik perbedaan jejaring sosial
 4. Manfaat jejaring sosial pertemanan dan jejaring sosial pendidikan.
 5. Bagaimana mendaftar dan melakukan login ke jejaring sosial pendidikan Edmodo.
- Peserta didik di dalam kelompok mengumpulkan pertanyaan diri mengenai jejaring sosial pertemanan dan jejaring sosial pendidikan berikut cara mendaftar, mengupdate profile dan mengupload foto di jejaring sosial pendidikan.

Mengumpulkan Data

- Peserta didik melalui diskusi dengan teman di dalam kelompok mencari jawaban atas pertanyaan yang ditemuinya melalui internet , handout yang diberikan dan tugas yang sudah di kerjakan sebelumnya.
- Peserta didik mengumpulkan dan mengelompokkan data yang ditemukan, mana yang termasuk jejaring sosial pertemanan dan jejaring sosial pendidikan pada lembar kerja yang telah dipersiapkan.

No.	Nama Jejaring Sosial	Alamat Website Address Jejaring Sosial	Kategori Sosial (Berikan Check List)		Ciri ciri atau karakteristik jejaring sosial ini	Manfaat dari jejaring sosial ini	Cara atau prosedur mendaftar di jejaring sosial.
			Jejaring Sosial Pertemanan	Jejaring Sosial Pendidikan			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

- Siswa mengumpulkan data mengenai cara bagaimana mendaftar di jejaring sosial pendidikan.

No.	Prosedur Langkah demi Langkah Mendaftar di Edmodo	Deskripsi dan atas keterangan prosedur
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

No.	Prosedur Langkah demi Langkah Mengupdate Profile Data Diri di Edmodo	Deskripsi dan atas keterangan prosedur
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

No.	Prosedur Langkah demi Langkah Mengupload Foto Data Diri di Edmodo	Deskripsi dan atas keterangan prosedur
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

- Dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, peserta didik dengan dibimbing guru menjawab pertanyaan yang terkait dengan jejaring sosial tersebut, yaitu yang berkaitan dengan :
 6. Apa yang dimaksud dengan jejaring sosial.
 7. Jenis Jejaring Sosial
 8. Karakteristik perbedaan jejaring sosial
 9. Manfaat jejaring sosial pertemanan dan jejaring sosial pendidikan.
 10. Bagaimana mendaftar dan melakukan login ke jejaring sosial pendidikan Edmodo.

Eksplorasi

- Peserta didik membagi diri dalam kelompok, lalu duduk sesuai dengan kelompoknya dan setiap kelompok beranggotakan 6 orang. Setiap masing anggota kelompok mengumpulkan pertanyaan terkait dengan tugas setiap anggota, mendiskusikan dan mencari informasi untuk menjawab pertanyaan dengan menggunakan berbagai sumber, mengenai :
 1. Apa yang dimaksud dengan jejaring sosial.
 2. Jenis Jejaring Sosial
 3. Karakteristik perbedaan jejaring sosial
 4. Manfaat jejaring sosial pertemanan dan jejaring sosial pendidikan.
 5. Bagaimana mendaftar dan melakukan login ke jejaring sosial pendidikan Edmodo.
- Siswa berdiskusi dan mencoba prosedur mendaftar di jejaring sosial pendidikan Edmodo yang diuraikan di handout siswa.
- Siswa berdiskusi dan mencoba prosedur mengupdate profil data diri di jejaring sosial pendidikan Edmodo yang diuraikan di handout siswa.
- Siswa berdiskusi dan mencoba prosedur mengupload foto diri di jejaring sosial pendidikan Edmodo yang diuraikan di handout siswa.
- Siswa membuat prosedur mendaftar jejaring sosial pendidikan.
- Saat diskusi kelompok, peserta didik selalu dimotivasi, dibimbing, difasilitasi dan diingatkan guru untuk dapat bekerjasama/gotong royong, toleransi, peduli, santun dan bertanggung-jawab untuk melakukan tugas diskusi kelompok.
- Selama kegiatan diskusi berlangsung, guru melakukan pengamatan sikap terkait dengan disiplin, tanggung-jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai, responsif dan kreatifitas) dari peserta didiknya, serta mencatat semua yang terjadi di kelas.

Asosiasi

- Peserta didik dalam kelompok menyiapkan kesimpulan untuk kemudian dipresentasikan, mengenai
 1. Apa yang dimaksud dengan jejaring sosial.
 2. Jenis Jejaring Sosial
 3. Karakteristik perbedaan jejaring sosial
 4. Manfaat jejaring sosial pertemanan dan jejaring sosial pendidikan.
 5. Bagaimana mendaftar dan melakukan login ke jejaring sosial pendidikan Edmodo.

Komunikasi

- Guru menjelaskan aturan yang digunakan saat presentasi dilakukan dan mengingatkan pentingnya toleransi, peduli dan santun saat menjawab atau mengajukan pertanyaan.
- Siswa dempresentasikan atas hasil yang telah dicapai mengenai:
 1. Apa yang dimaksud dengan jejaring sosial.
 2. Jenis Jejaring Sosial
 3. Karakteristik perbedaan jejaring sosial
 4. Manfaat jejaring sosial pertemanan dan jejaring sosial pendidikan.
 5. Bagaimana mendaftar dan melakukan login ke jejaring sosial pendidikan Edmodo.
- Peserta didik dalam kelompok lain diperkenankan memberikan pertanyaan, komentar atau saran atas presentasi yang dilakukan oleh kelompok lain.
- Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai prosedur mendaftar di jejaring sosial pendidikan.
- Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai prosedur mengupdate profile data pribadi di jejaring sosial pendidikan.
- Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai prosedur meng-upload foto pribadi di jejaring sosial pendidikan.
- Peserta didik mengikuti demonstrasi dan praktek terpimpin dalam kelompok yang lebih kecil yang terdiri dari 2 orang untuk mendaftar ke edmodo, mengupdate profile dan meng-upload foto, sampai seluruh siswa terdaftar di edmodo.
- Guru melakukan pengamatan aspek pengetahuan & keterampilan peserta didik selama presentasi dn diskusi berlangsung.
- Guru memberikan penguatan terhadap materi pelajaran di akhir kegiatan.

C. Kegiatan Akhir / Penutup.

Guru menanyakan pendapat peserta didik tentang proses belajar yang dilakukan (merefleksi kegiatan), apakah ada masukan perbaikan untuk kegiatan selanjutnya.

Peserta didik menyimak penjelasan tentang kegiatan pembelajaran berikutnya serta mengingatkan peserta didik untuk menyempurnakan bahan presentasi.

D. Alat/Bahan/Sumber Belajar.

Alat / Bahan

1. Software Sistem Operasi Microsoft Windows.
2. Software Internet Browser : Internet Explorer, Mozilla Firefox atau Google Chrome.
3. Software Pengolah Kata Microsoft Word.
4. Software Pengolah Gambar Microsoft Paint.

Sumber Belajar

1. Jejaring Sosial di Internet
www.facebook.com
www.twitter.com
www.friendster.com

www.linkedin.com
www.edmodo.com
www.siapku.com
www.goesmart.com

2. Internet
3. Handout
4. Modul Simulasi Digital

E. Penilaian.

Penilaian Atas Kompetensi Dasar :

KD	Kometensi Dasar	Penilaian
KD 1	1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.	Observasi
KD 1	1.2. Mendiskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.	Observasi
KD 1	1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari.	Observasi
KD 2	2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.	Observasi
KD 2	2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.	Observasi
KD 3	3.1. Mengidentifikasi Jejaring Sosial.	Test Tertulis Penugasan Portofolio
KD 4	4.1. Melakukan Pendaftaran.	Test Praktek

F. Lembar Penilaian.

1. Pedoman Penilaian Test Teori

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar} \times 100\%}{\text{Jumlah Soal Total}}$$

2. Lembar Penilaian Test Praktek

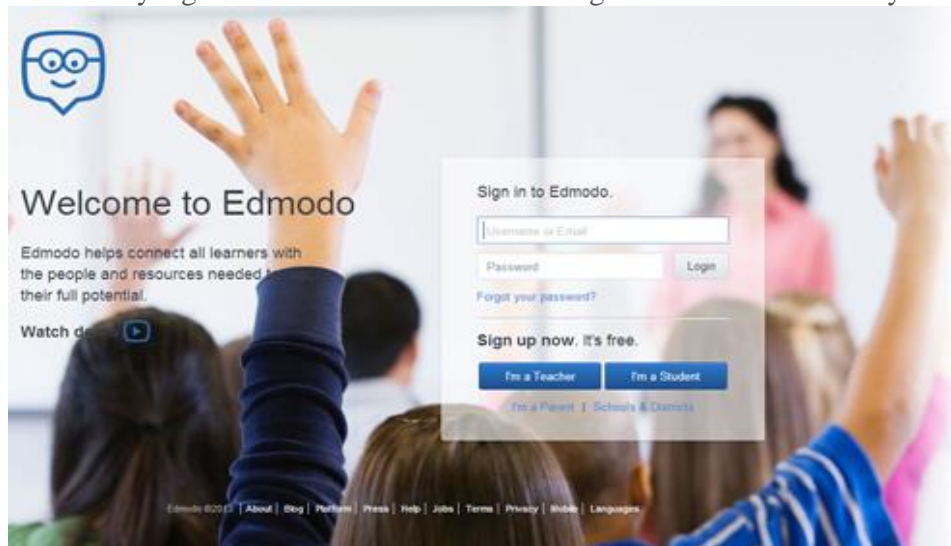
Lembar Penilaian

A. Lampiran.

Edmodo Sebagai Media Elearning

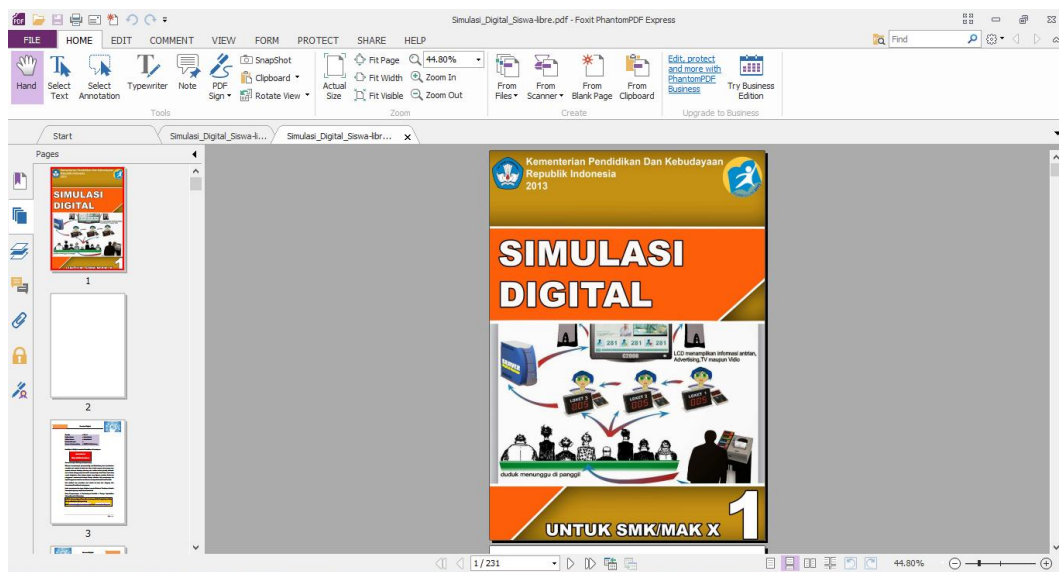
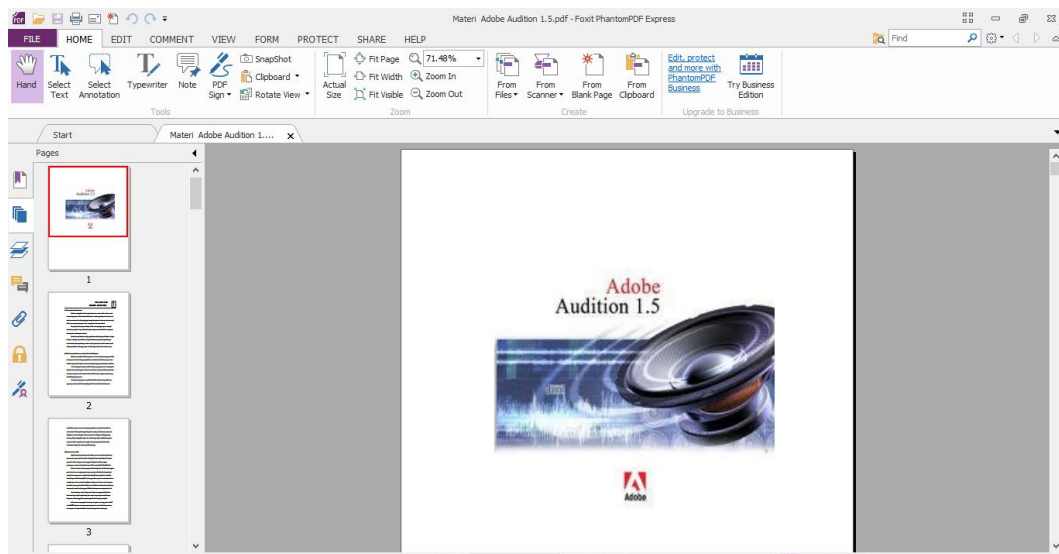
Edmodo adalah platform media sosial yang sering digambarkan sebagai Facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. Edmodo merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai facebook, tapi sesungguhnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini.

Edmodo (dirancang oleh pendidik) yang juga berbasis cloud kolaborasi merupakan aplikasi yang cukup aman digunakan oleh guru dan siswa. Seorang guru, sekolah, kabupaten / kecamatan dapat dengan mudah mengelola sebuah sistem yang menyediakan fitur terbaik dan praktis menghilangkan kecemasan kita terhadap aktifitas yang biasa siswa lakukan dengan internet khususnya facebook.



Dengan platform ini Anda akan lebih mudah untuk memonitor interaksi siswa Anda dalam edmodo learning environment. Tidak ada yang bisa masuk ke ruang edmodo Anda tanpa undangan, dan siswa tidak dapat menggunakannya untuk berhubungan dengan orang asing seperti

Lampiran 39 Bahan ajar guru Simulasi Digital



Lampiran 40 Hasil tugas mata pelajaran Simulasi Digital





*Building
Future
Leaders*

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp./Fax. : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bag. UHTP : Telp. 4893726, Bag. Keuangan : 4892414, Bag. Kepegawaian : 4890536, HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 2295/UN39.12/KM/2015
Lamp. : 1 Lembar
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
untuk Penulisan Skripsi

15 Mei 2015

Yth. Kepala SMK Negeri 48 Jakarta
Jl. Raya Perumnas Klender
Jakarta Timur

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Adverina Onasis Silaban
Nomor Registrasi : 5235110353
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 089851537565

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Penulisan Skripsi. Skripsi tersebut dengan judul :

“Kesiapan Guru Dalam Melaksanakan Mata Pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013 : Studi Kasus di SMK Negeri 48 Jakarta”

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.



Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Teknik
2. Kaprog / Jurusan Teknik Elektro

Syaifullah
NIP. 195702161984031001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp./Fax. : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bag. UHTP : Telp. 4893726, Bag. Keuangan : 4892414, Bag. Kepegawaian : 4890536, HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 1343B/UN39.12/KM/2015
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
untuk Penulisan Skripsi

24 Maret 2015

Yth. Kepala SMK Negeri 1 Jakarta

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : **Adverina Onasis Silaban**
Nomor Registrasi : 5235110353
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 089651537565

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Penulisan Skripsi. Skripsi tersebut dengan judul :

"Kesiapan Guru Dalam Melaksanakan Mata Pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013 di SMK Negeri Jakarta Timur"

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan,



Tembusan :

1. Dekan Fakultas Teknik
2. Kaprog / Jurusan Teknik Elektro

Dis/Syaifullah
NIP. 195702161984031001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp./Fax. : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bag. UHTP : Telp. 4893726, Bag. Keuangan : 4892414, Bag. Kepegawaian : 4890536, HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 3704/UN39.12/KM/2015
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Observasi

18 Mei 2015

Yth. Kepala SMK Negeri 39 Jakarta

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Adverina Onasis Silaban
Nomor Registrasi : 5235110353
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 089651537565

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka observasi penulisan Skripsi.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan,



Tembusan :
1. Dekan Fakultas Teknik
2. Kaprog / Jurusan Teknik Elektro

Drs. Syaifullah
NIP. 195702161984031001



*Building
Future
Leaders*

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp./Fax. : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bag. UHTP : Telp. 4893726, Bag. Keuangan : 4892414, Bag. Kepegawaian : 4890536, HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 2294/UN39.12/KM/2015
Lamp. : 1 Lembar
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
untuk Penulisan Skripsi

15 Mei 2015

Yth. Kepala SMK Negeri 7 Jakarta
Jl. Raya Perumnas Klender
Jakarta Timur

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Adverina Onasis Silaban
Nomor Registrasi : 5235110353
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 089851537565

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Penulisan Skripsi. Skripsi tersebut dengan judul :

"Kesiapan Guru Dalam Melaksanakan Mata Pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013 : Studi Kasus di SMK Negeri 48 Jakarta"

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.



Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan

Syaifullah
NIP. 195702161984031001

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Teknik
2. Kaprog / Jurusan Teknik Elektro



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBU KOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 48 JAKARTA
KELOMPOK BISNIS MANAJEMEN DAN TEKNOLOGI
KOMPETENSI KEAHLIAN: ADMINISTRASI PERKANTORAN, AKUNTANSI & PEMASARAN
TEKNIK PRODUKSI PENYIARAN & PROGRAM PERTELEVISIAN & MULTIMEDIA

**SURAT KETERANGAN
NOMOR: 300 /-1.851.75
TENTANG
PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Negeri 48 Jakarta:

Nama : YAYAH NUR ALIYAH, S.Pd
NIP/NRK : 19700823 199512 2 001/146917
Pangkat/Golongan : Pembina / IV.a
Unit Kerja : SMK Negeri 48 Jakarta
Alamat : Jl. Radin Inten II No.3 Buaran Jakarta Timur

Menerangkan bahwa:

Nama : ADVERINA ONASIS SILABAN
NIM : 5235110353
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Jakarta
Program Studi : Pend. Teknik Informatika dan Komputer

benar telah melaksanakan Penelitian dalam rangka Penulisan Skripsi yang berjudul "Kesiapan Guru Dalam Melaksanakan Mata Pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013: Studi Kasus di SMK Negeri 48 Jakarta" yang dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2015.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 9 Juni 2015

Kepala SMK N 48 Jakarta
Kasubag Tata Usaha





PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 39 JAKARTA
BIDANG STUDI KEAHLIAN : TEKNOLOGI DAN REKAYASA
Jln.Cempaka Putih Tengah VI No.2 Telp./Fax.021 4246845 Jakarta 10510
website : www.smkn39jkt.com email : infosmkn39jkt@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 372/-1.851.72

Berdasarkan surat dari Universitas Negeri Jakarta (UNJ) Nomor : 3704/UN39.12/KM/2015 tertanggal 18 Mei 2015 tentang permohonan izin observasi, maka dengan ini Kepala SMK Negeri 39 Jakarta menerangkan bahwa :

Nama : **Adverina Onasis Silaban**
NIRM/NPM : 5235110353
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Teknik
Universitas : Universitas Negeri Jakarta

Nama tersebut di atas telah melaksanakan observasi di SMK Negeri 39 Jakarta pada tanggal 28 Mei 2015 untuk mendapatkan data dalam rangka observasi penulisan skripsi dengan mata pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013.

Demikian surat keterangan ini diberikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Jakarta, 01 Juni 2015
Kepala Sekolah

MUR PAKIH
MP. 196806291998021002



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 1 JAKARTA**

BIDANG STUDI KEAHLIAN : 1. TEKNOLOGI DAN REKAYASA
2. TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Jl. Budi Utomo No. 7 Jakarta Pusat, Telp/Fax : (021)3813630,3455313 Email : smkn1jakarta@gmail.com

**SURAT – KETERANGAN
NOMOR : 1575 / -1.851.722**

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Dra.Hj.A.ERYATUN KOSWARA, M.Pd.
NIP : 19621208 199703 2 001
Jabatan : Kepala SMK Negeri 1 Jakarta

Dengan ini menerangkan bahwa :


Nama : ADVERINA ONASIS SILABAN
NIM : 5235110353
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Jenjang Pendidikan : S1
Semester : Genap

Telah melakukan Ijin Penelitian di SMK Negeri 1 Jakarta terhitung mulai tanggal 18 s/d 19 Mei 2015 dalam rangka memenuhi Penulisan Skripsi dengan Judul : "**Kesiapan Guru Dalam Melaksanakan Mata Pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013**".

Dengan hal tersebut kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terimakasih.



Jakarta, 19 Mei 2015
Kepala Sekolah


Dra. Hj. A. ERYATUN KOSWARA, M.Pd
19621208 199703 2 001



PEMERINTAH PROPINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 7

Kelompok Keahlian : 1. Teknologi dan Rekayasa
2. Teknologi Informasi dan Komunikasi

Jl. Tenggiri No. 1 Rawamangun, Jakarta Timur 13220 Telp./Fax. 021-4711564
E-mail : smkn7j@yahoo.com, website : www.smkn7.com

Nomor : /-1.851.73 15 Mei 2015
Lampiran : --
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Biro Adminsitarsi
Akademik dan Kemahasiswaan
Universitas Negeri Jakarta
di.
Jakarta

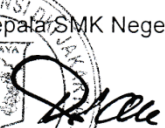
Dengan hormat, menerima dan membaca surat No. 1320/UN39.12/KM/2015, tanggal 23 Maret 2015 perihal Permohonan Izin Mengadakan Penelitian, pada dasarnya kami tidak keberatan menerima Mahasiswa :

Nama : **Adverina Onasis Silaban**
Nomor Regisstrasi : 5235110353
Program Studi : Pendidikan Tek. Informasi dan Komputer
Fakultas : Teknik – Universitas Negeri Jakarta

Untuk mengadakan Penelitian dalam rangka Penulisan Skripsi dengan judul Kesiapan Guru Dalam Melaksanakan Mata Pelajaran Simulasi Digital Kurikulum 2013 di SMK Negeri Jakarta Timur"

Waktu pelaksanaannya agar berkoordinasi dengan Wakil kepala sekolah Bidang Manajemen Mutu

Demikian kami sampaikan atas perhatiannya terima kasih.

Kepala SMK Negeri 7 Jakarta

Purwosusilo, M.Pd.
NIP.196707241997031005



Lampiran 44

RIWAYAT HIDUP

ADVERINA ONASIS SILABAN, Lahir di Sidikalang pada tanggal 29 November 1992, anak ke dua dari pasangan Bapak Gulontam Silaban dan Ibu Basaria Pasaribu. Pendidikan formal yang pernah ditempuh yaitu TK Santa Maria pada tahun 1998, SD. ST. Yosef Sidikalang pada tahun 1999-2005, SMPN 1 Sidikalang pada tahun 2005-2008, SMAN 1 Sidikalang pada tahun 2008-2011, setelah itu melanjutkan ke perguruan tinggi melalui jalur Undangan di Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Teknik, Jurusan Elektro, Program Studi Teknik Informatika dan Komputer pada tahun 2011-2015.

Selama kuliah peneliti aktif di organisasi KOPMA UNJ pada tahun 2011-2012 dan di organisasi PMK UNJ pada masa jabatan 2012-2014. Peneliti melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk. Di Gatot Subroto, Jakarta Selatan pada tahun 2014. Selain itu peneliti juga melaksanakan Program Kegiatan Mengajar di SMK Diponegoro 1 Jakarta di Sunan Giri Rawamangun, Jakarta pada tahun 2014.