

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN NETSUPPORT PADA MATA PELAJARAN
KETRAMPILOAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN
INFORMASI DI KELAS XI KARAWITAN
SMK NEGERI 7 PADANG**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Strata I
Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh:

**NIDHYA SARI
NIM. 78978**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2009**

ABSTRAK

Nidhya Sari : Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan NetSupport Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di Kelas XI Karawitan SMK Negeri 7 Padang

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa kelas XI SMK N 7 Padang semester II tahun pelajaran 2008/2009 memperoleh nilai rata-rata 60, dibawah KKM yaitu 6,3. Oleh sebab itu penulis mencoba memperbaiki proses dan hasil pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan kelas. Upaya penulis dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan NetSupport.

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Karawitan yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data adalah observasi langsung yang dilakukan oleh kolaborator dan tes hasil belajar, sedangkan alat pengumpul data adalah lembar observasi dan hasil tes siswa. Data yang diperoleh dianalisa secara kuantitatif dengan teknik persentase.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan NetSupport dalam pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dari analisis observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II mencapai 81,875% yang cukup tinggi dari aktivitas belajar siswa pada siklus I, 38,75%. Ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan NetSupport dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Disamping itu pencapaian hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II mencapai 71,25% sedangkan pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa mencapai 66,5%. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan NetSupport dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Hasil Penelitian.....	6
BAB II. KAJIAN TEORI	7
A. Hakekat Belajar Mengajar	7
B. Netsupport	9
C. Aktivitas Belajar.....	13
D. Hasil Belajar.....	15
E. Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi	16
BAB III. METODE PENELITIAN	19
A. Jenis Penelitian.....	19
B. Setting Penelitian	19
C. Rencana Tindakan.....	20
D. Desain Penelitian	20
1. Perencanaan	21
2. Tindakan	22
3. Observasi	22
4. Refleksi	23
E. Instrumen Penelitian	23
F. Teknik Pengumpulan Data.....	24
G. Indikator Keberhasilan.....	24
H. Teknik Analisis Data	24
BAB IV. HASIL PENELITIAN.....	26
A. Hasil Penelitian	26
Siklus I	
1. Perencanaan	26
2. Tindakan	27

3. Observasi	29
4. Refleksi Siklus I.....	32
Siklus II	
1. Perencanaan	33
2. Tindakan	34
3. Observasi	35
4. Refleksi Siklus II	39
B. Pembahasan.....	40
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	 43
A. Kesimpulan	43
B. Saran.....	44
 DAFTAR PUSTAKA.....	 45
LAMPIRAN.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Aktivitas siswa saat PBM siklus I	30
2. Hasil belajar siswa siklus I	31
3. Aktivitas Siswa saat PBM siklus II	37
4. Hasil belajar siswa siklus II.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel	Halaman
1. Rencana Pembelajaran Siklus I	46
2. Rencana Pembelajaran Siklus II.....	49
3. Tes Akhir Siklus I.....	52
4. Tes Akhir Siklus II.....	53
5. Program Belajar	54
6. Daftar Nilai Siswa Siklus I.....	61
7. Daftar Nilai Siswa Siklus II.....	62
8. Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	63
9. Surat Izin Meneliti.....	64
10.Surat Penugasan.....	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Arus teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin cepat telah mengantarkan kita pada suatu gerbang globalisasi, yang mana berdampak besar bagi masyarakat. Salah satu dampak dari perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah terjadinya perubahan pada masyarakat dalam berbagai bidang.

Dalam masyarakat agraris dan tradisional perubahan-perubahan itu berlangsung secara lamban dan dalam rentang waktu puluhan tahun, namun dalam masyarakat industri yang terjadi malah sebaliknya, perubahan itu terjadi sangat cepat, mungkin dalam hitungan bulan ataupun hari dan apa yang terjadi itu sangat sukar diprediksi. Akibatnya sangat sukar bagi kita untuk menentukan kemampuan dan ketrampilan yang harus dimiliki oleh anak didik pada masa yang akan datang, termasuk teknologi yang berkembang. Teknologi juga membawa pengaruh yang cukup signifikan dalam berbagai kehidupan terutama dalam bidang pendidikan.

Sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka setiap sekolah untuk tingkat SMK telah disusun suatu mata pelajaran yang disebut Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi.

Seorang guru sebagai seorang pendidik di sekolah dalam melaksanakan proses belajar-mengajar harus memikirkan bagaimana cara untuk meningkatkan pelayanannya terhadap anak didik dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang berkualitas sesuai dengan tuntutan dan perkembangan zaman sesuai dengan perkembangan era globalisasi saat ini.

Peranan guru sangat penting dalam melaksanakan pengembangan bahan-bahan pengajaran dan alat bantu dalam belajar-mengajar, serta menggunakan media yang cocok untuk kelancaran dan terlaksananya proses belajar-mengajar di Sekolah. Seorang guru dituntut memiliki kemampuan dan keterampilan untuk melaksanakan proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan hasil yang optimal. Di samping itu guru harus menggunakan berbagai alat bantu dalam belajar dan menggunakan media secara tepat.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru mata pelajaran KKPI di SMK N 7 Padang, ternyata: 1) Dalam pembelajaran guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran, 2) Walaupun guru telah berusaha dalam menyajikan materi memakai media pengajaran berupa modul tapi cara itu belum meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang optimal, 3) Buku paket mata pelajaran KKPI tidak tersedia diperpustakaan, 4) Penyajian materi pembelajaran oleh guru tidak rutin menggunakan media yang ada.

Karena keadaan pembelajaran seperti di atas menimbulkan beberapa hal, yaitu: 1) terbatasnya kesempatan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya, 2)

hasil belajar pada setiap latihan yang diberikan tidak tercapai tepat waktu, 3) Penyampaian materi jarang menggunakan media sehingga guru lebih sering melakukan metode ceramah dalam menjelaskan materi, 4) siswa selalu lupa materi pelajaran yang lalu, baik itu teori atau prakteknya. Berdasarkan hasil penilaian mata pelajaran Ketrampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi pada semester terakhir diperoleh nilai rata-rata 60, nilai rata-rata tersebut belum memenuhi standar ketuntasan belajar. Bila dibandingkan dengan standar ketuntasan belajar minimal 63. Di samping itu guru juga belum tepat menggunakan metode dalam proses pembelajaran, sehingga siswa masih banyak yang pasif dan kebiasaan siswa yang hanya menerima dari guru. Hal ini juga dikarenakan dari masih adanya siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menerangkan. Selain itu siswa selalu terfokus pada permainan game dan browsing website setiap kali melakukan praktek di sekolah. Mereka lebih tertarik bermain game dan browsing website ketimbang belajar.

Untuk itu perlu dicarikan suatu cara untuk meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa sehingga dapat memantau kegiatan siswa. Dengan menggunakan Net Support, penulis merasa yakin dapat meremote, mengatur dan memantau pemakaian komputer dari hal – hal negatif yang sering dilakukan oleh siswa, mengantisipasi agar siswa lebih fokus belajar dan kegiatan siswa dapat terpantau semua sehingga siswa yang tidak mengerjakan latihan maupun yang tidak sesuai dengan yang diajarkan dapat diketahui. Penggunaan net support memungkinkan siswa untuk lebih efisien dan efektif meningkatkan hasil belajar

dalam mengerjakan latihan-latihan yang diberikan. Karena siswa diberikan kesempatan untuk mencatat langkah demi langkah tentang pelajaran yang diajarkan dan memperhatikan dari komputernya masing-masing. Dalam pelaksanaannya, guru menjelaskan materi pelajaran dari server dan siswa mencatat serta memperhatikan dari monitor komputernya masing-masing.

Bertolak dari hal demikian, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul penelitian “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Netsupport Pada Mata Pelajaran Ketrampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Di Kelas XI Karawitan SMK Negeri 7 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dikemukakan maka penulis mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Siswa kurang fokus dalam belajar
2. Siswa lebih tertarik main game dan browsing website,

Sehingga nilai hasil belajar anak masih rendah disebabkan oleh metode pembelajaran yang dilakukan tidak bisa secara langsung mengontrol dan meremote kegiatan siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan penulis maka dapat dibatasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI Karawitan SMK N 7 Padang
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Karawitan SMK N 7 Padang

D. Rumusan Masalah

Belajar merupakan kegiatan dimana seseorang membuat/ menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sedangkan pembelajaran adalah suatu kegiatan agar proses belajar seseorang dapat terjadi. Untuk keperluan tersebut seorang guru seharusnya membuat suatu sistem sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Dalam proses pembelajaran keaktifan peserta didik (siswa) merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan agar memperoleh hasil yang maksimal.

Namun sering ditemui kegagalan dalam proses pengajaran, terutama mata pelajaran KKPI, dimana ditemui kegiatan belajar mengajar tidak berkembang sebagaimana yang diharapkan.

Hal ini ditandai dengan tidak aktifnya sebahagian siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan hasil yang dicapai juga rendah atau tidak memuaskan.

Berdasarkan masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: ”Penggunaan NetSupport yang bagaimanakah yang dapat meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar siswa dalam mata pelajaran Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMK N 7 Padang ?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian diharapkan dapat bermanfaat :

1. Bagi siswa untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam menerima materi pelajaran khususnya dalam mata pelajaran Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi.
2. Bagi guru sebagai masukan tentang keefektifan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Penulis sebagai acuan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang semakin lama semakin berkembang sesuai dengan kemajuan zaman.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakekat Belajar Mengajar

1. Belajar

Belajar merupakan kegiatan, dimana seseorang membuat, menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Nochi Nasution (1992:4).

Belajar dalam arti luas dapat diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya/ munculnya tingkah laku itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan sementara karena suatu hal.

Oemar Hamalik (1983:2) mengatakan belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.

Tim MKDK (202; 40) ” mendefinisikan *Belajar sebagai suatu proses perubahan dalam diri seseorang yang dapat dilihat pada perubahan kognitif, afektif dan psikomotor karena belajar merupakan suatu proses yang kompleks*”. Maka hasil akhir dari proses adalah perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku sangat tergantung kepada proses belajar yang dilakukan. Hasil belajar akan maksimal apabila proses belajar tersebut dilakukan secara sadar dan kreatif. Dengan demikian dapat disimpulkan

bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang dialami oleh seseorang secara terus menerus untuk menuju suatu tingkah laku yang positif akibat dari peningkatan pengetahuan, ketrampilan, nilai dan sikap, kemampuan berpikir secara afektif, logis, serta kemampuan aktif dan kreatif yang telah dicapainya. Konsep belajar yang demikian itu menitikberatkan pada proses, baik teknis maupun norma, karena telah menempatkan perubahan seluruh aspek tingkah laku pada diri siswa.

2. Mengajar

Mengajar pada dasarnya dianggap sebagai proses penyampaian pengetahuan kepada siswa. Dalam hubungan tersebut gurulah yang lebih dominan, lebih aktif. Di pihak lain murid lebih bersifat pasif dan menerima. Menurut Tim MKDK (2002:35) istilah yang dikenal dengan "*guru mencerek murid mencawan*". Tugas murid di sekolah dapat digambarkan dengan duduk, dengar dan diam.

Batasan pengertian mengajar tersebut mengandung arti bahwa murid hanya kaya akan pengetahuan, tetapi ia miskin ketrampilan, nilai dan sikap. Murid cenderung pasif, karena belum dididik berpikir secara kritis, kreatif, dan inovatif. Murid tidak dipersiapkan untuk mengembangkan skill yang ada, karena tampak kegiatan dikuasai oleh guru semata.

Oleh sebab itu pembelajaran harus diciptakan oleh seseorang seperti guru agar orang lain dapat melakukan kegiatan belajar. Guru harus mampu memperhatikan berbagai faktor seperti, keadaan murid, metode, media

pembelajaran serta sumber belajar lainnya. Antara kegiatan belajar dan pembelajaran, keduanya itu tidak bisa dipisahkan. Kegiatan pembelajaran merupakan kondisi yang diciptakan untuk melakukan perubahan tingkah laku dan belajar merupakan aktivitas yang dilakukan dalam proses perubahan tingkah laku tersebut.

Dengan demikian mengajar dalam arti luas dapat disimpulkan sebagai suatu proses yang mengarah pada suatu perubahan. Perubahan yang terjadi sebagai akibat kegiatan pembelajaran yang mencakup pengetahuan, wawasan, ketrampilan, sikap maupun tingkah laku. Pembelajaran dapat pula diartikan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan, ketrampilan, pengalaman dan wawasan yang dapat dimanfaatkan sebagai bekal hidup dimasa sekarang dan masa datang. Jadi, dengan hail pembelajaran para siswa akan memperoleh sesuatu yang dapat dijadikan sebagai bekal dalam mempertahankan kelangsungan hidupnya kelak.

B. NetSupport

Seiring dengan berkembangnya teknologi dalam dunia perkomputeran, kebutuhan manusia juga semakin kompleks penggunaannya terhadap perkembangan teknologi tersebut. Hal ini adalah sesuatu yang wajar-wajar saja serta saling menunjang diantara keduanya yaitu teknologi dan kebutuhan manusia. Teknologi akan terus diciptakan dari waktu kewaktu, mulai dari yang sederhana sampai menjadi teknologi yang sangat canggih. Dengan teknologi,

diharapkan segala aktifitas manusia dapat diselesaikan dengan lebih mudah, cepat dan akurat. Salah satunya yaitu adanya sistem jaringan. Melalui jaringan banyak kemudahan yang dapat dirasakan diantaranya yaitu berbagi data dan informasi. Jarak yang jauh tidak lagi menjadi penghalang untuk bisa mendapatkan data dan informasi dengan cepat dan aman.

Menurut Bunafit Nugroho (2005), Jaringan komputer adalah *“jika ada beberapa komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan dapat menggunakan perangkat lain secara bersamaan”*.

Sedangkan menurut Tannenbaum (1981), Jaringan komputer adalah *an interconnected collection of autonomous computers (suatu kumpulan interkoneksi dari komputer-komputer yang otonom)*.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa jaringan komputer merupakan rangkaian beberapa peralatan perkomputeran yang dapat melakukan pemakaian bersama-sama sumber dan pertukaran informasi serta *sharing* data. Melalui sistem jaringan, komputer yang semula hanya bekerja sendiri (*stay alone*) sekarang telah dapat berkomunikasi dalam berbagi informasi atau *sharing* tanpa mengharuskan manusianya mendatangi secara fisik pada komputer yang memiliki informasi yang diinginkannya. Manfaatnya tentu sangat jelas, bahwa hal ini akan menghemat waktu, dan mempercepat penyelesaian pekerjaan, juga untuk menghindari terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan seperti kerusakan atau hilangnya data atau informasi. Era teknologi informasi sudah mulai masuk ke berbagai aspek kehidupan, mulai dari entertainment, multimedia, sosial, bahkan

pendidikan. Salah satu aplikasi yang memberikan suatu kemudahan adalah netsupport.

Netsupport adalah suatu program aplikasi yang dapat meremote atau mengendalikan komputer dari jarak jauh dengan melalui jaringan komputer, dalam hal ini merupakan sebuah program yang khusus di ciptakan untuk membantu dalam proses pembelajaran dan pengawasan penggunaan komputer oleh siswa. Sebenarnya bukan hanya mengendalikan komputer saja, akan tetapi juga dapat berchatting (berkomunikasi) antara Server dengan Client, kirim data (file transfer), dan juga dapat melihat hardware atau software yang digunakan oleh komputer Client.

NetSupport terbagi menjadi dua yang pertama adalah NetSupport School Teacher atau server, yang di gunakan oleh guru, dan NetSupport School Student atau client yang di pasangkan di komputer siswa.

[http:// quascomputer.com/abimanyu/?p=52](http://quascomputer.com/abimanyu/?p=52). manfaat netsupport scholl adalah:

1. guru bisa memonitor seluruh tampilan layar siswa atau melihat program apa saja yang di jalankan oleh siswa.
2. guru bisa menampilkan apa yang ada di monitornya supaya terlihat di komputer siswa.
3. Guru melalui NetSupport School teacher bisa berkomunikasi secara tulisan maupun dengan video audio.
4. Guru bisa mengunci komputer siswa bila siswa melakukan tindakan yang tidak berkenan.

5. Dengan NetSupport School guru juga bisa mematikan/menghidupkan komputer siswa secara remote, membuat test/ujian online dengan mudah.

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan sebelum mengendalikan komputer siswa dengan menggunakan program aplikasi NetSupport adalah:

1. Buka program Netsupport Control pada menu start – All Program – NetSupport - Netsupport Control.
2. Kemudian pada Folder Browse di pilih untuk mencari komputer siswa dan lalu klik tombol OK. Maka komputer server akan mencari komputer *client* didalam jaringan komputer. Setelah selesai maka akan diketemukan komputer *client* yang dalam hal ini adalah siswa.
3. Jika ingin mengkoneksikan keseluruhan dari komputer *client* maka langkah selanjutnya adalah blocking komputer *client* kemudian klik kanan dan klik connect.
4. Setelah semua komputer *client* terhubung dengan Netsupport Control, lalu klik Show pada toolbar yang ada di atas. Setelah menekan tombol Show maka akan muncul tampilan Desktop pada komputer server ke setiap komputer *client*.
5. Setelah menekan tombol Show maka Anda dapat mengendalikan komputer-komputer *Client* yang sudah terhubung dengan jaringan. Kemudian jika pada komputer *client* akan disconnect maka tinggal di klik End Show pada Desktop yang letaknya dibawah sebelah kanan.

Netsupport sekarang ini sangat sering digunakan pada dunia pendidikan. NetSupport ini dibuat untuk memudahkan para pengajar di sekolah dalam hal pemberian tutorial pembelajaran yang praktis. Software ini mengizinkan para pengajar untuk memberikan pelajarannya secara terorganisir dan terkontrol. Penggunaan komputer oleh siswa yang tidak diawasi/dipantau oleh guru bisa berakibat fatal. Misalnya komputer tersebut di gunakan untuk hal-hal yang tidak semestinya, misalnya bermain game, mendengarkan musik/video yang tidak semestinya, browsing website yang tidak tepat dan banyak hal lainnya. Oleh karena itu cara ini dipakai supaya guru bisa memonitor komputer yang sedang di gunakan siswa secara langsung dan tanpa siswa merasa terganggu.

C. Aktivitas Belajar

Dalam belajar sangat diperlukan aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk merubah tingkah laku, untuk melakukan suatu kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Dengan demikian aktivitas merupakan prinsip atau azaz yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.

Aktivitas adalah kegiatan, kesibukan, keaktifan kerja, atau suatu kegiatan kerja yang dilaksanakan. Aktivitas diperlukan dalam belajar, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk terjadinya perubahan tingkah laku dan untuk melakukan sesuatu. Mengajar adalah membimbing kegiatan

belajar siswa, sehingga ia mau belajar. Aktivitas siswa ini sangatlah diperlukan dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat aktif.

Aktivitas belajar siswa yang dimaksud adalah aktivitas jasmaniah maupun aktivitas mental. Paul B.Dierich (2003:100) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam aktivitas siswa dalam belajar yang dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual Activities* : membaca, memperhatikan, demonstrasi
2. *Oral Activities* : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara dan diskusi.
3. *Listening Activities* : mendengarkan uraian, percakapan, musik dan pidato.
4. *Writing Activities* : menulis cerita, karangan, laporan, angket dan menyalin.
5. *Drawing Activities* : menggambar, membuat grafik, peta dan diagram.
6. *Motor activities* : melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, beternak dan berkebun.
7. *Mental Activities* : menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa dan mengambil keputusan.
8. *Emotional Activities* : menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Jadi dengan klasifikasi aktivitas seperti diuraikan di atas menunjukkan bahwa aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Kalau sekolah dapat menciptakan berbagai macam kegiatan siswa, berarti sekolah tersebut akan lebih dinamis, tidak membosankan, dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan menjadi pendorong untuk

meningkatnya hasil belajar seperti yang diharapkan. Dalam hal ini, jelaslah bagi kita, bahwa diperlukan kreatifitas guru agar dapat membangkitkan aktivitas diri siswa dalam proses pembelajaran.

Komponen aktivitas yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran KKPI yang sesuai dengan tindakan penelitian ini adalah antara lain, *Visual Activities, Oral Activities, Emotional Activities dan Mental Activities*. Jika berbagai aktivitas ini dapat diciptakan di sekolah-sekolah, proses pembelajaran akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pendorong untuk meningkatnya hasil belajar seperti yang diharapkan.

D. Hasil belajar

Hasil belajar disebut juga dengan prestasi belajar, karena prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah melalui proses belajar. Proses belajar yang baik itu adalah proses belajar yang perubahan tingkah lakunya positif dan semakin berkembang kearah yang baik.

Dimiyati dan Mudjiono (1999:2000) menjelaskan tentang:

“Hasil Belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau angka.”

Soejanto (1981:61) mengatakan, hasil belajar itu adalah penguasaan siswa terhadap kawasan kognitif, efektif dan psikomotor dalam mengikuti proses belajar. Hasil belajar siswa ini akan lebih baik dicapai bila siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar adalah dalam penggunaan media pembelajaran.

Keberhasilan seseorang mengikuti pelajaran ditentukan oleh banyak faktor, baik yang berasal dari dalam diri maupun berasal dari luar diri. Menurut Muhibbin (2003:159) faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu adalah:

1. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa)
2. Faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa)
3. Faktor approach to learning (faktor pendekatan belajar)

Yang menjadi penekanan pada tulisan ini adalah pada poin 3, yaitu faktor pendekatan belajar yang merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi media yang digunakan untuk melakukan proses belajar mengajar serta materi yang dipakai. Dengan demikian dari pemakaian media yang tepat maka pada pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar.

Pembelajaran yang menimbulkan interaksi belajar mengajar antara guru-siswa mendorong perilaku siswa menuju perubahan tingkah laku. Siswa merupakan kunci terjadinya perilaku belajar dan ketercapaian sasaran belajar, pada tahap sesudah belajar diharapkan siswa memiliki hasil belajar sebagai suatu kemampuan yang lebih baik. Adapun hasil belajar pada mata pelajaran Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMK N 7 Padang lebih menitikberatkan pada pembelajaran praktek.

E. Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi

Agar generasi masa depan dapat mengikuti derap perkembangan global, kita harus mengupayakan agar setiap insan anak bangsa melek informasi. Oleh karena itu mereka perlu dibekali dengan kemahiran minimal, yaitu mengoperasikan komputer untuk 'mengelola' informasi.

KKPI adalah salah satu mata pelajaran adaptif yang diberikan kepada semua bidang keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan (Kurikulum SMK, 2004). Sedang pada SMU dan SMP dikenal dengan nama mata pelajaran TIK. Mata pelajaran ini sebagai dasar pengetahuan teknologi informasi, dengan demikian generasi masa depan dapat mengikuti derap perkembangan global. KKPI sebagai upaya agar setiap insan anak bangsa "*melek teknologi dan melek informasi*"

KKPI adalah kemampuan minimal yang harus dibekalkan kepada Insan Indonesia (siswa SLTA, SMK atau sederajat) agar mampu menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk mengelola informasi adalah sebagai berikut:

1. Mengoperasikan komputer
 - a) menghubungkan seluruh komponen komputer dengan kabel penghubung sehingga dapat dihidupkan/ dinyalakan dan dapat berfungsi.
 - b) menghidupkan/menyalakan perangkat komputer
 - c) membuka dan menutup/mematikan program aplikasi pengolah kata, pengolah angka / bilangan, dan pembuat paparan.
 - d) mengetik dengan 10 jari

2. Mengelola informasi

- a) mencari informasi
- b) mengelompokkan, mengklasifikasikan, menyimpan
- c) mengambil kembali informasi tersebut
- d) mengemas menjadi informasi baru
- e) menyusun menjadi bahan paparan
- f) memaparkan atau mempresentasikan informasi
- g) melakukan koneksi ke internet
- h) bekerja menggunakan internet untuk mencari, mengumpulkan, dan merekam informasi.

KKPI adalah paradigma masa depan, bukan paradigma sekarang atau masa lalu. KKPI adalah satu bentuk kepedulian pengembang IT Depdiknas untuk mempersiapkan anak bangsa agar “siap hidup di jamannya”.

Dalam hal ini netsupport membantu dalam proses pembelajaran dan pengawasan penggunaan komputer oleh siswa pada mata pelajaran KKPI, karena netsupport merupakan software aplikasi yang memungkinkan para guru untuk menampilkan layar komputer mereka pada siswa komputer, untuk memantau siswa dari layar komputer, untuk chatting dengan siswa dalam diskusi kelompok atau perorangan, untuk mendistribusikan file, dan untuk mengirim file saja yang bekerja secara otomatis. Imbasnya NetSupport dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI di SMK Negeri 7 Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Melalui penggunaan netsupport yang merupakan sebuah program yang khusus di ciptakan untuk membantu dalam proses pembelajaran dan memudahkan para pengajar di sekolah dalam hal pemberian tutorial pembelajaran yang praktis serta pengawasan penggunaan komputer oleh siswa, dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Menyajikan materi dengan menggunakan netsupport sangat membantu proses pembelajaran karena materi yang disajikan dapat dilihat dari monitor komputer masing-masing siswa.

Dalam hal ini aktivitas siswa aktif yang diperoleh dari siklus I adalah 38,75%, sedangkan pada siklus II mencapai 81,875%.

2. Menyampaikan materi dengan menggunakan aplikasi NetSupport sangat membantu siswa dalam mencatat langkah demi langkah pelajaran yang diajarkan serta dalam menyimpulkan pelajaran karena tidak tersedianya buku paket sebagai panduan. Hal ini mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar diperoleh siswa telah memenuhi target yang diharapkan yaitu 66,5 pada siklus I meningkat menjadi 71,25 pada siklus II. Pencapaian hasil belajar tersebut memperlihatkan peningkatan keberhasilan, dimana rata-rata kelas telah melebihi indikator yang diharapkan. Dengan

jumlah rata-rata yang cukup memuaskan, maka dianggap tidak perlu untuk melanjutkan pada siklus berikutnya.

B. Saran

1. Dalam proses pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi, sebaiknya menggunakan netsupport yang merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
2. Diharapkan penelitian lanjutan untuk meneliti faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa, dalam rangka meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi.2008. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Edi.S. Mulyanta, S.Si. 2005 *Pengenalan Protokol Jaringan Wireless Komputer*.
Yogyakarta: Andy

[http:// quascomputer.com/abimanyu/?p=52](http://quascomputer.com/abimanyu/?p=52).

[http:// dongusta.blogspot.com/2009/01/pendahuluan.html](http://dongusta.blogspot.com/2009/01/pendahuluan.html).

NK, Roestyah, Dra. 1998. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nirwana, Herman. 2005. Belajar dan Pembelajaran. Padang: Tim Penyusun Fakultas
Imu Pendidikan. UNP.

Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar-Mengajar*. Bandung : Sinar Biru
Algesindo.

Sardiman A. M. 2007. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo
Persada.