

**PENERAPAN *PERFORMANCE ASSESSMENT* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS, KETERAMPILAN DAN HASIL BELAJAR
AUTOCAD SISWA KELAS XI TPM DI
SMK MUHAMMADIYAH 1 PADANG**

SKRIPSI



Oleh:

**VIDYA HABSARI
17067137 / 2017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN
JURUSAN TEKNIK MESIN
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

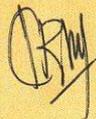
PERSETUJUAN SKRIPSI

PENERAPAN *PERFORMANCE ASSESSMENT* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS, KETERAMPILAN DAN HASIL BELAJAR
AUTOCAD SISWA KELAS XI TPM DI
SMK MUHAMMADIYAH 1 PADANG

Nama : Vidya Habsari
NIM/BP : 17067137/2017
Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin
Jurusan : Teknik Mesin
Fakultas : Teknik

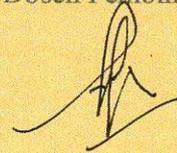
Padang, Februari 2019

Mengetahui:
Ketua Jurusan Teknik Mesin



Dr. Ir. Arwizet K, S.T., M.T.
NIP. 19690920 199802 1 001

Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing



Dr. Ambiyar, M.Pd.
NIP. 19550213 198103 1 003

PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Jurusan Teknik Mesin
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Judul : Penerapan *Performance Assessment* untuk Meningkatkan
Aktivitas, Keterampilan dan Hasil Belajar *AutoCAD* Siswa
Kelas XI TPM SMK Muhammadiyah 1 Padang
Nama : Vidya Habsari
NIM/BP : 15067095/2015
Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin
Jurusan : Teknik Mesin
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2019

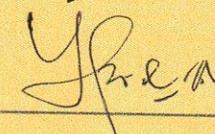
Tim Penguji

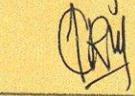
Nama Dosen Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Ambiyar, M.Pd.
2. Anggota : Drs. Yufrizal A, M.Pd.
3. Anggota : Dr. Ir. Arwizet K, S.T., M.T.

1. 

2. 

3. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2019
Yang menyatakan,




Vidya Habsari
17067137/2017

ABSTRAK

Vidya Habsari : Penerapan *Performance Assessment* untuk Meningkatkan Aktivitas, Keterampilan dan Hasil Belajar *AutoCAD* Siswa Kelas XI TPM di SMK Muhammadiyah 1 Padang

Penelitian ini berawal kenyataan belum maksimalnya hasil pembelajaran *AutoCAD* di sekolah. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil pembelajaran. Salah satu faktornya adalah sistem penilaian. Melihat gejala tersebut, maka digunakan alternatif penilaian yaitu *performance assessment*. Untuk melihat apakah aktivitas, keterampilan dan hasil pembelajaran dapat di tingkatkan.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan tindakan. Objek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI TPM SMK Muhammadiyah 1 Padang. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Februari 2019. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi dengan melihat perubahan aktivitas belajar siswa pada siklus I dan II selama menerapkan *performance assessment*. Data yang diperoleh diolah melalui metode presentase.

Berdasarkan hasil pengamatan, peningkatan terlihat dari setiap variabel, yaitu aktivitas, keterampilan dan hasil belajar dengan menggunakan *performance assessment*. Pada siklus I rata-rata aktivitas adalah 50,66% dan pada siklus II adalah 84,86%. Selain peningkatan pada aktivitas belajar siswa, hasil belajar juga mengalami peningkatan, hal ini dapat terlihat dari peningkatan ketuntasan klasikal. Ketuntasan klasikal siklus I adalah 55,5%, sedangkan ketuntasan klasikal pada siklus II adalah 88,8%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *performance assessment* dapat meningkatkan aktivitas, keterampilan dan hasil belajar siswa pada pelajaran *AutoCAD* di kelas XI TPM SMK Muhammadiyah 1 Padang. Penerapan *performance assessment* salah satu metode penilaian yang dianjurkan bagi guru untuk dapat meningkatkan aktivitas, keterampilan dan hasil belajar pada pelajaran *AutoCAD*.

Kata kunci: *Performance Assessment, Aktivitas Belajar, Kreativitas Belajar, Hasil Belajar, AutoCAD.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, serta kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan *Performance Assessment* untuk Meningkatkan Aktivitas, Keterampilan dan Hasil Belajar *AutoCAD* Siswa Kelas XI TPM di SMK Muhammadiyah 1 Padang”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan guna menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak menemui hambatan dan kesulitan. Berkat bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak hal tersebut dapat penulis atasi dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ambiyar, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing sekaligus sebagai Dosen Penasehat Akademik.
2. Bapak Drs. Yufrizal, M.Pd. selaku Dosen Peninjau I.
3. Bapak Dr. Ir. Arwizet K., ST, MT. selaku Dosen Peninjau II sekaligus sebagai Ketua Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Syahrul, M.Si. selaku Sekretaris Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Administrasi Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

6. Kedua orangtua yang telah memberikan nasihat, do'a dan kasih sayang yang begitu besarnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Rekan-rekan Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang, dan semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan selama pembuatan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan pengetahuan dan wawasan yang penulis miliki, untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dimasa datang. Akhir kata penulis mengharapkan skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua.

Padang, Februari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KAJIAN TEORI	10
A. Landasan Teori.....	10
1. <i>Performance Assessment</i>	10
2. Aktivitas Belajar.....	12
3. Keterampilan	16
4. Hasil Belajar.....	18
5. Tinjauan Tentang Pelajaran AutoCAD	22
B. Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Pemikiran	24

D. Pertanyaan Penelitian	26
BAB III. METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
C. Subjek Penelitian.....	28
D. Desain Penelitian.....	28
E. Instrumen Penelitian	32
F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
G. Teknik Analisa Data.....	37
BAB IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan	40
A. Hasil Penelitian	40
1. Siklus I.....	40
2. Siklus II	56
B. Pembahasan	70
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Nilai Rapor Siswa Semester Ganjil TP. 2018/2019.....	6
2. Indeks Kesukaran	35
3. Pedoman Penilaian Aktivitas Siswa	37
4. Hasil Belajar Siklus I.....	54
5. Hasil Belajar Siklus II.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Alur Penelitian Tindakan Kelas	32
2. Grafik Aktivitas Siswa Pertemuan Pertama Siklus I	44
3. Grafik Keterampilan Siswa Pertemuan Pertama Siklus I	45
4. Grafik Aktivitas Siswa Pertemuan Kedua Siklus I.....	49
5. Grafik Keterampilan Siswa Pertemuan Kedua Siklus I	50
6. Grafik Peningkatan Aktivitas Siswa Pada Siklus I.....	50
7. Grafik Peningkatan Keterampilan Siswa Pada Siklus I.....	51
8. Grafik Nilai Rata-Rata Aktivitas Siklus I.....	52
9. Grafik Nilai Rata-Rata Keterampilan Siklus I.....	53
10. Grafik Aktivitas Siklus II Pertemuan Pertama.....	60
11. Grafik Keterampilan Siklus II Pertemuan Pertama.....	60
12. Grafik Aktivitas Siklus II Pertemuan Kedua	64
13. Grafik Keterampilan Siklus II Pertemuan Kedua	64
14. Grafik Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	65
15. Grafik Peningkatan Keterampilan Siswa Siklus II.....	66
16. Grafik Rata-Rata Aktivitas Siklus II	67
17. Grafik Rata-Rata Keterampilan Siklus II.....	68
18. Grafik Peningkatan Aktivitas Siswa	74
19. Grafik Peningkatan Keterampilan Siswa	75
20. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa	75

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar	Halaman
1. Data Responden Penelitian	81
2. Pedoman Penilaian Aktivitas Siswa	82
3. Lembar Observasi Aktivitas Pertemuan 1	83
4. Lembar Observasi Aktivitas Pertemuan 2	84
5. Lembar Observasi Aktivitas Pertemuan 3	85
6. Lembar Observasi Aktivitas Pertemuan 4	86
7. Pedoman Penilaian Keterampilan	87
8. Rubrik Penilaian Keterampilan Menggambar Pertemuan 1	88
9. Rubrik Penilaian Keterampilan Menggambar Pertemuan 2	89
10. Rubrik Penilaian Keterampilan Menggambar Pertemuan 3	90
11. Rubrik Penilaian Keterampilan Menggambar Pertemuan 4	91
12. Nilai Keterampilan Menggambar	90
13. Silabus	93
14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	97
15. Kisi-Kisi Pilihan Ganda	101
16. Soal Pilihan Ganda	102
17. Data Hasil Belajar Siswa	115
18. Dokumentasi Penelitian	116
19. Lembar Konsultasi Skripsi/Proyek Akhir	117
20. Izin Penelitian Dinas Pendidikan	119

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) berdampak langsung pada kebutuhan manusia yang semakin kompleks. Semakin berkembangnya Iptek, terjadi pula perubahan pada industri. Pada abad ke-21 ini, dunia industri sedang menghadapi perubahan industri ke-4 atau yang dikenal dengan Revolusi Industri 4.0. Indonesia perlu mempersiapkan langkah strategis agar mampu beradaptasi dengan era industri digital ini.

Menurut Venti (2018), Indonesia berkomitmen untuk membangun industri manufaktur yang berdaya saing global melalui percepatan implementasi Revolusi Industri 4.0 dengan konektivitas dan digitalisasinya. Sehingga, mampu meningkatkan efisiensi rantai manufaktur dan kualitas produk. Adanya inisiatif nasional yang bersifat lintas sektoral untuk mempercepat perkembangan industri manufaktur.

Indonesia telah mengawali proses adaptasi terhadap Revolusi Industri 4.0 dengan meningkatkan kompetensi Sumber Daya Manusia (SDM) melalui kesinambungan antara pendidikan dengan industri. Terkait hal tersebut, maka pola pikir kritis dan kreatif sangat penting dilatihkan dan dikembangkan pada peserta didik dalam pembelajaran di abad ke-21, dimana informasi dan teknologi tinggi (*high tech*) diimplementasikan di berbagai sektor kehidupan manusia. Mengingat hal ini, maka seseorang harus dapat merespons berbagai perubahan dengan cepat dan efektif.

Proses pemesinan merupakan salah satu proses yang dilakukan untuk menunjang proses produksi yang dilakukan di dunia industri. *AutoCAD* merupakan salah satu media gambar yang digunakan dalam industri pemesinan saat ini. Karena dinilai mampu mencapai kebutuhan Revolusi Industri 4.0 dengan mengedepankan automasi. Media ini mampu menghasilkan gambar dengan kualitas yang lebih rapi dan presisi serta mampu menghasilkan produk yang memiliki tingkat kepresisian yang tinggi dibandingkan dengan cara konvensional pada umumnya.

Industri skala menengah ke atas, menggunakan *AutoCAD* sebagai salah satu kebutuhan pokok dalam menunjang proses manufaktur. Untuk itu, dibutuhkan SDM yang berkompeten dalam mengaplikasikannya. Pendidikan merupakan suatu aktivitas dan usaha untuk menciptakan potensi SDM yang berkompeten dan berdaya saing. Pendidikan ditujukan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam mengetahui berbagai ilmu pengetahuan. Potensi tersebut berupa keterampilan-keterampilan yang akan menjadi bekal bagi peserta didik saat berada di masyarakat.

Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar dapat mencerdaskan dirinya sendiri. Langkah yang ditempuh dalam upaya mencapai tujuan pendidikan adalah adanya proses pembelajaran. Menurut Depdikbud (2015) proses pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran

meliputi beberapa aspek yaitu tujuan, materi, strategi, pendekatan dan penilaian dalam belajar.

Penilaian dalam pembelajaran, selama ini hanya dinilai dengan tes tertulis. Penilaian tersebut hanya mengukur pada aspek kognitif saja. Pembelajaran *AutoCAD*, kinerja peserta didik perlu diukur atau dinilai. Sistem penilaian yang tepat sesuai dengan hakikat pembelajaran, yaitu penilaian autentik (*authentic assessment*). Melalui *authentic assessment* guru dapat menilai kompetensi dan hasil belajar peserta didik berdasarkan tingkat pencapaian prestasi peserta didik. Menurut Desti (2015) untuk mengetahui sejauh mana kompetensi yang telah dicapai oleh peserta didik, selain menggunakan bentuk penilaian pensil dan kertas (*pencil and paper test*), guru juga dapat menggunakan penilaian unjuk kerja peserta didik (*performance assessment*). Penilaian *performance* tidak hanya mencakup pada aspek kognitif, tetapi meliputi aspek lain seperti pengembangan pribadi, kreativitas, dan keterampilan. Menggunakan *performance assessment* akan memperoleh gambaran secara utuh bagaimana keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam belajar.

Pembelajaran *AutoCAD* tidak hanya ditekankan pada penguasaan materi saja, tetapi juga pada penguasaan keterampilan dalam proses pembelajaran. Peserta didik harus memiliki kemampuan untuk berbuat sesuatu dengan memaksimalkan proses pembelajaran. Menurut Nuryani (2003:92) pada umumnya keterampilan proses pembelajaran belum banyak dikenal oleh guru, hal ini diduga karena dirasa tidak perlu dikembangkan keterampilan proses pembelajaran bahkan banyak

penilaian-penilaian yang belum memunculkan soal yang mengukur keterampilan proses pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran *AutoCAD* di SMK Muhammadiyah 1 Padang, guru menggunakan penilaian yang hanya mencakup pada penilaian kognitif saja. Penilaian yang ada cenderung untuk memperoleh nilai dari tes akhir dan hasil akhir, dan guru tidak melatih peserta didik untuk mengembangkan penilaian kinerja yang dilakukan dalam pembelajaran. Selain itu, guru belum mengetahui keterampilan proses yang sesungguhnya dan belum mengetahui apa saja indikator yang ada dalam keterampilan dalam proses pembelajaran, sehingga guru belum mengembangkannya. Guru mengajar menggunakan pendekatan ekspositori (ceramah), meskipun divariasikan dengan tanya jawab, pemberian tugas dan praktik, sebagian besar waktu belajar dihabiskan untuk mendengarkan ceramah guru, mencatat materi dan praktik. Peserta didik jarang berdiskusi dan bekerja sama dengan peserta didik lain yang mengakibatkan peserta didik tersebut menjadi pasif, sehingga keterampilan proses pembelajaran belum berkembang.

Guru belum mengembangkan penilaian performa secara terencana tapi hanya melihat keaktifan peserta didik belajarnya di laboratorium komputer saja. Guru di SMK Muhammadiyah 1 Padang mengungkapkan bahwa hanya bertanya pengetahuan yang dimiliki peserta didik sebelum materi disampaikan oleh guru. Sesungguhnya konsep diri belum dikembangkan oleh guru, guru hanya sebatas menanyakan pengalaman-

pengalaman dan pemahaman dasar peserta didik sebelum materi disampaikan.

Selama ini peserta didik tidak diajarkan untuk mengeksplor dirinya, sehingga peserta didik tidak dapat mengetahui bagaimana menggambarkan kemampuannya. Peserta didik juga belum pernah diberikan instrumen penilaian diri untuk membantu berfikir bagaimana cara belajar dan memahaminya dengan baik. Guru juga belum mengembangkan keahlian dan kelebihan yang dimiliki peserta didik sehingga penghargaan diri peserta didik belum diketahui.

Penilaian yang digunakan di sekolah tersebut masih menggunakan tes objektif dan uraian untuk mengukur kemampuan peserta didik. Hal ini dikarenakan tuntutan guru untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebagai salah satu modal untuk menghadapi ujian semester yang lebih dominan, disajikan dalam bentuk tes tertulis.

Data yang didapat, peneliti menemukan hasil belajar *AutoCAD* siswa masih sangat rendah. Sehingga untuk mencapai batas standar kelulusan untuk pelajaran *AutoCAD* dengan nilai KKM 75 belum bisa terwujud.

Tabel 1. Persentase Nilai Rapor Siswa Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019

Kelas	Siswa yang mendapat nilai rata-rata $\geq 75,00$	Siswa yang mendapat nilai rata-rata $< 75,00$
XI T. Mesin (36 siswa)	41,67 % (15 siswa)	58.33% (21 siswa)

Sumber: Guru Pelajaran AutoCAD di SMK Muhammadiyah 1 Padang

Upaya dari permasalahan ini untuk mengoptimalkan keterampilan proses belajar peserta didik yang masih rendah, maka diperlukan penilaian alternatif untuk membantu guru dalam menilai kemampuan dan kinerja peserta didik agar sesuai dengan pembelajaran abad 21. Salah satu penilaian yang dapat digunakan adalah *performance assessment* (penilaian kinerja).

Keunggulan *performance assessment* adalah penilaian ini dapat mengukur kinerja peserta didik dalam melakukan berbagai aspek keterampilan dan dapat mengungkapkan kemampuan peserta didik dalam pemahaman konsep, pemecahan masalah, penalaran, dan komunikasi. Selain itu, cara penilaian ini dianggap lebih sesuai dibandingkan tes tertulis dan nilai akhir benda kerja karena apa yang dinilai lebih menunjukkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan teknik ekspositori dalam pembelajaran yang berlangsung.
2. Teknik penilaian di sekolah masih menggunakan penilaian (*paper and pencil test*) dan gambar praktik, sehingga perlu adanya teknik penilaian lain yang berbentuk *performance assessment* (penilaian kinerja).

3. Tidak adanya pedoman atau rubrik yang kemudian membuat guru mengambil jalan mudah dengan menjadikan nilai secara instan dan terkadang membuat guru menjadi subyektif.
4. Guru kurang memperhatikan kemampuan siswa secara individual.
5. Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
6. Siswa kurang terampil menggunakan aplikasi *AutoCAD*.
7. Siswa merasa praktik *AutoCAD* yang dilakukan di laboratorium komputer hanya dianggap sebagai syarat memperoleh nilai.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti, yaitu penerapan *performance assessment* untuk meningkatkan aktivitas, keterampilan dan hasil belajar *AutoCAD* siswa Kelas XI TPM di SMK Muhammadiyah 1 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan *performance assessment* dapat meningkatkan aktivitas belajar *AutoCAD* siswa kelas XI TPM di SMK Muhammadiyah 1 Padang?
2. Apakah penerapan *performance assessment* dapat meningkatkan keterampilan *AutoCAD* siswa kelas XI TPM di SMK Muhammadiyah 1 Padang?

3. Apakah penerapan *performance assessment* dapat meningkatkan hasil belajar *AutoCAD* siswa kelas XI TPM di SMK Muhammadiyah 1 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana penerapan *performance assessment* untuk meningkatkan aktivitas belajar *AutoCAD* peserta didik SMK Muhammadiyah 1 Padang kelas XI TPM.
2. Mengetahui bagaimana penerapan *performance assessment* untuk meningkatkan keterampilan belajar *AutoCAD* peserta didik SMK Muhammadiyah 1 Padang kelas XI TPM.
3. Mengetahui bagaimana penerapan *performance assessment* untuk meningkatkan hasil belajar *AutoCAD* peserta didik SMK Muhammadiyah 1 Padang kelas XI TPM.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, penelitian ini di harapkan dapat meningkatkan aktivitas, keterampilan, dan hasil belajar berbagai mata pelajaran, terutama *AutoCAD* dengan menggunakan *performance assessment*.

2. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif penilaian dalam rangka perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian yang terkait dengan *performance assessment* di sekolah.

BAB II **KAJIAN TEORI**

A. Landasan Teori

1. *Performance Assessment*

Performance assessment adalah penilaian berdasarkan hasil pengamatan penilai terhadap aktivitas siswa sebagaimana yang terjadi (Hart dalam Wijayanti, 2014). Penilaian dilakukan terhadap unjuk kerja, tingkah laku, atau interaksi siswa. *Performance assessment* digunakan untuk menilai kemampuan siswa melalui penugasan. Penugasan tersebut dirancang khusus untuk menghasilkan respon (lisan atau tulis), menghasilkan karya (produk), atau menunjukkan penerapan pengetahuan.

Menurut Majid (2006:88) *performance assessment* merupakan penilaian dengan berbagai macam tugas dan situasi di mana peserta tes diminta untuk mendemonstrasikan pemahaman dan mengaplikasikan pengetahuan yang mendalam, serta keterampilan di dalam berbagai macam konteks. Jadi, bisa dikatakan bahwa *performance assessment* adalah suatu penilaian yang meminta peserta tes untuk mendemostrasikan dan mengaplikasikan pengetahuan ke dalam berbagai macam konteks sesuai dengan kriteria-kriteria yang diinginkan.

Menurut Washer & Cochran (2012), *performance assessment* dapat dilaksanakan sepanjang proses pembelajaran dan tidak hanya untuk domain kognitif atau hanya terjadi pada hari tes. Burke (2006)

mengungkapkan bahwa *performance assessments* menunjukkan bagaimana standar kinerja yang diimplementasikan. Penilaian kinerja menuntut siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka tentang konten dan keterampilan dalam tugas nyata. Menurut Strecher (2010), sebuah tugas kinerja adalah kegiatan terstruktur di mana permintaan informasi atau tindakan disajikan untuk seorang individu, yang menghasilkan respon yang dapat dinilai untuk kualitas menggunakan standar eksplisit. Standar tersebut mungkin berlaku pada produk akhir atau proses menciptakan itu.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, *performance assessment* adalah salah satu penilaian otentik yang mengharuskan peserta didik mengaplikasikan pengetahuan dari konten dan keterampilan dalam bentuk kinerja peserta didik. *Performance assessment* menekankan aspek keterampilan yang ditunjukkan peserta didik dan bukan penilaian di mana peserta didik hanya menjawab atau memilih jawaban dari sederetan kemungkinan jawaban yang sudah tersedia. Hal ini sesuai dengan pendapat Wren (2009:2) bahwa *performance assessment* adalah salah satu bentuk tes yang menuntut siswa untuk melakukan tugas dan bukannya memilih jawaban dari daftar siap pakai.

Selanjutnya, Marzano (1993:30) menyatakan bahwa *performance assessment* memberikan kesempatan kepada siswa dalam berbagai tugas dan situasi untuk memperlihatkan kemampuan dan

pemahaman siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan siswa. Berkaitan dengan tugas yang harus dilakukan siswa, Stiggins (1994: 76) mengemukakan bahwa kinerja siswa hanya dapat dimunculkan dengan cara menyuruh siswa untuk memperagakan keterampilan yang dirasainya dan membuat suatu karya yang melibatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diartikan bahwa penilaian dengan *performance assessment* hanya dapat dilakukan jika tugas yang dikerjakan peserta didik nyata dan jelas. Jenis tugas yang dikerjakan peserta didik juga seharusnya bersesuaian dengan indikator dan tujuan pembelajaran.

2. Aktivitas Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata aktivitas berarti kegiatan, kesibukan, keaktifan, kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan dalam tiap bagian di dalam perusahaan. AM (2012:95-96) mengatakan bahwa tidak dikatakan belajar apabila di dalamnya tidak terdapat aktivitas, oleh sebab itu aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar dan mengajar. Jadi, yang dimaksud dengan aktivitas belajar adalah proses atau kegiatan yang didalamnya terdapat interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam interaksi belajar mengajar karena aktivitas dalam pembelajaran

dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimiliki oleh peserta didik, berfikir kritis dan dapat memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. Aktivitas belajar dalam pendidikan diwujudkan dalam kegiatan melihat, mendengar, mencatat dan lain- lain.

Aktivitas belajar yang berlangsung selama proses belajar dan mengajar merupakan suatu bentuk proses pengembangan yang terjadi dalam diri siswa yang bersangkutan, tetapi pada hakikatnya ternyata aktivitas belajar itu sendiri memiliki banyak sekali jenis dan perbedaan.

1) Jenis- Jenis Aktivitas Belajar

Aktivitas menurut Paul D. Diedrich dalam AM (2012:101) merupakan kegiatan siswa terdiri atas:

- (1) *Visual Activities*, yang termasuk di dalamnya adalah membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan oranglain.
- (2) *Oral Activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- (3) *Listening Activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- (4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- (5) *Drawing Activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

- (6) *Motor Activities*, yang termasuk didalamnya antara lain :
melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi,
bermain, berkebun, berternak.
- (7) *Mental Activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi,
mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan,
mengambil keputusan.
- (8) *Emotional Activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa
bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang, gugup.

2) Manfaat Aktivitas Belajar

Penggunaan aktivitas belajar besar nilainya bagi pengajaran siswa, karena :

- (1) Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri,
- (2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral,
- (3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa,
- (4) Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri,
- (5) Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis,
- (6) Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dan guru,
- (7) Pengajaran diselenggarakan secara realistik dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta

menghindarkan verbalistis,

(8) Pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan dimasyarakat.

Cucu (2012:22) menyatakan bahwa aktivitas dalam belajar dapat memberikan nilai tambah bagi peserta didik, antara lain :

- a. Peserta didik memiliki kesadaran untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal untuk belajar mandiri,
- b. Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi,
- c. Peserta didik akan belajar menurut minat dan kemampuannya,
- d. Menumbuhkembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis di kalangan peserta didik,
- e. Pembelajaran dilaksanakan secara konkrit sehingga dapat menumbuh kembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme,
- f. Menumbuhkembangkan sikap kooperatif di kalangan peserta didik, sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan, serasi dengan kehidupan masyarakat disekitarnya.

Dari kutipan di atas disimpulkan bahwa dengan melakukan aktivitas pada proses pembelajaran, peserta didik dapat mencari pengalaman sendiri, mengembangkan seluruh aspek pribadi, memupuk kerjasama yang harmonis antara sesama peserta didik, mengembangkan pemahaman, berfikir kritis, suasana kelas menjadi tidak membosankan

sehingga prestasi belajar akan meningkat.

Perbedaan pendapat beberapa ahli tentang aktivitas belajar dan pembagian atau jenis-jenis aktivitas belajar merupakan suatu hal yang wajar yang terjadi dalam dunia pendidikan, karena memang pada hakikatnya semua aktivitas belajar yang terjadi dalam upaya menumbuhkembangkan pengetahuan dan cara berfikir siswa tidak pernah luput dari aktivitas belajar yang dapat menghambat cara berfikir siswa itu sendiri. Hal yang wajar yang terjadi di dalam kelas pada proses belajar dan mengajar bahwa aktivitas belajar yang lain yang tidak diharapkan juga sering terjadi di dalamnya, itu semua bergantung pada bagaimana seorang siswa dan guru menyikapi akan kejadian itu dan bagaimana mencari dan menemukan solusi yang tepat agar aktivitas belajar yang dapat menghambat perkembangan pengetahuan dan mengganggu proses belajar dan mengajar di dalam kelas dapat diperkecil kemungkinannya atau bahkan dihilangkan sama sekali.

Tentu saja semua itu memerlukan kerja sama yang baik antara guru, siswa dan orang tua siswa dalam mengoptimalkan aktivitas belajar yang diinginkan di dalam kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan tentu saja hasil belajar yang diperoleh siswa pun tidak mengecewakan.

3. Keterampilan

Menurut Gordon (1994:55) keterampilan merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat.

Pada pengertian ini, biasanya cenderung pada aktivitas psikomotorik. Selain itu pengertian keterampilan menurut Nedler (1986:73) merupakan kegiatan yang memerlukan praktik dan dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas.

Sejalan dengan masing-masing pandangan tersebut, Dunnette (1976:33) mendefinisikan keterampilan sebagai kapasitas yang dibutuhkan untuk melaksanakan beberapa tugas yang merupakan pengembangan dari hasil latihan dan pengalaman yang didapat. Iverson (2001:133) menambahkan bahwa selain latihan yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan, keterampilan juga membutuhkan kemampuan dasar untuk melakukan pekerjaan secara mudah dan tepat.

Menurut Robbins (2000:494) keterampilan dapat dikategorikan menjadi empat bagian, yaitu:

a. Basic literacy skill

Keahlian dasar merupakan keahlian seseorang yang pasti dan wajib dimiliki oleh kebanyakan orang, seperti membaca, menulis dan mendengar.

b. Technical skill

Keahlian teknik merupakan keahlian seseorang dalam pengembangan teknik yang dimiliki, seperti menghitung secara tepat, mengoperasikan computer.

c. Interpersonal skill

Keahlian interpersonal merupakan kemampuan seseorang secara

efektif untuk berinteraksi dengan orang lain maupun dengan rekan kerjanya, seperti pendengar yang baik, menyampaikan pendapat dengan jelas dan bekerja dalam satu tim.

d. Problem skill

Menyelesaikan masalah adalah proses aktivitas untuk menajamkan logika, berargumen dan penyelesaian masalah serta kemampuan untuk mengetahui penyebab, mengembangkan alternatif dan menganalisa serta memilih penyelesaian yang baik.

Sejalan dengan pemikiran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kegiatan praktik yang dilakukan untuk mendapatkan hasil yang mudah dan cermat dari hasil latihan dan pengalaman yang didapat. Di samping itu, keterampilan siswa tidak diperoleh secara mudah, melainkan diperoleh dengan latihan dan kebiasaan, sehingga jelas keterampilan tidak datang dengan sendirinya.

4. Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan target pencapaian kompetensi secara operasional dari kompetensi dasar dan standar kompetensi. Menurut Ahmad(2006:13) ada tiga aspek kompetensi yang harus dinilai untuk mengetahui seberapa besar capaian kompetensi tersebut, yakni penilaian terhadap penguasaan materi akademik (kognitif), hasil belajar yang bersifat normatif (afektif), dan aplikatif produktif (psikomotor).

a) Hasil Belajar Penguasaan Materi (Kognitif)

Menurut Ahmad(2006:13-14) penilaian terhadap hasil belajar penguasaan materi bertujuan untuk mengukur penguasaan dan pemilihan konsep dasar keilmuan (*content objectives*) berupa materi-materi esensial sebagai konsep kunci dan prinsip utama. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang yang dimaksud adalah:

1) Pengetahuan/hafalan/ingatan

Pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.

2) Pemahaman

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi.

3) Penerapan

Penerapan atau aplikasi adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan kongkret.

4) Analisis

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk memerinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya.

5) Sintesis

Sintesis adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.

6) Penilaian

Penilaian atau evaluasi merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide, misalnya jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan, maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik, sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada.

b) Hasil Belajar Proses (Normatif/Afektif)

Menurut Ahmad(2006:19) hasil belajar proses berkaitan dengan sikap dan nilai, berorientasi pada penguasaan dan pemilikan kecakapan proses atau metode. Menurut Sudjana (2010:30) ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

- 1) *Receiving*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll.
 - 2) *Responding* yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar.
 - 3) *Valuing* berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
 - 4) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi.
 - 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian tingkah lakunya.
- c) Hasil Belajar Aplikatif (Psikomotor)

Menurut Ahmad (2006:23-25) hasil belajar ini merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotor ada yang membagi menjadi 7 tingkatan, yakni:

- 1) Persepsi, yaitu mampu menafsirkan rangsangan, peka terhadap rangsangan, menyeleksi objek.
- 2) Kesiapan, yaitu mampu berkonsentrasi, menyiapkan diri secara fisik, emosi, dan mental.
- 3) Gerakan terbimbing, yaitu mampu meniru contoh, mencoba-coba, pengembangan respon baru.

- 4) Gerakan terbiasa, yaitu berketerampilan, berpegang pada pola, respons baru muncul dengan sendirinya.
- 5) Gerakan kompleks, yaitu sangat terampil secara lancar, luwes, supel, gesit, lincah.
- 6) Penyesuaian pola gerakan, yaitu mampu menyesuaikan diri, bervariasi, pemecahan masalah.
- 7) Kreatifitas, yaitu mampu menciptakan yang baru, berinisiatif.

5. Tinjauan Tentang Pelajaran *AutoCAD*

Agar terciptanya efisiensi dalam menggambar atau merancang sesuatu diperlukan media yang memiliki ketelitian dan ketepatan yang tinggi. Sehingga media tersebut memudahkan bagi penggunanya dalam menggambar atau merancang sesuatu.

AutoCAD merupakan perangkat lunak komputer yang berfungsi untuk menggambar atau merancang suatu rancangan dengan ketepatan dan ketelitian yang tinggi. *Software AutoCAD* merupakan perangkat lunak yang dikeluarkan oleh perusahaan pembuat perangkat lunak yaitu *Autodesk*.

AutoCAD merupakan akronim yang berasal dari kata *Automatic Computer Aided Design*. Menurut Ratna (2005:1) artinya, *AutoCAD* merupakan program yang mampu mengotomatiskan komputer, sehingga komputer tersebut dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam rancangan bangun. Keunggulan *AutoCAD* diantaranya:

- a. Kecepatan, dengan menggunakan *AutoCAD*, anda dapat menyajikan

gambar yang sama dalam waktu yang lebih cepat karena tidak perlu menggambar ulang melainkan hanya menggandakan dari gambar yang telah ada.

- b. Kerapihan, penggunaan *AutoCAD* akan memberi hasil yang rapi karena siswa baru mencetak gambar tersebut setelah gambar selesai.
- c. Efisiensi, dapat disimpan dalam bentuk *soft file*, sehingga suatu saat data gambar tersebut masih bisa dipergunakan lagi.
- d. Ketepatan, dengan menggunakan *AutoCAD*, gambar dibuat setepat-tepatnya karena *AutoCAD* dapat membuat gambar hingga ukuran terkecil.

B. Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Supadmiyati (2013) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Proses IPA dengan *Performance Assessment* pada Siswa Kelas 2 SDN Adisucipto 1 Depok”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *performance assessment* dapat meningkatkan keterampilan proses IPA siswa kelas 2 SDN Adisucipto 1. Aspek-aspek keterampilan proses yang dapat meningkat adalah keterampilan mengamati, mengelompokkan, mengukur, menyimpulkan dan memprediksi.
2. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Atikah Budi Pratiwi (2015) yang berjudul “Pelaksanaan *Assessment Alternatif* untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran materi pertumbuhan dan perkembangan dengan pendekatan jelajah alam sekitar”. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan asesmen alternatif dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran materi pertumbuhan dan perkembangan dengan pendekatan JAS di SMP Negeri 4 Banyumas.

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ni Ketut Hendrawati Santosa et, al. berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation* dengan *Asesmen Otentik* terhadap Prestasi Belajar dan Konsep Diri Siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan konsep diri antara kelompok siswa *Group Investigation* dengan *asesmen otentik* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung.
4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wiwin Ambarsari (2013) berjudul “Penerapan pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap keterampilan proses sains dasar pada pelajaran biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran inkuiri terbimbing memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan proses sains dasar siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta.

C. Kerangka Pemikiran

Perubahan kurikulum KTSP menjadi Kurikulum 2013 tentu juga menghendaki perubahan pada sistem penilaian yang seharusnya diterapkan. Salah satu penekanan dalam penilaian Kurikulum 2013 adalah perubahan penilaian tradisional menuju penilaian otentik

(*authentic assessment*). *Authentic assessment* adalah penilaian yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi. Keberhasilan penilaian secara optimal dari proses pembelajaran oleh siswa sangat dipengaruhi oleh faktor pendekatan pembelajaran dan instrumen penilaian yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, di mana pemilihan pendekatan tertentu akan berpengaruh terhadap instrumen penilaian yang akan digunakan. Artinya harus ada kesesuaian di antara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.

Kurikulum 2013 juga menekankan pembelajaran dengan mengukur 3 aspek kompetensi siswa, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Salah satu jenis *authentic assessment* untuk mengukur aspek psikomotor siswa adalah *performance assessment*. *Performance assessment* memerlukan pertimbangan-pertimbangan khusus. Pertama, langkah-langkah kinerja harus dilakukan peserta didik untuk menunjukkan kinerja yang nyata untuk suatu atau beberapa jenis kompetensi tertentu. Kedua, ketepatan dan kelengkapan aspek kinerja yang dinilai. Ketiga, kemampuan-kemampuan khusus yang diperlukan oleh peserta didik untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Keempat, fokus utama dari kinerja yang akan dinilai, khususnya indikator esensial yang akan diamati. Kelima, urutan dari kemampuan atau keterampilan peserta didik yang akan diamati.

Menggunakan perangkat instrumen *performance assessment* guru akan dapat melibatkan siswa dalam aktivitas yang memerlukan demonstrasi keterampilan-keterampilan tertentu dan atau menciptakan produk yang spesifik sehingga metodologi *performance assessment* memungkinkan guru untuk menilai dampak pendidikan yang kompleks yang tidak dapat diungkapkan melalui tes kertas dan pensil. Metodologi *performance assessment* memungkinkan guru mengamati penampilan kinerja siswa atau menguji produk yang diciptakan dan tingkat kemahiran yang ditunjukkan.

Instrumen *performance assessment* pada pelajaran *AutoCAD* dapat menjadi tambahan pengetahuan untuk guru atau para pendidik dalam menyusun instrumen *performance assessment* yang disesuaikan dengan konten atau materi yang akan dibelajarkan. Jika guru bersedia menyusun instrumen *performance assessment* dalam bentuk lain, tentu akan meningkatkan keterampilan mengembangkan instrumen penilaian kinerja, keterampilan menggunakan instrumen, dan keterampilan menilai dengan menggunakan instrumen yang sudah dirancang. Dengan begitu, guru tidak akan mengalami kesulitan yang berarti dalam merekapitulasi nilai akhir siswa pada proses pembelajaran yang telah dilakukan khususnya pada aspek keterampilan.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian landasan teori dan kerangka berfikir di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut: “Apakah

penerapan *performance assessment* dapat meningkatkan aktivitas, keterampilan dan hasil belajar *AutoCAD* siswa kelas XI TPM di SMK Muhammadiyah 1 Padang?

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan kegiatan penelitian, maka peneliti menyimpulkan:

1. Penerapan *performance assessment* pada pembelajaran *AutoCAD* dapat meningkatkan aktivitas, keterampilan dan hasil belajar siswa kelas XI TPM SMK Muhammadiyah 1 Padang.
2. Keaktifan dan keterampilan siswa dalam mengikuti pembelajaran berbanding lurus dengan hasil belajar siswa. Semakin meningkat keaktifan dan keterampilan siswa, maka hasil belajar akan meningkat pula.
3. Pada siklus I ketuntasan klasikal adalah 55,5% dari keseluruhan siswa. Pada siklus II ketuntasan klasikal adalah 88,8% dari keseluruhan siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai masukan dan pertimbangan, yaitu:

1. Keaktifan siswa dalam pembelajaran hendaknya menjadi perhatian khusus bagi guru, karena aktivitas dan keterampilan siswa dalam pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar.
2. Selain pemilihan penggunaan metode pembelajaran, pengolahan kelas hendaknya juga menjadi perhatian setiap guru.
3. *Performance assessment* sebaiknya diterapkan pada pembelajaran yang membutuhkan kecakapan motorik.

4. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan atau bahan pertimbangan bagi guru di SMK Muhammadiyah 1 Padang. Dalam penilaian pembelajaran secara umum, maupun penerapan *performance assessment* secara khusus.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Sofyan, Tonih Feronika, dkk. (2006). *Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Jakarta dengan UIN Jakarta Press, cetakan 1.
- AM Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Anas Sudijono. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Burke, Kay. (2006). *From Standards to Rubrics in 6 Steps*. California: Corwin Press.
- Cucu Suhana. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Depdikbud. (2015). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3*.
- Dunnette, David L. (1976). *Skill and Play*. New York: Ballantine Books.
- Gordon. (1994). *Teaching Skill*. New York: West Publishing Company.
- Iverson, Allen. (2001). *Welcome To Reading*. New York: World Book.
- Nuryani Y Rustaman. (2003). *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Jakarta: MIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ratna Nursanti. (2005). *Pengenalan AutoCAD 2004*. Yogyakarta: Andi.
- Strecher, B. (2010). *Performance Assessment in an Era of Standards Based Educational Accountability*. Stanford CA: Standford University, Stanford Center for Opportunity Policy in Education.