

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL MASTERY LEARNING  
TERHADAP PENGUASAAN KOMPETENSI PESERTA DIDIK MATA  
PELAJARAN PRODUKTIF MULTIMEDIA KELAS X SMKN 4 SOPPENG**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh :**

**FENNY FEBRIANTI**

**105311101218**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**2023**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi ini atas nama **FENNY FEBRIANTI**, NIM **105311101218** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 026 TAHUN 1445 H/2024 M, Tanggal 30 Januari 2024, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi **Teknologi Pendidikan** Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 31 Januari 2024.

Makassar, 26 Rajab 1445 H  
7 Februari 2024

Panitia Ujian:

**Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag** (.....)

**Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.** (.....)

**Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd.** (.....)

**Penguji :**

- 1. **Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd** (.....)
- 2. **Sadriana Ayu, S.Pd., M.Phil** (.....)
- 3. **Prof. Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum** (.....)
- 4. **Dr. Ridwan Daud Mahande, M.Pd** (.....)

Disahkan Oleh:  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **Pengaruh Penggunaan Model Mastery Learning Terhadap Penguasaan Kompetensi Peserta Didik Mata Pelajaran Produktif Multimedia Kelas X SMKN 4 Soppeng**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **FENNY FEBRIANTI**  
NIM : **105311101218** Program  
Studi : **Teknologi Pendidikan**  
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**  
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar 7 Februari 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

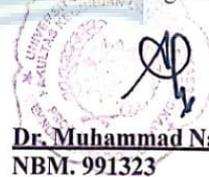
Prof. Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum

Dr. Ridwan Daud Mahande, M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi  
Teknologi Pendidikan



## **MOTTO**

“Tidak Ada Kata Terlambat Untuk Mulai Menciptakan  
Kehidupan Yang Kamu Inginkan”

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi atau tugas akhir ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya,  
Keluarga, sahabat, teman, dan dosen saya yang mendukung saya dalam  
menyelesaikan tugas akhir saya sebagai mahasiswa

## ABSTRAK

**FENNY FEBRIANTI**, Pengaruh Model Pembelajaran *Mastery Learning* Terhadap Penguasaan Kompetensi Peserta Didik Mata Pelajaran Produktif Multimedia kelas X SMKN 4 Soppeng. Skripsi, jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I H. Andi Sukri Syamsuri, dan pembimbing II Ridwan Daud Mahande.

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Mastery Learning* terhadap penguasaan kompetensi peserta didik mata pelajaran Produktif Multimedia kelas X SMKN 4 Soppeng

penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini, terdapat dua sampel yang dipilih secara *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data penelitian dengan menggunakan observasi, tes, angket/kuesioner, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini membuktikan adanya pengaruh model pembelajaran *Mastery Learning* terhadap penguasaan kompetensi peserta didik mata pelajaran Produktif Multimedia kelas X SMKN 4 Soppeng. Hal ini ditunjukkan dari hasil pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji *paired sample test* yang menyatakan bahwa nilai  $\text{sig (2-tailed)} = \alpha < 0,05$  yaitu  $0,000 < 0,05$ . Selain itu pengaruh model pembelajaran ini dapat dinilai dari hasil dari perhitungan *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda yakni 68,58 pada kelas kontrol dan 69,46 untuk kelas eksperimen. Kemudian hasil *posttest* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yakni 75,9 dan 73,4.

**Kata Kunci** : Model Pembelajaran *Mastery Learning*, Kompetensi Peserta Didik, Hasil belajar

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Model *Mastery Learning* Terhadap Mata Pelajaran Produktif Multimedia Dalam Penguasaan Kompetensi Peserta Didik Kelas X SMKN 4 Soppeng” tepat pada waktunya. Salam serta shalawat yang tak lupa pula kita hantarkan kepada baginda Nabi Muhammad SWA sebagai suri teladan untuk kita semua ummat-Nya.

Selesai proposal ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat dan cinta mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ayahanda tercinta Aris, S.sos dan Ibunda Hj. Hasni, saudara saya tercinta Fahriadi, S.sos dan Febriadi, S.Pd atas segala pengorbanan, cinta kasih, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, membiayai dalam proses pencarian ilmu serta untaian doa yang tiada putus-putusnya demi keberhasilan penulis, semoga Allah SWT membalasnya dengan yang lebih baik.

Tidak lupa pula penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada Ayahanda Prof. Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum pembimbing I dan Ayahanda Dr. Ridwan Daud Mahande, M.Pd pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan arahan serta motivasi sejak awal penyusunan hingga

selesainya proposal ini, serta tak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Dr. H Ambo Asse., M.Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M. Pd., Ph. D. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. Ketua Program studi Teknologi Pendidikan Nasir, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam proposal penelitian ini, untuk itu penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun. Akhir kata penulis berharap proposal ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Teknologi Pendidikan pada khususnya dan pada umumnya.

Makassar 11 Agustus 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>MPTTO PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Teori .....	9
1. Penelitian Yang Relavan.....	9
2. Pengertian Pengaruh .....	11
3. Model Pembelajaran .....	11
4. Model Pembelajaran <i>Mastery Learning</i> .....	12
5. Kompetensi Pada Peserta Didik .....	23
B. Kerangka Berpikir .....	25
C. Hipotesis .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Rancangan Penelitian .....	28
B. Populasi dan Sampel .....	28
C. Desain Penelitian .....	30
D. Variabel Penelitian .....	31
E. Definisi Operasional Variabel.....	32
F. Prosedur Pelaksanaan .....	33
G. Instrumen Penelitian.....	34

H. Teknik Pengumpulan Data .....	36
I. Teknik Analisis Data .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>
A. Hasil Penelitian .....	41
1. Analisis Deskriptif Data Penelitian .....	45
2. Analisis Statistik Inferensial Hasil Belajar .....	55
B. Pembahasan .....	57
1. Pembahasan Hasil Statistik Deskriptif .....	58
2. Pembahasan Hasil Statistik Inferensial.....	60
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>62</b>
A. Simpulan.....	62
B. Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>65</b>

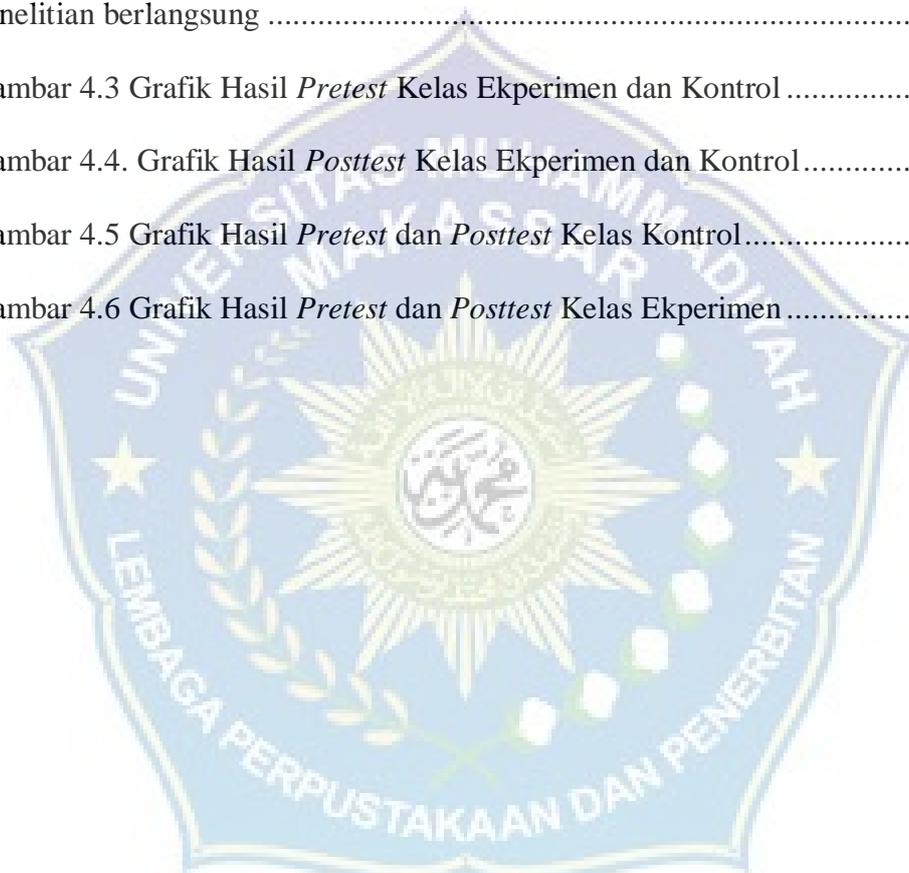


## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kegiatan Guru dan Peserta Didik Selama Proses Pembelajaran Menggunakan Model <i>Mastery Learning</i> .....	20
Tabel 3.1 Populasi .....	29
Tabel 3.2 Kadaan Sampel.....	30
Tabel 3.3 Desain <i>posttest</i> dan <i>pretest</i> .....	30
Tabel 3.4 Kategori Presentase Aktifitas Siswa.....	40
Tabel 3.5 Kategori Aktivitas Siswa .....	40
Tabel 4.1 kegiatan Pembelajaran <i>Mastery Learning</i> .....	42
Tabel 4.2 Frekuensi dan Presentase Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen (X MM 1) dan Kelas Kontrol (X MM 2) Berdasarkan Hasil Belajar .....	49
Tabel 4.3 Frekuensi dan Presentase Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen (X MM 1) dan Kelas Kontrol (X MM 2) Berdasarkan Hasil Belajar .....	51
Tabel 4.4 Perhitungan Angket Model <i>Mastery Learning</i> .....	54
Tabel 4.5 Kualitas Variabel.....	55
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	55
Tabel 4.7 <i>Paired Sample Statistic</i> .....	56
Tabel 4.8 <i>Paired Sample Correlation</i> .....	57
Tabel 4.9 <i>Paired Sample Test</i> .....	57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka pikir .....	26
Gambar 4.1 Diagram presentase aktivitas belajar siswa kelas X MM 1 selama penelitian berlangsung .....	46
Gambar 4.2 Diagram presentase aktivitas belajar siswa kelas X MM 2 selama penelitian berlangsung .....	46
Gambar 4.3 Grafik Hasil <i>Pretest</i> Kelas Ekperimen dan Kontrol .....	48
Gambar 4.4. Grafik Hasil <i>Posttest</i> Kelas Ekperimen dan Kontrol.....	50
Gambar 4.5 Grafik Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	52
Gambar 4.6 Grafik Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Ekperimen.....	53



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan keseluruhan pengalaman belajar yang terjadi sepanjang perjalanan hidup seseorang dalam segala jenis, bentuk, dan lingkungan. Pengalaman-pengalaman ini kemudian mendorong berkembangnya potensi penuh setiap orang. Suparlan (2017:49) dalam arti luas pendidikan itu wajib bagi siapa saja, kapan, dan dimana saja karena setiap manusia mempunyai hak dalam pendidikan. Pendidikan harus terjadi dalam semua jenis, bentuk, dan tingkat lingkungan, dimulai dari lingkungan pribadi dan berlanjut melalui lingkungan sosial keluarga dan masyarakat luas. Suparlan (2017:52) Pendidikan, dalam definisi yang paling ketat, mengacu pada semua kegiatan pembelajaran yang dijadwalkan, mencakup materi terstruktur, diawasi secara ketat, dan dievaluasi menurut standar yang telah ditentukan

Definisi pendidikan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, yakni,

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Unsur terpenting yang menunjang keberhasilan manusia dalam segala bidang kehidupan adalah pendidikan, khususnya keberhasilan belajar yang ditunjukkan oleh bakat yang dimiliki oleh seorang peserta didik. Kemampuan peserta didik dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik itu sendiri. Jika hasil belajar peserta didik sesuai dengan kriteria ketuntasan yang telah ditentukan maka proses belajar peserta didik dianggap berhasil.

Wahyuningsih, E. S. (2020:1) mengemukakan bahwa istilah belajar mengajar merupakan dua peristiwa yang berbeda walaupun sama-sama memiliki bagian penting dalam proses pendidikan di kelas. Mengajar dilakukan oleh guru dan belajar dilakukan oleh siswa. Meskipun merupakan peristiwa yang berbeda, tetapi keduanya memiliki peran dan tujuan yang sama. Jika keduanya memiliki kecacatan, maka akan terjadi proses pembelajaran yang kurang maksimal.

Faturrohman & Sulityorini (2012:8) Belajar pada hakikatnya adalah sebuah proses yang mengarah pada perubahan. Pembelajaran tidak pernah mempertimbangkan mata pelajaran yang diajarkan, lokasi kelas, atau guru. Tetapi dalam hal ini lebih menekankan pada hasil dari pembelajaran tersebut. Menurut Hudojo, Semua orang terlibat dalam kegiatan belajar. Perkembangan dan modifikasi seseorang yang disebabkan oleh pembelajaran membentuk pengetahuan, kemampuan, kebiasaan, preferensi, dan sikapnya. Menurut pengertian yang diberikan di atas, belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang harus dilakukan oleh semua orang agar terjadi perubahan setelah melalui proses belajar

Hal serupa juga terjadi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Indonesia yang merupakan salah satu jenis sekolah. Pendidikan yang merupakan salah satu lembaga penyiapan tenaga kerja menengah ini dirancang untuk menghasilkan tenaga kerja menengah di bidang industri dan jasa. Sekolah kejuruan telah memodifikasi kurikulum yang ada agar selaras dengan kompetensi industri. Pada sekolah kejuruan yang menawarkan bidang kejuruan atau keterampilan seperti yang diminati atau yang ada di dunia industri, diperlukan pembelajaran produktif atau pembelajaran praktik.

SMKN 4 Soppeng termasuk salah satu sekolah menengah Teknik di Kabupaten Soppeng yang mempunyai berbagai program keterampilan, termasuk Program Keahlian multimedia. Multimedia sudah menjadi sesuatu hal yang wajib bagi semua kalangan termasuk dalam bidang perindustrian yang membutuhkan peranan multimedia. Dengan adanya produktif multimedia, peserta didik dapat mempelajari dan memahami materi multimedia, serta alat, dan perangkat yang digunakan, dan cara pemeliharaannya.

Berhasilnya suatu proses pembelajaran, memerlukan yang namanya model pembelajaran terkhususnya pada pelajaran Produktif Multimedia. Suprijono (2017:65) mengatakan bahwa Model pembelajaran adalah suatu struktur yang berfungsi sebagai peta jalan penyelenggaraan tutorial atau pengajaran di kelas. Kerangka konseptual yang menguraikan proses metodologis untuk mengalokasikan pengalaman belajar untuk memenuhi tujuan pembelajaran dikenal sebagai model pembelajaran. Salah satu faktor

dalam proses belajar mengajar adalah model pembelajaran yang dipilih dan diterapkan oleh guru.

Setidaknya model pembelajaran guru, dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran. Model pembelajaran sebaiknya hanya digunakan setelah pertimbangan yang serius. Hal ini mengandung makna bahwa model pembelajaran tidak dipilih oleh guru secara sembarangan. Model pembelajaran yang digunakan guru harus efisien, efektif, dan konsisten dengan dinamika materi pelajaran yang diajarkan. Selain itu, ketika menggunakan metode ini, hal ini perlu diselaraskan dengan pemahaman siswa terhadap materi. Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik jika model yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan pra-survei yang telah dilakukan para peneliti pada tanggal 17 Januari 2022, di SMKN 4 SOPPENG peneliti melihat bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Produktif Multimedia Kelas X, dengan media yang digunakan serta sarana dan prasarana yang ada sudah terbilang cukup maksimal. Akan tetapi masih memiliki permasalahan yaitu masih belum maksimalnya pemahaman kompetensi yang dimiliki peserta didik yang dapat disebabkan karena belum menerapkan model pembelajaran yang tepat, serta materi yang diberikan dan praktik yang dilakukan agak sulit dipahami. Meskipun media serta alat yang digunakan maksimal, tetapi jika tidak menggunakan model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi pemahaman kompetensi dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu,

peneliti menawarkan metode alternatif pemecahan masalah, yang melibatkan penggunaan model pembelajaran untuk memfasilitasi pembelajaran. Salah satu kemungkinan penerapan model pembelajaran adalah model *Mastery Learning* (Belajar Tuntas).

*Mastery Learning* (belajar tuntas) didefinisikan sebagai pendekatan proses belajar serta penguasaan materi secara utuh. Wahyuningsih, E. S (2020:7) *Mastery Learning* (belajar tuntas) adalah penguasaan total (hasil belajar) siswa terhadap seluruh materi yang dipelajari, maka setiap siswa pada kelas yang diikutinya akan dapat melanjutkan ke pelajaran berikutnya setelah menguasai sepenuhnya materi yang telah disampaikan terlebih dahulu. Tanggung jawab guru adalah membantu siswa yang belum sepenuhnya menguasai tujuan yang disyaratkan. yang diharapkan. Wahyuningsih, E. S (2020:5) *Mastery Learning* (belajar tuntas) berpandangan bahwa penyebab utama menurunnya keaktifan dan hasil belajar siswa adalah pada proses pembelajaran itu sendiri. Maka perbaikan maka perbaikan proses pembelajaran yang menjadi syarat utama.

Nurdyansyah. N (2015:2) secara singkat berpandangan bahwa Jika diberikan waktu yang cukup dan diberikan petunjuk yang jelas tentang standar pembelajaran yang telah mereka penuhi dan apa yang perlu dilakukan untuk mendukungnya, siswa dapat mencapai ketuntasan belajar. Tujuan pembelajaran ini adalah untuk mencapai tujuan tertentu guna memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan efisien.

Wahyuningsih, E. S (2020:5) Model Mastery Learning dapat digunakan baik untuk pengajaran satu lawan satu maupun kelompok. Guru akan lebih mudah memberikan bimbingan yang tepat dalam pembelajaran kelompok apabila siswa disuguhkan dengan perhatian khusus. Hampir setiap mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dapat dipelajari dengan baik oleh siswa dengan pendekatan pembelajaran yang benar. Karena terdapat beberapa kegiatan dalam model pembelajaran Mastery Learning yang akan diselesaikan siswa untuk menciptakan lingkungan baru, maka model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. hidup dan sejumlah kegiatan tambahan yang belum pernah digunakan dalam lingkungan pembelajaran tradisional sebelumnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti termotivasi melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Mastery Learning Terhadap Penguasaan Kompetensi Peserta Didik Mata Pelajaran Produktif Multimedia Kelas X SMKN 4 Soppeng”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh model pembelajaran *Mastery Learning* pada mata pelajaran Produktif Multimedia kelas X SMKN 4 Soppeng, apakah dengan menggunakan model pembelajaran ini, dapat meningkatkan penguasaan kompetensi dan minat belajar pada diri peserta didik.

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *Mastery Learning* pada mata pelajaran Produktif Multimedia dalam penguasaan kompetensi pada diri peserta didik kelas X SMKN 4 Soppeng

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini adalah

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menginformasikan penelitian di masa depan serta berfungsi sebagai sumber informasi untuk meningkatkan strategi pengajaran dan tujuan pembelajaran siswa.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan akan membantu para pendidik dalam menghargai pentingnya siswa memperoleh kompetensi dalam pendidikan mereka dan dalam memahami strategi pengelolaan kelas yang menciptakan jalan bagi siswa untuk sepenuhnya memahami materi pelajaran. Dengan menawarkan pengajaran dalam penerapan model pembelajaran *Mastery Learning* untuk meningkatkan standar pendidikan di SMKN 4 Soppeng

##### b. Bagi Guru

Selain memberikan informasi kepada guru Multimedia Produktif dan lembaga terkait mengenai dampak pemanfaatan model *Mastery Learning*, pendekatan pembelajaran alternatif ini

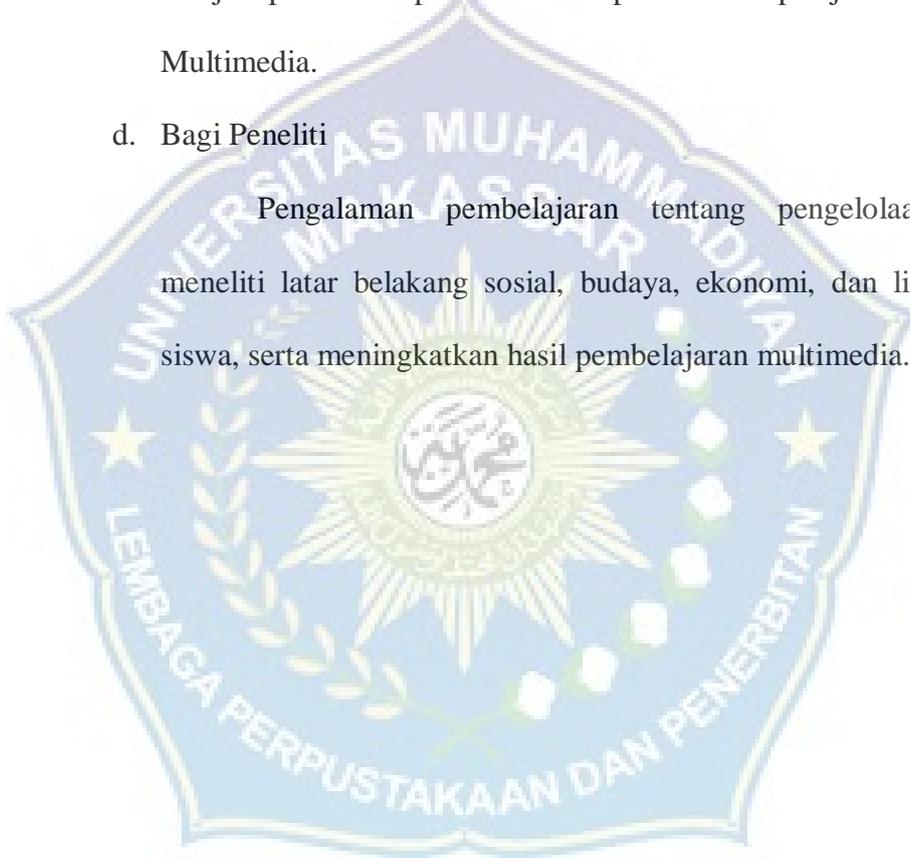
bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kompetensi dan semangat belajar siswa.(belajar tuntas)

c. Bagi Siswa

Pembelajaran model *Mastery Learning* (belajar tuntas) diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kompetensi dan minat belajar pada diri peserta didik pada mata pelajaran Produktif Multimedia.

d. Bagi Peneliti

Pengalaman pembelajaran tentang pengelolaan kelas, meneliti latar belakang sosial, budaya, ekonomi, dan lingkungan siswa, serta meningkatkan hasil pembelajaran multimedia.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Penelitian yang Relevan

- a. Menurut Shaghira (2015) *Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Permintaan dan Penawaran Melalui Strategi Mastery Learning di SMA Negeri 1 Peusangan Siblah Krueng Kelas 1*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan apakah kreativitas belajar siswa pada pokok bahasan permintaan dan penawaran dapat dicapai melalui *Mastery Learning*. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif dan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 86,7% keberhasilan tes akhir diperoleh oleh siswa dengan skor lebih dari 60 pada 26 siswa dan 4 siswa dengan skor kurang dari 60. Dengan demikian, siswa yang memenuhi kriteria yang ditetapkan telah berhasil dalam meningkatkan kreatifitas belajar siswa tentang subjek Permintaan dan Penawaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Mastery Learning*
- b. Menurut Andri (2013) *Penerapan Strategi Pembelajaran Blajar Tuntas (Mastery Learning) Menggunakan Media Video Dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Proes Daur Air Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pancakarya 01 Agung Jember*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa tentang bahasan proses

daur air. Penelitian ini melakukan penelitian tindakan kelas dan menggunakan metode pengumpulan data seperti perencanaan, pelaksanaan, observasi, wawancara, dan refleksi. Hasil penelitian ini ditunjukkan pada persentase aktivitas belajar siswa rata-rata sebesar 54,47% pada siklus I dan 81,04% pada siklus II. Hasil belajar IPA menggunakan strategi pembelajaran tuntas juga meningkat dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 62,68 pada siklus I dan 65,89 pada siklus II. Siswa kelas V SDN Pancakarya 01 Ajung Jember dapat meningkatkan hasil belajar mereka dengan menerapkan strategi belajar tuntas. (*Mastery Learning*)

- c. Menurut Perthami (2019) *Model Pembelajaran Mastery Learning dengan Strategi Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA*. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar IPA, dan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Hasilnya menunjukkan peningkatan hasil belajar yang data awal menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan rata-rata kelas 69,65 dan presentase ketuntasan belajar yaitu 38,46%. Pada siklus I, hasil belajar meningkat menjadi 75,92 rata-rata kelas dan prosentase ketuntasan belajar baru mencapai 38,46%. Pada siklus II, data kelas rata-rata 84,85 dan ketuntasan belajar 100% telah meningkat. Data dari Siklus II ini sudah menunjukkan bahwa keberhasilan pelaksanaan pembelajaran melebihi standar. Oleh karena itu, peneliti sampai pada kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Mastery Learning* bersama dengan strategi tutor sebaya dalam proses pembelajaran dapat

meningkatkan hasil belajar siswa.

## **2. Pengertian Pengaruh**

Pengaruh, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015:1045), adalah daya yang ada atau muncul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk karakter, keyakinan, atau tindakan seseorang. Pengaruh adalah kekuatan atau daya yang berasal dari sesuatu, baik itu manusia, benda, atau segala sesuatu di alam, yang mempengaruhi semua yang ada di sekitarnya (Yosin, 2012:1).

Menurut Surakhmad (2012:1), pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari sesuatu benda atau orang serta gejala dalamnya yang dapat menghasilkan perubahan yang dapat membentuk kepercayaan atau perubahan. Kekuatan ini dapat mempengaruhi lingkungan sekitar seseorang.

## **3. Model Pembelajaran**

Pola yang dikenal sebagai model pembelajaran dapat digunakan untuk membangun kurikulum, mengatur materi, dan memberi instruksi kepada guru. Penggunaan model atau metodologi pembelajaran adalah komponen yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan model ini untuk mengatur kegiatan belajar mereka. Jika guru dapat menggunakan model pembelajaran yang menarik, peserta didik lebih cenderung memperhatikan apa yang diajarkan daripada guru yang hanya menyampaikan materi melalui ceramah.

Menurut Suprijono (2010:46), model pembelajaran digunakan sebagai referensi atau garis besar untuk membuat RPP di kelas yang dirancang

secara teoritis dan praktis. Model pembelajaran harus dibangun sebelum digunakan. Dengan kata lain, guru harus mempertimbangkan hasil belajar dan kualitas guru agar proses pembelajaran dapat dioptimalkan.

#### **4. Model Pembelajaran *Mastery Learning***

##### 1) Pengertian *Mastery Learning*

Wahyuningsih, E. S. (2020:6) Belajar tuntas adalah pola pengajaran yang dirancang untuk mengakomodasi kelompok siswa besar (pengajaran klasikal) dan memberikan perhatian yang cukup pada berbagai perbedaan siswa, terutama dalam hal kecepatan belajar. Sistem ini diharapkan dapat mengatasi kelemahan pengajaran klasik, seperti bahwa hanya siswa yang cerdas dapat mencapai semua tujuan instruksional, sedangkan siswa yang tidak begitu cerdas hanya dapat mencapai sebagian atau bahkan tidak mencapai apa-apa. Wahyuningsih E. S. (2020:9) *Mastery Learning* adalah konsep yang sudah lama ada, tetapi telah mengalami banyak perbaikan untuk memperbaiki berbagai kekurangan.

##### 2) Konsep Awal terbentuknya *Mastery Learning*

Perubahan yang cepat terjadi dalam dunia pendidikan pada abad ke-20 telah mendorong kita untuk merenungkan perspektif tentang kemampuan peserta didik yang dapat ditingkatkan semaksimal mungkin dengan upaya yang efektif dan efisien. Pada tahun 1963, John B. Carrol, berdasarkan temuannya mengenai "Model Belajar Sekolah", mengemukakan salah satu perspektif tentang kemampuan peserta didik tersebut.

Wahyuningsih E. S. (2020:4) Mengubah model konseptual ini, Banyamin S.Bloom menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai akan merata jika bakat peserta didik dibagi rata, diberikan kualitas, metode penyajian, dan waktu belajar yang sama. Namun, jika bakat dan hasil sangat berhubungan, sebagian besar siswa dapat mengharapkan untuk memperoleh tingkat penguasaan topik yang tinggi.

Wahyuningsih S. E. (2020:5) Dalam hal ini, ada hubungan erat antara bakat dan hasil. Untuk memasukkan konsep atau ide-ide model belajar mengajar ini ke dalam kelas, Benyamin S. Bloom mengatakan bahwa waktu pembelajaran yang disediakan dapat dikatakan tetap dan pasti karena tingkat penguasaan siswa dapat disamakan dengan tingkat penguasaan tujuan instruksional yang esensial setelah suatu materi dipelajari, atau proses belajar dapat dikatakan tidak ada sama sekali. James H. Block meningkatkan model J.B. Carrol (*Mastery Learning*) agar lebih berguna. Tujuan dari peningkatan ini adalah untuk meningkatkan kualitas pekerjaan kelas sebaik mungkin dan mengurangi jumlah waktu yang dibutuhkan siswa untuk mempelajari suatu topik dalam waktu pengajaran yang telah dialokasikan.

### 3) Ciri-Ciri belajar mengajar dengan prinsip *Mastery Learning*

- a. Tujuan Pendidikan yang telah Ditetapkan digunakan untuk memandu pengajaran

Tujuan dari *Mastery learning* adalah agar siswa dapat menguasai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, teknik mengajar dan alat evaluasi yang digunakan untuk memantau kemajuan

siswa harus terkait erat dengan hasil pendidikan yang diinginkan.

b. Memperhatikan perbedaan individu

Perbedaan yang dimaksud adalah perbedaan antara kecepatan belajar siswa dan kemampuan mereka untuk menerima masukan dari dalam dan dari luar. Perkembangan proses belajar mengajar dalam hal ini harus disesuaikan dengan kepekaan panca indra siswa. Proses belajar mengajar dengan satu pendekatan dan satu media tidak akan menghasilkan hasil yang diinginkan. Namun, pendekatan pengajaran yang menggunakan berbagai media dan pendekatan akan menghasilkan pengalaman belajar yang berkualitas dan relevan.

c. Evaluasi Dilakukan Secara Berkelanjutan dan didasarkan atas Kriteria

Agar guru dapat mendapatkan umpan balik secara teratur, tepat waktu, dan sistematis, evaluasi terus menerus ini diperlukan. Oleh karena itu, evaluasi dilakukan sepanjang proses belajar mengajar, baik di awal maupun di akhir. Ada dua jenis evaluasi berdasarkan kriteria: evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Michael Scriven melakukan perbedaan antara dua jenis penilaian ini. Di akhir setiap unit pembelajaran, tes keberhasilan dikumpulkan ke dalam kategori evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif digunakan untuk mengevaluasi apakah siswa benar-benar memahami topik tertentu. Test yang digunakan adalah evaluasi formatif. Selama proses pembelajaran, siswa belajar materi untuk

mencapai tujuan instruksional. Evaluasi formatif mempunyai dua tujuan pokok yaitu :

- 1) untuk mengetahui seberapa baik peserta didik memahami materi pelajaran; dengan kata lain, untuk mengetahui bagian mana yang telah dipelajari siswa
- 2) untuk mengetahui apakah metode pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan cukup atau masih membutuhkan perbaikan

d. Menerapkan Program Perbaikan dan Pengayaan

Evaluasi terus menerus berdasarkan kriteria dan pendapat tentang variasi kecepatan belajar siswa serta manajemen sekolah menghasilkan program peningkatan dan pengayaan. Program peningkatan diperuntukkan bagi peserta didik yang masih tidak memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan instruksional tertentu, sedangkan program pengayaan diperuntukkan bagi peserta didik yang sudah menguasai satuan pembelajaran

e. Peserta Didik Menerapkan Prinsip Pembelajaran Aktif

Prinsip belajar aktif memungkinkan siswa untuk belajar melalui kegiatan. Ketika peserta didik mengalami kesulitan, Peserta didik dimotivasi untuk bertanya dan mencari literatur untuk membantu menyelesaikan masalah. Metode belajar aktif ini juga memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan kognitif, keaktifan, dan logika berpikir.

f. Menggunakan Satuan Pelajaran yang Kecil

Pembagian bahan ajar ke dalam satuan-satuan kecil diperlukan untuk pembelajaran dengan menerapkan prinsip *Mastery Learning*. Pemberian materi ajar ke dalam satuan pembelajaran kecil sangat diperlukan untuk mendapatkan umpan balik segera. Unit-unit kecil ini harus disusun secara berurutan, mulai dari yang paling sulit sampai yang paling mudah.. Jika materi pembelajaran di unit-unit intruksional dapat diatur dalam urutan yang logis, tes pra-syarat seharusnya hanya diberikan pada awal setiap semester

g. Implikasi Pelaksanaan *Mastery Learning* (belajar tuntas)

Beberapa implikasi belajar tuntas disebutkan sebagai berikut :

- a) Sebagian besar siswa dapat menguasai materi secara tuntas
- b) Dalam hal waktu, metode, media, dan umpan balik, tugas guru adalah menemukan cara terbaik untuk menciptakan situasi yang ideal untuk peserta didik
- c) Kondisi terbaik untuk setiap peserta didik berbeda karena semua peserta didik unik.
- d) Peserta didik harus memahami karakteristik, tujuan, dan proses belajar. Oleh karena itu, sangat penting untuk menetapkan tujuan instruksional yang jelas untuk unruk pelajaran.
- e) Sangat bermanfaat jika pelajaran diberikan dalam satuan

pelajaran yang lebih kecil dan diuji secara teratur di akhir satuan pelajaran.

f) Dengan membentuk kelompok belajar yang kecil yang bertemu secara teratur untuk saling membantu mengatasi masalah, peserta didik dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih efektif.

g) Seberapa baik siswa menguasai tujuan instruksional khusus pelajaran tertentu akan menentukan nilai akhir.

#### 4) Tahapan Model Mastery Learning

Mengingat tujuan pembelajaran adalah kumpulan hasil belajar yang menunjukkan tindakan yang dilakukan siswa selama proses belajar. Hasil belajar ini biasanya mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap baru yang diharapkan siswa capai. Dengan demikian, deskripsi tingkah laku yang diharapkan yang dicapai siswa selama proses belajar adalah metode yang tepat untuk menentukan hasil pembelajaran, dengan mengedepankan perencanaan belajar yang tuntas. Menurut Wahyuningsih E.S. (2020:13), model pembelajaran *Mastery Learning* terdiri dari lima tahap, yaitu :

##### a. Orientasi

Penerapan struktur materi pembelajaran dilakukan selama kegiatan orientasi. Pada tahap orientasi, langkah-langkah penting yang harus dilakukan oleh guru adalah menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran

dan kaitannya dengan pembelajaran sebelumnya serta pengalaman sehari-hari siswa. Guru juga membahas proses pembelajaran dari berbagai bagian isi pembelajaran dan tanggung jawab.

b. Penyajian

Pada tahap penyajian, guru memperkenalkan konsep baru atau keterampilan dengan menggunakan contoh. Sangat disarankan untuk menggunakan media pembelajaran visual dan audio visual saat menyajikan materi pembelajaran. Sangat penting untuk menilai seberapa baik peserta didik telah memahami subjek yang diajarkan pada tahap ini, oleh karena itu peserta didik tidak akan memiliki masalah untuk maju ke tingkat Latihan selanjutnya

c. Latihan Terstruktur

Pada tahap ini, guru mengajarkan peserta didik metode pemecahan masalah yang terdiri dari langkah-langkah penting yang dilakukan secara bertahap. Siswa harus ditanyai beberapa pertanyaan, dan guru harus memberikan kritik atas jawaban mereka.

d. Latihan Terbimbing

Pada titik ini, guru memberi peserta didik kesempatan untuk berlatih memecahkan masalah sambil tetap berada di bawah pengawasan dan bimbingan guru. Dengan menggunakan kegiatan terbimbing ini, guru dapat menguji kompensasi peserta didik dalam menyelesaikan tugas dan mengidentifikasi kesalahan mereka.

## e. Latihan Mandiri

Peserta didik siap untuk mengikuti pelatihan mandiri setelah mencapai skor kerja antara 85% - 90% selama tahap latihan terbimbing. Setelah selesai, tugas guru dalam tahap ini adalah menilai hasil kerja siswa.

5) Penerapan *Mastery Learning* (Belajar tuntas)

Berikut adalah kegiatan operasional guru dan siswa selama pembelajaran.

**Tabel 2,1 Kegiatan Guru dan Peserta Didik Selama Proses Pembelajaran Menggunakan Model *Mastery Learning***

NO.	Tahap Siklus Belajar	Kegiatan guru	Kegiatan Peserta Didik
1.	Orientasi	Menentukan materi pembelajaran	Menanyakan materi pembelajaran.
		Menunjang ulang pembelajaran sebelumnya	Mempraktikkan apa yang telah dipelajari
		Menetapkan tujuan pembelajaran	Memahami tujuan pembelajaran yang harus dipahami
		Membuat langkah-langkah pembelajaran	Menanyakan/mendiskusikan langkah-langkah pembelajaran

2.	Penyajian	Mendemonstrasikan konsep/keterampilan baru untuk dijelaskan	Memperhatikan/bertanya
		Menjelaskan tugas dengan media visual/audio	Mendiskusikan bertanya
		Menilai tingkat kinerja peserta didik	Menjawab tes yang diberikan guru
3.	Latihan Terstruktur	Guru menunjukkan langkah-langkah penting untuk menyelesaikan tugas atau soal.	Memperhatikan, bertanya, mendiskusikan
		peserta didik diberi pertanyaan oleh guru	Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru
		Guru memberikan umpan balik (yang bersifat korektif) atas kesalahan siswa dan mendorong mereka untuk menyelesaikan tugas dengan benar.	Melihat umpan balik guru dan menanyakan hal-hal yang belum jelas.

4.	Latihan Terbimbing	Guru memberikan tugas kepada peserta didik	Peserta didik mengerjakan tugas
		Guru mengawasi semu peserta didik secara merata	Peserta didik mengerjakan tugas
		Guru memberikan umpan balik, memuji, dan sebagainya	Mencermati umpan balik dari guru, jika ada hal yang belum jelas bertanya kembali kepada guru
5.	Latihan Mandiri	Guru memberikan tugas mandiri	Peserta didik mengerjakan tugas dikelas/di rumah secara mandiri
		Guru memeriksa dan jika perlu memberikan umpan balik atas hasil kerja peserta didik	Mencermati umpan balik guru, jika ada hal yang belum jelas bertanya lagi pada guru
		Guru memberikan beberapa tugas mandiri sebagai alat untuk meningkatkan retensi peserta didik	Mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri

(Made Wena 2009)

## 6) Kelebihan dan kekurangan Model *Mastery Learning*

Menurut wahyuningsih, E. S (2020:29)

Kelebihan :

- a) Peserta didik mudah memahami materi pembelajaran.
- b) Meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar.
- c) Meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dengan mandiri
- d) Meningkatkan kepercayaan diri peserta didik

Kekurangan :

- a) Peserta didik yang cepat memahami materi harus menunggu yang lambat memahami materi.
- b) Mengambil waktu yang cukup lama.

## 5. Kompetensi Peserta Didik

Kemampuan yang terdiri dari kombinasi pengetahuan, nilai, dan sikap yang diefleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak yang harus dimiliki dan dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran dikenal sebagai kompetensi peserta didik.

Peran Sekolah menengah kejuruan (SMK) dalam mendidik lulusannya untuk bersaing di dunia kerja tidak terlepas dari kompetensi yang diajarkan. Kompetensi yang digunakan di SMK telah dimutakhirkan untuk memenuhi kebutuhan dunia kerja. Kemampuan peserta didik yang diperoleh selama proses pembelajaran dibagi menjadi beberapa aspek antara lain :

### 1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif mencakup kapasitas mental atau intelektual seseorang. Hal ini berkaitan dengan tujuan pembelajaran dan proses pembentukan mental, yang dibagi menjadi enam tingkatan, mulai dari pengetahuan hingga evaluasi, menurut Hamzah (2010:67). Tahap pengetahuan mencakup kemampuan untuk mengingat, menghafal, dan mengulang pengetahuan baru. Pada ranah kognitif merupakan pengeetahuannya tingkat paling rendah. Dalam ranah kognitif terdiri dari enam komponen, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

### 2) Ranah Afektif

Ranah afektif mencakup tindakan dan perasaan individu. Persepsi, nilai, minat, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial dianggap berpengaruh (Hamzah, 2010:70). Dunia afektif terdiri dari lima komponen yaitu *receiving* (menerima), *responding* (merespon), *valuing* (menilai), *organizing* (mengorganisasi), dan karakteristik.

### 3) Ranah Psikomotorik

Hamzah, (2010 : 71). Psikomotorik berkaitan dengan keterampilan (skill) yang bersifat manual atau motorik menurut sudut pandang tersebut psikomotorik mengacu pada kemampuan peserta didik untuk menghubungkan bakat fisik dengan upaya dalam belajar. Peserta didik dapat mencapai beberapa tingkatan dalam tahap psikomotorik. Kesulitan pada tahap ini berkisar dari mudah sampai sulit. Asep Jihad dan Abdul Haris (2010:18-19) menjelaskan bahwa

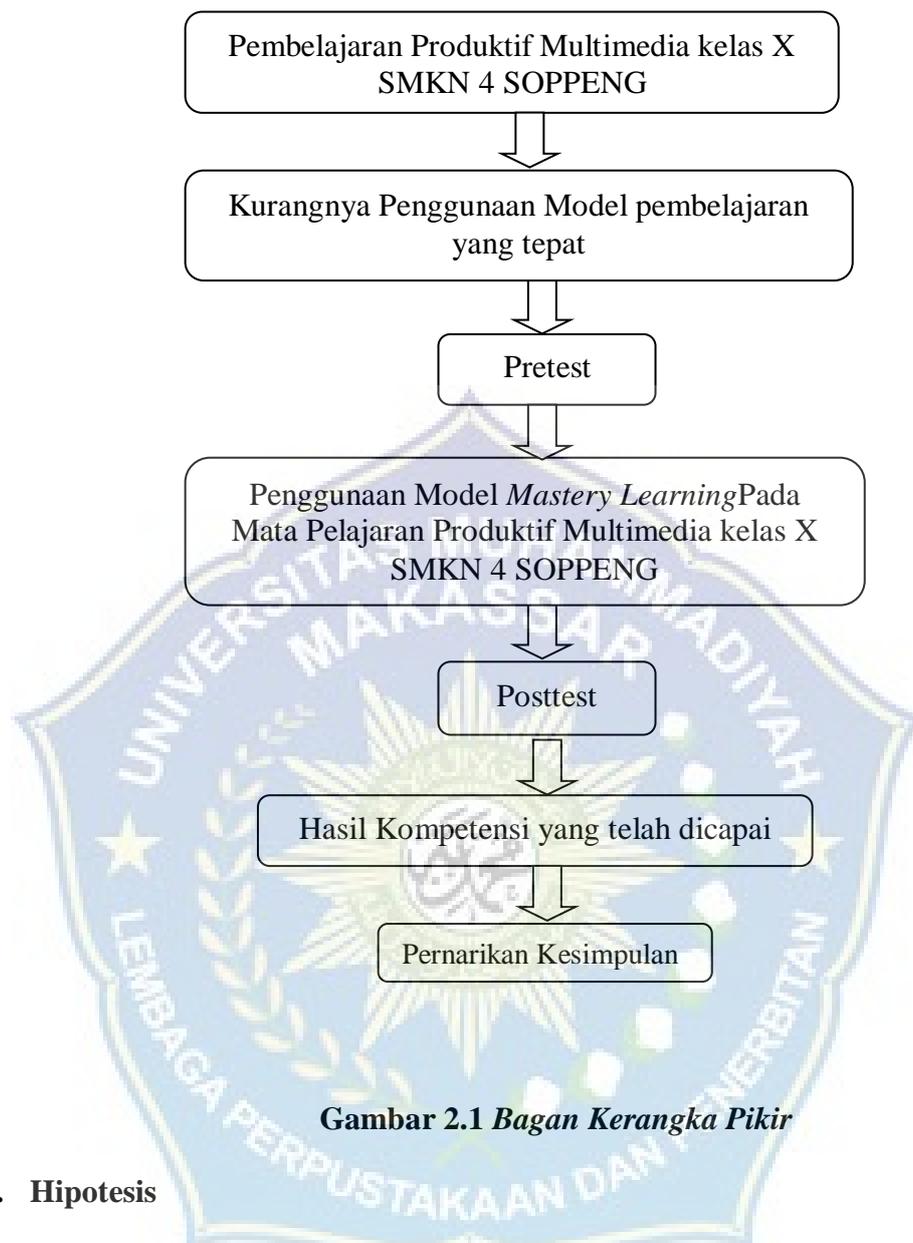
unsur psikomotorik memiliki 5 tahapan antara lain, menirukan, manipulasi, keseksamaan, artikulasi, dan naturalisasi. Tingkatan menirukan berada pada tingkatan pertama yang merupakan tingkatan paling mudah. Tingkatan yang susah berada pada tingkatan kelima, yaitu naturalisasi.

## **B. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran produktif multimedia merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap cukup sulit dikarenakan butuh ketelitian dan pengetahuan materi yang ada. Kegiatan pembelajaran guru bersifat standar, dalam hal ini materi disampaikan secara satu arah. Peserta didik kurang terlibat dalam pembelajaran ketika diajarkan masih secara tradisional. Selain itu pemahaman peserta didik terhadap informasi masih belum optimal terlihat dari pengulangan materi sebelumnya. Peserta didik masih ragu-ragu untuk menanggapi pertanyaan yang disajikan oleh guru.

Pemilihan model/pendekatan pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Mastery Learning* yaitu salah satu cara agar dapat memecahkan masalah pembelajaran tersebut dan meningkatkan rasa percaya diri serta pemahaman kompetensi peserta didik. *Mastery Learning* merupakan program pembelajaran komprehensif yang mengajarkan peserta didik agar dapat mencapai suatu pokok bahasan yang memuaskan

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka penelitian dengan model *Mastery Learning* dalam penguasaan kompetensi peserta didik sebagai berikut :



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir**

### C. Hipotesis

Berdasarkan beberapa teori pendukung dan kerangka pikir di atas maka dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak adanya pengaruh penggunaan model *Mastery Learning* pada mata pelajaran Produktif Multimedia dan tidak terjadinya penguasaan kompetensi pada diri peserta didik kelas X SMKN 4 Soppeng

H1 : Adanya pengaruh penggunaan model *Mastery Learning* pada mata pelajaran Produktif Multimedia dan terjadinya penguasaan kompetensi pada diri peserta didik



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, jenis penelitian kuantitatif yang dapat diartikan sebagai metode penelitian untuk mengukur pengaruh orang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2017:107). Tujuan dari penelitian eksperimen adalah untuk mengetahui bagaimana suatu perlakuan tertentu mempengaruhi gejala kelompok tertentu dibandingkan dengan kelompok lain yang diberi perlakuan yang berbeda (Ramdhan, 2021:5).

##### **2. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian akan dilakukan di SMKN 4 Soppeng, yang terletak di Kabupaten Soppeng, Sulawesi Selatan. Penelitian akan berlangsung selama semester ganjil

#### **B. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Menurut Roflin dkk. (2021:4), populasi adalah total populasi di suatu wilayah, jumlah penduduk atau individu dengan karakteristik yang sama, atau jumlah penguni manusia dan makhluk hidup lainnya pada satuan ruang tertentu yang relevan dengan masalah penelitian. Penelitian ini melibatkan semua siswa di jurusan Multimedia SMKN 4 Soppeng, yang berjumlah 229.

**Tabel 3.1 Kedaan Populasi**

<b>NO.</b>	<b>Kelas</b>		<b>Jumlah Siswa</b>
1.	X	X MM 1	26
		X MM 2	24
		X MM 3	34
2.	XI	XI MM 1	26
		XI MM 2	24
		XI MM 3	28
3.	XII	XII MM 1	34
		XII MM 2	33
<b>Total</b>			<b>229</b>

(Sumber Data Kantor Tata Usaha)

## 2. Sampel

Eddy Roflin dkk, (2021:5) Populasi terdiri dari sampel. Kalimat ini memiliki dua arti yaitu setiap unit populasi harus memiliki kesempatan untuk dianggap sebagai sampel, dan sampel dianggap sebagai populasi dalam bentuk kecil atau penduga populasinya. Dengan kata lain, ukuran sampel harus mencukupi untuk menggambarkan populasinya. Menurut penelitian ini, pengambilan sampel dilakukan melalui metode sampling purposive, yang berarti mengambil sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Salah satu metode pengambilan sampel yang umum digunakan dengan menetapkan kriteria tertentu adalah pengambilan sampel purposive (Sugiyono 2008). Peneliti menggunakan teknik ini karena mereka mempertimbangkan keterbatasan waktu dan tenaga. Alasan peneliti

memilih kelas X, dikarenakan kelas X masih dominan pemberian materi dibandingkan kelas XI dan XII. Peneliti memerlukan dua kelas dari 3 kelas X jurusan multimedia untuk dijadikan perbandingan. Penelitian ini menggunakan sample X MM I dan X MM II.

**Tabel 3.2 Keadaan Sampel**

NO.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
1.	X MM 1	17	9	26 Orang
2.	X MM 2	15	9	24 Orang
<b>Total</b>				<b>50</b>

(Sumber Data Kantor Tata Usaha)

### C. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *Pretest* dan *Posttest Control Group*, yang biasanya digunakan untuk memilih kelompok dengan keadaan dan kondisi yang sama. Dalam desain ini, dua kelas dipilih secara langsung, *Pretest* dan *Posttest Control Group* diberikan untuk mengetahui keadaan awal, yang menentukan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2009:113).

**Tabel 3.3 Desain *Pretest* dan *Posttest Control Group Design***

Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Sumber: Sugiyono, (2018)Keterangan

Keterangan :

$O_1$  : *Pretest* (kelompok eksperimen)

$O_2$  : *Posttest* (kelompok eksperimen)

$O_3$  : *Pretest* (kelompok kontrol)

$O_4$  : *Posttest* (kelompok kontrol)

$X_1$  : Perlakuan menggunakan *Mastery Learning*

$X_2$  : Perlakuan dengan pembelajaran konvensional

#### D. Variabel Penelitian

Pada dasarnya, variabel penelitian adalah apa pun yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari untuk mendapatkan informasi dan kemudian membuat kesimpulan Sugiyono (2007). Sebagai representasi langsung dari konsep abstrak Klinger (2000), variabel adalah sifat atau struktur yang akan dipelajari. Ada kemungkinan bahwa variabel mencakup segala sesuatu yang akan menjadi subjek penelitian, termasuk komponen-komponen yang mempengaruhi peristiwa yang akan diteliti.

Menguji hipotesis, juga dikenal sebagai kesimpulan atau dugaan sementara, menunjukkan seberapa cocok teori dengan fakta dunia nyata adalah variabel penelitian.

Variabel biasanya terdiri dari dua komponen yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Variabel bebas mempengaruhi atau mengubah variabel terikat (dependen) karena adanya variabel bebas.

Berdasarkan komentar sebelumnya, ada dua variabel dalam penelitian ini. Variabel bebas adalah penggunaan model pembelajaran *Mastery Learning*, dan variabel terikat adalah penguasaan kemampuan siswa dalam pelajaran Produktif.Multimedia

### **E. Definisi Operasional Variabel**

Untuk memberikan gambaran operasional dari variabel penelitian, definisi operasional masing-masing variable yaitu sebagai berikut :

#### **1. Model Pembelajaran *Mastery Learning***

Dalam model pembelajaran yang dikenal sebagai *Mastery Learning*, guru harus memastikan bahwa siswa menguasai semua kompetensi dan kompetensi dasar materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Dalam penyajian *Mastery Learning*, guru harus memberikan ringkasan topik materi agar siswa lebih mudah memahami isi materi dan tujuan pembelajaran.

#### **2. Kompetensi Peserta Didik**

Dalam penelitian ini, kompetensi peserta didik didefinisikan sebagai kemampuan yang harus dimiliki dan dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran. produktif multimedia setelah menggunakan model pembelajaran *mastery learning*. Kompetensi peserta didik pada penelitian ini hanya berkenaan dengan hasil belajar kognitif yang hanya diukur melalui pre-test dan post-test.

## F. Prosedur Pelaksanaan

### 1. Tahap Observasi

- a. Mengurus surat izin Pelaksanaan penelitian
- b. Melakukan diskusi dengan kepala sekolah tentang penelitian yang akan dilakukan
- c. Melakukan konsultasi pembelajaran dengan guru mata pelajaran Prduktif Multimedia kelas X
- d. Mengamati proses pembelajaran guru, keadilan peserta didik serta materi pembelajaran yang akan diteliti

### 2. Tahap Persiapan

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam tiap pertemuan
- b. Menyusun instrument Penelitian
- c. Menyusun langkah-langkah pelaksanaan penelitian

### 3. Tahap Pelaksanaan

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2021/2022 di SMKN 4 Soppeng kelas X dengan mata pelajaran Produktif Multimedia. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, dimana pertemuan 1 dilakukan pretest, dan dilanjutkan dengan proses pembelajaran menggunakan model *Mastery Learning*, dan pertemuan ke 2 digunakan untuk posttest agar mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Mastery Learning* dalam proses pembelajaran

### 4. Tahap Evaluasi

- a) Evaluasi pembelajaran sebanyak dua kali yaitu :

1. Pada saat awal penelitian sebelum dilakukan pembelajaran dengan model *Mastery Learning* dilakukan *pretest* dengan menggunakan 20 soal pilihan ganda
  2. Pada saat akhir penelitian dilakukan *posttest* dengan menggunakan 20 soal pilihan ganda
- b) Setelah mendapatkan data hasil evaluasi penelitian, data selanjutnya dianalisis.
- c) Membuat laporan tentang hasil penelitian

### **G. Instrumen Penelitian**

Peneliti menggunakan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data agar prosesnya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu observasi, angket atau kuesioner, tes, dan dokumentasi.

#### **1. Lembar Observasi**

Observasi merupakan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung menggunakan panca indera mata dan panca indera lainnya seperti telinga, penciuman, mulut, dan kulit. Dalam penelitian ini, peneliti melihat bagaimana siswa belajar menggunakan model *Mastery Learning*.

#### **2. Angket/Kuesioner**

Angket adalah suatu daftar atau kumpulan tertulis yang harus dijawab secara tertulis juga oleh responden penelitian. Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini berbentuk angket tertutup angket tertutup yaitu responden telah diberi alternatif jawaban dan tinggal

memilih jawaban mana yang sesuai dengan dirinya.

Peneliti akan menguji angket melalui analisis bagian soal untuk mendapatkan instrumen yang valid. Berikut ini adalah skor yang diberikan kepada pilihan jawaban dalam angket:

- a) Jawaban sangat setuju diberi skor 4
- b) Jawaban setuju diberi skor 3
- c) Jawaban tidak setuju diberi skor 2
- d) Jawaban sangat tidak setuju diberi skor 1

### 3. Lembar Tes

Lembar tes adalah alat yang digunakan untuk menilai keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan seseorang. Lembar tes terdiri dari serangkaian pertanyaan yang berkaitan dengan mata pelajaran Produktif Multimedia dan diajukan kepada subjek yang akan diteliti. Lembar ujian berisi beberapa tes pilihan ganda dengan total 20 nomor.

### 4. Dokumentasi

Data yang diambil dari catatan, seperti dokumen atau arsip, disebut dokumentasi. Alat untuk dokumentasi adalah data peserta didik dan foto yang diambil saat observasi.

## H. Teknik Pengumpulan Data

Berikut ini adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini:

### 1. Observasi

Widoyoko (2014:45) mengatakan bahwa observasi adalah

pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang terlihat dalam gejala subjek penelitian. Sugiyono (2014:145) mengatakan bahwa observasi adalah proses yang kompleks yang terdiri dari berbagai proses biologis dan psikologis. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengamati kegiatan belajar siswa selama penggunaan model *Mastery Learning*. Observasi digunakan ketika peneliti ingin mengetahui perilaku manusia, proses kerja, gejala alam, dan apabila responden yang diamati tidak terlalu besar.

## 2. Angket/Kuesioner

Menurut Sugiyono (2010:199), kuesioner atau angket digunakan untuk mengumpulkan data dengan memberi responden sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk meminta jawaban mereka. Penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner closed-ended atau pertanyaan pilihan ganda. Pertanyaan ini dapat digunakan untuk mengukur perspektif, pengetahuan, dan pendapat seseorang.

## 3. Tes

Secara etimologi, "tes" berarti sejumlah tugas yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain yang harus dilakukan oleh orang lain tersebut.

Sudijono (2015: 67) menggambarkan tes sebagai metode pengukuran dan penilaian yang melibatkan pemberian tugas kepada penilai untuk menyelesaikannya. Tujuan dari tes ini adalah untuk menghasilkan nilai yang menggambarkan tingkah laku atau prestasi yang

dinilai, yang dapat dibandingkan dengan nilai lain atau dengan standar tertentu.

Tes dianggap sebagai alat penilaian, menurut Sudjana (2014: 35). Tes terdiri dari pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk dinilai secara lisan, tulisan, atau tindakan.

Tes, menurut Arifin (2016: 118), adalah metode pengukuran yang digunakan untuk melakukan kegiatan pengukuran. Tes terdiri dari sejumlah pertanyaan atau tugas yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur berbagai aspek perilaku mereka.

Berdasarkan pemaparan para ahli tentang definisi tes, dapat disimpulkan bahwa tes hasil belajar adalah proses evaluasi kemampuan siswa untuk mengetahui apakah mereka telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan atau tidak. Tes ini dilakukan untuk mengetahui apakah siswa memahami mata pelajaran Produktif Multimedia atau tidak.

Dalam penelitian ini, dua tes digunakan: *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan kepada siswa sebelum mereka menerima perlakuan dengan model *Mastery Learning*. *Posttest* adalah tes terakhir yang diberikan kepada mereka setelah mereka menerima perlakuan dengan model *Mastery Learning*. Tujuan dari kedua tes ini adalah untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Mastery Learning*.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi melibatkan pengumpulan data dalam bentuk dokumen

atau arsip yang berkaitan dengan subjek penelitian. Instrumen dokumentasi termasuk data siswa dan foto yang diambil saat melakukan observasi.

Dokumentasi adalah dokumentasi peristiwa masa lalu, menurut Sugiyono (2013:240). Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental individu. Dokumen berbentuk tulisan seperti catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), cerita, biografi, undang-undang, dan sebagainya. Dokumen berbentuk gambar seperti foto, gambar hidup, sketsa, dan sebagainya.

## **I. Teknik Analisis Data**

Setelah mengumpulkan semua data dari responden atau sumber data lain, analisis data dilakukan. Tujuannya adalah untuk mengelompokkan data berdasarkan jenis dan variabel responden, membuat tabulasi berdasarkan variabel dari semua responden, menampilkan data untuk setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan menguji hipotesis yang telah diajukan. Sugiono (2018:207)

Penelitian ini menganalisis data dengan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial.

### **1. Analisis Statistik Deskriptif**

Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Untuk menghitung pengaruh model Mastery Learning terhadap penguasaan kompetensi siswa dalam hasil belajar Produktif Multimedia SMKN 4 SOPPENG, dapat menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka Presentase

$f$  : Jumlah skor perolehan

$n$  : jumlah skor maksimal

100% : Bilangan tetap

Tabel kategori aktivitas siswa, menurut Youmi et al. (2010: 176), digunakan untuk mengevaluasi hasil presentase aktivitas siswa selama pembelajaran sebagai berikut :

**Tabel 3.4 kategori Presentase aktivitas Siswa**

No.	Interval (%)	Kategori
1.	75 – 100%	Baik
2.	50 – 74%	Cukup
3.	25 – 49%	Kurang
4.	0 – 24%	Tidak baik

Sumber : Ridwan (MuazzinahBurstam 2016 :36)

Berdasarkan perolehan presentase aktivitas siswa diatas maka perolehan kategori hasil belajar siswa sebagai berikut :

**Tabel 3.5 Kategori hasil belajar siswa**

No.	Interval (%)	Kategori
1.	81 – 100%	Sangat Baik
2.	61 – 80%	Baik
3.	41 – 60%	Cukup
4.	21 – 40%	Kurang Baik
5.	< 21	Tidak Baik

Sumber : Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jabar (2014 :35)

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Dalam penelitian ini, statistik inferensial digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan pada populasi untuk menentukan sejauh mana hasil sampel dapat dibandingkan dengan hasil yang diharapkan untuk populasi secara keseluruhan. Teknik statistik inferensial yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik parametrik, yang menggunakan interval dan rasio dan didasarkan pada asumsi normal dari data.

Uji hipotesis penting dilakukan untuk melihat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan; analisis ini dilakukan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar peserta didik selama pembelajaran menggunakan model Mastery Learning. Uji-t menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan antara dua variabel

atau dua sampel.

Namun, uji normalitas dilakukan sebelum tahap pengujian hipotesis. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah skor variable berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan Uji Shapiro Wilk dengan bantuan program SPSS 29.0, dengan kriteria pengujian bahwa jika nilai  $\text{sig} > \alpha = 0,05$ , maka data berdistribusi normal.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 4 Soppeng yang berada di jl. Kayangan Jr. Teratai No. 121 Kecamatan Lalabata, Kabupaten Soppeng. Langkah awal penelitian ini dengan melakukan pertemuan kepada kepala sekolah dan Andi Lidya Tenriangka, S.Kom. selaku guru mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 4 Soppeng untuk menyerahkan surat penelitian yang telah diterbitkan oleh Kepala Dinas Pendidikan provinsi Sulawesi Selatan untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah dan sekaligus untuk penentuan waktu penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 12 Agustus sampai dengan 12 Oktober 2022.

Penelitian diterima dengan memilih kelas X MM 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MM 2 sebagai kelas kontrol untuk penelitian dengan penggunaan model pembelajaran *Mastery Learning* pada materi Design Thinking. Pada penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dimulai dengan guru menjelaskan materi Design Thinking yang belum menggunakan model pembelajaran *Mastery Learning*, setelah itu peneliti memberikan tes awal (*pretest*) yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang telah disepakati. Fungsi (*pretest*) ini yaitu untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan menyiapkan mereka untuk proses belajar.

Pada pertemuan kedua, peneliti memberikan penjelasan mengenai materi Design Thinking dengan menggunakan model pembelajaran *Mastery Learning*.

Kemudian dilakukan tes akhir (*posttest*) yang terdiri dari 0 soal pilihan ganda yang telah disepakati untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik setelah proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran *Mastery Learning*.

Pada tahap ini melalui bimbingan Kegiatan pembelajaran kelompok maupun individu secara intensif berdasarkan pada tujuan penelitian. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahapan kegiatan yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Deskripsi kegiatan dimaksud disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 4.1 kegiatan Pembelajaran *Mastery Learning***

<b>kegiatan</b>	<b>Alokasi waktu</b>	<b>keterangan</b>
<b>Kegiatan Awal :</b>		
<b>Orientasi</b>		
1. Membuka pelajaran	15 menit	Tiap kelompok terdiri dari 6 siswa
2. Melakukan presensi kehadiran		
3. Memberikan motivasi terhadap siswa		
4. Memberikan pengarahan sebelum melakukan kelompok		
<b>Kegiatan Inti :</b>		
<b>Penyajian</b>		
5. Siswa dikelompokkan sesuai dengan nomor urut absen	3 x 45 menit	Menggunakan lembar observasi

<p>6. Guru menjelaskan materi tentang Tahapan Design Thinking</p> <p>7. Siswa diberi kesempatan untuk penjelasan guru melalui modul</p> <p>8. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya yang belum dipahami</p>		
<b>Latihan Terstruktur</b>		
<p>9. Siswa diberi kesempatan mengamati lingkungan sekolah agar menemukan permasalahan yang dapat diberikan solusi berupa sebuah produk</p> <p>10. Menanyakan siswa permasalahan yang didapat dari hasil pengamatannya pada setiap kelompok</p> <p>11. Siswa diberi kesempatan untuk menjawab hasil dari pengamatan kelompoknya</p>	20 menit	

<b>Latihan Terbimbing</b>		
<p>12. Mengamati dan mencatat proses diskusi masing-masing kelompok</p> <p>13. Memberikan siswa pertanyaan lanakah-langkah pengerjaan kleompoknya</p> <p>14. Siswa diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan tahapan materi</p> <p>15. Guru meluruskan dan memberikan penegansan terhadap jawaban yang dibuat oleh siswa</p> <p>16. Melakukan pengamatan dan penilaian terhadap aktivitas proses belajar siswa dalam mengerjakan kelompok</p>	20 menit	Menggunakan lembar observasi
<b>Kegiatan Akhir :</b>		
<b>Latihan Mandiri</b>		
<p>17. Tiap kelompok menyampaikan hasil kelompoknya</p>	15 menit	Menggunakan lembar penilaian

<p>18. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya jawab pada kelompok yang presentasi</p> <p>19. Guru memberikan kesimpulan hasil dari kelompok yang telah dipelajari</p> <p>20. Memberikan tugas individu tentang pembuatan laporan</p> <p>21. Menutup pertemuan dengan berdoa dan memberitahukan materi yang akan dipelajari selanjutnya</p>		
--	--	--

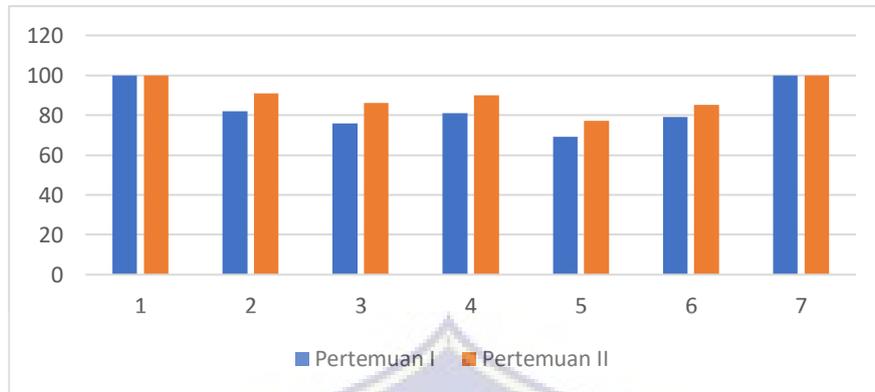
Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 4 Soppeng kelas X MM I dan X MM II dengan jumlah siswa 26 dan 24 orang, maka data yang dihasilkan sebagai berikut

## 1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

### a. Aktivitas Belajar Hasil Observasi

Hasil observasi aktivitas belajar siswa menggunakan model *Mastery Learning* selama proses pembelajaran multimedia dari 26 siswa di kelas X MM 1 dan 24 siswa di kelas X MM 2 SMK Negeri 4 Soppeng selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

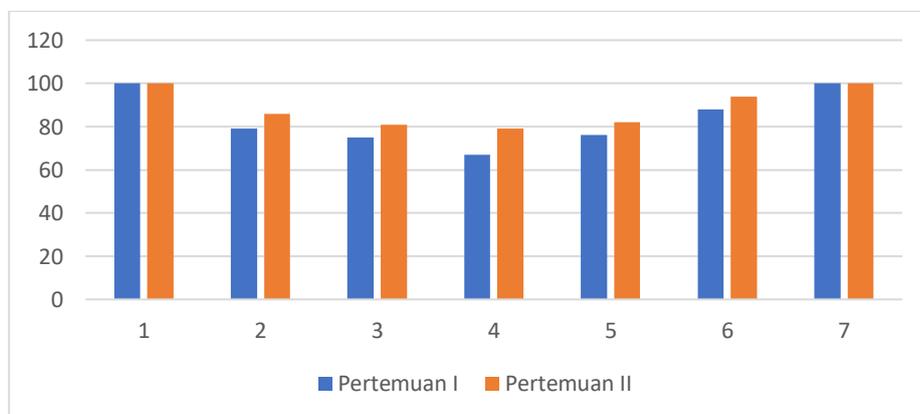
**Gambar 4.1. Diagram presentase aktivitas belajar siswa kelas X MM 1 selama penelitian berlangsung**



*(Sumber data primer 2023, diolah dari lampiran)*

Hasil analisis data aktivitas siswa kelas X MM I (kelas Eksperimen) di atas, dapat diketahui bahwa Sebagian besar aktivitas yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung, dengan presentase tertinggi yaitu 100 %, dengan kategori siswa yang hadir Selama pembelajaran berlangsung dan siswa yang aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan pada pertemuan pertama dan kedua. Dan presentase terendah yaitu 69% pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua 77% dengan kategori siswa yang menjawab pertanyaan

**Gambar 4.2 Diagram Preentase Aktivistas Siswa kelas X MM 2 selama penelitian berlangsung**



(Sumber data primer 2023, diolah dari lampiran)

Hasil analisis data aktivitas siswa kelas X MM II (kelas kontrol) di atas dapat diketahui bahwa Sebagian besar aktivitas yang dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan presentase tertinggi yaitu 100 % dengan kategori siswa yang hadir Selama pembelajaran berlangsung dan siswa yang aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan pada pertemuan pertama dan kedua.. Dan presentase terendah yaitu 67% pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua 79% dengan kategori siswa yang mengajukan pertanyaan.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa meningkat dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua. Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai, karena presentase aktivitas siswa selama pertemuan tersebut berada dalam rentang 75% hingga 100%.

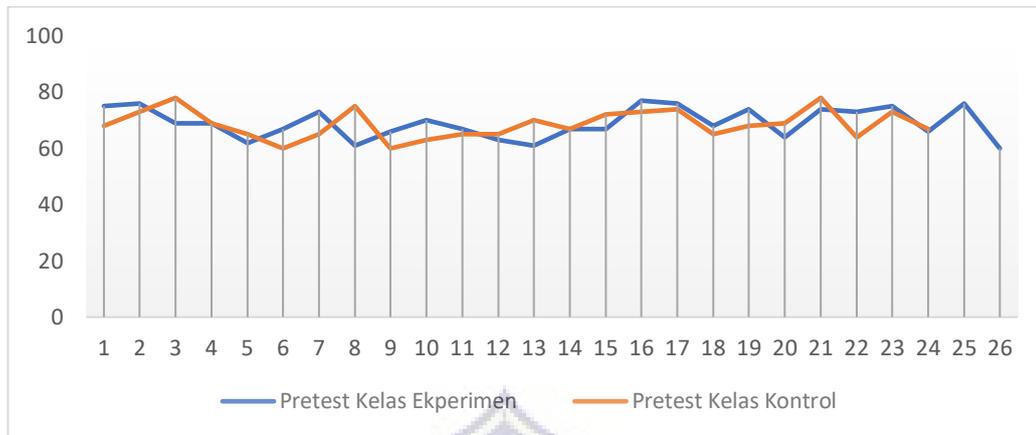
#### **b. Hasil Belajar**

Hasil evaluasi kedua tes (*pretest* dan *posttest*) yang dilakukan oleh peneliti terhadap 26 siswa di kelas X MM 1 adalah sebagai berikut :

- 1) Pengolahan *Pretest* dan *Posttest*
  - a) Hasil *Pretest* kelas control dan kelas eksperimen

Berdasarkan hasil pretest kelas X MM I dan XMM II pada mata Pelajaran multimedia dapat dilihat nilai statistik pada tabel berikut :

**Gambar 4.3 Grafik Hasil *Pretest* Kelas Ekperimen dan Kontrol**



Berdasarkan grafik diatas, dapat dilihat bahwa siswa memperoleh nilai rata-rata di *pretest* untuk kedua kelas, yaitu 69,46 untuk kelas eksperimen dan 68,58 untuk kelas kontrol. Kemudian berdasarkan nilai minimum dan maksimum, kelas ekperimen dan kontrol tidak berbeda jauh, dengan nilai ekperimen  $77 > 61$  dan nilai kontrol  $78 > 60$ . Selain itu, berdasarkan KKM yang telah ditentukan yaitu 70%, terdapat 15 siswa di kelas kontrol dan 14 siswa di kelas ekperimen yang dianggap belum tuntas. Hal ini menunjukkan masih banyak siswa yang dikategorikan belum tuntas dalam melakukan *pretest* di kedua kelas tersebut.

Berdasarkan hasil kedua kelas maka diperoleh frekuensi dan presentase hasil *pretest* kelas ekperimen berdasarkan indicator hasil belajar sebagai berikut :

**Tabel 4.2 Frekuensi dan Presentase Hasil *Pretest* kelas Eksperimen (X MM1) dan kelas Kontrol (X MM 2) Berdasarkan Hasil Belajar**

NO.	Nilai Interval	Kategori	Frekuensi		Presentase	
			X MM 1	X MM 2	X MM 1	X MM 2
1.	81 – 100%	Sangat Baik	0	0	0	0
2.	61 – 80%	Baik	14	15	54	63
3.	41 – 60%	Cukup	12	9	46	37
4.	21 – 40%	Kurang Baik	0	0	0	0
5.	< 21	Tidak Baik	0	0	0	0
<b>Jumlah</b>			<b>26</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

(Sumber: Data Primer2023, diolah dari lampiran)

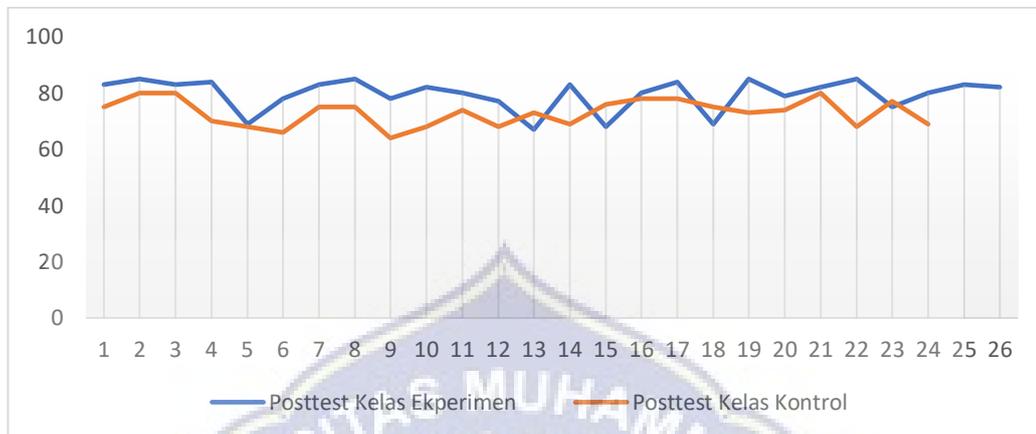
Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa 54% siswa dalam kelas eksperimen berada dalam kategori baik dan 63% siswa dalam kelas kontrol berada dalam kategori baik. Artinya, 46% siswa dalam kelas eksperimen dan 37% siswa kelas kontrol berada dalam kategori cukup. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam pada *pretest* ini sama-sama kurang baik baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol, dan masih banyak siswa yang belum tuntas atau tidak memnuhi syarat untuk masuk ke kategori baik.

b) Hasil *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Siswa mendengarkan apa yang disampaikan oleh peneliti selama proses pembelajaran di kelas kontrol ini. Pada kelas kontrol, guru lebih focus memberikan materi pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif. Namun dalam

kelas eksperimen siswa lebih antusias, sehingga hasil dari proses pembelajaran yang digunakan. Hasil *posttest* dapat dilihat sebagai berikut :

**Gambar 4.4. Grafik Hasil *Posttest* Kelas Ekperimen dan Kontrol**



(Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran)

Berdasarkan grafik diatas, setelah melewati proses pembelajaran yang berbeda, nilai rata-rata kedua kelas cukup berbeda. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, dengan nilai  $79,57 > 73,4$ , dan jika dilihat dari nilai minimum dan maksimum, kelas eksperimen memperoleh nilai maksimum yang lebih tinggi dari kelas kontrol dengan nilai  $85 > 80$ , bahkan kelas kontrol memperoleh nilai minimum yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol yakni  $64 < 67$ .

Apabila melihat dari nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70 maka di kelas kontrol yang terdiri dari 24 siswa terdapat 8 siswa yang dikategorikan belum tuntas dan dari kelas eksperimen yang terdiri dari 26 siswa ada 4 siswa yang dikategorikan belum tuntas. Oleh karena itu, 16 siswa dalam kelas kontrol dan 22 dalam kelas eksperimen yang mencapai nilai KKM selama proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, kondisi diatas menunjukkan perubahan

yang signifikan. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, tentu berdasarkan proses pembelajaran yang terjadi. Siswa akan lebih mudah memahami Pelajaran jika ada banyak siswa yang aktif dan memperhatikan.

Hasil *posttests* kedua kelas digunakan untuk menentukan frekuensi dan kemungkinan hasil *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 4.3 Frekuensi dan Presentase Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen (X MM 1) dan Kelas Kontrol (X MM 2) Berdasarkan Hasil Belajar**

NO.	Nilai Interval	Kategori	Frekuensi		Presentase	
			X MM 1	X MM 2	X MM 1	X MM 2
1.	81 – 100%	Sangat Baik	8	0	31	0
2.	61 – 80%	Baik	18	24	69	100
3.	41 – 60%	Cukup	0	0	0	0
4.	21 – 40%	Kurang Baik	0	0	0	0
5.	< 21	Tidak Baik	0	0	0	0
<b>Jumlah</b>			<b>26</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

(Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran)

Tabel diatas menunjukkan bahwa tidak ada siswa dalam kelas kontrol yang masuk dalam kategori sangat baik dengan nilai 81-100, sementara ada 8 siswa dari kelas eksperimen, yang menunjukkan bahwa lebih banyak siswa dalam kelas eksperimen yang masuk dalam kategori sangat baik pada *posttest* ini daripada siswa kelas kontrol, selanjutnya ada 24 siswa dalam kelas kontrol yang masuk kategori baik dengan nilai 61-80 atau bisa dikatakan semua siswa dalam kelas kontrol masuk dalam kategori baik dan dari kelas eksperimen terdapat 18 siswa yang masuk kategori baik.

Bedasarkan *posttest* kedua kelas tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen meningkat secara signifikan, sedangkan kelas kontrol juga mengalami peningkatan, meskipun tidak sebesar yang diharapkan. Peningkatan ini jelas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa.

c) Perbandingan Hasil *Pretest Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

1) Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Perubahan nilai antara *pretest* dan *posttest* ditunjukkan oleh hasil dari kelas kontrol, setelah proses pembelajaran selesai. Berikut hasil belajar kelas kontrol :

**Gambar 4.5 Grafik Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol**



(Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran)

Grafik diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berubah. Nilai minimumnya meningkat dari hanya 60 menjadi 64. Nilai maksimum kelas kontrol juga meningkat dari hanya 78 menjadi 80. Nilai rata-rata juga meningkat dari hanya 68,58 menjadi 73,4

2) Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Hasil belajar siswa akan dievaluasi setelah melakukan *pretest*, dan *posttest* dilakukan setelah penggunaan model pembelajaran *Mastery*

*Learning*. Perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* dikelas eksperimen dapat dilihat sebagaimana berikut :

**Gambar 4.6 Grafik Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Ekperimen**



(Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran)

Berdasarkan grafik diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen berubah secara signifikan. Ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai minimum dari 61 menjadi 64. Kemudian nilai maksimum juga mengalami perubahan yang awalnya 77 sehingga mampu menjadi 80. Nilai rata-rata juga meningkat dari 69,46 menjadi 75,9. Oleh karena itu jelas bahwa pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Mastery Learning* memiliki pengaruh yang signifikan.

### c. Analisis Angket

Hasil analisis data yang dilakukan terhadap respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran multimedia yang produktif melalui model pembelajaran *Mastery Learning* yang diisi oleh 26 siswa ditunjukkan sebagai berikut :

**Tabel 4.4 Perhitungan Angket Model *Mastery Learning***

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor	Presentase
1.	A. Nada Qaidah	38	95
2.	Aditya. S	34	85
3.	Ahmad Faizatul	34	85
4.	Al Mutakbir	35	88
5.	Alif Faqih Saleh	29	73
6.	Andi fitra	34	85
7.	Andi Keysha	37	93
8.	Anugerah	34	85
9.	Edil Fahmi	34	85
10.	Hedir Abadi	34	85
11.	Ikbal Samsam	32	80
12.	Miftahul Khaer	32	80
13.	Muh. Fadil	32	80
14.	Muh. Afandi	32	80
15.	Muh. Faril	33	83
16.	Nikmah Nabila	27	68
17.	Nikmah Nafilah	34	85
18.	Rahmat	36	90
19.	Rahmayanti	28	70
20.	Raihan Mubarak	33	83
21.	Sahid	34	85
22.	Sitti Aisyah	34	85
23.	Tiffany Aisa	35	88
24.	Wahyu	38	95
25.	Yulia Sari	32	80
26.	Yulianti	38	95
<b>Total</b>		<b>873</b>	<b>21.825</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>33,57</b>	<b>84 %</b>

(Sumber: Data Primer 2023, diolah dari lampiran)

Berdasarkan data angket, dapat peneliti dapat menyimpulkan bahwa respon siswa terhadap model pembelajaran *Mastery Learning* dalam pembelajaran produktif multimedia lebih menarik dan menyenangkan. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan tertarik untuk mengikuti Pelajaran di kelas.

Tabel 4.5 kualitas variable

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
30 – 40	Sangat Setuju	23	92%
20 – 30	Setuju	3	8%
10 – 20	Tidak Setuju	0	0%
≤ 10	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah		26	100%

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *Materly Learning* termasuk dalam kategori baik, dengan nilai presentase 84% yang berasal dari nilai rata-rata perhitungan angket.

## 2. Analisis Statistik Inferensial Hasil belajar

### a. Analisis Data *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

#### 1) Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data *pretest* memiliki distribusi normal. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro Wilk dengan bantuan program SPSS 29.0, dengan kriteria pengujian bahwa apabila nilai  $\text{sig} > \alpha = 0,05$ , maka data berdistribusi normal. Hasil perhitungan normalitas data *pretest* ditunjukkan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data *Pretest***

No.	Kelas	Statistic	Df	Signifikansi	Keterangan
1	Ekperimen	936	26	0,131	Normal
2	Kontrol	960	24	0,437	Normal

(Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran)

Dalam uji normalitas data pretest, kelas eksperimen mendapatkan nilai  $\text{sig} = 0,131$  di atas  $0,05$ , dan kelas kontrol mendapatkan nilai  $\text{sig} = 0,437$  di atas  $0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 4.9.

### 1) Uji Hipotesis

Uji t adalah teknik statistik yang digunakan untuk menentukan apakah ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara dua sampel atau dua variabel. Uji t paired sample t-test digunakan dengan program SPSS 29.0. Kriteria pengujian adalah bahwa jika nilai  $\text{sig} = \alpha < 0,05$ , maka terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest, dan jika nilai  $\text{sig} = \alpha > 0,05$ , maka tidak terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttes*

**Tabel 4.7 Paired Sample Statistic**

	Mean	N	Std. deviation	Std. Error Mean
<i>Pretest</i>	69.4615	26	5.03770	98798
<i>Posttest</i>	75.6538	26	5.85110	1.14750

(Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran)

Ringkasan statistik deskriptif dari kedua sampel, atau data dari pretest dan posttest, ditunjukkan dalam Tabel 4.10. Nilai rata-rata (Mean) pada posttest lebih besar daripada nilai pretest, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai belajar siswa meningkat setelah penerapan model pembelajaran *Mastery Learning*

**Tabel 4.8 Paired Sample Correlation**

<i>Pretest &amp; Posttest</i>	N	Correlation	Sig
	26	984	000

(Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran)

Dengan nilai korelasi sebesar 0,948 dan nilai signifikan di bawah 0,000, tabel 4.11 menunjukkan hubungan antara pretest dan posttest karena nilai signifikan berdasarkan keputusan lebih rendah dari 0,05.

**Tabel 4.9 Paired Sample Test**

<i>Pretest &amp; Posttest</i>	Mean	Std Deviation	Std Error Mean	Lower	Upper	T	Df	Sig
	-6.19231	1.26552	24819	-670346	-568115	-24950	25	000

(Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran)

Berdasarkan tabel uji pada kedua sampel sebelumnya, diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) adalah sebesar  $0.000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.12, yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua sampel. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil pretest dan posttest. Ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Mastery Learning* berkontribusi pada peningkatan keterampilan siswa dalam mata pelajaran multimedia yang produktif di kelas X MM SMK Negeri 4 Soppeng.

## **B. Pembahasan**

Hasil analisis yang telah diuraikan sebelumnya menunjukkan bahwa

peserta didik di kelas X MM SMK Negeri 4 Soppeng dapat ditingkatkan dengan menerapkan model Pembelajaran Mastery Learning untuk pembelajaran produktif multimedia. Hal ini dapat diketahui pada tabel yang menunjukkan hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial

Selanjutnya, hasil penelitian akan dibahas, termasuk hasil analisis deskriptif dan inferensial.

### **1. Pembahasan Hasil Analisis Statistik Deskriptif**

Hasil analisis statistik deskriptif tentang aktivitas belajar siswa dan hasil belajar mereka dalam pembelajaran multimedia produktif dengan media pembelajaran Mastery akan dibahas di bawah ini:

#### **a. Aktivitas Belajar Siswa**

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran produktif multimedia menggunakan model pembelajaran *Mastery Learning* pada siswa kelas X SMK Negeri 4 Soppeng menunjukkan bahwa sudah memenuhi kriteria Baik. Untuk kelas X MM 1, frekuensi aktivitas rata-rata 79,6% pada pertemuan pertama, 84,28% pada pertemuan kedua. Untuk kelas X MM 2, frekuensi aktivitas rata-rata 76,5% pada pertemuan pertama, dan 84,28% pada pertemuan kedua. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa meningkat dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya. Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai, karena persentase aktivitas siswa selama kedua pertemuan tersebut berada dalam rentang 75% hingga 100%.

## b. Hasil Belajar Siswa

### 1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Mendapatkan Perlakuan (*Pretest*)

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum penerapan pembelajaran multimedia produktif menggunakan model pembelajaran *Mastery Learning* menunjukkan bahwa setiap siswa tidak mencapai ketuntasan (KKM 70) atau, dengan kata lain, hasil belajar siswa sebelum penerapan menggunakan model pembelajaran *Mastery Learning* cukup rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Tidak ada inovasi dari guru dalam proses pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

### 2. Hasil Belajar Siswa Setelah Mendapatkan Perlakuan (*Posttest*)

Hasil analisis data hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Mastery Learning* menunjukkan bahwa 22 siswa atau 90% di kelas eksperimen mencapai ketuntasan, sedangkan 16 siswa atau 72% di kelas kontrol mencapai ketuntasan (KKM 70). Dengan kata lain, hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Mastery Learning* memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran *Mastery Learning*, proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan siswa berfokus pada

belajar. Namun, walaupun guru telah menggunakan inovasi dalam pembelajaran, beberapa siswa masih belum tuntas dalam pembelajaran.

Ada peningkatan dalam kemampuan peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Mastery Learning* dalam pembelajaran produktif multimedia. Hal ini terlihat dari bagaimana siswa terlibat dalam pelajaran. Pada tes awal, banyak siswa mendapatkan nilai rendah. Namun, setelah menerapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Mastery Learning* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ada, hasil belajar siswa telah menunjukkan peningkatan.

## 2. Pembahasan Hasil Analisis Statistik Inferensial

### a. Hasil Uji Normalitas

Dengan data kelas eksperimen  $\text{sig} = 0,131 > 0,05$  dan data kelas kontrol  $0,437$ , uji normalitas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Mastery Learning* memiliki dampak yang signifikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas tersebut bersifat normal.

### b. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis menunjukkan bahwa kompetensi siswa X MM di SMK Negeri 4 Soppeng dipengaruhi secara signifikan oleh penerapan model pembelajaran *Mastery Learning*. Hal ini dibuktikan oleh hasil pengujian hipotesis dengan uji-t, yang dilakukan dengan uji *paired sample test* dengan bantuan program SPSS,  $29.0 = -0,000$ . Menurut

kriteria pengujian, jika  $\text{sig (2-tailed)} = \alpha < 0,05$ ,  $H_0$  ditolak, dan jika  $\text{sig (2-tailed)} = \alpha > 0,05$ ,  $H_0$  diterima. Oleh karena itu,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sesuai dengan hipotesis  $H_1$ . Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dipengaruhi secara signifikan.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan model *Mastery Learning* dalam pembelajaran multimedia di kelas X MM SMK Negeri 4 Soppeng memiliki pengaruh. Kesimpulan ini dibuat berdasarkan hasil analisis statistik inferensial, teori, dan observasi keterlaksanaan pembelajaran yang disebutkan di atas.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik kelas X MM SMK Negeri 4 Soppeng memiliki kompetensi yang lebih baik. Hasil pretest dan posttest siswa dapat dilihat melalui analisis statistik deskriptif sebelum dan setelah menggunakan model *Mastery Learning*, rata-rata dengan nilai siswa yang belum menggunakan model *Mastery Learning* masih di bawah nilai KKM, setelah menggunakan model *Mastery Learning*, nilai siswa sudah meningkat menjadi diatas nilai KKM. Nilai hasil posttest lebih besar dari nilai hasil pretest. Ini ditunjukkan oleh hasil analisis statistik inferensial yang dilakukan dengan uji *paired sample test*, yang menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) =  $\alpha < 0,05$ , atau  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kompetensi peserta didik yang signifikan, melalui model pembelajaran *Mastery Learning* dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh kompetensi peserta didik pada mata pelajaran produktif multimedia kelas X MM SMK Negeri 4 Soppeng dan menghasilkan respons yang positif terhadap model pembelajaran.

#### B. Saran

Beberapa saran berikut berdasarkan hasil penelitian:

1. Siswa harus terus dikenalkan dengan pembelajaran produktif multimedia, tetapi itu tidak cukup hanya dengan mengajarkan teori untuk membuat siswa memahami apa yang diajarkan. Para pendidik harus lebih memvariasikan metode dan media pembelajaran mereka untuk membuat

siswa lebih aktif dalam proses belajar.

2. Untuk meningkatkan profesionalisme guru, diharapkan untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih inventif dan kreatif, seperti model pembelajaran *Mastery.Learning*
3. Diharapkan peneliti dapat melakukan penelitian lanjutan tentang subjek yang sama dengan metode atau inovasi baru.
4. Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dengan memberikan informasi dan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru, dan, pada akhirnya, kualitas sekolah. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan untuk upaya perbaikan pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai target pembelajaran dan meningkatkan daya serap siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. *Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan.*
- Faturrohman, M., & Sulistyorini. (2012). *Belajar dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Teras.
- Ismail, Haji, A. G., & Nur, S. (2015). Penerapan Pendekatan Mastery Learning Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Materi Listrik Statis Pada Siswa SMAN 1 KRUENG BARONA JAYA ACEH BESAR. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* , 75-76.
- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif.* Yogyakarta: PANDIVA BUKU.
- Lediana. (2017). Pengaruh Pendekatan Mastery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Matematis dan Self Confidence Peserta Didik Kelas VII SMPN 24 BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Pendidikan Matamatika* , 22-36.
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi Pembelajaran.* Medan: PERDANA PUBLISHING.
- Nurdiansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran : Sesuai Kurikulum 2013* . Sidoarjo: Nisamia Learning Center Sidoarjo.
- Perthami, N. W. (2019). Model Pembelajaran Mastery Learning Dengan Strategi Tutor Sebaya Untuk meningkatkan Prestasi Belajar IPA. *Jurnal Santiaji Pendidikan* , 8.
- Shaghirah, & Sabri, Y. (2015). Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Permintaan Dan Penawaran Melalui Strategi Mastery Learning SMA NEGERI 1 Peusangan Sibliah Krueng Kelas 1. *Jurnal Sain Ekonomi dan Edukasi* , 65.
- Sugiyono. (2017). *Motode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D.* Bandung: Alfabeta.
- Suhartono, S. (2017). *Filsafat Pendidikan.* Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Suprijono, A. (2017). *Cooperative Learning : Teori dan Aplikasi PAIKEM.* Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR.
- TP, N. A., Sihono, & Agustiningsih. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Belajar Tuntas (Mastery Learning) Menggunakan Media Video Dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Proses Daur Air Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NEGERI Pancakarya. *Jurnal Pendidikan* , 3-4.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning : Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa.* Yogyakarta: Group Penerbit CV BUDI UTAMA

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**



# LAMPIRAN A PERSURATAN



## Surat Izin Penelitian dari Universitas Muhammadiyah Makassar



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 E-mail :lp3munismuh@plasa.com



Nomor : 2688/05/C.4-VIII/VIII/1443/2022

12 Muharram 1444 H

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

10 August 2022 M

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Prov. Sul-Sel

di –

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 10667/FKIP/A.4-II/VIII/1444/2022 tanggal 8 Agustus 2022, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : FENNY FEBRIANTI

No. Stambuk : 10531 1101218

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Teknologi

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

**"Pengaruh Penggunaan Model Mastery Learning Terhadap Penguasaan Kompetensi Peserta Didik Mata pelajaran Produktif Multimedia Kelas X SMKN 4 Soppeng"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 12 juni 2022 s/d 12 Agustus 2023

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



## Surat Izin Penelitian dari Kantor Gubernur



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90231

Nomor	: 7363/S.01/PTSP/2022	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sulsel
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 2688/05/C.4-VIII/VIII/1443/2022 tanggal 10 Agustus 2022 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: FENNY FEBRIANTI
Nomor Pokok	: 105311101218
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" PENGARUH PENGGUNAAN MODEL MASTERY LEARNING TERHADAP PENGUSAHAAN KOMPETENSI PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PRODUKTIF MULTIMEDIA KELAS X SMKN 4 SOPPENG "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 12, juni s/d 12, Agustus 2023

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 11 Agustus 2022

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



**Ir. H. SULKAF S LATIEF, M.M.**  
Pangkat : PEMBINA UTAMA MADYA  
Nip : 19630424 198903 1 010

Tembusan Yth  
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;  
2. *Pertinggal.*

## surat Selesai Penelitian Dari Pihak Sekolah



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**UPT.SMK NEGERI 4 SOPPENG**  
*Alamat: Jl.Kayangan/ Teratas Nomor 121 Telp.0484 21041 Watansoppeng*

---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
 Nomor: 421.5/ 408/UPT -SMKN.4/Soppeng/DISDIK

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPT SMK Negeri 4 Soppeng menerangkan bahwa :

Nama : FENNY FEBRIANTI  
 N I M : 105311101218  
 Program Studi : Teknologi Pendidikan  
 Pekerjaan : Mahasiswa ( S1) UNISMUH (Universitas Muhammadiyah Makassar)  
 Alamat : Jl. Sultan Alauddin No 259 Kota Makassar – Sulawesi Selatan

Adalah benar Mahasiswa diatas telah melaksanakan Penelitian dengan Judul " Pengaruh Penggunaan Modal Mastery Learning Terhadap Penguasaan Kompetensi Peserta Didik Mata Pelajaran Produktif Multimedia Kelas X SMKN 4 Soppeng"

Lokasi Penelitian : SMK Negeri 4 Soppeng  
 Lama Penelitian : 12 Juni s.d 12 Agustus 2023

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Watansoppeng  
 Pada Tanggal 12 Oktober 2022  
 Kepala Sekolah

  
**H. SUDIK KADIR, S.Pd., M.M.**  
 Pembina Tk.1  
 NIP. 19691231 199203 1058



**LAMPIRAN B  
INSTRUMEN PENELITIAN**

## LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

### Tujuan

1. Merekam data berapa banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran
2. Merekam data kuantitas aktivitas belajar siswa

### Petunjuk:

1. Observer harus berada pada posisi yang tidak mengganggu pembelajaran tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa
2. Observer harus teliti dalam memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi	
		I Siswa	II Siswa
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran		
2.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru		
3.	Siswa yang mencatat penjelasan guru		
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan		
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan		
6.	Siswa yang meminta bimbingan guru		
7.	Siswa yang aktif mengerjakan soal		

Makassar, Juni 2023

(FENNY FEBRIANTI)

## ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN MASTERY LEARNING

### Petunjuk Pegisian

1. Pilihlah jawaban paing sesuai dengan anda
2. Beri tanda centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pilihan anda
3. Satu soal dengan satu jawaban
4. Keterangan jawaban

**4 = Sangat Setuju**

**2 = Tidak Setuju**

**3 = Setuju**

**1 = Sangat Tidak**

**Setuju**

NO	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Saya lebih senang belajar produktif multimedia menggunakan model pembelajaran saat ini dari pada model pembelajaran sebelumnya				
2.	Saya lebih menyukai praktumproduktif multimedia menggunakan model pembelajaran saat ini daripada model pembelajaran sebelmnya				
3.	Saya lebih menguasai materi menggunakan model pembelajaran saat ini				
4.	Dengan model pembelajaran saat ini mendorong saya menemukan ide-ide baru				
5.	Model pembelajaran ini membuat saya lebih aktif dalam belajar				
6.	Menguasai materi mengguakan model pembelajaran memberikan kemudahan saat praktikum				
7.	Dengan menggunakan model pembelajaran ini produktif multimedia menarik untuk dipelajari				
8.	Model pembelajaran ini saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran				
9.	Penyampaian materi menggunakan model pembelajaran saat ini lebih mudah dipahami dibandingkan dengan model pembelajaransebelumnya				
10.	Dengan model pembelajaran ini membuat siswa antsias dalam belajar				

### Pertanyaan Pretest dan Posttest

1. Fungsi dari prototype adalah....
  - a. Alat uji suatu konsep atau proses  
suatu produk sebelum produk tersebut diperbanyak
  - b. Kegiatan tentang bagaimana memasarkan  
Produk barang atau jasa
  - c. Alat yang digunakan untuk mempromsikan suatu  
Barang ke pasaan
  
2. Proses untuk mendapatkan pemahaman empatik tentang masalah yang di coba untuk diselesaikan. Hal tersebut adalah penjelasan tahap proses design thingking tentang .....
  - a. Difenie
  - b. Tet
  - c. Prototype
  - d. Empathise
  
3. Tahapan define adalah .....
  - a. Menyepakati untuk menerjemahkan ke dalam  
bahasa pemrograman yang sesuai
  - b. Perangkat lunak yang sudah jadi dan lulus uji,  
siap digunakan oleh pelanggan besar
  - c. Pelanggan dan pebuat sistem sama-sama  
membuat format input maupun output yang  
akan dihasilkan oleh sistem yang dibuat
  - d. Mengumpulkan informasi yang telah kita buat  
Dan kumpulkan selama tahap empathise

4. Yang tidak termasuk dalam kelebihan metode prototyping adalah .....

  - a. Komunikasi yang baik antara pelanggan dan pengembang
  - b. Biasanya kurang fleksibel dalam menghadapi perubahan
  - c. Mengemat waktu dalam pengembangan sistem
  - d. Penentuan kebutuhan lebih mudah diwujudkan

5. Uji coba prototyoe pada tahap ketiga biasanya di uji coba oleh .....

  - a. Pelanggan
  - b. Konsumen
  - c. Distributor
  - d. Pelanggan dan pengguna

6. Desain rhinking adalah .....

  - a. Menetapkan detail algoritma yang akan dinyatakan dalam suatu Bahasa tertentu
  - b. Proses berulang Dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan Kembali masalah dalam Upaya mengidentifikasi strategi dan Solusi alternative yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman kita.
  - c. Mengembangkan ststruktur progrsm modular dan mempresentasikan control antarmodul
  - d. Memberikan suatu gambaran mengenai struktur program pada rekayasa perangkat lunak

7. Berikut ini urutan yang benar pada tahapan desain thingking adalah .....

  - a. Empathise – define – ideate – prototype – test

- b. Define – test – prototype – empathise – ideate
  - c. Prototype – ideate – test – define – empathise
  - d. Test – ideate – define – empathise – define
8. Animasi, teks, audio graphics, gambar adalah contoh dari
- a. Multimedia
  - b. Cartoon
  - c. Multimedia interaktif
  - d. Multimedia linear
9. Berikut ini yang termasuk dalam fungsi pemilihan warna kecuali
- a. Untuk meningkatkan minat dalam mode
  - b. Mudah diingat
  - c. Untuk menciptakan suatu citra dalam mengembangkan produknya
  - d. Untuk mengembangkan asosiasi tertentu dalam mengembangkan produknya
10. “ Menciptakan sudut pandang yang didasarkan pada kebutuhan dan wawasan pengguna, dan apa yang mereka butuhkan” kutipan tersebut merupakan pengertian dari
- a. Define
  - b. Prototype
  - c. Test
  - d. Empathize

11. Berikut ini sifat-sifat computer based method adalah ....
- Menirukan lebih banyak kemampuan sistem
  - Dapat berpusat pada lebih banyak detail
  - Para pemakai lebih segan untuk menyarankan perubahan sekali Ketika mereka melihat prototype yang lebih realistis
  - Pada umumnya hanya baru beberapa aspek atau fitur

12. Perhatikan ciri- ciri berikut ini :

- Mudah diingat
- Perbandingan ukuran serasi
- Mengandung keaslian
- Keseimbangan
- Mudah dibaca atau diucapkan
- Tidak sulit digambarkan

Berdasarkan ciri-ciri di atas, nomor berapakah yang menunjukkan syarat logo yang baik?

- 1,2,3 dan 4
- 2, 3, 5 dan 6
- 1, 3, 5 dan 6
- 2, 3, 4 dan 5

13. Tahapan evaluasi sistem adalah .....

- Pelanggan dan pengembang Bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat

- b. Menyepakati untuk diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai
  - c. Perangkat lunak yang sudah jadi dan lulus uji, siap untuk digunakan oleh pengguna besar
  - d. Mengevaluasi sistem atau perangkat lunak yang sudah jadi apakah sudah sesuai keinginan pelanggan atau belum
14. Alat komunikasi yang merupakan kemasan bahasa universal yang dapat menembus rintangan perbedaan bahasa disebut dengan ....
- a. Merek
  - b. Tata letak
  - c. Ilustrasi
  - d. Tipografi
15. Berikut ini beberapa macam terminology prototype kecuali....
- a. Early prototype
  - b. High-fidelity prototype
  - c. Prototype vertical
  - d. Random prototype
16. Sebuah daya Tarik praktis merupakan efisiensi suatu kemasan yang ditukukan kepada kepada konsumen maupun distributor atau pengecer. Hal ini merupakan penjelasan tata letak menurut .....
- a. Wiryia
  - b. Agus
  - c. Syaiful
  - d. Wahyu

17. Hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam bentuk kemasan adalah

- a. Bentuk cembung lebih disukai daripada persegi Panjang
- b. Bentuk harus mudah terlihat bila dipandang lebi jauh
- c. Bentuk yang teratur memiliki daya Tarik lebih
- d. Benar semua

18. Perhatikan ciri-ciri berikut ini :

- 1) Bentuk
- 2) Warna
- 3) Ilustrasi
- 4) Logo/merek
- 5) Tipografi

Berdasarkan ciri-ciri di atas, adalah bagian dari .....

- a. Promosi
- b. Sistem pemaaran
- c. Daya tairk visual
- d. Proses desain

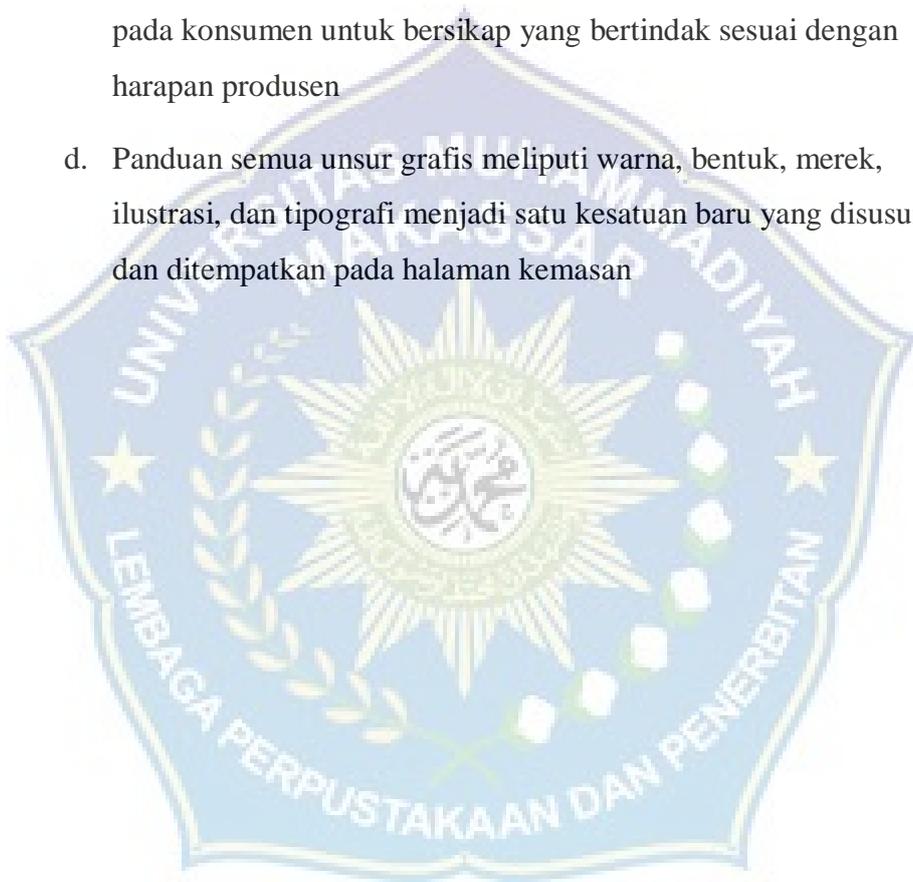
19. Berikut ini hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengaturan tata letak.

kecuali .....

- a. Keseimbangan
- b. Sederhana dan ringkas
- c. Tata urutan alur keterbatasan yang sesuai
- d. Titik pandang dengan menjadikan satu unsur yang paling menarik

20. Tipografi adalah .....

- a. Suatu mutu Cahaya yang dapat dipantulkan dari suatu objek ke mata manusia
- b. Sebuah tanda identifikasi dengan tujuan dapat meningkatkan daya tarik konsumen
- c. Teks pada kemasan yang berupa pesan-pesan kita untuk menjelaskan produk yang ditawarkan, sekaligus menyerahkan pada konsumen untuk bersikap yang bertindak sesuai dengan harapan produsen
- d. Panduan semua unsur grafis meliputi warna, bentuk, merek, ilustrasi, dan tipografi menjadi satu kesatuan baru yang disusun dan ditempatkan pada halaman kemasan





## Daftar Hadir Siswa kelas X MM 1

NO	Nama	Pertemuan	
		I	II
1	A. Nada Qaidah	✓	✓
2	Aditya. S	✓	✓
3	Ahmad Faizatul	✓	✓
4	Al Mutakbir	✓	✓
5	Alif Faqih Saleh	✓	✓
6	Andi Fitra	✓	✓
7	Andi Keysha	✓	✓
8	Anugerah	✓	✓
9	Edil Fahmi	✓	✓
10	Hedir Abadi	✓	✓
11	Iqbal Samsam	✓	✓
12	Miftahul Khaer	✓	✓
13	Muh. Fadil	✓	✓
14	Muh. Afandi	✓	✓
15	Muh. Faril	✓	✓
16	Nikmah Nabila	✓	✓
17	Nikmah Nafilah	✓	✓
18	Rahmat	✓	✓
19	Rahmayanti	✓	✓
20	Raihan Mubarak	✓	✓
21	Sahid	✓	✓
22	Sitti Aisyah	✓	✓
23	Tiffany Aisa	✓	✓
24	Wahyu	✓	✓
25	Yulia Sari	✓	✓
26	Yulianti	✓	✓

## Daftar Hadir Siswa kelas X MM 2

NO	Nama	Pertemuan	
		I	II
1	Ahmad Sandi	✓	✓
2	Amelia	✓	✓
3	Andi Lilis	✓	✓
4	Angga Putra	✓	✓
5	Aris Munandar	✓	✓
6	Askar	✓	✓
7	Aswar	✓	✓
8	Febrisma	✓	✓
9	Muh. Subur	✓	✓
10	Muh. Ihsan	✓	✓
11	Muh. Riski	✓	✓
12	Muh. Hisyam	✓	✓
13	Nadila Ardelia	✓	✓
14	Nosa. S	✓	✓
15	Nur Magfira	✓	✓
16	Nurlaela	✓	✓
17	Nusul Fia	✓	✓
18	Reski	✓	✓
19	Reski Suriadi	✓	✓
20	Reza	✓	✓
21	Salsabila	✓	✓
22	Satrio	✓	✓
23	Siti Zaqiah	✓	✓
24	Varhel	✓	✓

## Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa kelas X MM 1

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi			Persen %	
		1	2	Rata-Rata	1	2
1	Siswa yang hadir di pembelajaran	26	26	26	100	100
2	Siswa yang memperhatikan pada saat pembelajaran	18	26	22	82	91
3	Siswa yang mencatat penjelasan guru	16	26	21	76	86
4	Siswa yang mengajukan pertanyaan	13	19	16	81	90
5	Siswa yang menjawab pertanyaan	9	17	13	69	77
6	Siswa yang meminta bimbingan guru	13	20	16,5	79	85
7	Siswa yang aktif mengerjakan tugas	26	26	23	100	100
Jumlah presentase aspek siswa					638	695
Presentase aktivitas siswa					79,6	84,8
Kategori					Baik	Baik

## Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa kelas X MM 2

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi			Persen %	
		1	2	Rata-Rata	1	2
1	Siswa yang hadir di pembelajaran	24	24	24	100	100
2	Siswa yang memperhatikan pada saat pembelajaran	11	17	14	79	86
3	Siswa yang mencatat penjelasan guru	12	20	16	75	81
4	Siswa yang mengajukan pertanyaan	11	22	16,5	67	79
5	Siswa yang menjawab pertanyaan	13	21	17	76	82
6	Siswa yang meminta bimbingan guru	15	19	17	88	94
7	Siswa yang aktif mengerjakan tugas	24	24	24	100	100
Jumlah presentase aspek siswa					618	622
Presentase aktivitas siswa					76,5	80,8
Kategori					Baik	Baik

Daftar hasil belajar siswa Nilai Siswa sebelum penggunaan Model Pembelajaran  
*Mastery Learning (pretest)* pada kelas eksperimen

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	A. Nada Qaidah	75	Tuntas
2.	Aditya. S	76	Tuntas
3.	Ahmad Faizatul	69	Belum Tuntas
4.	Al Mutakbir	69	Belum Tuntas
5.	Alif Faqih Saleh	62	Belum Tuntas
6.	Andi fitra	67	Belum Tuntas
7.	Andi Keysha	73	Tuntas
8.	Anugerah	61	Belum Tuntas
9.	Edil Fahmi	66	Belum Tuntas
10.	Hedir Abadi	70	Tuntas
11.	Iqbal Samsam	67	Belum Tuntas
12.	Miftahul Khaer	63	Belum Tuntas
13.	Muh. Fadil	61	Belum Tuntas
14.	Muh. Afandi	67	Belum Tuntas
15.	Muh. Faril	67	Belum Tuntas
16.	Nikmah Nabila	77	Tuntas
17.	Nikmah Nafilah	76	Tuntas
18.	Rahmat	68	Belum Tuntas
19.	Rahmayanti	74	Tuntas
20.	Raihan Mubarak	64	Belum Tuntas
21.	Sahid	74	Tuntas
22.	Sitti Aisyah	73	Tuntas
23.	Tiffany Aisa	75	Tuntas
24.	Wahyu	66	Belum Tuntas
25.	Yulia Sari	76	Tuntas
26.	Yulianti	70	Tuntas

Daftar Hasil Belajar Siswa Nilai siswa setelah penggunaan Model Pembelajaran  
*Mastery Learning* (Posttest) pada kelas eksperimen

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	A. Nada Qaidah	82	Tuntas
2.	Aditya. S	83	Tuntas
3.	Ahmad Faizatul	74	Tuntas
4.	Al Mutakbir	74	Tuntas
5.	Alif Faqih Saleh	67	Belum Tuntas
6.	Andi fitra	72	Tuntas
7.	Andi Keysha	80	Tuntas
8.	Anugerah	73	Tuntas
9.	Edil Fahmi	68	Belum Tuntas
10.	Hedir Abadi	77	Tuntas
11.	Iqbal Samsam	74	Tuntas
12.	Miftahul Khaer	70	Tuntas
13.	Muh. Fadil	66	Belum Tuntas
14.	Muh. Afandi	74	Tuntas
15.	Muh. Faril	74	Tuntas
16.	Nikmah Nabila	84	Tuntas
17.	Nikmah Nafilah	83	Tuntas
18.	Rahmat	75	Tuntas
19.	Rahmayanti	81	Tuntas
20.	Raihan Mubarak	69	Belum Tuntas
21.	Sahid	81	Tuntas
22.	Sitti Aisyah	80	Tuntas
23.	Tiffany Aisa	82	Tuntas
24.	Wahyu	71	Tuntas
25.	Yulia Sari	83	Tuntas
26.	Yulianti	77	Tuntas

Daftar hasil belajar siswa Nilai Siswa sebelum penggunaan Model Pembelajaran  
*Mastery Learning (pretest)* pada kelas kontrol

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Pretest</b>	<b>Ketersngan</b>
1.	Ahmad Sandi	68	Belum Tuntas
2.	Amelia	73	Tuntas
3.	Andi Lilis	78	Tuntas
4.	Angga Putra	69	Belum Tuntas
5.	Aris Munandar	65	Belum Tuntas
6.	Askar	60	Belum Tuntas
7.	Aswar	65	Belum Tuntas
8.	Febrisma	75	Tuntas
9.	Muh. Agus	60	Belum Tuntas
10.	Muh. Ihsan	63	Belum Tuntas
11.	Muh. Riski	65	Belum Tuntas
12.	Muh. Hisyam	65	Belum Tuntas
13.	Nadila Ardelia	70	Tuntas
14.	Nosa. S	67	Belum Tuntas
15.	Nur Magfira	72	Tuntas
16.	Nurlaela	73	Tuntas
17.	Nusul Fia	74	Tuntas
18.	Reski	65	Belum Tuntas
19.	Reski Suriadi	68	Belum Tuntas
20.	Reza	69	Belum Tuntas
21.	Salsabila	78	Tuntas
22.	Satrio	64	Belum Tuntas
23.	Siti Zaqiah	73	Tuntas
24.	Varhel	67	Belum Tuntas

Daftar hasil belajar siswa Nilai Siswa sebelum penggunaan Model Pembelajaran  
*Mastery Learning (posttest)* pada kelas kontrol

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Posttest</b>	<b>Ketersngan</b>
1.	Ahmad Sandi	75	Tuntas
2.	Amelia	80	Tuntas
3.	Andi Lilis	80	Tuntas
4.	Angga Putra	70	Tuntas
5.	Aris Munandar	68	Belum Tuntas
6.	Askar	66	Belum Tuntas
7.	Aswar	75	Tuntas
8.	Febrisma	75	Tuntas
9.	Muh. Agus	64	Belum Tuntas
10.	Muh. Ihsan	68	Belum Tuntas
11.	Muh. Riski	74	Tuntas
12.	Muh. Hisyam	68	Belum Tuntas
13.	Nadila Ardelia	73	Tuntas
14.	Nosa. S	69	Belum Tuntas
15.	Nur Magfira	76	Tuntas
16.	Nurlaela	78	Tuntas
17.	Nusul Fia	78	Tuntas
18.	Reski	75	Tuntas
19.	Reski Suriadi	73	Tuntas
20.	Reza	74	Tuntas
21.	Salsabila	80	Tuntas
22.	Satrio	68	Belum Tuntas
23.	Siti Zaqiah	77	Tuntas
24.	Varhel	69	Belum Tuntas

## Keadaan populasi

NO.	Kelas		Jumlah Siswa
1.	X	X MM 1	26
		X MM 2	24
		X MM 3	34
2.	XI	XI MM 1	26
		XI MM 2	24
		XI MM 3	28
3.	XII	XII MM 1	34
		XII MM 2	33
<b>Total Populasi</b>			<b>229</b>

## Keadaan Sampel

NO.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
1.	X MM 1	17	9	26 Orang
2.	X MM 2	15	9	24 Orang
<b>Total</b>				<b>50</b>

Persentase Kenaikan Hasil Belajar dari Pretest ke Posttest  
Kelas eksperimen

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
1.	A. Nada Qaidah	75	82
2.	Aditya. S	76	83
3.	Ahmad Faizatul	69	74
4.	Al Mutakbir	69	74
5.	Alif Faqih Saleh	62	67
6.	Andi fitra	67	72
7.	Andi Keysha	73	80
8.	Anugerah	61	73
9.	Edil Fahmi	66	68
10.	Hedir Abadi	70	77
11.	Ikbal Samsam	67	74
12.	Miftahul Khaer	63	70
13.	Muh. Fadil	61	66
14.	Muh. Afandi	67	74
15.	Muh. Faril	67	74
16.	Nikmah Nabila	77	84
17.	Nikmah Nafilah	76	83
18.	Rahmat	68	75
19.	Rahmayanti	74	81
20.	Raihan Mubarak	64	69
21.	Sahid	74	81
22.	Sitti Aisyah	73	80
23.	Tiffany Aisa	75	82
24.	Wahyu	66	71
25.	Yulia Sari	76	83
26.	Yulianti	70	77

Persentase Kenaikan Hasil Belajar dari Pretest ke Posttest  
Kelas kontrol

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
1.	Ahmad Sandi	68	75
2.	Amelia	73	80
3.	Andi Lilis	78	80
4.	Angga Putra	69	70
5.	Aris Munandar	65	68
6.	Askar	60	66
7.	Aswar	65	75
8.	Febrisma	75	75
9.	Muh. Agus	60	64
10.	Muh. Ihsan	63	68
11.	Muh. Riski	65	74
12.	Muh. Hisyam	65	68
13.	Nadila Ardelia	70	73
14.	Nosa. S	67	69
15.	Nur Magfira	72	76
16.	Nurlaela	73	78
17.	Nusul Fia	74	78
18.	Reski	65	75
19.	Reski Suriadi	68	73
20.	Reza	69	74
21.	Salsabila	78	80
22.	Satrio	64	68
23.	Siti Zaqiah	73	77
24.	Varhel	67	69

## Hasil Uji Normalitas

No.	Kelas	Statistic	df	Signifikansi	Keterangan
1	Ekperimen	936	24	0,131	Normal
2	Kontrol	960	24	0,437	Normal

## Hasil Uji Paired Sample Statistic

	Mean	N	Std. deviation	Std. Error Mean
<i>Pretest</i>	69.4615	26	5.03770	98798
<i>Posttest</i>	75.6538	26	5.85110	1.14750

## Hasil Uji Paired Sample Correlation

<i>Pretest &amp; Posttest</i>	N	Correlation	Sig
	26	.984	.000

*Paired Sample Test*

<i>Pretest &amp; Posttest</i>	Mean	Std Deviati on	Std Error Mean	Lower	Uppear	t	Df	Sig
	-6.19231	1.26552	24819	-670346	-568115	-24950	25	000

## Dokumentasi kegiatan



## Dokumentasi Proses Evaluasi Pretest



Dokumentasi Penjelasan Materi Pembelajaran





Dokumentasi proses Treatment/perlakuan





Dokumentasi Proses Evaluasi Posttest



## Surat Keterangan Bebas Plagiasi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Fenny Febrianti  
Nim : 105311101218  
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	20 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 30 November 2023  
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Nuzsinar, S.Hum., M.I.P.  
NBM. 964 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222  
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588  
Website: www.library.unismuh.ac.id

## Hasil Plagiasi Per-BAB

# Bab I Fenny Febrianti 105311101218

by Tahap Tutup

**Submission date:** 22-Nov-2023 05:31PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2236049908

**File name:** BAB\_1\_skripsi\_1.docx (26.51K)

**Word count:** 1300

**Character count:** 8865



Bab I Fenny Febrianti 105311101218

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES



4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

Internet Source

4%

2

[digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id)

Internet Source

2%

3

[id.scribd.com](http://id.scribd.com)

Internet Source

2%

4

[mafiadoc.com](http://mafiadoc.com)

Internet Source

2%

Exclude quotes

0%

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

0%



# Bab II Fenny Febrianti 105311101218

*by* Tahap Tutup

**Submission date:** 22-Nov-2023 05:33PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2236050295

**File name:** BAB\_II\_Skripsi\_4.docx (48.57K)

**Word count:** 2595

**Character count:** 17246



Bab II Fenny Febrianti 105311101218

ORIGINALITY REPORT

**20%**  
SIMILARITY INDEX

**20%**  
INTERNET SOURCES

**2%**  
PUBLICATIONS

**2%**  
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	13%
2	core.ac.uk Internet Source	5%
3	jfkip.umuslim.ac.id Internet Source	2%



Exclude quotes  On Exclude matches  < 2%  
Exclude bibliography  On



# Bab III Fenny Febrianti 105311101218

by Tahap Tutup



**Submission date:** 22-Nov-2023 05:33PM (UTC+0700)  
**Submission ID:** 2236050431  
**File name:** BAB\_III\_Skripsi\_4.docx (38.5K)  
**Word count:** 1991  
**Character count:** 12743

## Bab III Fenny Febrianti 105311101218

## ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://idr.uin-antasari.ac.id">idr.uin-antasari.ac.id</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://snpm.unipasby.ac.id">snpm.unipasby.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://repository.unpas.ac.id">repository.unpas.ac.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	2%
5	Submitted to Syiah Kuala University Student Paper	2%
6	<a href="http://ojs.unm.ac.id">ojs.unm.ac.id</a> Internet Source	2%

Exclude quotes Exclude bibliography Exclude matches 

- 2%



# Bab IV Fenny Febrianti 105311101218

by Tahap Tutup

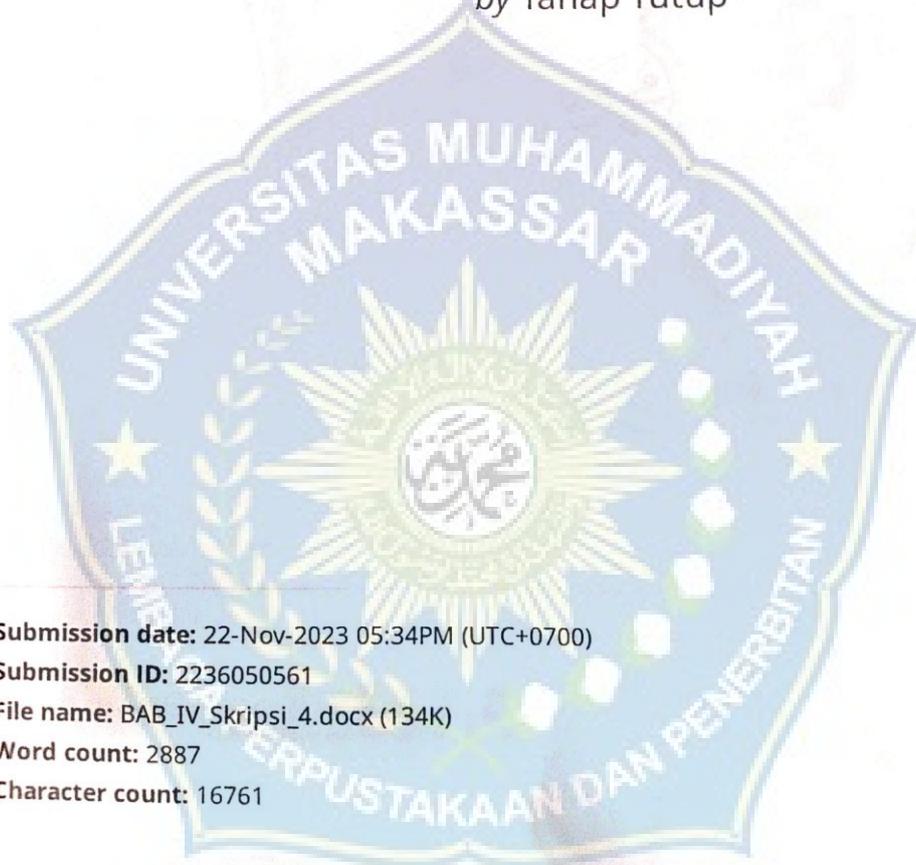
**Submission date:** 22-Nov-2023 05:34PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2236050561

**File name:** BAB\_IV\_Skripsi\_4.docx (134K)

**Word count:** 2887

**Character count:** 16761



Bab IV Fenny Febrianti 105311101218

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[repository.metrouniv.ac.id](http://repository.metrouniv.ac.id)

Internet Source

4%

2

[id.scribd.com](http://id.scribd.com)

Internet Source

4%



Exclude quotes

On

Exclude matches

2%

Exclude bibliography

On



# Bab V Fenny Febrianti 105311101218

by Tahap Tutup



**Submission date:** 22-Nov-2023 05:35PM (UTC+0700)  
**Submission ID:** 2236050981  
**File name:** BAB\_V\_Skripsi\_4.docx (16.15K)  
**Word count:** 292  
**Character count:** 1882

UAD V Fenny Febrianti 105311101218

ORIGINALITY REPORT

5%	5%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal2.um.ac.id Internet Source	3%
2	konservasiindonesia.blogspot.com Internet Source	3%

Exclude quotes  On  
Exclude bibliography  On  
Exclude matches  On



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR  
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

LULUS

## RIWAYAT HIDUP



**Fenny Febrianti**, Lahir di Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 02 Februari 2000. Penulis merupakan anak ketiga dari Ayahanda Aris, S.sos dan Ibunda HJ. Hasni. Penulis mulai menempuh pendidikan di Sekolah Dasar SD 167 Togigi dan tamat pada tahun 2012. Pada tahun itu pula peneliti lalu melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Soppeng dan tamat pada tahun 2015. Dan ditahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 4 Soppeng dan selesai di tahun 2018. Pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi swasta tepatnya di Universitas Muhammadiyah Makassar, pada Program Strata Satu (S1) Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmi Pendidikan dengan judul skripsi “ Pengaruh Model Pembelajaran *Mastery Learning* Terhadap Penguasaan Kompetensi Peserta Didik Mata Pelajaran Produktif Multimedia kelas X SMKN 4 Soppeng”

