

PENELITIAN TINDAKAN KELAS

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED
LEARNING* BERBANTUAN EDMODO UNTUK
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN ANIMASI KELAS XI MM 1
SMK NEGERI 1 TRENGGALEK TAHUN PELAJARAN
2020/2021**



Disusun Oleh :

DEA NENARESSA KERLING

**PROGRAM PROFESI GURU DALAM JABATAN
BIDANG STUDI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS NEGERI MALANG**

2020

LEMBAR PUBLIKASI

Laporan Penelitian telah di publikasikan
di perpustakaan SMK Negeri 1 Trenggalek
Kabupaten Trenggalek

Dengan Judul :

Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Edmodo
untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Animasi Kelas XI
Multimedia 1 SMK Negeri 1 Trenggalek Tahun Pelajaran 2020/2021

Oleh :

DEA NENARESSA KERLING, S.Pd

telah diserahkan dan diterima Perpustakaan SMK Negeri 1 Trenggalek

Nomor Register : 15563 / SMKN.1.T / Sb / 2020

tanggal : 18 November 2020

untuk dipublikasikan

Pengelola Perpustakaan,
SMK Negeri 1 Trenggalek



Jagil
SUDARMININGSIH, S.Pd
NIP. 19690517 200003 2 005

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul : Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Edmodo untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Animasi Kelas XI Multimedia 1 SMK Negeri 1 Trenggalek Tahun Pelajaran 2020/2021
2. Identitas peneliti :
- Nama : DEA NENARESSA KERLING
NIP : -
Gol/Ruang : -
Jabatan : Guru Produktif Multimedia
Unit Kerja : SMK Negeri 1 Trenggalek
3. Lokasi Penelitian : SMK Negeri 1 Trenggalek
4. Lama Penelitian : 2 bulan

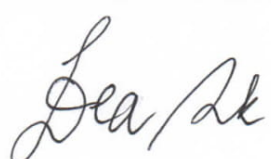
Penulisan Penelitian Tindakan Kelas/PTK
Disahkan pada Tanggal 18 November 2020

Mengetahui
Kepala SMK N 1 Trenggalek



SUHARYATI, M.Pd
NIP. 19640925 199003 2 008

Peneliti/
Guru Produktif Multimedia



DEA NENARESSA KERLING, S.Pd

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Edmodo untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Animasi Kelas XI MM1 SMK Negeri 1 Trenggalek Tahun Pelajaran 2020/2021”** dengan baik.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan Penelitian Tindakan Kelas ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan dan kesempurnaan penyusunan laporan Penelitian Tindakan Kelas ini. Semoga penyusunan laporan Penelitian Tindakan Kelas ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, dan semoga amal baik, bantuan serta bimbingan yang diberikan kepada penulis mendapat imbalan dari Allah SWT.

Trenggalek, 18 November 2020

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PUBLIKASI	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Identifikasi Masalah	2
3. Analisis Masalah	2
4. Rumusan Masalah	2
5. Tujuan Penelitian	3
6. Manfaat Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
1. Penelitian Tindakan Kelas	4
2. Belajar dan Pembelajaran	6
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
1. Pendekatan Penelitian	10
2. Tempat & Waktu Penelitian.....	10
3. Subjek Penelitian.....	10
4. Data & Sumber Data	11
5. Instrumen Penilaian	11
6. Teknik Pengumpulan data	12
7. Analisis Data & Refleksi	13
BAB IV HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN	
1. Penelitian Data Siklus I	20
2. Penelitian Data Siklus II	24
3. Penelitian Data Siklus III	29
4. Pembahasan	34
BAB V PENUTUP	
1. Kesimpulan	37
2. Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

2.1	Sintak Model Pembelajaran PBL	7
3.1	Data & Sumber Data	11
3.2	Kualifikasi Penerapan PBL & Ketepatan Pengguna Media Edmodo dalam Kegiatan Pembelajaran	15
3.3	Kualifikasi Hasil Belajar Bidang Kognitif	16
4.1	Hasil Belajar Siswa Kognitif Siklus I	21
4.2	Distribusi Hasil Belajar Siswa Bidang Kognitif Siklus I	22
4.3	Hasil Belajar Siswa Kognitif Siklus II	26
4.4	Distribusi Hasil Belajar Siswa Bidang Kognitif Siklus II	27
4.5	Hasil Belajar Siswa Kognitif Siklus III	31
4.6	Distribusi Hasil Belajar Siswa Bidang Kognitif Siklus III	32
4.7	Hasil Belajar Siklus I, II, III	34

DAFTAR GAMBAR

2.1	Gambar & Penjelasan Langkah-langkah PTK	5
3.1	Tahapan Siklus PTK	17
4.1	Grafik Ketuntasan Siswa Siklus I	23
4.2	Grafik Ketuntasan Siswa Siklus II	27
4.3	Grafik Perbandingan Hasil Evaluasi Perbandingan Siklus I & II	28
4.4	Grafik Ketuntasan Siswa Siklus III	32
4.5	Grafik Perbandingan Hasil Evaluasi Perbandingan Siklus I, II, III	33
4.6	Grafik Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	35

DAFTAR LAMPIRAN

1	RPP Pertemuan 11
2	RPP Pertemuan 12
3	RPP Pertemuan 13
4	Surat Ijin Seminar Penelitian
5	Halaman Pengeshan Seminar PTK
6	Daftar Hadir
7	Barita Acara Seminar PTK
8	Surat Pernyataan Kepala Perpustakaan
9	Dokumentasi Seminar PTK

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan cara memperbaiki proses belajar mengajar. Belajar mengajar pada dasarnya adalah hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Guru dituntut untuk bisa sabar dan mempunyai sikap terbuka disamping kemampuan dalam situasi belajar mengajar yang lebih aktif. Tugas seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa tidaklah mudah. Guru harus memiliki berbagai kemampuan yang dapat menunjang tugasnya agar tujuan pendidikan dapat dicapai. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam meningkatkan kompetensi profesinya ialah kemampuan mengembangkan model pembelajaran. Dalam mengembangkan model pembelajaran seorang guru harus dapat menyesuaikan antara model yang dipilihnya dengan kondisi siswa, materi pelajaran, dan sarana yang ada. Oleh karena itu, guru harus menguasai beberapa jenis model pembelajaran agar proses belajar mengajar berjalan lancar dan tujuan yang ingin dicapai dapat terwujud.

Pada penelitian tindakan kelas ini dipilih Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Animasi. Mata pelajaran ini merupakan pelajaran yang materinya dikerjakan secara berdiskusi dari permasalahan yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran *Problem Based Learning* ini merupakan inovasi dalam pembelajaran, hal ini karena dalam penerapannya kemampuan berpikir siswa dioptimalkan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Namun, data di lapangan menunjukkan hasil yang berbeda. Nilai siswa dalam mata pelajaran Animasi kurang memuaskan. Hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan siswa dalam berkreasi dan berimajinasi.

Kreativitas dan imajinasi sangat dibutuhkan dalam mata pelajaran Animasi. Dalam Animasi kreativitas dan imajinasi digunakan untuk merancang pembuatan sebuah animasi yang menarik dan menyenangkan. Kurangnya kemampuan berkreasi dan berimajinasi ini menyebabkan minat belajar siswa berkurang.

Kemampuan berimajinasi dapat ditingkatkan dengan suatu proses pembelajaran yang mengaitkan materi dengan dunia nyata. Oleh sebab itu, perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran yang ada.

Peneliti disini mencoba menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana model ini akan menciptakan pembelajaran yang tidak kaku dan penuh kerjasama antar siswa serta melatih kesiapan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu penelitian ini berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan EDMODO Untuk Peningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Animasi di Kelas XI MM-1 SMK Negeri 1 Trenggalek”.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi, terdapat permasalahan sebagai berikut :

- a) Guru masih mendominasi dalam pembelajaran
- b) Kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan
- c) Siswa kurang aktif menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh guru
- d) Masih rendahnya penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan

3. Analisis Masalah

Penyebab keterlibatan hasil belajar kurang sesuai dengan harapan, mungkin akibat :

- a) Penggunaan/pemilihan model belajar belum mampu mengaktifkan siswa dan membuat hasil belajar siswa sesuai dengan harapan
- b) Kurangnya pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan guru
- c) Kurang memanfaatkan fitur yang ada pada media pembelajaran yang digunakan

4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa rumusan masalah yang akan dibahas yaitu :

- a) Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan pada mata pelajaran Animasi di kelas XI MM-1 di SMK Negeri 1 Trenggalek?
- b) Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Animasi di kelas XIMM-1 di SMK Negeri 1 Trenggalek?

5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dari kegiatan penelitian tindakan kelas ini adalah:

- a) Mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning pada mata pelajaran Animasi kelas XI MM1 di SMK Negeri 1 Trenggalek
- b) Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning pada mata pelajaran Animasi kelas XI MM1 di SMK Negeri 1 Trenggalek

6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari kegiatan penelitian tindakan kelas ini adalah:

- Bagi Siswa :
 - a) Meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat produk animasi
 - b) Meningkatkan kreativitas siswa dalam menganalisa pembuatan produk animasi
- Bagi Guru :
 - a) Dapat menyajikan materi pembelajaran berorientasi pada siswa
 - b) Dapat mengembangkan aktivitas guru dalam menciptakan strategi pembelajaran di kelas
- Bagi Sekolah :
 - a) Dapat meningkatkan mutu Pendidikan di sekolah, khususnya pada KBM

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1. Penelitian Tindakan Kelas

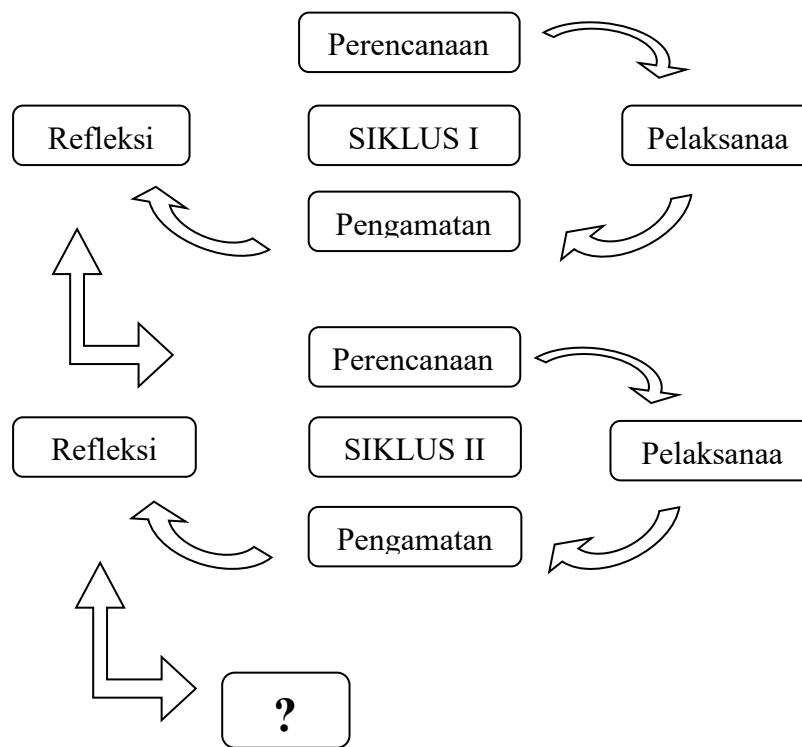
a. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas

PTK dapat diartikan sebagai penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok siswa (Mulyasa, 2011:10). Menurut Arikunto, Suhardjono, Supardi (2010:3) “Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) merupakan penelitian tindakan (*action research*) yang dilaksanakan di kelas (Wiyono, 2007:96). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersifat reparatif, artinya penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran agar siswa bisa mencapai hasil yang maksimal.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas dan kemudian dilakukan perbaikan proses pembelajaran tersebut agar siswa mencapai hasil yang diinginkan.

b. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas

Menurut Hopkins (1993), penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (Planning), penerapan tindakan (action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (Observation and evaluation). Sedangkan prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan). Gambar dan penjelasan langkah-langkah penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1. Gambar dan penjelasan Langkah-langkah penelitian kelas

- 1) *Perencanaan (Planning)*, yaitu persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, seperti: menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran.
- 2) *Pelaksanaan Tindakan (Acting)*, yaitu deskripsi tindakan yang akan dilakukan, skenario kerja tindakan perbaikan yang akan dikerjakan serta prosedur tindakan yang akan diterapkan.
- 3) *Observasi (Observe)*, Observasi ini dilakukan untuk melihat pelaksanaan semua rencana yang telah dibuat dengan baik, tidak ada penyimpangan-penyimpangan yang dapat memberikan hasil yang kurang maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan observasi dapat dilakukan dengan cara memberikan lembar observasi atau dengan cara lain yang sesuai dengan data yang dibutuhkan.
- 4) *Refleksi (Reflecting)*, yaitu kegiatan evaluasi tentang perubahan yang terjadi atau hasil yang diperoleh atas yang terhimpun sebagai bentuk dampak tindakan yang telah dirancang. Berdasarkan langkah ini akan diketahui perubahan yang terjadi. Bagaimana dan sejauh mana tindakan yang ditetapkan mampu mencapai perubahan atau mengatasi masalah secara signifikan. Bertolak dari

refleksi ini pula suatu perbaikan tindakan dalam bentuk replanning dapat dilakukan.

2. Belajar dan Pembelajaran

Belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya (Sardiman, 2003:20). Belajar sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah *cognitive*, *affective*, dan *psychomotor* (Sardiman, 2003: 21).

Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2009:9) “Belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun”. Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2009:10) “Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (i) stimulus yang berasal dari lingkungan, dan (ii) proses *cognitive* yang dilakukan oleh pembelajar”.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa, belajar adalah sebuah usaha untuk melakukan perubahan dalam kepribadian individu dan perubahan tersebut tampak dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku individu seperti kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan , keterampilan, pola pikir dan kemampuan-kemampuan yang lain.

a. Prinsip-prinsip Belajar

Beberapa prinsip-prinsip belajar yang relatif umum yang dapat dipakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran menurut Dimiyati dan Mujdiono (2009:42-49) antara lain: (1) perhatian dan motivasi, (2) keaktifan, (3) keterampilan langsung/berpengalaman, (4) pengulangan, (5) tantangan, (6) balikan dan penguatan, (7) perbedaan individual

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar dinyatakan dengan nilai atau angka berdasarkan tes yang dikembangkan dan diberikan oleh guru. Pada umumnya hasil belajar meliputi aspek pengetahuan (*cognitive*), sikap (*Affective*), dan keterampilan (*psychomotor*)

Menurut Dimiyati dan Mujdiono (2009:20), hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiringan. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah *cognitive*, *affective*, dan *psychomotor*. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesainya bahan pelajaran.

c. Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning)

Model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah metode mengajar dengan fokus pemecahan masalah yang nyata, proses dimana siswa melaksanakan kerja kelompok, umpan balik, diskusi, yang dapat berfungsi untuk menambahkan kecakapan dalam analisis, inisiatif dan kritis yang nantinya akan terbenam pada pola pikir siswa.

Boud dan Feletti dalam Rusman (2010) mengemukakan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan. Margetson dalam Rusman (2010) mengatakan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) membantu untuk meningkatkan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis, dan belajar aktif, serta memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok, dan keterampilan interpersonal dengan lebih baik dibanding model lain.

Agus Suprijono (2011: 74) langkah-langkah model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Sintak Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Fase-fase	Perilaku Guru
Fase 1:	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran,

Orientasi siswa kepada masalah	mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah
Fase 2: Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
Fase 3: Membimbing penyelidikan individual dan kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalahnya
Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video dan model serta membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

d. Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Edmodo

Edmodo adalah jejaring sosial terbatas dengan guru sebagai pusatnya. Murid dapat masuk kedalam sebuah circle di Edmodo hanya apabila diundang oleh gurunya, karena itu murid tahu bahwa orang-orang yang ada di circle tersebut hanyalah teman-teman sekelasnya. (Sissy, 2013) Agar suasana di circle Edmodo tetap kondusif, guru akan menjadi semacam pengawas. Guru dapat memberikan poin untuk murid pengguna yang pendapatnya bagus dan berguna. Guru juga dapat memberikan hukuman kepada murid pengguna yang tidak sopan atau mengganggu. Di Edmodo, tidak boleh ada singkatan-singkatan semacam bahasa SMS atau twitter. Bahasa yang digunakan harus formal dan jelas. Orang tua murid juga bisa bergabung di circleEdmodo anaknya.(Laksmi Mahendarti Dwiharja: 2015) Ketiadaan jarak sebagai dampak dari internet dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran. Daryanto (2013) menjelaskan bahwa karena sifat internet yang dapat dihubungi setiap saat, artinya siswa dapat memanfaatkan program-program pendidikan yang disediakan di jaringan internet kapan saja sesuai dengan waktu luang mereka sehingga kendala ruang dan waktu yang mereka hadapi untuk mencari sumber belajar dapat teratasi. Dengan perkembangan pesat di bidang teknologi komunikasi, multimedia, dan informasi; mendengarkan ceramah, mencatat di atas kertas sudah tentu ketinggalan zaman. Kemudahan akses internet menjangkau seluruh belahan dunia memungkinkan berbagai inovasi dalam bidang

pendidikan, yakni mempermudah koneksi siswa dengan pendidik, salah satunya dengan memanfaatkan Edmodo.

Edmodo merupakan social network berbasis lingkungan sekolah (school based environment) yang dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara, dengan fitur-fitur pendukung proses belajar mengajar. Edmodo dapat diakses bebas di www.edmodo.com oleh guru, siswa, maupun orang tua siswa. Edmodo telah banyak digunakan sebagai Professional Development Tools oleh banyak praktisi pendidikan di U.S, seperti Lia Nielsen dan Marianne Williams (www.techlearning.com November 2014). Bila dibandingkan dengan media sosial Learning Management System lainnya, Edmodo memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: (1) Mirip facebook, mudah digunakan, (2) Closed group collaboration, hanya yang memiliki group code yang dapat mengikuti kelas, (3) Free, diakses online, dan tersedia untuk perangkat smartphone ,android dan iphone, (4) Tidak memerlukan server di sekolah, (5) Dapat diakses dimanapun dan kapanpun, (6) Edmodo selalu diupdate oleh pengembang, (7) Edmodo dapat diaplikasikan dalam satu kelas, satu sekolah, antar sekolah dalam satu kota atau kabupaten, (8) Edmodo dapat digunakan bagi siswa, guru, dan orang tua, (9) Edmodo digunakan untuk berkomunikasi dengan menggunakan model sosial media, learning material, dan evaluasi, (10) Edmodo mendukung model team teaching, coteacher, dan teacher, (11) Terdapat notifikasi, (12) Fitur badge dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi siswa (Priowirjanto,2013)

e. Animasi

Mata Pelajaran Animasi merupakan pembelajaran yang menekankan pada kreativitas dan imajinasi terhadap intruksi dan keterampilan dalam praktikum. Dalam Animasi kreativitas, imajinasi terhadap intruksi, dan keterampilan sangat berperan aktif dalam perencanaan pembuatan sebuah produk animasi. Jika kreativitas, imajinasi terhadap intruksi, dan keterampilan masih belum dimiliki siswa, tentunya siswa akan sulit melaksanakan praktikum karena di dalam praktikum siswa harus mampu menyelaraskan antara imajinasi terhadap materi yang sudah dipelajari dalam komponen-komponen praktikum.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pembelajaran kooperatif model *Problem Based Learning* (PBL) pada siswa. Penelitian ini bersifat deskriptif karena hanya mendeskripsikan tentang keadaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Edmodo serta hasil belajar siswa kelas XI MM-1 dengan standar kompetensi Memahami prinsip dasar Menggambar Latar dan Membuat Gambar Latar. Pendekatan kualitatif ini bersifat naturalistik karena penelitian ini memang terjadi secara alamiah, apa adanya dalam situasi yang tidak dimanipulasi keadaan dan kondisinya, menekankan pada deskripsi secara alami. Pengambilan data atau penjaringan fenomena dilakukan dari keadaan yang sewajarnya ini dikenal dengan sebutan “pengambilan data secara alami dan natural.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu “suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama “ (Arikunto, dkk, 2009 : 3). Penelitian ini dilakukan di dalam konteks kelas yang bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan ketrampilan proses dan hasil belajar siswa.

2. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Tempat pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Trenggalek melalui aplikasi Edmodo dalam Pembelajaran daring dengan strategi Sinkron dan Asinkron.

Waktu pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada saat jadwal PPL.

3. Subyek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI MM-1 semester ganjil tahun ajaran 2020-2021 SMK Negeri 1 Trenggalek.

4. Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer, dimana data diperoleh secara langsung dari subyek penelitian yaitu siswa kelas XI MM-1 di SMK Negeri 1 Trenggalek. Adapun penjabaran data dan sumber data pada penelitian ini yaitu:

Tabel 3.1 Data dan Sumber Data

No.	Aspek yang di Amati	Sumber Data	Instrumen	Keterangan
1.	Pembelajaran model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	Guru Siswa	<ul style="list-style-type: none">• RPP• Lembar observasi• Lembar Jobsheet	Selama kegiatan pembelajaran
2.	Hasil belajar siswa	Siswa	<ul style="list-style-type: none">• Tes• Dokumen• Rubrik Penilaian	Selama kegiatan pembelajaran

5. Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), tes tulis (tes kognitif), catatan lapangan, dan dokumentasi.

1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun untuk pedoman kegiatan pembelajaran di kelas. Rencana pembelajaran dibuat setiap kompetensi dasar.

2) Tes (aspek kognitif)

Tes yang diberikan disini berupa soal ujian yang digunakan untuk mengetahui nilai dan hasil belajar siswa dan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan belajar siswa dalam aspek kognitif.

3) Catatan Lapangan

Digunakan untuk melengkapi data yang tidak tercatat dalam instrumen-instrumen lainnya

4) Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto atau gambar kegiatan siswa dan kegiatan guru dalam proses pembelajaran.

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa cara sebagai berikut : 1) observasi, 2) tes, 3) dokumentasi, dan 4) catatan lapangan.

a. Observasi

Observasi yang dilaksanakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dengan penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Edmodo* pada kelas XI MM1, baik pada aktifitas guru dan murid serta pada penilaian hasil belajar kognitif. Jenis observasi dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur, yaitu observasi yang pelaksanaannya telah dirancang secara sistematis dengan menggunakan instrumen lembar observasi. Lembar observasi yang berbentuk skala likert akan berisi catatan pengamatan pada saat pelaksanaan penelitian yang didapat selama kegiatan proses pembelajaran di kelas berlangsung. Kegiatan observasi juga dilaksanakan pada saat pelaksanaan diskusi untuk menilai hasil belajar siswa dalam bidang psikomotor.

b. Tes

Tes yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah tes tulis dalam bentuk *Post-test* yang dilaksanakan pada akhir setiap siklus. *Post-test* dilaksanakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi dengan melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *Edmodo*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data yang bersumber dari dokumen-dokumen yang terdapat pada saat pelaksanaan penelitian berlangsung. Data dokumentasi pada penelitian ini berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), video proses pembelajaran berlangsung sebagai bukti pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan., hasil tes siswa, dan hasil observasi selama kegiatan penelitian berlangsung.

d. Catatan Lapangan

Catatan lapangan ini digunakan untuk melengkapi data yang tidak tercatat dalam instrumen penilaian lainnya. Catatan lapangan diisi oleh peneliti selama proses pembelajaran model *Problem Based Learning* dilaksanakan.

7. Analisis Data, Evaluasi dan Refleksi

a. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Analisis ini bertujuan untuk menampung data-data yang diperoleh, mengungkapkan data-data yang diperoleh dan mencari kembali data-data yang belum lengkap dan perlu diperbaiki, serta mengetahui hasil yang didapat dari adanya penelitian tindakan kelas dengan cara observasi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan peningkatan yang dicapai. Sedangkan analisis data kuantitatif menggunakan skala likert dan rumus untuk mengukur ketepatan dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dengan penerapan model *problem based learning* berbantuan media *Edmodo* dan mengukur hasil belajar siswa. Berikut adalah penjelasan analisis data pada penelitian ini:

1) Analisis Data Kualitatif

Analisis data lapangan model *Miles and Huberman* dalam penelitian kualitatif ada tiga tahap yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Berikut adalah penjelasannya (Sugiyono, 2011: 246).

- Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah suatu kegiatan penyeleksian, pemfokusan, dan penyederhanaan data yang dimulai sejak pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian, data yang dimaksud meliputi hasil observasi, tes, dan catatan lapangan. Kegiatan penyederhanaan data yang terkumpul dimaksudkan untuk mendapatkan informasi yang jelas dan bermakna, yang kemudian disusun lebih sistematis dengan ditonjolkan pokok-pokok yang penting sehingga lebih tajam tentang hasil pengamatan dan dapat mempermudah peneliti untuk mencatat kembali.

- Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data dilakukan dengan menampilkan data secara jelas dan mudah dipahami bagi siapa saja yang membacanya baik dalam bentuk naratif, tabel, grafik atau perwujudan lainnya dari informasi-informasi yang

telah diperoleh dari hasil reduksi sehingga dapat diberikan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan selanjutnya.

- Kesimpulan (*Consulusion*)

Kesimpulan dilakukan setelah melakukan reduksi data dan penyajian data. Penarikan kesimpulan dapat dilakukan dalam bentuk deskripsi atau gambaran tentang subyek yang diteliti. Dengan adanya kesimpulan data dapat disajikan lebih jelas.

2) Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif pada penelitian ini didapat dari hasil observasi atau pengamatan observer selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan hasil belajar siswa setelah mengerjakan *post test* di setiap akhir siklus. Kegiatan observasi merupakan observasi terstruktur yang akan disajikan dalam lembar observasi dengan pengukuran menggunakan skala likert.

- **Keterlaksanaan Penerapan Model Pembelajaran *Problem based learning* dan Ketepatan Penggunaan Media *Edmodo* dalam Kegiatan Pembelajaran**

Kriteria penilaian keterlaksanaan penerapan model *problem based learning* dihitung dengan melihat setiap munculnya indikator pada lembar observasi dengan menggunakan skala likert yang terdiri dari lima kategori. Menurut Sugiyono (2011: 93) lima kategori pilihan skala likert adalah sebagai berikut: sangat setuju/selalu (5), setuju/sering (4), kurang setuju/kadang-kadang (3), tidak setuju/tidak pernah (2), dan sangat tidak setuju (1). Pengamatan ketepatan keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa dalam penerapan model *problem based learning* dan ketepatan penggunaan media *Edmodo* sebagai penunjang kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam lembar observasi berbeda.

Penghitungan hasil observasi masing-masing indikator dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Presentase Ketepatan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Ketercapaian penerapan model *problem based learning* dan ketepatan penggunaan media *Edmodo* sebagai penunjang kegiatan

pembelajaran kemudian dibandingkan antara siklus I dan II untuk melihat keberhasilan tindakan. Kualifikasi keberhasilan tindakan ditunjukkan dengan keterangan pada table 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Kualifikasi Penerapan Model Pembelajaran *Problem based learning* dan Ketepatan Penggunaan Media *Edmodo* dalam Kegiatan Pembelajaran

No.	Konversi Nilai		
	Rentang Skor	Kualitas	
1	91 – 100	Sangat baik	A
2	80 – 90	Baik	B
3	70 – 79	Cukup	C
4	< 70	Kurang	R

(Sumber: SMK Negeri 1 Trenggalek)

- **Hasil Belajar Bidang Kognitif**

Hasil belajar siswa yang diperoleh dari bidang kognitif ditentukan dari perolehan skor nilai *post test*. Untuk perhitungan hasil belajar pada bidang kognitif antara siklus I dan siklus II menggunakan rata-rata skor kelas dari *Post-test* yang diberikan dan persentase siswa yang melampaui KKM (≥ 75). Nilai KKM yang ditetapkan untuk Mata Animasi adalah tujuh puluh lima. Hasil belajar bidang kognitif pada penelitian ini akan dihitung rata-rata dan ketuntasan belajar klasikal setiap siklusnya. Menurut Gantini dan Suhendar (2017: 28), rumus menghitung nilai rata-rata kelas adalah:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Ketuntasan belajar klasikal menurut Daryanto (2011:191) merupakan ketuntasan belajar dalam kelas. Kelas dikatakan tuntas apabila dalam suatu pembelajaran apabila hasil belajar seluruh

siswa yang melampaui KKM dalam kelas tersebut mencapai 80%.

Berikut rumus menghitung ketuntasan klasikal:

$$\text{Ketuntasan Belajar Klasikal} = \frac{\text{Total Peserta Didik yang melampaui KKM}}{\text{Total peserta didik}} \times 100\%$$

Kualifikasi nilai hasil belajar bidang kognitif siswa dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kualifikasi Hasil Belajar Siswa Bidang Kognitif

No.	Konversi Nilai		
	Rentang Skor		Kualitas
1	91 – 100	Sangat baik	A
2	80 – 90	Baik	B
3	70 – 79	Cukup	C
4	< 70	Kurang	R

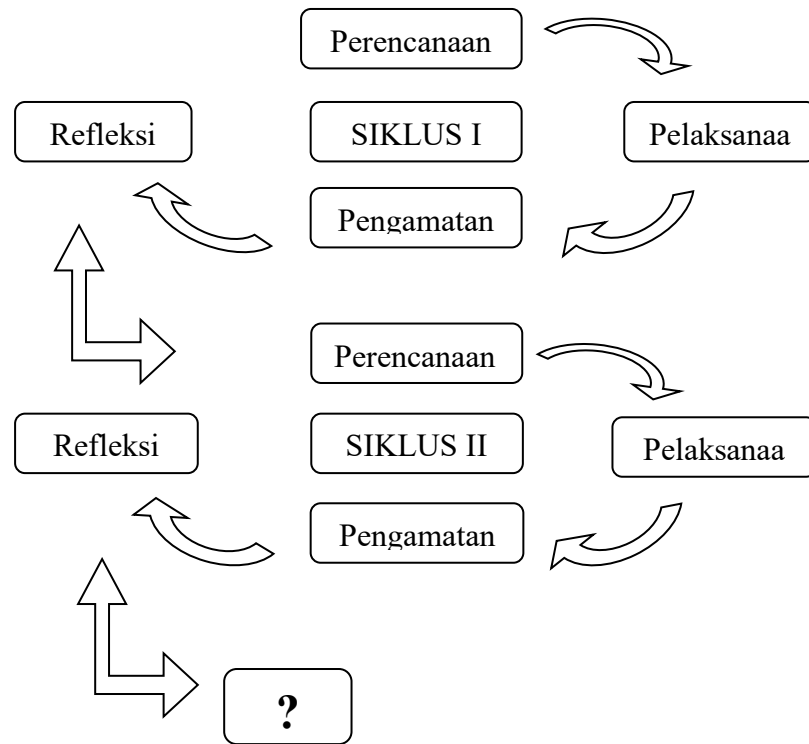
(Sumber: SMK Negeri 1 Trenggalek)

3) Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi merupakan suatu tindakan yang dirancang untuk mengetahui keefektifitasan tindakan pembelajaran yang telah dilakukan di dalam kelas. Refleksi adalah kegiatan untuk mengkaji tindakan perbaikan yang telah dilakukan, tentang apa yang telah dihasilkan atau yang belum dituntaskan atas tindakan perbaikan tersebut. Hasil dari kegiatan evaluasi dan refleksi adalah menentukan tindakan atau langkah lebih lanjut untuk upaya mencapai tujuan dari penelitian.

b. Tahap-tahap Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan menggunakan dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan dalam penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada Gambar 3.1 sebagai berikut :



Gambar 3.1 Tahapan dalam Siklus Penelitian Tindakan Kelas
(Sumber Arikunto, 2009 :15)

1. SIKLUS I

Pada siklus I tahapan pelaksanaannya sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan (Planning)

Peneliti melaksanakan persiapan tindakan dan waktu pelaksanaan tindakan. Pada tahap rencana tindakan ini, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan standar kompetensi Menerapkan Prinsip Dasar Menggambar Latar
- Menyiapkan bahan ajar yang akan diberikan pada siswa
- Membagi kelas dalam beberapa kelompok
- Menyiapkan lembar penilaian untuk mengukur ranah kognitif
- Menyiapkan lembar penilaian untuk mengukur ranah ketrampilan
- Menyiapkan lembar observasi untuk guru
- Menyiapkan catatan lapangan
- Menyiapkan soal post test siklus I

b. Tahap Pelaksanaan (Acting)

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini , disesuaikan dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun yaitu :

- Kegiatan awal (Dilaksanakan secara Daring Sinkron Menggunakan Google Meet)
 - Guru memberi salam dan menyapa siswa
 - Guru memberi instruksi kepada siswa untuk berdoa
 - Guru memberikan motivasi dan apersepsi
 - Guru memberikan penjelasan singkat terkait pembelajaran
 - Guru memberikan instruksi untuk mengakses kelas Edmodo
- Kegiatan Inti (Dilaksanakan secara Daring Asinkron Menggunakan EDMODO)
 - Tahap *Mengidentifikasi Masalah*
Guru memberikan study kasus yang terkait dengan materi pelajaran dan secara individu siswa harus berfikir sendiri atau berkelompok mengenai jawabannya dengan waktu yang diberikan oleh guru pada aplikasi Edmodo
 - Tahap *Menetapkan masalah melalui berfikir tentang masalah dan menyeleksi informasi-informasi yang relevan*
Guru membagi siswa untuk berpasangan secara heterogen dan berdiskusi secara daring asinkron melalui kelas Edmodo.
 - Tahap *Mengembangkan solusi melalui pengidentifikasian alternatif-alternatif, tukar-pikiran dan mengecek perbedaan pandang*
Siswa secara individu atau berkelompok melakukan pencarian informasi di internet untuk memecahkan masalah dan menyimpulkan materi yang diajukan oleh guru.
 - Tahap *Melakukan tindakan strategis*
Siswa Bersama kelompoknya memecahkan masalah mulai dari menganalisa prinsip pembuatan gambar latar, dan merancang gambar latar pada animasi 2 dimensi dengan benar
 - Tahap *Melihat ulang dan mengevaluasi pengaruh-pengaruh dari solusi yang dilakukan*

Siswa diminta menyajikan hasil diskusi terkait soal-soal yang telah diberikan oleh guru dalam bentuk laporan.

- Kegiatan akhir (Dilaksanakan secara Daring Sinkron Menggunakan Google Meet)
 - Guru memberikan soal *post test* melalui kelas Edmodo
 - Guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan mengenai pelajaran yang sudah dipelajari dan menutup pembelajaran pada siklus I
 - Guru memberi instruksi kepada siswa untuk berdoa
 - Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam

c. Tahap Pengamatan Tindakan

Pengamatan atau observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran dengan model *problem based learning* berbantuan media *Edmodo* berlangsung. Pengamatan ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang pelaksanaan pembelajaran. Proses pengamatan dilakukan berdasarkan lembar observasi dan catatan revidu video praktik pembelajaran.

d. Tahap Refleksi (Reflecting)

Tahapan refleksi dilakukan untuk melihat proses pelaksanaan tindakan siklus I dan hasil belajar siswa yang didapat dari hasil pengamatan dan pelaksanaan *post test*. Kegiatan refleksi tindakan I juga berfungsi untuk mencari alternatif tindakan untuk mengatasi kekurangan yang akan diperbaiki pada siklus II dan mempertahankan kelebihan yang sudah ada di siklus I.

2. SIKLUS II

Kegiatan pada siklus II sama dengan kegiatan siklus I yang terdiri dari empat tahap yaitu a) perencanaan tindakan, b) pelaksanaan tindakan, c) pengamatan dan d) refleksi. Perencanaan tindakan pada siklus II didasarkan pada hasil refleksi siklus I dan merupakan perbaikan dari kekurangan-kekurangan pada siklus I.

Di dalam tahapan refleksi pada siklus 2 ini kita melihat apakah masih terdapat permasalahan terkait ketidaktercapainya kriteria keberhasilan pembelajaran. Jika kriteria keberhasilan pembelajaran tidak tercapai, maka

penelitian tindakan kelas harus dilanjutkan ke siklus 3, dan jika tidak maka penelitian diakhiri sampai di siklus 3.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Penelitian Data Siklus I

Kegiatan penelitian pada siklus I meliputi empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut uraian mengenai keempat tahap tersebut.

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap perencanaan ini peneliti melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut :

- 1) Menyusun RPP siklus I
- 2) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru
- 3) Menyiapkan soal-soal *post test* siklus I
- 4) Menyiapkan soal diskusi untuk penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*
- 5) Menyiapkan laptop dan koneksi internet untuk melaksanakan Pembelajaran Daring secara Sinkron dan Asinkron

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pembelajaran Siklus I dilakukan selama 1 kali pertemuan pada hari rabu 21 Oktober 2020 secara sinkron menggunakan Google Meet dan asinkron menggunakan Edmodo, dengan rincian sebagai berikut :

1) Kegiatan awal :

Guru memberi salam dan menyapa siswa, kemudian meminta ketua kelas untuk memimpin doa. Guru memberikan motivasi dan apersepsi. Guru memberikan penjelasan singkat terkait tujuan pembelajaran. Guru memberikan instruksi untuk mengakses LMS Edmodo dan meminta siswa untuk melakukan presensi kehadiran di link yang sudah di share pada kelas Edmodo serta mendownload Modul dan LKPD yang telah guru unggah di LMS..

2) Kegiatan Inti :

Guru menjelaskan pentingnya mempelajari prinsip dasar menggambar latar dalam Animasi. Kemudian guru menjelaskan skema atau proses pembuatan gambar latar. Setelah itu guru menjelaskan bagaimana merancang sebuah gambar latar. Guru memberikan contoh sebuah study kasus yang akan dibuat gambar latarnya.

Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya terkait materi yang telah dijelaskan. Setelah itu mengarahkan siswa untuk membuka LKPD yang ada di Edmodo. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok kecil. Kemudian guru menjelaskan apa yang harus dikerjakan siswa sesuai dengan instruksi yang ada di LKPD. Guru menekankan siswa untuk mengerjakan tugas diskusi sesuai dengan yang ada pada LKPD dan di unggah pada kantong tugas pada Edmodo.

3) Kegiatan Inti :

Guru memberi kesempatan pada siswa untuk menyimpulkan tentang materi pembelajaran hari ini dan guru mengulang kembali kalimat kesimpulan dari siswa serta menegaskan apa saja yang harus di perhatikan dalam merancang sebuah gambar latar. Kemudian guru menyampaikan ke siswa untuk mengerjakan soal pos test yang sudah diunggah di Edmodo sesuai dengan batas waktu yang telah disepakati.

Guru menutup pertemuan kali ini dengan meminta ketua kelas untuk memimpin doa dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam dan terimakasih serta meminta siswa untuk menjaga kesehatan di masa pandemi sekarang ini.

c. Pengamatan Siklus I

Pengamatan Siklus I dilakukan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Pengamatan yang dilakukan berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan hasil belajar melalui ranah kognitif dan ranah ketrampilan.

Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa Bidang Kognitif Siklus I

NO	NAMA	NILAI
1	ALBERT FERDIAN RAFIMIA SAPUTRA	70
2	ALDI KURNIAWAN	70
3	AMALIA RIZQI HIDAYAH	90

4	AMINATUL AFIFATIL KHUSNA AMIRUL A	80
5	AMPUH KURNIAWAN	70
6	ANAN MOLYONO	80
7	ANDO RAUDATUL RAHMAT	60
8	ANNISAA LESTARI HIDAYAH	80
9	APRILIA SEPTI WULANDARI	80
10	ARYA AKA PRATAMA	50
11	ARYA DAVA ESFAFAREL	70
12	ARYO CHASBULLOH	100
13	AULIA FIRDA SYAFIRA	70
14	BARID BALIGHUL HAQQI	90
15	BASASAN HAIKAL ROSYAD	90
16	BAYU AJI WIBOWO	50
17	BAYU SAPUTRA	60
18	CARRYN DWINTA PRASTYANING TYAS	70
19	DESWINTA DEWI PRIMITASARI	90
20	DEVITA ANGGUN PERMADANI	70
21	DITA KHOIRUNJANNAH	80
22	DITA SELVIANA PUNGKI	80
23	DUTA AKBAR PUTRA FIRMANSYAH	70
24	ERIKA SILVI OKTAPIA	80
25	ERIS APRILIA ROSYDAH	90
26	FATAHILAH MAULANA TAUFIQI	70
27	FIRDAUS GALIH SASMITO	50
28	GALANG ARDHI PRAKOSO	50
29	GALIH RANU SAPUTRO	80
30	HARFAN YOGA PRATAMA	70
31	IQBAL GUNTUR YANUAR	50
32	KRISNA ALDI ARBILLA	70
33	KUNNA LAILA FAUZIYAH	90
34	LOVISTA SISIKIRANA SWISTI	80
	Rata-rata Kelas	73,5
	Tuntas >= 75	16
	Belum Tuntas <75	18

Tabel 4.2
Distribusi Hasil

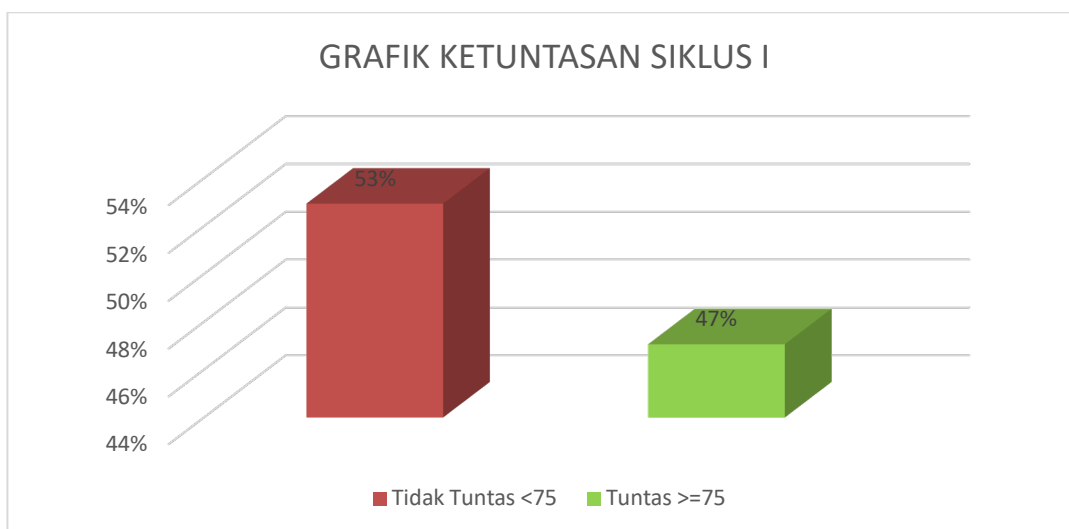
Belajar Siswa Bidang Kognitif Siklus I

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Prosentase
1	91 – 100	7	21%
2	80 – 90	9	26%
3	70 – 79	11	32%
4	< 70	7	21%

$$\text{Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus 1} = \frac{\text{Total Peserta Didik yang melampaui KKM}}{\text{Total peserta didik}} \times 100\%$$

$$= \frac{16}{34} \times 100\% = 47,1\%$$

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa hasil belajar kognitif siklus I nilai rata-rata kelas 73,5 dan yang belum tuntas 18 siswa sedangkan yang tuntas 16 siswa dengan daya serap klasikal 47,1%.



Gambar 4.1 Grafik Ketuntasan Siswa Siklus I

d. Refleksi Siklus I

Refleksi merupakan tahap mengkaji dan melihat hasil tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi perlu dilakukan perbaikan rencana awal, perbaikan yang perlu dilakukan antara lain:

- 1) Guru kurang memberikan motivasi yang lebih pada siswa untuk lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Guru terlalu lama menjelaskan materi sehingga membuat pembelajaran yang berikutnya yaitu tahap mengembangkan solusi melalui pengidentifikasian alternatif-alternatif, tukar-pikiran dan mengecek perbedaan pandang dan tahap melihat ulang dan mengevaluasi pengaruh-pengaruh dari solusi yang dilakukan menjadi kurang maksimal.
- 3) Terdapat beberapa siswa yang masih bingung dalam mengeksplorasi ide mereka menentukan masalah yang sering dihadapi di kehidupan sehari – hari dan dipadukan dengan permasalahan yang diberikan oleh Guru.
- 4) Kebanyakan siswa masih pasif dan belum berani mengungkapkan pendapat saat diskusi kelas maupun saat mempresentasikan tugas mereka.

Dari hambatan-hambatan yang terjadi pada siklus 1 maka pada siklus 2 guru melakukan perbaikan-perbaikan, yaitu memberikan semangat kepada siswa yang kurang bersemangat dan kurang berusaha secara maksimal untuk memahami materi yang diajarkan, memberikan nasehat untuk tidak rendah diri harus percaya diri, yakin akan kemampuan diri sendiri pada dasarnya manusia mempunyai

kemampuan asalkan kita mau berusaha sekuat tenaga, memberikan dan memperlihatkan metode semenarik mungkin agar dalam proses pembelajaran siswa tidak merasa bosan, pada waktu akhir penjelasan, penelitian seharusnya menanyakan kepada siswa apakah ada yang belum mengerti dari penjelasan tadi, serta diadakan tanya jawab sehingga guru tahu siapa saja siswa yang belum paham atas materi yang telah dijelaskan, mengalokasikan dengan tepat, sehingga siswa yang mengungkapkan pendapat lebih banyak dan lebih maksimal dalam diskusi, pada saat pembelajaran siklus 1 guru kurang maksimal dalam memberikan bimbingan kepada siswa yang kurang kemampuannya, untuk melihat sekaligus memberikan bimbingan secara maksimal kepada siswa sehingga siswa lebih berani untuk memberikan pertanyaan, penelitian akan berusaha untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep dengan memberikan penjelasan materi-materi yang akan lebih mudah dipahami siswa serta memberikan contoh-contoh yang lebih banyak lagi kepada siswa yang kurang serius pada saat proses pembelajaran berlangsung maupun untuk belajar dirumah, diberi nasihat untuk terus belajar selagi ada kesempatan untuk bertanya kepada guru atau teman yang lebih pandai.

Hambatan-hambatan diatas merupakan hasil dari pengamatan guru pada pertemuan siklus 1, diadakan pengamatan dengan teliti, data terlampir pada lampiran.

2. Penelitian Data Siklus II

Melihat kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus I, maka peneliti harus melakukan upaya yang lebih untuk memperbaiki Tindakan pada siklus II. Kegiatan peneliti pada siklus II meliputi empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut uraian mengenai keempat tahap berikut :

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pada tahap perencanaan ini peneliti melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut :

- 1) Menyusun RPP siklus II
- 2) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru

- 3) Menyiapkan soal-soal *post test* siklus II
- 4) Menyiapkan soal diskusi untuk penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*
- 5) Menyiapkan laptop dan koneksi internet untuk melaksanakan Pembelajaran Daring secara Sinkron dan Asinkron

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pembelajaran Siklus II dilakukan selama 1 kali pertemuan pada hari Rabu, 28 Oktober 2020 secara sinkron menggunakan Google Meet dan asinkron menggunakan Edmodo, dengan rincian sebagai berikut :

Guru memberi salam dan menyapa siswa, kemudian meminta ketua kelas untuk memimpin doa. Guru memotivasi siswa bahwa hasil postest pada pertemuan sebelumnya memuaskan. Guru memberikan penjelasan singkat terkait tujuan pembelajaran. Guru memberikan instruksi untuk mengakses LMS Edmodo dan meminta siswa untuk melakukan presensi kehadiran di LMS serta mendownload Modul dan LKPD yang telah guru unggah di kelas Edmodo.

Guru menjelaskan pentingnya mempelajari prinsip dasar menggambar latar dalam Animasi. Kemudian guru menjelaskan skema atau proses pembuatan gambar latar. Setelah itu guru menjelaskan bagaimana merancang sebuah gambar latar dalam Animasi. Guru memberikan contoh sebuah study kasus yang akan dibuat gambar latarnya. Beberapa siswa sangat memperhatikan penjelasan guru. Beberapa siswa sudah berani bertanya dan mengemukakan pendapat. Guru juga memancing siswa dengan beberapa pertanyaan untuk mengetahui apakah siswa sudah benar-benar paham terhadap materi yang disampaikan. Guru mengarahkan siswa untuk membuka LKPD yang ada di Edmodo. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok kecil. Kemudian guru menjelaskan tugas yang harus diselesaikan oleh siswa. Guru menekankan siswa untuk melakukan diskusi melalui Edmodo dan aktif dalam diskusi. Ketika siswa melakukan diskusi, guru memantau dan ikut dalam kegiatan diskusi tersebut. Guru juga menyampaikan untuk pengumpulan tugas diskusi dalam bentuk video presentasi kelompok, lalu video hasil presentasi tersebut di unggah pada kantong tugas pada Edmodo sebelum deadline yang ditentukan.

Guru memberi kesempatan pada siswa untuk menyimpulkan tentang materi pembelajaran hari ini dan guru mengulang kembali kalimat kesimpulan dari siswa serta menegaskan apa saja yang harus di perhatikan dalam merancang gambar latar. Kemudian guru menyampaikan ke siswa untuk mengerjakan soal pos test yang sudah diunggah di Edmodo sesuai dengan batas waktu yang telah disepakati.

Guru menutup pertemuan kali ini dengan meminta ketua kelas untuk memimpin doa dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam dan terimakasih serta meminta siswa untuk menjaga kesehatan di masa pandemi sekarang ini.

c. Pengamatan Siklus II

Pengamatan Siklus II dilakukan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dan melalui video pratik pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan hasil belajar melalui ranah kognitif.

Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa Bidang Kognitif Siklus II

NO	NAMA	NILAI
1	ALBERT FERDIAN RAFIMIA SAPUTRA	80
2	ALDI KURNIAWAN	80
3	AMALIA RIZQI HIDAYAH	90
4	AMINATUL AFIFATIL KHUSNA AMIRUL A	80
5	AMPUH KURNIAWAN	80
6	ANAN MOLYONO	90
7	ANDO RAUDATUL RAHMAT	70
8	ANNISAA LESTARI HIDAYAH	80
9	APRILIA SEPTI WULANDARI	80
10	ARYA AKA PRATAMA	60
11	ARYA DAVA ESAFAREL	70
12	ARYO CHASBULLOH	100
13	AULIA FIRDA SYAFIRA	90
14	BARID BALIGHUL HAQQI	90
15	BASASAN HAIKAL ROSYAD	100
16	BAYU AJI WIBOWO	80
17	BAYU SAPUTRA	80
18	CARRYN DWINTA PRASTYANING TYAS	70
19	DESWINTA DEWI PRIMITASARI	90
20	DEVITA ANGGUN PERMADANI	90
21	DITA KHOIRUNJANNAH	100
22	DITA SELVIANA PUNGKI	80
23	DUTA AKBAR PUTRA FIRMANSYAH	80
24	ERIKA SILVI OKTAPIA	80
25	ERIS APRILIA ROSYDAH	100
26	FATAHILAH MAULANA TAUFIQI	70
27	FIRDAUS GALIH SASMITO	60
28	GALANG ARDHI PRAKOSO	60

29	GALIH RANU SAPUTRO	80
30	HARFAN YOGA PRATAMA	80
31	IQBAL GUNTUR YANUAR	70
32	KRISNA ALDI ARBILLA	70
33	KUNNA LAILA FAUZIYAH	100
34	LOVISTA SISIKIRANA SWISTI	90
	Rata-rata Kelas	81,4
	Tuntas >= 75	25
	Belum Tuntas <75	9

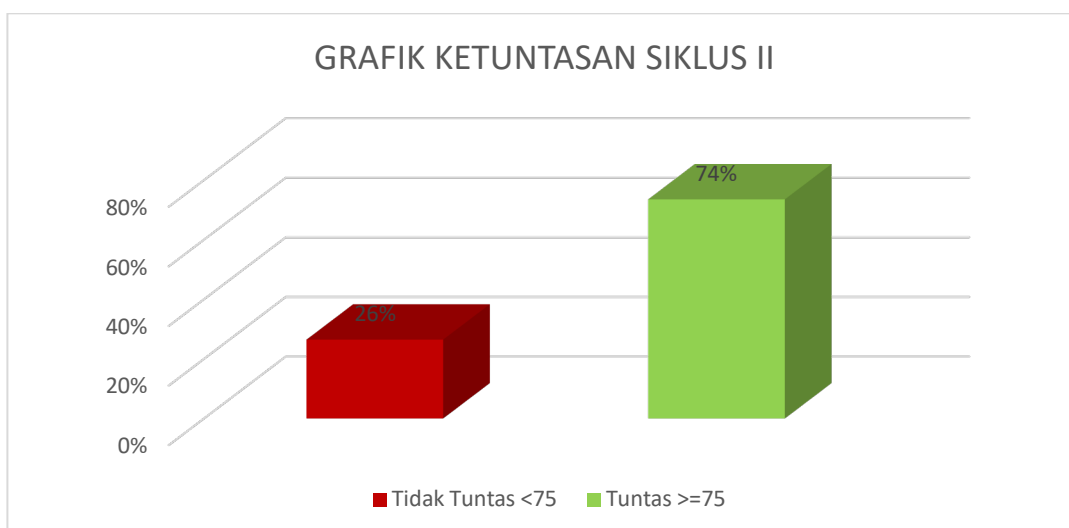
Tabel 4.4
Distribusi Hasil
Belajar Siswa

Bidang Kognitif Siklus II

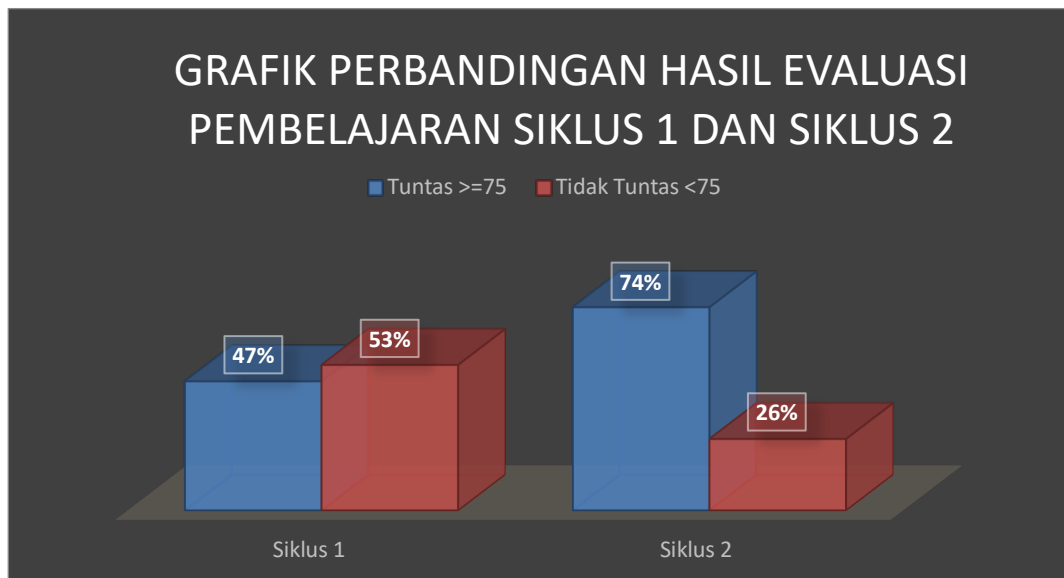
No	Rentang Nilai	Frekuensi	Prosentase
1	90 – 100	12	35%
2	80 – 89	13	38%
3	70 – 79	6	18%
4	< 70	3	9%

$$\begin{aligned}
 \text{Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus 2} &= \frac{\text{Total Peserta Didik yang melampaui KKM}}{\text{Total peserta didik}} \times 100\% \\
 &= \frac{25}{34} \times 100\% = 73,5\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data yang diperoleh diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang telah mencapai ≥ 75 berjumlah 25 siswa atau 73%. Hasil evaluasi siklus I dari 16 siswa (47%) dan pada siklus II menjadi 25 siswa atau 73%. Pada siklus II ini jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan 25 siswa, secara klasikal adalah (73,5%).



Gambar 4.2 Grafik Ketuntasan Siswa Siklus II



Gambar 4.3 Grafik Perbandingan hasil Evaluasi Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

d. Refleksi Siklus II

Dari hasil proses pembelajaran dan hasil belajar siswa siklus 2, serta menyeleksi pada siklus 1. Hal-hal yang sudah dicapai adalah :

- 1) Siswa lebih berani mengungkapkan pendapat pada menjawab apa yang ditanya oleh guru.
- 2) Dengan menggunakan LKPD siswa lebih terarah dalam menyelesaikan tugas diskusi secara mandiri.
- 3) Dilihat dari hasil evaluasi meningkat walaupun tidak terlalu tinggi kenaikannya dari 47% menjadi 73%. Pada siklus 2 ini berarti untuk ketuntasan belajar siswa sudah tercapai peningkatannya mencapai 26%.

Berdasarkan hasil refleksi siklus II, menunjukkan bahwa beberapa kekurangan yang ditemui oleh guru pada siklus I, sudah ada beberapa perbaikan dan peningkatan pada siklus II walaupun evaluasi hasil belajar belum meningkat hingga 80% dan harus dilanjutkan pada siklus III. Dari hasil evaluasi yang dilakukan pada siklus II ini guru perlu melakukan perbaikan lagi supaya hasil belajar bisa lebih maksimal. yaitu dengan memberikan semangat kepada siswa yang kurang berusaha secara maksimal untuk memahami materi yang diajarkan, memberikan metode pembelajaran yang lebih menarik supaya siswa tidak merasa bosan. Memberikan refleksi serta menanyakan kepada siswa apakah ada yang belum mengerti dari penjelasan yang telah disampaikan.

Hambatan-hambatan diatas merupakan hasil dari pengamatan guru pada pertemuan siklus II, diadakan pengamatan dengan teliti, data terlampir pada lampiran.

3. Penelitian Data Siklus III

Melihat belum maksimalnya peningkatan hasil belajar siswa yang ditemukan pada siklus II, maka peneliti harus melakukan upaya yang lebih untuk memperbaiki Tindakan pada siklus III. Kegiatan peneliti pada siklus III meliputi empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut uraian mengenai keempat tahap berikut :

a. Perencanaan Tindakan Siklus III

Pada tahap perencanaan ini peneliti melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut :

- 1) Menyusun RPP siklus III
- 2) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru
- 3) Menyiapkan soal-soal *post test* siklus III
- 4) Menyiapkan soal diskusi untuk penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*
- 5) Menyiapkan laptop dan koneksi internet untuk melaksanakan Pembelajaran Daring secara Sinkron dan Asinkron

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Pembelajaran Siklus III dilakukan selama 1 kali pertemuan pada hari Rabu, 11 November 2020 secara sinkron menggunakan Google Meet dan asinkron menggunakan Edmodo, dengan rincian sebagai berikut :

Guru memberi salam dan menyapa siswa, kemudian meminta ketua kelas untuk memimpin doa. Guru memotivasi siswa bahwa hasil postest pada pertemuan sebelumnya semakin meningkat baik. Guru memberikan penjelasan singkat terkait tujuan pembelajaran. Guru memberikan instruksi untuk mengakses LMS Edmodo dan meminta siswa untuk melakukan presensi kehadiran di LMS serta mendownload Modul dan LKPD yang telah guru unggah di kelas Edmodo.

Guru menjelaskan pentingnya mempelajari prinsip-prinsip dasar animasi dalam Animasi. Kemudian guru menjelaskan 12 prinsip dasar dalam animasi. Setelah itu guru menjelaskan bagaimana penerapan 12 prinsip animasi dengan benar. Guru memberikan contoh video animasi yang menerapkan 12 prinsip dasar animasi. Siswa terlihat sangat memperhatikan penjelasan guru dan sudah berani bertanya serta mengemukakan pendapat. Guru juga memancing siswa dengan beberapa pertanyaan untuk mengetahui apakah siswa sudah benar-benar paham terhadap materi yang disampaikan. Guru mengarahkan siswa untuk membuka LKPD yang ada di Edmodo. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok kecil. Kemudian guru menjelaskan tugas yang harus diselesaikan oleh siswa. Guru menekankan siswa untuk melakukan diskusi melalui Edmodo dan aktif dalam diskusi. Ketika siswa melakukan diskusi, guru memantau dan ikut dalam kegiatan diskusi tersebut. Guru juga menyampaikan untuk pengumpulan tugas tersebut di unggah pada kantong tugas Edmodo sebelum deadline yang ditentukan.

Guru memberi kesempatan pada siswa untuk menyimpulkan tentang materi pembelajaran hari ini dan guru mengulang kembali kalimat kesimpulan dari siswa serta menegaskan apa saja yang harus di perhatikan dalam pembuatan animasi dengan menerapkan 12 prinsip dasar animasi. Kemudian guru menyampaikan ke siswa untuk mengerjakan soal pos test yang sudah diunggah di Edmodo sesuai dengan batas waktu yang telah disepakati.

Guru menutup pertemuan kali ini dengan meminta ketua kelas untuk memimpin doa dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam dan terimakasih serta meminta siswa untuk menjaga kesehatan di masa pandemi sekarang ini.

c. Pengamatan Siklus III

Pengamatan Siklus III dilakukan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dan melalui video pratik pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan hasil belajar melalui ranah kognitif.

Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa Bidang Kognitif Siklus III

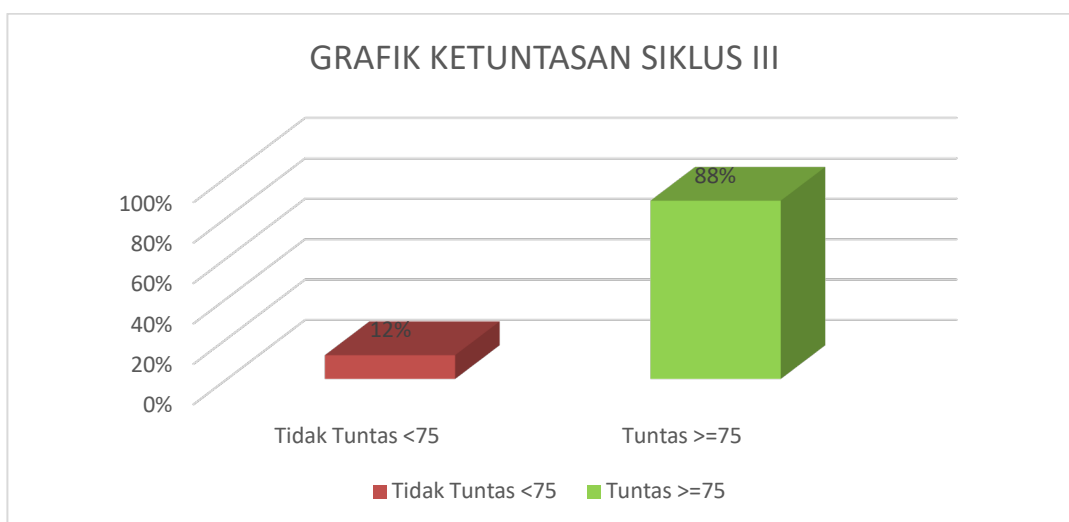
NO	NAMA	NILAI
1	ALBERT FERDIAN RAFIMIA SAPUTRA	80
2	ALDI KURNIAWAN	80
3	AMALIA RIZQI HIDAYAH	90
4	AMINATUL AFIFATIL KHUSNA AMIRUL A	80
5	AMPUH KURNIAWAN	80
6	ANAN MOLYONO	90
7	ANDO RAUDATUL RAHMAT	70
8	ANNISAA LESTARI HIDAYAH	80
9	APRILIA SEPTI WULANDARI	80
10	ARYA AKA PRATAMA	60
11	ARYA DAVA ESFAREL	80
12	ARYO CHASBULLOH	100
13	AULIA FIRDA SYAFIRA	90
14	BARID BALIGHUL HAQQI	90
15	BASASAN HAIKAL ROSYAD	100
16	BAYU AJI WIBOWO	80
17	BAYU SAPUTRA	80
18	CARRYN DWINTA PRASTYANING TYAS	80
19	DESWINTA DEWI PRIMITASARI	90
20	DEVITA ANGGUN PERMADANI	90
21	DITA KHOIRUNJANNAH	100
22	DITA SELVIANA PUNGKI	80
23	DUTA AKBAR PUTRA FIRMANSYAH	80
24	ERIKA SILVI OKTAPIA	80
25	ERIS APRILIA ROSYDAH	100
26	FATAHILAH MAULANA TAUFIQI	80
27	FIRDAUS GALIH SASMITO	70
28	GALANG ARDHI PRAKOSO	70
29	GALIH RANU SAPUTRO	80
30	HARFAN YOGA PRATAMA	80
31	IQBAL GUNTUR YANUAR	80
32	KRISNA ALDI ARBILLA	80
33	KUNNA LAILA FAUZIYAH	100
34	LOVISTA SISIKIRANA SWISTI	90
	Rata-rata Kelas	83,5
	Tuntas >= 75	30
	Belum Tuntas <75	4

Tabel 4.6 Distribusi Hasil Belajar Siswa Bidang Kognitif Siklus III

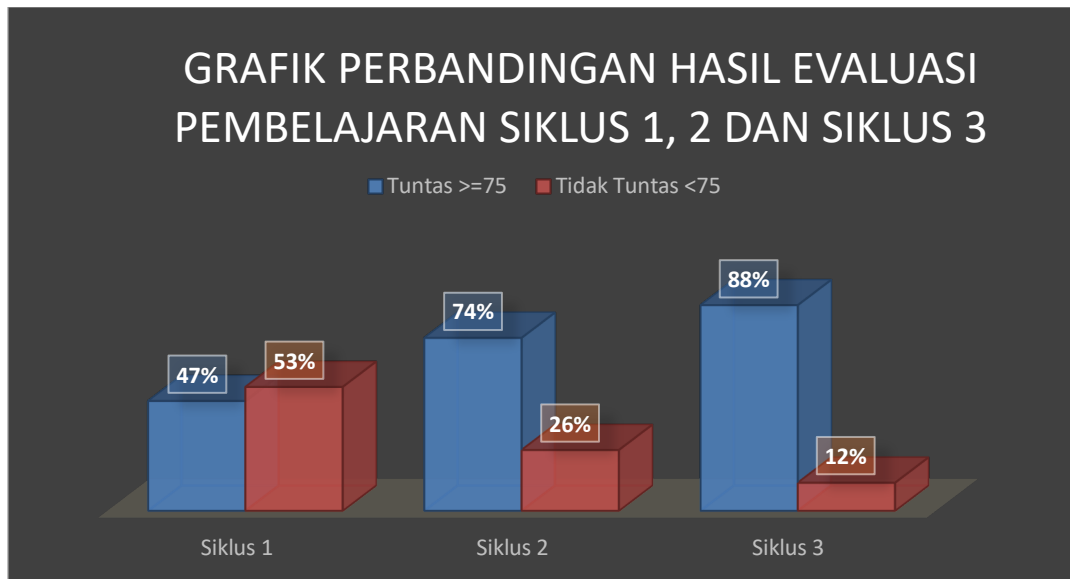
No	Rentang Nilai	Frekuensi	Prosentase
1	90 – 100	12	35%
2	80 – 89	13	38%
3	70 – 79	6	18%
4	< 70	3	9%

$$\begin{aligned}
 \text{Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus 2} &= \frac{\text{Total Peserta Didik yang melampaui KKM}}{\text{Total peserta didik}} \times 100\% \\
 &= \frac{30}{34} \times 100\% = 88,2\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data yang diperoleh diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang telah mencapai ≥ 75 berjumlah 30 siswa atau 88%. Hasil evaluasi siklus I dari 16 siswa tuntas (47%) dan pada siklus II menjadi 25 siswa atau 73%. Pada siklus III ini jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan 30 siswa, secara klasikal adalah (88,2%).



Gambar 4.4 Grafik Ketuntasan Siswa Siklus III



Gambar 4.5 Grafik Perbandingan hasil Evaluasi Pembelajaran Siklus I, II dan Siklus III

d. Refleksi Siklus III

Berdasarkan hasil evaluasi dan analisis data pada siklus III yang dilaksanakan pada 11 November 2020 dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Edmodo sudah berjalan dengan baik. Hasil evaluasi belajar siswa telah mengalami kenaikan pada kriteria ketuntasan belajar. Jumlah siswa yang mencapai KKM pada siklus III ini adalah 30 siswa dan yang tidak memenuhi KKM adalah 4 siswa, dengan persentase ketuntasan belajar 88,2%. Hal ini dapat terlihat dari :

1. Diskusi kelas berjalan cukup lancar
2. Siswa memperhatikan penjelasan guru dalam menyampaikan materi
3. Hasil belajar siswa pada siklus III ini mengalami peningkatan yang baik, hal ini disebabkan siswa mampu mengerjakan soal dengan baik, memanfaatkan waktu dengan sebaik mungkin saat mengerjakan tes.

Berdasarkan hasil refleksi siklus III, menunjukkan bahwa beberapa kekurangan yang ditemui oleh peneliti pada siklus I dan II, sudah mengalami perbaikan pada siklus III setelah penerapan model *Problem Based Learning* maka penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Edmodo untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas X MM-1 mata pelajaran Animasi di SMK Negeri 1 Trenggalek dianggap sudah cukup berhasil dan dihentikan sampai pada siklus III.

4. PEMBAHASAN

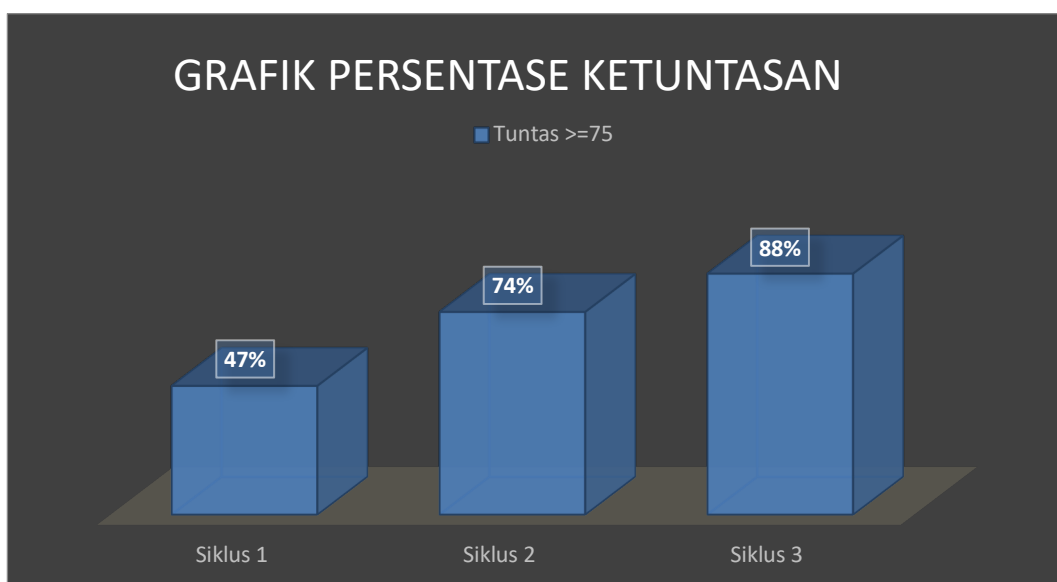
Pada kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I, II, dan III telah dilakukan pengambilan data dengan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Edmodo.

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan pada mata pelajaran Animasi di kelas XI MM1 SMKN 1 Trenggalek, terdapat adanya peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Edmodo. Berikut merupakan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus I, II, dan III :

Tabel 4.7 Hasil Belajar siswa siklus I, II, dan III

NO	NAMA	SIKLUS I	SIKLUS II	SIKLUS III
1	ALBERT FERDIAN RAFIMIA SAPUTRA	70	80	80
2	ALDI KURNIAWAN	70	80	80
3	AMALIA RIZQI HIDAYAH	90	90	90
4	AMINATUL AFIFATIL KHUSNA AMIRUL A	80	80	80
5	AMPUH KURNIAWAN	70	80	80
6	ANAN MOLYONO	80	90	90
7	ANDO RAUDATUL RAHMAT	60	70	70
8	ANNISAA LESTARI HIDAYAH	80	80	80
9	APRILIA SEPTI WULANDARI	80	80	80
10	ARYA AKA PRATAMA	50	60	60
11	ARYA DAVA ESAFAREL	70	70	80
12	ARYO CHASBULLOH	100	100	100
13	AULIA FIRDA SYAFIRA	70	90	90
14	BARID BALIGHUL HAQQI	90	90	90
15	BASASAN HAIKAL ROSYAD	90	100	100
16	BAYU AJI WIBOWO	50	80	80
17	BAYU SAPUTRA	60	80	80
18	CARRYN DWINTA PRASTYANING TYAS	70	70	80
19	DESWINTA DEWI PRIMITASARI	90	90	90
20	DEVITA ANGGUN PERMADANI	70	90	90
21	DITA KHOIRUNJANNAH	80	100	100
22	DITA SELVIANA PUNGKI	80	80	80
23	DUTA AKBAR PUTRA FIRMANSYAH	70	80	80
24	ERIKA SILVI OKTAPIA	80	80	80
25	ERIS APRILIA ROSYDAH	90	100	100
26	FATAHILAH MAULANA TAUFIQI	70	70	80
27	FIRDAUS GALIH SASMITO	50	60	70
28	GALANG ARDHI PRAKOSO	50	60	70

29	GALIH RANU SAPUTRO	80	80	80
30	HARFAN YOGA PRATAMA	70	80	80
31	IQBAL GUNTUR YANUAR	50	70	80
32	KRISNA ALDI ARBILLA	70	70	80
33	KUNNA LAILA FAUZIYAH	90	100	100
34	LOVISTA SISIKIRANA SWISTI	80	90	90
	NILAI TERTINGGI	100	100	100
	NILAI TERENDAH	50	60	60
	RATA-RATA	73,5	81,4	83,5
	JUMLAH SISWA TIDAK TUNTAS	18	9	4
	JUMLAH SISWA TUNTAS	16	25	30
	PERSENTASE KETUNTASAN (%)	47%	74%	88%



Gambar 4.6 Grafik Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 47% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 16 siswa. Dalam pelaksanaan siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan sehingga dilanjutkan pada siklus II dengan persentase hasil belajar siswa mencapai 74% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa, kemudian dilanjutkan ke siklus III dengan hasil belajar mencapai 88% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 30 siswa.

Dari hasil data yang diperoleh dari siklus I, II, dan III, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based learning berbantuan Edmodo pada mata pelajaran Animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I

sebesar 47%, pada siklus II meningkat menjadi 74%, kemudian pada siklus III meningkat menjadi 88%, sehingga dengan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ketercapaian kriteria keberhasilan penelitian hasil belajar siswa telah tercapai.

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Animasi kelas XI MM1 sudah berjalan lancar. Hal ini ditandai dengan peningkatan keaktifan siswa yang sebelumnya cenderung pasif setelah diterapkan model pembelajaran ini mulai mengalami peningkatan dalam keaktifannya di dalam kelas saat pembelajaran sedang berlangsung.
- b. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Edmodo pada mata pelajaran Animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan setelah diadakan tindakan siklus I, II dan siklus III. Sebelum diadakan penelitian nilai rata-rata siswa sangat rendah yaitu sebanyak 18 siswa belum tuntas, sedangkan 16 siswa tuntas belajar. Hasil belajar siswa pada siklus II mengalami sedikit peningkatan, yaitu nilai rata-rata kelas 81,4 dan daya serap klasikal 73,5% dan yang belum tuntas 9, kemudian dilanjutkan ke siklus III dan mengalami peningkatan yang lebih baik lagi, yaitu dengan nilai rata-rata kelas 83,5 dan daya serap klasikal 88,2% dengan kriteria tuntas belajar sebanyak 30 siswa.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Sekolah

Bagi sekolah yang ingin menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam memberikan inovasi untuk peningkatan pelaksanaan pembelajaran yang ada di kelas namun perlu dipertimbangkan kriteria mata pelajaran sebaiknya mata pelajaran tersebut sesuai karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning*

- b. Bagi Guru

Bagi guru yang ingin menggunakan model pembelajaran ini diharapkan mempertimbangkan beberapa hal yaitu , (a) untuk memperhatikan dalam penggunaan waktu agar sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, (b) guru memilih materi yang sesuai karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* (c) peran guru sangat dibutuhkan untuk memberi pengarahan pada siswa, agar siswa lebih percaya diri sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang menjadi lebih baik. Dengan beberapa pertimbangan tersebut diharapkan pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

c. Bagi Siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pada saat model pembelajaran *Problem Based Learning* perlu meningkatkan keaktifan dalam bertanya maupun berpendapat agar lebih memahami materi dan bisa menjadi inovasi pembelajaran siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Eva Fahrudin, Muhamad Rohmani, 2016. PENERAPAN METODE E-LEARNING MENGGUNAKAN EDMODO DI SMK GEMA BANGSA UNTUKMENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN DIBIDANG IPTEK
<http://repository.ut.ac.id/6532/1/TING2016ST2-11.pdf>
- Roviquez, 2014. Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo.
<https://rofiquez.wordpress.com/2014/08/08/pembelajaran-online-menggunakan-edmodo/>
- “Pengertian Model Pembelajaran Problem Based Learning”. tripven.com.
16 Oktober 2019. 12 Oktober 2020.
<https://www.tripven.com/problem-based-learning/>

LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK NEGERI 1 TRENGGALEK
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Mata Pelajaran : Animasi
Kelas/Semester : XI/Ganjil
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Materi Pokok : Memahami Prinsip Dasar Menggambar Latar
Alokasi Waktu : 6 x 30 menit (Pertemuan 11)

A. Kompetensi Dasar

3.7 Memahami prinsip dasar menggambar latar

4.7 Membuat gambar latar

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah melihat dan mempelajari video, peserta didik mampu :

3.7.1 Menganalisis pengertian gambar latar dalam animasi dengan benar

3.7.2 Menguraikan prinsip-prinsip gambar latar dalam animasi 2D dengan benar

4.7.1 Merancang gambar latar (*storyboard*) dalam animasi dengan benar

C. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Model Pembelajaran : Problem Based Learning (PBL)

Langkah-langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu	Metode	Media	Sumber Bahan/Referensi
<p>PENDAHULUAN :</p> <ul style="list-style-type: none">- Guru mengucapkan salam kepada peserta didik- Guru meminta peserta didik untuk memimpin doa- Guru memberikan motivasi serta apersepsi pembelajaran, terkait kehidupan sehari-hari- Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk membuka LMS dan menjelaskan teknis dalam pembelajaran- Guru mengingatkan peserta didik untuk tidak lupa melakukan presensi di link yang sudah dibagikan di kelas Edmodo https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfYPXGy8cS10PT7xMsUDqwLGSiPLN5ZNTEzMX3J11ZpVhZSA/viewform?usp=pp_url- Peserta didik mengakses LMS yang telah ditentukan (Edmodo)	15 menit	Pembelajaran daring sinkron dan asinkron	PC, Laptop, Smartphone, Edmodo	Internet, Youtube

<p>KEGIATAN INTI :</p> <p><u>Fase 1 : Orientasi peserta didik pada masalah :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengakses materi dan video pembelajaran tentang prinsip dasar menggambar latar yang sudah dibagikan di kelas Edmodo, https://www.youtube.com/watch?v=lQ0UUybMmbQ https://www.youtube.com/watch?v=yxfVMkd5Qac - Peserta didik mengamati video pembelajaran yang sudah dibagikan di kelas Edmodo <p><u>Fase 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membagi siswa dalam kelompok kecil untuk berdiskusi secara daring menggunakan grup kelompok di kelas Edmodo - Peserta didik berdiskusi, menganalisis, menguraikan dan menuliskan prinsip-prinsip gambar latar secara mandiri <p><u>Fase 3 : Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik melakukan pencarian informasi di internet untuk memecahkan masalah dan menyimpulkan materi yang diajukan - Guru membimbing peserta didik saat melakukan penyelidikan individu melalui diskusi pada grup kelompok di kelas Edmodo <p><u>Fase 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik bersama kelompoknya memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan permasalahan yang diajukan pada materi prinsip dasar menggambar latar dengan berdiskusi secara daring melalui grup kelompok Edmodo masing-masing setelah 	150 menit			
---	--------------	--	--	--

<p>mencari tambahan informasi di internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik bersama kelompoknya merancang dan mendesain sebuah gambar latar berupa storyboard di buku sketsa <p><u>Fase 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Melalui Edmodo guru meminta peserta didik untuk menyajikan hasil kelompok dan mengunggahnya dengan penuh tanggung jawab 				
<p>PENUTUP :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan peserta didik menarik kesimpulan pembelajaran - Guru memberikan penguatan terhadap penarikan kesimpulan - Guru memberikan informasi mengenai pembelajaran yang akan datang - Guru meminta peserta didik untuk memimpin doa - Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dan mengucapkan salam 	15 menit			

D. Teknik Penilaian

Aspek	Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Teknik	Observasi	Tes Tulis	Portofolio
Instrumen	Lembar Observasi	Uraian	Lembar Penilaian Portofolio

Kepala
SMK Negeri 1 Trenggalek

SUHARYATI, M.Pd
NIP: 19640925 199003 2 008

Trenggalek,
Guru Mata Pelajaran

DEA NENARESSA K, S.Pd
NIP. -

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK NEGERI 1 TRENGGALEK
 Kompetensi Keahlian : Multimedia
 Mata Pelajaran : Animasi
 Kelas/Semester : XI/Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2020/2021
 Materi Pokok : Membuat Gambar Latar dalam Animasi 2D
 Alokasi Waktu : 6 x 30 menit (Pertemuan 12)

E. Kompetensi Dasar

3.7 Memahami prinsip dasar menggambar latar

4.7 Membuat gambar latar

F. Tujuan Pembelajaran

Setelah melihat dan mempelajari video, peserta didik mampu :

3.7.1 Merumuskan prinsip-prinsip gambar latar dalam animasi 2D dengan benar

4.7.1 Membuat gambar latar dalam animasi 2D dengan benar

4.7.2 Mendemonstrasikan fungsi gambar latar dalam animasi 2D dengan benar

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Model Pembelajaran : Problem Based Learning (PBL)

Langkah-langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu	Metode	Media	Sumber Bahan/Referensi
<p>PENDAHULUAN :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengucapkan salam kepada peserta didik - Guru meminta peserta didik untuk memimpin doa - Guru memberikan motivasi serta apersepsi pembelajaran, terkait kehidupan sehari-hari - Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk membuka LMS dan menjelaskan teknis dalam pembelajaran - Guru mengingatkan peserta didik untuk tidak lupa melakukan presensi di link yang sudah dibagikan di kelas Edmodo <p>https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfYPXGy8cS10PT7xMsUDqwLGSiPLN5ZNTEzMX3J11ZpVhZSA/viewform?usp=pp_url</p>	15 menit	Pembelajaran daring sinkron dan asinkron	PC, Laptop, Smartphone, Edmodo	Internet, Youtube

<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengakses LMS yang telah ditentukan (Edmodo) 				
<p>KEGIATAN INTI :</p> <p><u>Fase 1 : Orientasi peserta didik pada masalah :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengakses materi dan video pembelajaran tentang “Tutorial membuat baground statis dan dinamis” yang sudah dibagikan di kelas Edmodo, https://www.youtube.com/watch?v=Oa_pMlCjwhM “Tutorial membuat pergantian baground siang dan malam” https://www.youtube.com/watch?v=DmHGzzAVqIM “Tutorial membuat orang berjalan” https://www.youtube.com/watch?v=VVfbaxTUI38 <p><u>Fase 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membagi siswa dalam kelompok kecil untuk berdiskusi secara daring menggunakan grup kelompok di kelas Edmodo - Peserta didik berdiskusi, merumuskan prinsip-prinsip gambar latar secara berkelompok <p><u>Fase 3 : Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik melakukan pencarian informasi di internet untuk memecahkan masalah dan menyimpulkan materi yang diajukan - Guru membimbing peserta didik saat melakukan penyelidikan individu melalui diskusi pada grup kelompok di kelas Edmodo 	<p>150 menit</p>			

<p><u>Fase 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik bersama kelompoknya membuat gambar latar menggunakan Adobe Flash sesuai dengan rancangan/desain yang telah dibuat sebelumnya <p><u>Fase 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik Membuat video demonstrasi gambar latar yang telah dibuat menggunakan Adobe Flash secara berkelompok kemudian diunggah di Edmodo - Guru membantu peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi terhadap aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peserta didik. 				
<p>PENUTUP :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan peserta didik menarik kesimpulan pembelajaran - Guru memberikan penguatan terhadap penarikan kesimpulan - Guru memberikan informasi mengenai pembelajaran yang akan datang - Guru meminta peserta didik untuk memimpin doa - Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dan mengucapkan salam 	15 menit			

H. Teknik Penilaian

Aspek	Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Teknik	Observasi	Tes Tulis	Portofolio
Instrumen	Lembar Observasi	Uraian	Lembar Penilaian Portofolio

Kepala
SMK Negeri 1 Trenggalek

SUHARYATI, M.Pd
NIP: 19640925 199003 2 008

Trenggalek,
Guru Mata Pelajaran

DEA NENARESSA K, S.Pd
NIP. -

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK NEGERI 1 TRENGGALEK
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Mata Pelajaran : Animasi
Kelas/Semester : XI/Ganjil
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Materi Pokok : Memahami Prinsip-prinsip Dasar Animasi
Alokasi Waktu : 6 x 30 menit (Pertemuan 13)

I. Kompetensi Dasar

- 3.8 Memahami prinsip-prinsip dasar animasi
- 4.8 Mengaplikasikan prinsip-prinsip animasi dalam produksi

J. Tujuan Pembelajaran

- Setelah melihat dan mempelajari video, peserta didik mampu :
- 3.8.1 Menganalisis fungsi prinsip-prinsip dasar animasi dengan benar
 - 3.8.2 Menguraikan fungsi prinsip-prinsip dasar animasi dengan benar
 - 4.8.1 Mengaplikasikan prinsip-prinsip animasi dalam produksi animasi 2D dengan benar

K. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Model Pembelajaran : Problem Based Learning (PBL)

Langkah-langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu	Metode	Media	Sumber Bahan/Referensi
<p>PENDAHULUAN :</p> <ul style="list-style-type: none">- Guru mengucapkan salam kepada Guru mengucapkan salam kepada peserta didik- Guru meminta peserta didik untuk memimpin doa- Guru memberikan motivasi serta apersepsi pembelajaran, terkait kehidupan sehari-hari- Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk membuka LMS dan menjelaskan teknis dalam pembelajaran- Guru mengingatkan peserta didik untuk tidak lupa melakukan presensi di link yang sudah dibagikan di kelas Edmodo <p>https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfYPXGy8cS10PT7xMsUDqwLGSiPLN5ZNTEzMX3J11ZpVhZSA/viewform?usp=pp_url</p>	15 menit	Pembelajaran daring sinkron dan asinkron	PC, Laptop, Smartphone, Edmodo	Internet, Youtube

<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengakses LMS yang telah ditentukan (Edmodo) 				
<p>KEGIATAN INTI :</p> <p><u>Fase 1 : Orientasi peserta didik pada masalah :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengakses materi dan video pembelajaran tentang “Penerapan 12 prinsip animasi” yang sudah dibagikan di kelas Edmodo, https://www.youtube.com/watch?v=uDqjIdI4bF4 “Penerapan 12 Prinsip animasi part-1” https://www.youtube.com/watch?v=VexGx4BZMy0 “Penerapan 12 Prinsip animasi part-2” https://www.youtube.com/watch?v=VcI3xPW_I_Y <p><u>Fase 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membagi siswa dalam kelompok kecil untuk berdiskusi secara daring menggunakan grup kelompok di kelas Edmodo - Peserta didik berdiskusi, menganalisis, dan menuliskan prinsip-prinsip dasar animasi secara berkelompok <p><u>Fase 3 : Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik melakukan pencarian informasi di internet untuk memecahkan masalah dan menyimpulkan materi yang diajukan - Guru membimbing peserta didik saat melakukan penyelidikan individu melalui diskusi pada grup kelompok di kelas Edmodo <p><u>Fase 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</u></p>	<p>150 menit</p>			

<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik bersama kelompoknya Mengaplikasikan prinsip-prinsip animasi dalam produksi animasi 2D <p><u>Fase 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik Membuat video demonstrasi pengaplikasian 12 prinsip-prinsip animasi yang telah dibuat menggunakan Adobe Flash secara berkelompok kemudian diunggah di Edmodo - Guru membantu peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi terhadap aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peserta didik. 				
<p>PENUTUP :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan peserta didik menarik kesimpulan pembelajaran - Guru memberikan penguatan terhadap penarikan kesimpulan - Guru memberikan informasi mengenai pembelajaran yang akan datang - Guru meminta peserta didik untuk memimpin doa - Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dan mengucapkan salam 	15 menit			

L. Teknik Penilaian

Aspek	Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Teknik	Observasi	Tes Tulis	Portofolio
Instrumen	Lembar Observasi	Uraian	Lembar Penilaian Portofolio

Kepala
SMK Negeri 1 Trenggalek

SUHARYATI, M.Pd
NIP: 19640925 199003 2 008

Trenggalek,
Guru Mata Pelajaran

DEA NENARESSA K, S.Pd
NIP. -

SURAT IJIN SEMINAR PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUHARYATI, M.Pd
NIP : NIP. 19640925 199003 2 008
Jabatan : Kepala SMKN 1 Trenggalek
Unit Kerja : SMKN 1 Trenggalek

Memberikan izin melaksanakan seminar Penelitian Tindakan Kelas kepada :

Nama : Dea Nenaressa Kerling, S.Pd
NIP : -
Jabatan : Guru Produktif Multimedia
Unit Kerja : SMKN 1 Trenggalek

Demikian surat keterangan ini dibuat, dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Trenggalek, 16 November 2020
Kepala SMK Negeri 1 Trenggalek

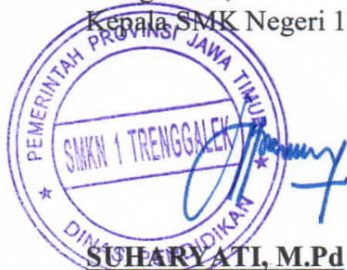


SUHARYATI, M.Pd
NIP. 19640925 199003 2 008

**HALAMAN PENGESAHAN
SEMINAR PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

1. Judul Penelitian	Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Edmodo untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Animasi Kelas XI Multimedia 1 SMK Negeri 1 Trenggalek Tahun Pelajaran 2020/2021
2. Mata Pelajaran	: Animasi
Nama Peneliti Nama Jenis Kelamin Pangkat/Gol NIP Unit Kerja	: DEA NENARESSA KERLING, S.Pd : Perempuan : - : - : SMK Negeri 1 Trenggalek : PTK tersebut telah diseminarkan di SMK Negeri 1 Trenggalek

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Trenggalek



SUHARYATI, M.Pd
NIP. 19640925 199003 2 008

Trenggalek, 18 November 2020
Peneliti

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Dea', followed by a stylized flourish.

DEA NENARESSA KERLING, S.Pd

DAFTAR HADIR

Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Edmodo untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Animasi Kelas XI Multimedia 1 SMK Negeri 1 Trenggalek Tahun Pelajaran 2020/2021

Hasil Karya : Dea Nenaressa Kerling, S.Pd
Hari/tanggal : Rabu, 18 November 2020
Pukul : 09.00 - Selesai
Tempat : Perpustakaan SMK Negeri 1 Trenggalek

No	Nama	Unit Kerja	Tanda Tangan
1	Vivi Yuniar, S.Pd	SMKN 1 Trenggalek	
2	Wahyu Nur alfiana, S.Pd	SMKN 1 Trenggalek	
3	Yenize Novitsari, S.Pd	SMKN 1 Trenggalek	
4	Endah Wahyuni, S.Pd	SMKN 1 Trenggalek	
5	Drs. Isnari	SMKN 1 Trenggalek	
6	Aya Rayung, S.Pd	SMKN 1 Trenggalek	
7	Ema Fulata, ST	SMKN 1 Trenggalek	
8	Mayora Hitalona, S.Pd	SMKN 1 Trenggalek	
9	Emi Hardiningtyas, S.Pd	SMKN 1 Trenggalek	
10	Rino Kartikasari, S.Pd	SMKN 1 Trenggalek	
11	Ferdian Wahyu, S.Pd	SMKN 1 Trenggalek	
12	Praptananti Diah, S.Pd	SMKN 1 Trenggalek	
13	Febe Yo Delima, S.Pd	SMKN 1 Trenggalek	
14	Nurul Khasanah, S.Pd	SMKN 1 Trenggalek	
15	Desy Ernawati, S.Pd	SMKN 1 Trenggalek	
16	Yuni Wulandari, S.Pd	SMKN 1 Trenggalek	
17	Azhar Rathomy, S.Pd	SMKN 1 Trenggalek	
18	Ika Vidiasari, S.Pd	SMKN 1 Trenggalek	
19	Effrila Dianitasari, S.Pd	SMKN 1 Trenggalek	
20	Filla Fidyasari, S.Pd	SMKN 1 Trenggalek	

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Trenggalek



SUHARYATI, M.Pd
NIP. 19640925 199003 2 008

Trenggalek, 18 November 2020
Peneliti

DEA NENARESSA KERLING, S.Pd

BERITA ACARA SEMINAR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Yang bertandatangan di bawah ini, menyatakan telah melakukan kegiatan seminar Penelitian Tindakan Kelas, pada hari/Tanggal : Rabu, 18 November 2020, diikuti oleh 20 Guru berasal dari SMKN 1 Trenggalek, bertempat di Perpustakaan SMKN 1 Trenggalek.

Catatan penting saat seminar : kegiatan seminar PTK berjalan baik dan lancar, dan hasil kegiatan seminar ada di laporan notulen seminar PTK.

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Trenggalek



SUHARYATI, M.Pd
NIP. 19640925 199003 2 008

Trenggalek, 18 November 2020
Peneliti

DEA NENARESSA KERLING, S.Pd

SURAT PERNYATAAN KEPALA PERPUSTAKAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama	: SUDARMININGSIH, S.Pd
Jenis Kelamin	: Perempuan
NIP	: 19690517 200003 2 005
Jabatan	: Kepala Perpustakaan SMK Negeri 1 Trenggalek
Pangkat/Golongan	: IVb
Tempat Tugas	: SMK Negeri 1 Trenggalek

Menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas :

Dengan Judul	: Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Edmodo untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Animasi Kelas XI Multimedia 1 SMK Negeri 1 Trenggalek Tahun Pelajaran 2020/2021
NIP	: -
Jabatan	: Guru Produktif Multimedia
Pangkat/Golongan	: -
Tempat Tugas	: SMK Negeri 1 Trenggalek
Alamat Rumah	: Perum Asabri Karangsono Trenggalek
Nomor Telepon/HP	: 085546350500
E-mail	: d.nenaressa@gmail.com

Telah disimpan dan dijadikan referensi di Perpustakaan SMK Negeri 1 Trenggalek

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Trenggalek


SUHARYATI, M.Pd
NIP. 19640925 199003 2 008

Trenggalek, 18 November 2020
Kepala Perpustakaan


SUDARMININGSIH, S.Pd
NIP. 19690517 200003 2 005

DOKUMENTASI SEMINAR PTK

