

**PENINGKATAN AKTIFITAS HASIL BELAJAR KETERAMPILAN  
KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI MELALUI  
PENGUNAAN MULTIMEDIA PADA  
KELAS X MO.B SMK NEGERI 1 PADANG**

UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
TELAH TERDAFTAR



MILIK PERPUSTAKAAN UNIV. NEGERI PADANG  
DITERIMA TEL. : 19-3-2009  
SUMBER/ALAS : HADIAH

**OLEH  
RAFFLES**

NO. : K1  
KELAS : 85/H10/2009-p.1(r)  
KETERANGAN : 009.076 Raf P.1

JUDUL :  
KELOMPOK :  
JENIS :  
NO. RAFFLES :  
PADA :

**Guru SMK Negeri 1 Padang**

**Makalah Ini Disajikan dalam Seminar Hasil Penelitian Peserta Block Grant  
PTK Guru-guru TK,SD,SMP,SMA,SMK dan SLB Se-Sumatera Barat  
Tanggal 14 Pebruari 2009 di Universitas Negeri Padang**

**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 PADANG  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL  
PROPINSI SUMATERA BARAT**

## Kata Pengantar

Puji Syukur kehadirat Allah SWT, karena dengan Rahmat dan Ridhonya-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan makalah penelitian dengan judul **Peningkatan Aktifitas Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Penelolan Informasi melalui Penggunaan Multimedia pada kelas X MO.B SMK Negeri 1 Padang**

Makalah ini didasari oleh keinginan penulis untuk melaksanakan tugas dan meningkatkan keprofesional sebagai guru dalam proses pembelajaran, selaku pendidikan merupakan dasar untuk melahirkan pola pikir dan sikap yang inovatif dalam mengembangkan untuk memajukan proses pembelajaran yang baik untuk anak didik.

Semoga makalah ini dapat bermanfaat bagi kita dan saran kritik peenulis terima dengan senang hati.

Padang, 14 Pebruari 2009

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	1
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Kegunaan Penelitian.....	3
Kajian Pustaka.....	4
A. Penggunaan Multimedia dalam pembelajaran.....	4
B. Hasil Belajar Siswa.....	5
Metodologi Penelitian.....	7
A. Jenis penelitian.....	7
B. Setting Penelitian.....	
C. Siklus penelitian.....	8
D. Teknik Pengumpulan Data.....	9
E. Teknik Analisa Data.....	9
Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	10
A. Siklus I.....	10
B. Siklus II.....	13
C. Pembahasan Temuan Penelitian.....	17
Simpulan dan Saran.....	19
A. Simpulan.....	19
B. Saran .....	19
Daftar Pustaka.....	20

## **PENDAHULUAN**

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

Semakin pentingnya peranan media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan bahkan mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Selain itu, dengan semakin meluasnya kemajuan di bidang komunikasi dan teknologi, serta ditemukannya dinamika proses belajar, maka pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran semakin menuntut penggunaan media pendidikan yang bervariasi secara luas pula.

Berdasarkan observasi penulis terhadap prestasi para siswa kelas X pada semester satu tahun pelajaran 2007/2008 dalam mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Negeri 1 Padang ternyata belum mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini barangkali disebabkan oleh dua faktor, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal siswa. (1) Faktor internal siswa, adanya kecenderungan psikologis sebagian siswa yang aktivitas belajarnya rendah serta hasil belajarnya juga rendah. (2) Faktor eksternal siswa, teknik pembelajaran yang diaplikasikan guru belum mengenai sasaran, seperti kurang aplikatifnya penggunaan media pembelajaran sebagai sarana penunjang dan pendorong aktivitas belajar siswa.

Terhadap aspek-aspek tersebut di atas, ternyata siswa kelas X SMK Negeri 1 Padang masih kurang menguasai semua aspek yang disajikan dalam pembelajaran KKPI. Dilihat dari faktor internal, prestasi mereka yang masih rendah dan perlu peningkatan terutama dalam aspek KKPI penguasaan materi Microsoft Office. Dilihat dari faktor eksternal, tampak guru kurang membawa siswa ke situasi nyata, tapi cenderung tidak menggunakan media pembelajaran yang aplikatif sebagai penunjang dan pemotivasi siswa dalam belajar. Hal tersebut jelas berdampak pada prestasi siswa dalam pelajaran KKPI seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 1.

Tabel 1: Nilai rata-rata pelajaran KKPI SMK Negeri 1 Padang

No	Nilai /Hasil Belajar (Rata – rata kelas)	Persentase %	Tahun
1	6.12	60.37 %	2006
2	6.10	60.31 %	2007
3	6.30	60.41 %	2008

(Sumber: Dokumen nilai siswa kelas X SMK Negeri 1 Padang)

Memperhatikan prestasi siswa yang ditampilkan pada tabel 1 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa SMK Negeri 1 Padang dalam mata pelajaran KKPI masih dalam kategori cukup dari tahun ketahun dan belum mencapai Kriteria Kompetensi Minimal (KKM) yang dipersyaratkan yaitu  $\geq 75\%$  daya serap hasil pelajaran KKPI atau sekitar nilai 7,5. Hasil belajar siswa kelas X dalam mata pelajaran KKPI dari tahun ke tahun belum pada tingkat yang memuaskan. Artinya sebagian siswa masih memperoleh nilai yang pas – pasan yaitu angka enam (6) dan bahkan beberapa siswa masih ada yang memperoleh angka di bawah dari enam. Kalau dihitung nilai mereka satu – persatu, maka mereka yang memperoleh angka enam (6) lebih banyak dibanding dengan mereka yang memperoleh angka tujuh (7) atau delapan (8) dan jarang sekali yang memperoleh angka sembilan (9).

Menyadari akan hal – hal tersebut di atas, maka pembelajaran KKPI pada tahun ini dirubah dengan cara: (1) mulai menggunakan sarana pembelajaran seperti penggunaan multimedia guna meningkatkan aktifitas hasil belajar untuk prestasi siswa, (2) menggunakan multimedia, diharapkan minat dan motivasi mereka dalam aktifitas hasil belajar siswa pada pelajaran KKPI akan tumbuh dan berkembang yang pada gilirannya akan bermuara pada peningkatan prestasi belajarnya.

## B. Perumusan Masalah

Guna mengungkap pengaruh penggunaan multimedia terhadap aktifitas hasil belajar siswa dalam mata pelajaran KKPI, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: Apakah terdapat peningkatan aktifitas hasil

belajar siswa pada mata pelajaran KKPI melalui penggunaan multimedia di kelas X MO.B SMK Negeri 1 Padang.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap peningkatan aktifitas hasil belajar siswa melalui penggunaan multimedia pada siswa kelas X MO.B SMK Negeri 1 Padang.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut:

1. Bagi siswa, agar dapat meningkatkan aktifitas hasil belajar yang positif dalam mendorong peningkatan hasil belajar.
2. Bagi guru sebagai masukan dalam menentukan alternatif peningkatan aktifitas hasil belajar dan penyempurnaan program pembelajaran khususnya pengembangan multimedia.
3. Bagi pihak sekolah, agar meningkatkan ketersediaan media-media pengajaran dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan sarana penunjang bagi peningkatan kualitas sekolah sebagai lembaga pendidikan tingkat menengah.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran**

Media merupakan sarana atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu. Dalam hal ini media berkaitan dengan alat atau sarana yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk membantu proses pembelajaran di sekolah. Menurut Sadiman dkk, (2003:6) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Penggunaan media pendidikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah memiliki manfaat-manfaat sebagaimana yang diuraikan oleh Sadiman dkk, (2003:16) sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik (dalam bentuk kata – kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti objek terlalu besar bisa diganti dengan gambar, dan lain – lain.
- c. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk (1) menimbulkan kegairahan dalam belajar, (2) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan (3) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat unik pada diri tiap siswa, ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sementara kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk tiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuan guru dalam (1) memberikan rangsangan yang sama, (2) mempersamakan pengalaman, (3) menimbulkan persepsi yang sama.

Dengan penggunaan multimedia yang efektif akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Manfaat penerapan multimedia akan lebih efisien dari segi penggunaan waktu, karena ia merevolusionerkan kinerja pembelajaran. Oetomo (2004:352) menyatakan apa yang dilakukan guru dengan multimedia sebenarnya tidak lain dari "*restoring the human dimension to information*", mengembalikan dimensi human dari informasi itu, yaitu kembali pada kelengkapan natural untuk menangkap suatu informasi dengan melihat, mendengar, meraba dan sebagainya. Akan tetapi, teknologi ini merevolusionerkannya dalam arti menaklukkan jarak dan dengan itu meningkatkan kecepatan.

Adapun dalam penelitian ini media yang digunakan dalam pengajaran KKPI adalah multimedia yang terdiri dari komputer software berisi audio video sebagai panduan belajar siswa mempelajari materi microsoft office, Modul KKPI, dan Proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*). Dalam proses pembelajaran KKPI, guru menggunakan media Proyektor LCD dan Modul KKPI guna memperjelas uraian tentang tema/ topik yang sedang dibahas sehingga diharapkan siswa lebih memahami pokok bahasan. Dengan demikian siswa dapat berinteraksi langsung dan bisa merespons sehingga terjadi interaksi antara siswa dan guru dengan media dalam proses pembelajaran.

## **B. Hasil Belajar Siswa**

Belajar merupakan suatu proses peningkatan kemampuan, kecerdasan dan itu merupakan bekal hidup yang dapat membimbing seseorang ke arah yang lebih baik. Belajar juga termasuk kegiatan yang melibatkan fisik dan psikis ke arah perubahan sikap, tingkah laku, serta kognisi seseorang. Menurut Djamarah (2002:13) belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi, baik secara sengaja maupun tidak yang

melibatkan fisik dan psikis melalui interaksi individu dengan individu ataupun dengan lingkungannya yang mengarah pada perubahan ke arah yang lebih baik yang bersifat permanen.

Menurut Zulkifli (2003:67) belajar adalah suatu perubahan tingkah laku manusia atau kemampuan yang dapat dipelihara dan bukan berasal dari proses pertumbuhan. Belajar disebut suatu proses karena secara formal dapat dibandingkan dengan proses organik lainnya seperti pencernaan dan pernapasan. Belajar dapat juga dipandang sebagai suatu perubahan watak yang biasa disebut 'sikap', 'minat', atau 'nilai'.

## METODOLOGI PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action research*), yaitu suatu penelitian reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan oleh guru sendiri untuk memperbaiki proses pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Jenis penelitian ini diharapkan dapat menawarkan cara dan prosedur baru demi memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

### B. Setting Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) digunakan untuk menekankan bahwa kelas sebagai konteks dari penelitian. Lokasi tempat berlangsungnya pembelajaran yaitu di kelas X. Jurusan Mekanik Otomotif kelas B (MO.B) SMK Negeri 1 Padang. Ruang pembelajaran siswa ditata menurut tempat duduk belajar dalam suasana ruangan yang nyaman dan menyenangkan. Masing-masing siswa belajar dengan satu unit computer. Ruangan dilengkapi dengan ventilasi dan pengaturan udara, lantai ruangan bersih dan nyaman. Pelaksana dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) dan siswa kelas X. MO.B yang berjumlah 37 orang yang terdiri dari 36 orang siswa laki-laki dan 1 orang siswa perempuan.

#### 2. Subjek Penelitian

Berdasarkan prinsip naturalistik kualitatif, maka yang dapat dijadikan subjek penelitian ini hanyalah yang dapat memberikan informasi atau yang dapat membantu perluasan teori yang dikembangkan. Jadi yang menjadi subjek penelitian ini adalah peneliti, Observer bersama siswa yang mengikuti pembelajaran KKPI.

### C. Siklus Penelitian

Siklus penelitian tindakan terdiri dari empat langkah-langkah utama yaitu: P / *Plan* , A / *Action*, O / *Observation* dan R / *Reflection*. Rangkaian kegiatan yang dilakukan adalah:

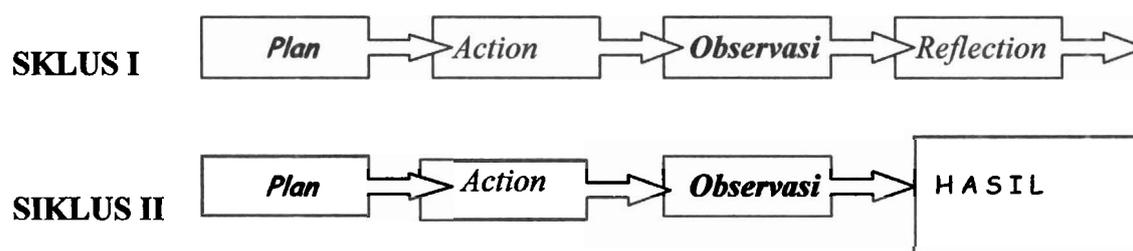
(P): merencanakan tindakan.

(A): melaksanakan tindakan.

(O): mengamati perubahan yang terjadi.

(R): merefleksikan hasil-hasil pengamatan untuk menjadi bahan perencanaan.

Menurut Burhanuddin (2002), siklus penelitian merupakan ciri khas dari penelitian *action research*, yang merupakan suatu rangkaian “ riset – aksi – riset – aksi.....”, yang tidak ada dalam penelitian biasa. Dalam penelitian tindakan dapat dilaksanakan beberapa siklus. Siklus kedua ditentukan oleh hasil siklus pertama demikian seterusnya seperti diagram 1:



**Gambar 1: Rangkaian Siklus**

Dalam penelitian tindakan ini, peneliti langsung menjadi instrumen pokok penelitian yang berkewenangan memperbaiki proses pembelajaran KKPI dengan penggunaan multimedia secara bersiklus. Menurut Elliot (1993) dan Madya (1994) prosedur pengembangan dalam penelitian tindakan kelas ada dalam 5 urutan kegiatan, yaitu (1) orientasi, (2) perencanaan, (3) tindakan, (4) observasi dan (5) refleksi.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Data yang ditemukan dari hasil tindakan yang dilaksanakan pada tiap siklus, hasil observasi pada saat proses pembelajaran, hasil angket motivasi sebelum tindakan, siklus I dan siklus II dan tes hasil belajar pada tiap akhir siklus serta nilai kuis yang di berikan setiap akhir pertemuan pada pembelajaran KKPI dengan penggunaan multimedia selanjutnya diolah dan dianalisis. Selanjutnya digunakan sebagai bahan refleksi pada siklus berikutnya. Adapun alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah kuis, tes, catatan observasi, serta rekaman observasi.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Analisis data pada penelitian tindakan ini sama dengan refleksi pada setiap siklus tindakan. Teknik analisis data yang digunakan adalah: data hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dipakai ketentuan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (\text{Sudijono, 2005})$$

Keterangan:

P: Angka persentase

F: Frekuensi aktivitas siswa

N: Banyaknya individu

Data penelitian untuk melihat ketuntasan tes hasil belajar siswa secara individu dan klasikal. Dalam Depdikbud (2004) dikatakan seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila mencapai nilai ketuntasan/tingkat penguasaan minimal yang ideal 75 % (mastery). Nilai kompetensi ketuntasan minimal di SMK Negeri 1 Padang tahun ajaran 2008/2009 adalah 70%.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Siklus I**

#### **1. Perencanaan**

Jadwal siklus I disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di kelas X Jurusan Mekanik Otomotif yang telah ditetapkan oleh wakasek kurikulum SMK Negeri 1 Padang yang mana dalam satu minggu terdapat 2 kali pertemuan masing-masing terdiri dari 1 jam pelajaran untuk tiap tatap muka dengan waktu 2 x 45 menit. Dalam penelitian ini peneliti selaku wakil kepala sekolah memberikan bimbingan dan arahan kepada guru KKPI tentang multimedia dan prosedur yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran. Media yang digunakan adalah menggunakan komputer dan modul KKPI.

#### **2. Tindakan**

Pelaksanaan siklus I berlangsung selama 2 kali pertemuan dengan waktu 2 x 2 x 45 menit. Sebelum pembelajaran dimulai siswa disuruh agar duduk sesuai pembagian kelompok, guru kemudian menyampaikan materi pembuka dengan menggunakan multimedia. Materi pertemuan pertama adalah "Menginstal Sistem Operasi dan Program Aplikasi". Media yang digunakan guru adalah Modul KKPI. Selanjutnya guru memberikan tugas untuk mengerjakan materi yang disampaikan melalui modul. Apabila ada siswa yang mengalami kesulitan dalam pemahaman materi guru baru menjawab dan meluruskan pemahaman siswa. Guru teman sejawat yang bertugas sebagai observer mengamati dan mengisi lembar observasi aktivitas siswa dalam kelompok.

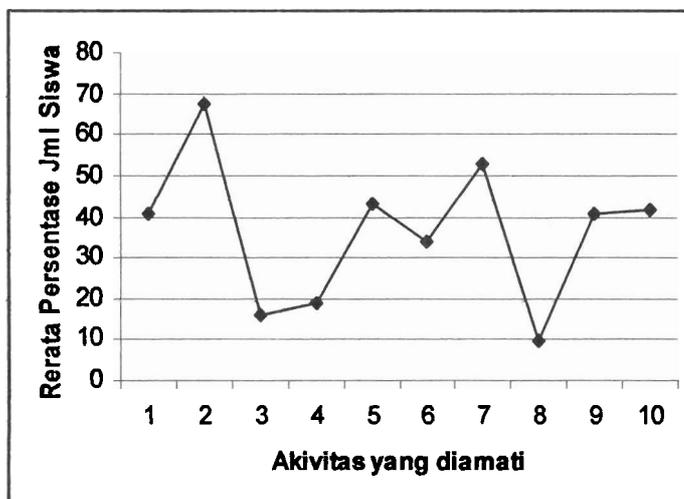
Pada pembelajaran pertemuan kedua dalam siklus I ini seperti pertemuan sebelumnya. Guru menyampaikan materi pembuka dengan presentasi proyektor LCD. Materi siklus I pertemuan kedua yaitu "Aplikasi

Software Pengolah Kata”. Media yang digunakan adalah *software audio-video microsoft office*. Aktivitas hasil belajar pertemuan ke dua pada siklus I hampir serupa dengan aktifitas hasil belajar pada pertemuan pertama dimana guru menyampaikan materi pembuka dengan menggunakan multimedia.

Hasil observasi penerapan multimedia pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 2 dan Gambar 2.

**Tabel 2. Persentase Aktifitas Hasil Belajar Siswa Selama Pembelajaran KKPI dengan Menggunakan Multimedia pada Siklus I**

No	Aktivitas	Pertemuan I		Pertemuan II		Rata-rata (%)
		Jml Sw	%	Jml Sw	%	
1	Berani menanggapi materi yang disampaikan melalui media	13	35.14	17	45.95	40.54
2	Mendengarkan guru	22	59.46	28	75.68	67.57
3	Tidak mendengarkan guru	6	16.22	6	16.22	16.22
4	Bersikap acuh (belajar sendiri)	9	24.32	5	13.51	18.92
5	Membantu teman yang mengalami kesulitan	13	35.14	19	51.35	43.24
6	Tidak membantu teman yang mengalami kesulitan	16	43.24	9	24.32	33.78
7	Bertanya pada teman	20	54.05	19	51.35	52.70
8	Permissi keluar	4	10.81	3	8.11	9.46
9	Sikap peduli pada media	11	29.73	19	51.35	40.54
10	Tidak peduli pada media	17	45.95	14	37.84	41.89



Keterangan:

1. Berani menanggapi materi yang disampaikan melalui multimedia
2. Mendengarkan guru
3. Tidak mendengarkan guru
4. Bersikap acuh tak acuh
5. Membantu teman yang mengalami kesulitan
6. Tidak membantu teman yang mengalami kesulitan
7. Bertanya pada teman
8. Permissi keluar
9. Sikap peduli pada media
10. Tidak peduli pada media

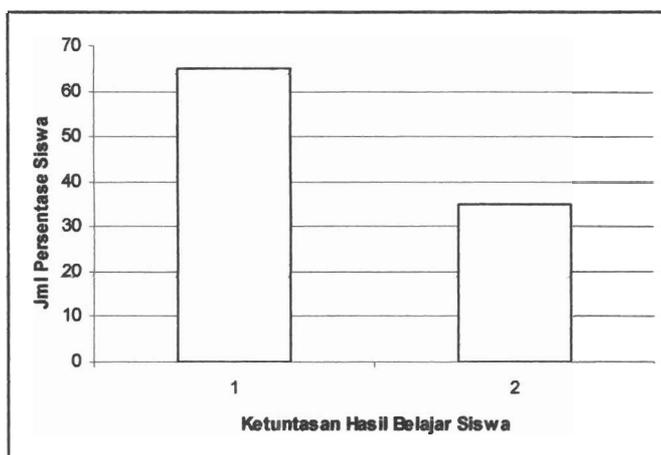
Gambar 2. Grafik Aktivitas Siswa Siklus I

Dari Tabel 2 dan Gambar 2 penerapan multimedia terlihat aktifitas hasil belajar positif pada siklus I sudah mencapai frekuensi sedang dan cenderung meningkat pada setiap pertemuan. Sedangkan persentase aktiitas hasil belajar negatif memiliki frekwensi yang sedang dan cenderung mengalami penurunan setiap pertemuan.

Dari hasil tes setelah siklus I, dapat dilihat hasil aktifitas belajar siswa seperti pada Tabel 3 dan Gambar 3.

**Tabel 3. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I**

<i>Siklus</i>	Persentase jumlah siswa yang belum mencapai nilai $\geq 75$ (angka dan %)	Persentase jumlah siswa yang sudah mencapai nilai $\geq 75$ (angka dan %)	Nilai rata-rata kelas
I	24 (65%)	13 (35%)	70,7



Keterangan:

1. Kelompok siswa yang belum mencapai ketuntasan nilai di atas 75.
2. Kelompok siswa yang sudah mencapai nilai

**Gambar 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I**

Dari Tabel 3 dan Gambar 3 diketahui persentasi jumlah siswa yang sudah memperoleh nilai ketuntasan individu  $\geq 75$  dicapai oleh sebanyak 13 orang siswa dengan persentase 35%. Sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan  $\geq 75$  sebanyak 24 siswa dengan persentase 65% dengan nilai rata-rata kelas 70,7. Hasil tes nilai individu siswa setelah penerapan multimedia pada siklus I telah mencapai nilai di atas batas ketentuan yang ditetapkan sekolah yaitu sebesar 62%, namun nilai ketuntasan ini belum memenuhi

ketentuan yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu 85% siswa mencapai nilai ketuntasan individu  $\geq 75$ .

#### **4. Refleksi**

Dari hasil analisis data ditemukan hal-hal berikut:

- a. Secara umum dapat dikatakan yang dilakukan pada siklus I telah dapat meningkatkan aktifitas hasil belajar siswa dalam pembelajaran KKPI dengan multimedia. Walaupun belum dapat meningkatkan hasil belajar KKPI seperti yang diharapkan tetapi telah meningkatkan aktifitas belajar siswa.
- b. Aktifitas positif siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan selama siklus I dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua, namun hal ini masih belum sesuai dengan yang diharapkan hingga perlu ditingkatkan.

### **B. Siklus II**

#### **1. Perencanaan**

Waktu pelaksanaan siklus II berlangsung satu minggu setelah selesainya siklus I. Lama waktu untuk siklus II adalah 2 kali pertemuan atau 4 jam pelajaran dengan waktu 2 x 2 x 45 menit. Media yang digunakan adalah komputer dengan proyektor LCD, dan modul KKPI. Materi yang akan dibahas pada siklus II adalah "Mengoperasikan Sistem Operasi Software". Pertemuan pertama pada Siklus II akan membahas "Aplikasi Software Spreadsheet" dan pertemuan kedua akan membahas tentang "Aplikasi Software Presentasi". Media yang digunakan adalah menggunakan slide Laptop-LCD dan media visual berupa gambar animasi tentang teknik mengetik microsoft office. Dilakukan pengaturan tata letak tempat duduk siswa dan penambahan proyektor agar proses pembelajaran lebih menarik dan lebih interaktif.

#### **2. Tindakan**

Pelaksanaan siklus II ini dimulai pada minggu pertama dan kedua bulan Oktober 2008. Proses pembelajaran pada siklus II ini kegiatan dalam

kelas adalah sebagai berikut: pada pertemuan pertama guru memotivasi siswa. Pada proses pembelajaran selanjutnya sama seperti yang dilakukan pada pembelajaran siklus I yaitu: 15 menit untuk materi guru, 55 siswa belajar mandiri, 10 menit digunakan guru bersama siswa membuat kesimpulan mengenai semua materi bahasan yang telah dipelajari hari itu dan mengerjakan tugas 5 menit.

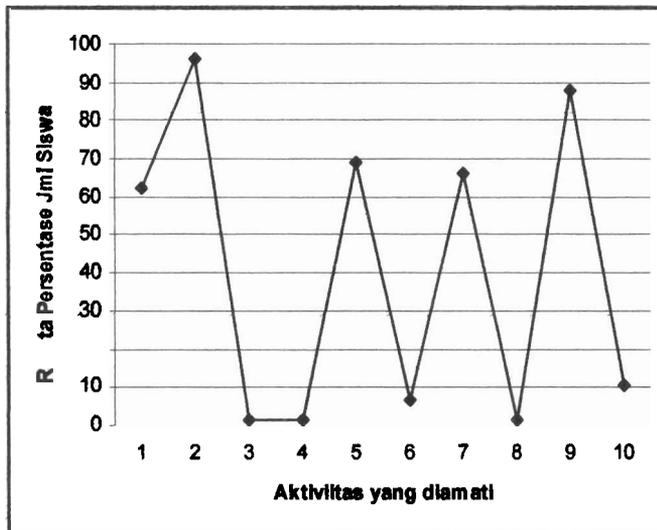
Seperti pada siklus I kegiatan di kelompok juga sama seperti pada siklus II. Guru teman sejawat yang bertugas sebagai observer juga mengamati dan mengisi lembar observasi aktivitas siswa untuk siklus II. Kegiatan akhir dalam pembelajaran ini juga dilakukan kegiatan membuat suatu kesimpulan mengenai semua materi bahasan yang telah dipelajari hari itu dan ditutup dengan melaksanakan kuis selama 5 menit.

### 3. Observasi

Hasil pengamatan tersebut seperti pada Tabel 4 dan Gambar 4.

Tabel 4. Persentase Aktifitas Hasil Belajar Siswa selama Pembelajaran KKPI dengan Menggunakan Multimedia pada Siklus II

No	Aktivitas	Pertemuan I		Pertemuan II		Rata-rata (%)
		Sw	(%)	Sw	(%)	
1	Berani menanggapi materi yang disampaikan melalui media	20	54.05	26	70.27	62.16
2	Mendengarkan guru	35	94.59	36	97.30	95.95
3	Tidak mendengarkan guru	1	2.70	0	0.00	1.35
4	Bersikap acuh (belajar sendiri)	1	2.70	0	0.00	1.35
5	Membantu teman yang mengalami kesulitan	25	67.57	26	70.27	68.92
6	Tidak membantu teman yang mengalami kesulitan	4	10.81	1	2.70	6.76
7	Bertanya pada teman	23	62.16	26	70.27	66.22
8	Permis keluar	1	2.70	0	0.00	1.35
9	Sikap peduli pada media	30	81.08	35	94.59	87.84
10	Tidak peduli pada media	6	16.22	2	5.41	10.81



Keterangan:

1. Berani menanggapi materi yang disampaikan melalui multimedia
2. Mendengarkan guru
3. Tidak mendengarkan guru
4. Bersikap acuh tak acuh
5. Membantu teman yang mengalami kesulitan
6. Tidak membantu teman yang mengalami kesulitan
7. Bertanya pada teman
8. Permissi keluar
9. Sikap peduli pada media
10. Tidak peduli pada media

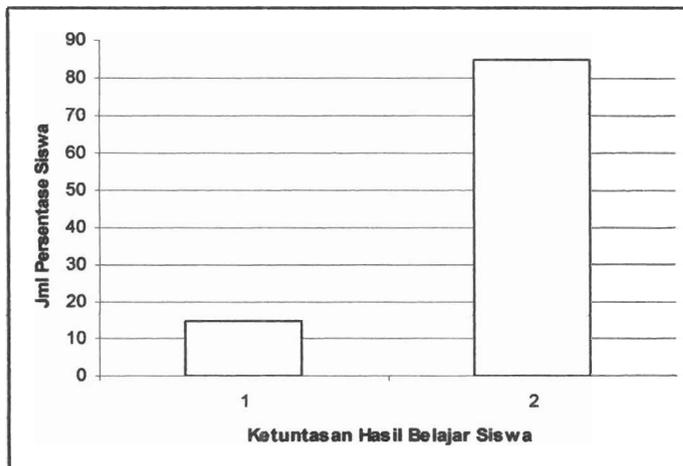
Gambar 4. Grafik Aktivitas Siswa Siklus II

Dari Tabel 4 dan Gambar 4 terlihat aktifitas positif pada siklus II mengalami kenaikan dan menunjukkan frekuensi yang semakin besar. Persentase aktifitas negatif ini sudah memiliki frekuensi yang semakin kecil dan cenderung mengalami penurunan.

Hasil tes pada siklus II seperti terlihat pada Tabel 5 dan Gambar 5.

Tabel 5. Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus II

<i>Siklus</i>	Persentase jumlah siswa yang belum mencapai nilai $\geq 75$ (angka dan %)	Persentase jumlah siswa yang sudah mencapai nilai $\geq 75$ (angka dan %)	Rata-rata Hasil Belajar
II	6 (15%)	31 (85%)	78,75



Keterangan:

1. Kelompok siswa yang belum mencapai ketuntasan nilai di atas 75.
2. Kelompok siswa yang sudah mencapai nilai

Gambar 5. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Dari Tabel 5 dan Gambar 5 diketahui jumlah persentase siswa yang sudah memperoleh nilai ketuntasan individu  $\geq 75$  dicapai oleh 31 orang siswa dengan persentase 85%, sedangkan yang belum mencapai ketuntasan  $\geq 75$  sebanyak 6 orang siswa dengan persentase 15% dengan nilai rata-rata kelas 78,75. Nilai rata-rata ketuntasan individu dan persentase siswa yang memiliki nilai ketuntasan kelas pada siklus II sudah sesuai dengan yang diharapkan dalam penelitian yaitu 85% siswa memiliki nilai ketuntasan individu  $\geq 75$ .

#### 4. Refleksi

Secara umum dapat dikatakan tindakan yang dilakukan pada siklus II telah dapat meningkatkan aktifitas hasil belajar siswa dalam pembelajaran KKPI. Dari hasil penyajian data pada siklus II dapat dimaknai sebagai berikut:

- a. Aktifitas positif siswa mengalami kenaikan dan aktifitas negatif siswa mengalami penurunan.
- b. Hasil belajar mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari meningkatnya persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai ketuntasan individu di atas atau sama dengan 75 dan telah tercapai ketentuan bahwa 85% siswa mencapai nilai ketuntasan individu.

### C. Pembahasan Temuan Penelitian

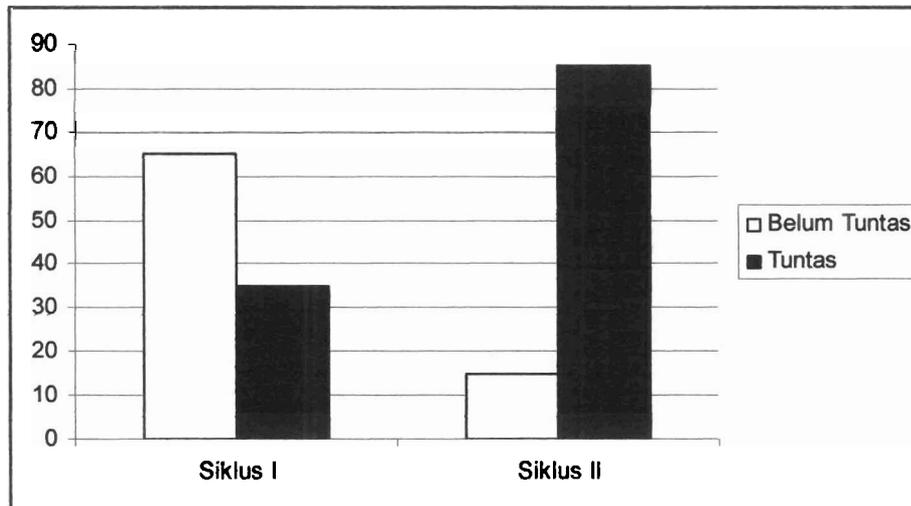
#### 1. Aktifitas Siswa

Pada siklus I, aktivitas positif seperti berani menanggapi materi yang disampaikan melalui media, mendengarkan guru menyampaikan materi melalui multimedia, mau membantu teman yang mengalami kesulitan waktu belajar, bertanya pada teman saat belajar, dan sikap peduli pada media sudah mulai ada walaupun persentasenya masih kecil. Hal ini disebabkan oleh keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar mengalami peningkatan dengan penggunaan multimedia yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran KKPI. Aktivitas negatif tidak mendengarkan guru, bersikap acuh, tidak mau membantu teman yang mengalami kesulitan dalam belajar, permissi keluar dan tidak peduli pada media mulai terjadi penurunan, hal ini disebabkan mereka belum terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan.

Peningkatan aktivitas positif pada siklus II disebabkan guru selalu memotivasi siswa untuk saling bekerjasama dan juga sebagian siswa telah merasakan manfaat multimedia. Aktivitas negatif seperti tidak mendengarkan guru, acuh terhadap tugas yang diberikan guru, tidak mau membantu teman yang mengalami kesulitan dalam belajar, permissi keluar dan tidak peduli pada media saat belajar mengalami penurunan yang cukup besar. Penambahan waktu yang diberikan untuk siswa praktek KKPI yang diberikan guru pada siklus II membuat mereka semakin akrab komputer dan semakin terampil.

Tabel 6. Persentase Tes Hasil Belajar Siklus I, dan Siklus II

Siklus	Persentase jumlah siswa yang belum mencapai nilai $\geq 75$	Persentase jumlah siswa yang sudah mencapai nilai $\geq 75$	Rata-rata Hasil Belajar
I	24 (65%)	13 (35%)	70,7
II	6 (15%)	31 (85%)	78,75



Gambar 6. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Pembelajaran KKPI dengan multimedia telah diterapkan pada siklus I. Hasil belajar yang baik hanya diperoleh siswa yang punya kemampuan cepat dalam belajar. Siswa yang pintar masih banyak yang enggan membantu temannya. Mereka asyik belajar sendiri walaupun guru telah memotivasi untuk saling bekerjasama dan saling membantu dalam belajar, rasa malu siswa yang lemah dalam belajar untuk bertanya pada teman menyebabkan mereka kurang menguasai materi yang diajarkan sehingga hasil tes belajar siklus I masih banyak siswa yang belum mencapai batas minimum yang ditetapkan oleh sekolah dan ketuntasan yang ditetapkan oleh Depdiknas.

Ketuntasan belajar individual pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I hanya 35% yang telah mencapai ketuntasan belajar di atas 75 menjadi 85% pada siklus II telah memperoleh hasil belajar di atas 75. Hal ini berarti terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 50% dari sebelum hingga siklus II penggunaan multimedia dalam pembelajaran KKPI. Ketuntasan belajar ini disebabkan telah terciptanya kerja sama yang baik dalam belajar, siswa yang pintar telah memiliki rasa tanggung jawab untuk membantu dan menjadi pengajar yang baik untuk teman-temannya, tugas yang diberikan guru mereka bahas bersama sehingga tidak ada lagi siswa yang mementingkan diri sendiri dalam belajar, komunikasi dan interaksi antara siswa lancar.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **A.Simpulan**

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas, maka berdasarkan hasil observasi dan hasil refleksi dapat ditemukan Pembelajaran KKPI dengan multimedia dapat meningkatkan aktifitas hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari siswa lebih memiliki perhatian dalam belajar, siswa lebih bersemangat dalam belajar, siswa menganggap KKPI merupakan mata pelajaran yang menyenangkan, siswa aktif dalam belajar, siswa mengerjakan tugas atau latihan soal. Sikap positif terlihat bahwa berani menanggapi materi yang disampaikan melalui media, mendengarkan guru, membantu teman yang mengalami kesulitan, bertanya pada teman dan sikap peduli pada media setiap pertemuan mengalami peningkatan yang sangat besar. Sikap tidak mau mendengarkan guru, bersikap acuh/belajar sendiri, tidak membantu teman yang mengalami kesulitan dan sikap tidak peduli terlihat hampir tidak ada di akhir siklus II. Penerapan pembelajaran KKPI dengan multimedia dapat meningkatkan aktifitas hasil belajar KKPI siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai ketuntasan individu siswa. Sesuai dengan tujuan yang dicapai dalam penyajian ini adalah dicapainya secara klasikal 85% siswa memiliki nilai ketuntasan individu  $\geq 75$ .

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan penyajian tindakan ini dapat ditemukan beberapa saran demi perbaikan atau peningkatan aktifitas hasil belajar 'KKPI' Penyaji menyarankan kepada siswa, agar dapat meningkatkan aktivitas hasil belajar yang positif seperti perhatian dalam belajar, menanggapi materi yang disampaikan melalui multimedia, mendengarkan guru menjelaskan materi, serta membantu teman yang mengalami kesulitan belajar. Kepada guru, agar dapat mengembangkan pembelajaran menggunakan multimedia yang dapat mendorong aktifitas positif siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya, dan Kepada sekolah agar melengkapi sarana dan prasarana belajar seperti multimedia sehingga dapat dikembangkan model pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Bandung: Tarsito.
- Burhanuddin, Y. dan Syahbuddin, A, R. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1995. *Buku Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar di SMK*. Jakarta: Depdikbud.
- ..... 1994. *Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP)*. Jakarta: Depdikbud.
- Oetomo. 2004. *Multimedia dan Pers Cetak*. Jakarta: Horison Esai Indonesia, Kitab Satu, The Ford Foundation.
- Sadiman, d.k.k. 2003. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada.
- Syaiful, B. Djamarah. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zulkifli. 2003. *Psikologi Perkembangan*. Cetakan X. Bandung: P.T. Remaja Rosdakarya.