

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN KETERAMPILAN SISWA
MENGUNAKAN KOMPUTER MELALUI PEMBERIAN
TUGAS PENYUSUNAN LANGKAH KERJA DALAM
PEMBELAJARAN KKPI DI SMK
ADI KARYA RANAH PESISIR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*



Oleh:

**RINO YUSMIANTO
NIM: 71121**

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

ABSTRAK

Rino Yusmianto : Peningkatan Aktivitas dan Keterampilan Siswa Menggunakan Komputer melalui Pemberian Tugas Penyusunan Langkah Kerja dalam Pembelajaran KKPI di SMK Adi Karya Ranah Pesisir

Penelitian ini berawal dari kenyataan di sekolah bahwa aktivitas dan keterampilan siswa menggunakan komputer dalam pembelajaran KKPI sangat rendah. Data awal yang penulis ambil sebelum penelitian menunjukkan bahwa kurang dari 25 % siswa yang tergolong aktif dan kurang dari 25% siswa yang tergolong terampil dalam menggunakan komputer. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan selama ini belum efektif karena guru terlalu dominan sebagai penyaji informasi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan keterampilan menggunakan komputer.

Penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam tiga siklus dan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan (TGB) SMK Adi Karya Ranah Pesisir yang terdiri dari 19 orang pada semester genap tahun pelajaran 2008/2009. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas dan keterampilan siswa menggunakan komputer. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus persentase dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

Hasil yang diperoleh dengan penerapan pemberian tugas penyusunan langkah kerja dalam pembelajaran KKPI adalah terjadinya peningkatan aktivitas belajar dan keterampilan siswa menggunakan komputer. Hal ini, dapat dilihat dari perkembangan rata-rata aktivitas belajar, siswa yang tergolong aktif dari 28,95% pada siklus I, kemudian 47,37%, pada siklus II dan menjadi 84,21% pada siklus III. Demikian pula perkembangan keterampilan siswa menggunakan komputer yaitu pada siklus I siswa yang tergolong terampil 15,79%, pada siklus II 44,74 % dan pada siklus III 78,95 %. Dengan demikian indikator keberhasilan klasikal yang dipatok pada angka 75% untuk kedua variabel telah tercapai. Hal ini disebabkan dengan pemberian tugas penyusunan langkah kerja, siswa terdorong untuk aktif dalam interaksi baik dengan sesama siswa maupun dengan guru dan dapat mengembangkan keterampilannya menggunakan komputer karena mereka telah memahami langkah kerjanya berdasarkan tugas yang mereka susun dan demonstrasi oleh guru melalui proyektor digital.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat sehingga penulis bisa merampungkan penulisan skripsi dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Keterampilan Siswa Menggunakan Komputer melalui Pemberian Tugas Penyusunan Langkah Kerja dalam Pembelajaran KKPI di SMK Adi Karya Ranah Pesisir”.

Salawat dan salam penulis kirimkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW yang telah mewariskan kitab suci Al-Qur’an dan Sunnahnya sebagai pedoman bagi kehidupan kita dunia dan akhirat.

Banyak pihak telah turut membantu penyelesaian skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Keluarga yang memberikan energi dalam penyusunan skripsi ini,
2. Yang terhormat Bapak Drs. Syafril, M.Pd atas bantuan beliau sebagai pembimbing I,
3. Yang terhormat Dra. Zuliarni, atas bantuan beliau sebagai pembimbing II.
4. Puji Rohani sebagai teman sejawat,
5. Rekan-rekan guru SMK Adi Karya Ranah Pesisir,
6. Pada semua pihak yang telah membantu kelancaran penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa ada banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu penulis membuka diri terhadap semua kritik dan saran yang membangun baik dari dosen pembimbing maupun rekan mahasiswa.

Balaiselasa, 10 Agustus 2009

Penulis,

Rino Yusmianto
NIM. 711121

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Masalah	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hakekat Belajar.....	7
B. Hasil Belajar.....	8
C. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran.....	9
D. Keterampilan Menggunakan Komputer	11
E. Pembelajaran KKPI di SMK.....	12
F. Pembelajaran KKPI melalui Pemberian Tugas Penyusunan	

Langkah Kerja.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	17
B. Setting Penelitian	18
C. Prosedur Penelitian.....	18
D. Instrumen Penelitian.....	22
E. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data.....	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	29
B. Pembahasan.....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Indikator Keberhasilan Tindakan.....	18
3.2 Daftar Pertanyaan Angket Respon Siswa terhadap Pembelajaran	24
3.3 Skala Penilaian	26
3.4 Tabulasi Aktivitas dan Keterampilan Siswa.	27
4.1 Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa pada Pertemuan pertama Siklus I	33
4.2 Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa pada Pertemuan Kedua Siklus I.....	35
4.3 Pencapaian Indikator Keberhasilan untuk Keterampilan Siswa Menggunakan Komputer pada Siklus I.....	36
4.4 Lembar Pengamatan Keterampilan Siswa Menggunakan Komputer pada Pertemuan Pertama Siklus I.....	37
4.5 Lembar Pengamatan Keterampilan Siswa Menggunakan Komputer pada Pertemuan Kedua Siklus I	38
4.6 Pencapaian Indikator Keberhasilan untuk Keterampilan Siswa Menggunakan Komputer pada Siklus I.....	39
4.7 Kinerja Aktivitas Guru pada Siklus I Pertemuan Pertama	40
4.8 Kinerja Aktivitas Guru pada Siklus I Pertemuan Kedua	40
4.9 Respon Siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran pada Siklus I	41
4.10 Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa pada Pertemuan Pertama Siklus II.....	46
4.11 Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa pada Pertemuan Kedua Siklus II	47
4.12 Pencapaian Indikator Keberhasilan untuk Aktivitas Siswa Menggunakan Komputer pada Siklus II	48

4.13 Lembar Pengamatan Keterampilan Siswa Menggunakan Komputer pada Pertemuan Pertama Siklus II.....	48
4.14 Lembar Pengamatan Keterampilan Siswa Menggunakan Komputer pada Pertemuan Kedua Siklus II.....	49
4.15 Pencapaian Indikator Keberhasilan untuk Keterampilan Siswa Menggunakan Komputer pada Siklus II	50
4.16 Kinerja Aktivitas Guru pada Siklus II Pertemuan Pertama	51
4.17 Kinerja Aktivitas Guru pada Siklus II Pertemuan Kedua	52
4.18 Respon Siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran pada Siklus II	53
4.19 Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa pada Pertemuan Pertama Siklus III	57
4.20 Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa pada Pertemuan Kedua Siklus III	58
4.21 Pencapaian Indikator Keberhasilan untuk Aktivitas Siswa Menggunakan Komputer pada Siklus III	58
4.22 Lembar Pengamatan Keterampilan Siswa Menggunakan Komputer pada Pertemuan Pertama Siklus III	59
4.23 Lembar Pengamatan Keterampilan Siswa Menggunakan Komputer pada Pertemuan Pertama Siklus III.....	60
4.24 Pencapaian Indikator Keberhasilan Keterampilan Siswa Menggunakan Komputer pada Siklus III.....	60
4.25 Kinerja Aktivitas Guru pada Siklus III Pertemuan Pertama.....	61
4.26 Kinerja Aktivitas Guru pada Siklus III Pertemuan Kedua.....	62
4.27 Respon Siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran pada Siklus III.....	63

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
3.1 Spiral Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	19

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Grafik Aktivitas Siswa pada Ketiga Siklus	65
4.2 Grafik Keterampilan Siswa Menggunakan Komputer pada Ketiga Siklus	66
4.3 Grafik Siswa yang Mencapai Indikator Keberhasilan Keterampilan Menggunakan Komputer	67
4.4 Grafik Kinerja Aktivitas Guru pada Ketiga Siklus	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	73
2. Model Tugas Penyusunan Langkah Kerja	91
3. Lembar Angket	105
4. Kode Siswa	106
5. Surat Izin Penelitian	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *information and communication technology*, pada dekade terakhir serta meluasnya perkembangan infrastruktur informasi global telah mengubah pola dan cara kegiatan yang dilaksanakan pada industri, perdagangan, dan pemerintahan serta sosial politik. Perkembangan ekonomi berbasis TIK dan masyarakat informasi (*information society*) telah memunculkan paradigma baru yang dominan. Kemampuan untuk terlibat secara efektif dalam revolusi jaringan TIK akan menentukan masa depan bangsa.

Untuk menyikapinya, pendayagunaan teknologi komunikasi khususnya dalam pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) melalui kegiatan pendidikan dan pelatihan perlu diarahkan dan disesuaikan dengan pesatnya laju teknologi tersebut. Dengan demikian, SDM yang dihasilkan dapat memenuhi tuntutan bursa tenaga kerja. Pemerintah melalui Departemen Pendidikan Nasional mengakui ketertinggalan Indonesia dalam bidang TIK ini, sebagaimana tertera dalam Renstra Depdiknas 2005-2009: “...Ketertinggalan dalam pendayagunaan TIK merupakan isu kebijakan penting pembangunan pendidikan Indonesia. Untuk mengejar ketertinggalan tersebut, perlu diperluas dan diintensifkan pemanfaatan TIK di bidang pendidikan”.

Seperti kita ketahui pendidikan kita merupakan warisan dari sistem pendidikan yang lama yang isinya adalah menghafal fakta-fakta tanpa arti.

Padahal, sistem pendidikan nasional yang baik seharusnya dapat menyajikan pendidikan bermutu karena pendidikan bertujuan mentransfer tata nilai dan kemampuan kepada pihak lain sehingga diharapkan dapat mencari dan menciptakan sesuatu yang baru.

Dalam pasal 1 ketentuan umum Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa:

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

Selanjutnya, pada pasal 3 Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tercantum tujuan pendidikan nasional:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dengan memperhatikan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tersebut jelaslah tujuan Pendidikan Nasional mengharuskan komponen pendidikan mengerahkan semua kemampuan untuk menggali potensi-potensi yang dimiliki siswa secara tepat dan terencana agar tumbuh dan berkembang dengan baik dalam suasana yang bisa membuat peserta didik aktif sehingga mereka memiliki keterampilan yang diperlukan dalam menjalani kehidupannya.

Mata pelajaran KKPI (atau disebut sebagai TIK pada sekolah umum)

merupakan mata pelajaran yang memberikan prioritas utama pada keterampilan siswa untuk menguasai pengelolaan informasi di Sekolah Menengah Kejuruan termasuk di SMK Adi Karya. KKPI memainkan peranan kunci dalam dunia pendidikan dan dunia kerja karena kontribusinya yang besar bagi pembentukan SDM yang memiliki pengetahuan dan kompetensi dalam bidang teknologi informasi

Namun sampai saat ini, pembelajaran KKPI masih diwarnai oleh penggunaan metode ceramah dan kegiatannya lebih berpusat pada guru (*teacher centered*). Aktivitas peserta didik dapat dikatakan hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat hal-hal yang dianggap penting. Guru menjelaskan tentang teknologi informasi hanya sebatas produk dan sedikit proses. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya media dan sarana untuk kegiatan praktek berupa personal komputer (PC) yang tersedia di sekolah-sekolah serta masih mahalnya produk teknologi tersebut di masyarakat. Padahal pembelajaran tentang teknologi informasi diperlukan proses dalam praktek sehingga bisa mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai ilmiah pada peserta didik.

Berdasarkan pengamatan selama mengajar di SMK Adi Karya Ranah Pesisir, peneliti menemukan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran KKPI serta keterampilan siswa mengoperasikan komputer masih belum maksimal karena jumlah siswa yang aktif dan terampil dalam mengoperasikan komputer kurang dari 25%. Diduga metode pembelajaran yang digunakan selama ini belum dapat meningkatkan aktivitas maupun keterampilan siswa dalam mengoperasikan komputer. Di samping itu, jumlah

komputer yang tersedia di sekolah belum memadai sehingga satu komputer digunakan oleh 2 orang siswa secara bergantian. Sementara satu orang siswa menggunakan komputer, temannya menunggu giliran sehingga baik guru maupun siswa merasa diburu waktu yang terasa begitu sempit. Masalah-masalah di atas menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif karena. Dengan demikian diperlukan suatu metode yang efektif yang tidak hanya dapat merangsang aktivitas siswa tetapi juga meningkatkan keterampilan siswa dalam mengoperasikan komputer.

Peneliti menduga pembelajaran akan lebih efektif jika saat siswa melakukan proses belajar baik di sekolah maupun di rumah melalui tugas yang diberikan guru dalam bentuk penyusunan langkah kerja. Siswa diberi tugas menyusun langkah kerja untuk kompetensi yang terdapat dalam mata pelajaran KKPI yang diajarkan berdasarkan demonstrasi oleh guru secara berurutan melalui media proyektor digital. Tugas langkah kerja yang telah disusun siswa di sekolah selanjutnya direvisi di rumah sehingga siswa juga melakukan aktivitas belajar di rumah.

Diharapkan pemberian penyusunan tugas langkah kerja dalam pembelajaran KKPI di SMK Adi Karya Ranah Pesisir, siswa lebih memahami urutan kegiatan yang harus dilakukan sehingga peningkatan keterampilan siswa menggunakan komputer bisa meningkat. Selain itu aktivitas belajar siswa seperti bertanya, mengajukan masalah dan lain-lain juga meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan guru yang umumnya dengan metode ceramah tidak efektif untuk memancing aktivitas belajar siswa.
2. Siswa belum menguasai keterampilan menggunakan komputer yang telah dilatih guru secara maksimal.
3. Jumlah komputer tidak memadai dibanding dengan jumlah siswa.
4. Daya serap siswa terhadap materi KKPI masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Agar cakupan masalah tidak terlalu luas maka dari masalah-masalah yang telah diidentifikasi di atas, penelitian ini dibatasi pada 2 masalah berikut:

1. Rendahnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran KKPI di SMK Adi Karya Ranah Pesisir.
2. Rendahnya keterampilan siswa menggunakan komputer di SMK Adi Karya Ranah Pesisir.

Perbaikan masalah pembelajaran ini dilakukan pada kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan (TGB) SMK Adi Karya Ranah Pesisir semester genap tahun pelajaran 2008/2009 dalam mata pelajaran KKPI yaitu pada kompetensi pengoperasian software presentasi.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian ilmiah. Perumusan masalah berguna untuk mengatasi kerancuan dalam pelaksanaan penelitian. Berdasarkan masalah yang dijadikan fokus penelitian, masalah pokok penelitian tersebut dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah aktivitas siswa dalam pembelajaran KKPI meningkat melalui pemberian tugas penyusunan langkah kerja?
2. Apakah keterampilan siswa menggunakan komputer meningkat melalui pemberian tugas penyusunan langkah kerja?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan hal hal sebagai berikut:

1. Terjadinya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran KKPI melalui pemberian tugas penyusunan langkah kerja.
2. Terjadinya peningkatan keterampilan siswa dalam mengoperasikan komputer melalui pemberian tugas penyusunan langkah kerja.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

1. **Siswa**, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa untuk memaksimalkan aktivitas belajarnya dan keterampilannya menggunakan komputer dan meningkatkan.
2. **Lembaga pendidikan**, dapat dipedomani dalam mengambil kebijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. **Peneliti sendiri**, sebagai wujud peningkatan profesionalisme terhadap profesi guru dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakekat Belajar

Pembelajaran yang efektif salah satunya dicirikan oleh aktivitas siswa yang relatif tinggi, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku untuk melakukan suatu kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. John Dewey dalam Sadirman (2007: 97) sebagai mengemukakan pentingnya aktivitas belajar siswa dengan moto "*Learning by Doing*". Sekolah harus dijadikan tempat kerja, siswa harus dirangsang agar mau belajar dan dengan aktifnya siswa proses belajar akan berlangsung dengan baik.

Dalam proses belajar mengajar, siswa berhasil dengan baik bila siswa ikut berpartisipasi aktif (Sawunggaling, 1984: 159) dengan demikian aktivitas merupakan prinsip atau azas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Prinsip utama yang dikembangkan Frobel dalam Sadirman (2007:96) anak harus bekerja sendiri dalam belajar, ia menciptakan suatu semboyan, dalam belajar harus ada berfikir dan berbuat. Kemudian Montessori dalam Sadirman (2007: 96) menegaskan bahwa:

"Anak-anak memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk diri sendiri. Pendidik perannya sebagai pembimbing dan mengamati perkembangan anak didiknya. Dalam pembelajaran, tugas guru adalah menyediakan alat dan bahan pembelajaran. Yang harus mengolah dan mencerna adalah siswa sendiri".

Berdasarkan pandangan dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam belajar peserta didik harus aktif untuk berbuat. Tanpa adanya aktivitas belajar, pembelajaran tidak akan berhasil dengan baik. Oleh karena

itu sekolah benar-benar dijadikan pusat aktivitas belajar.

Pembelajaran melalui pemberian tugas penyusunan langkah kerja adalah salah satu strategi untuk meningkatkan keterampilan siswa yang bisa digunakan pada pembelajaran KKPI dalam situasi pembelajaran dengan dilakukan dengan peralatan yang jumlahnya terbatas. Dengan demikian bimbingan terhadap masing-masing siswa bisa maksimal. Langkah kerja yang sudah berurut dapat membantu siswa untuk menggunakan komputer lebih cepat, dan siswa bisa mempraktekkannya sendiri tanpa harus terus menerus dibimbing guru.

B. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu yang dicapai seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan kata lain hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi secara menyeluruh terhadap tingkah laku yang ada pada diri individu. Slameto (1995: 4) mengemukakan “Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya”.

Di sisi lain Dimiyati dan Mujiono (1999: 2000) menjelaskan tentang hasil belajar bahwa: “Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, di mana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau angka”.

Dengan demikian, mengacu kepada pendapat kedua pakar tersebut pembelajaran KKPI hendaklah mengindikasikan perubahan sikap, keterampilan dan pengetahuan siswa yang terkait dengan pembelajaran

komputer sebagai hasil belajar KKPI. Sikap, keterampilan dan pengetahuan siswa dalam pembelajaran KKPI tersebut dapat diukur dengan skala nilai baik dalam bentuk huruf maupun angka oleh guru yang mengelola pembelajaran KKPI.

Ernest R. Hilgard dalam Anitah (2007: 2.4) mengemukakan bahwa: “Learning is the process by which an activity originates or is changed through training procedures (wether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not atributable to training”. Di sini Hilgard menekankan pentingnya prosedur dan proses dalam pembelajaran baik itu dilakukan dalam labor maupun pada lingkungan yang alami sehingga menimbulkan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan pendapat Hilgard di atas penting bagi guru untuk menekankan praktek dalam pembelajaran KKPI karena prosedur dalam praktek inilah siswa mengalami belajar yang sesungguhnya. Proses dan prosedur praktek tersebut menimbulkan aktivitas belajar siswa. Dengan pemberian tugas langkah kerja lebih memahami langkah-langkah kompetensi yang dilatihnya di bawah bimbingan guru.

C. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2001: 23), aktivitas diartikan sebagai suatu keaktifan atau kegiatan. Menurut Sudirman (2005: 95) “Aktivitas merupakan hal yang sangat penting dalam interaksi belajar, karena tanpa adanya aktivitas maka proses belajar tidak akan terjadi”. Sedangkan menurut Nasution (1992: 68) “Belajar itu sendiri merupakan suatu kegiatan, tanpa kegiatan tidak mungkin seorang dikatakan belajar”.

Dari dua pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran termasuk dalam kegiatan pembelajaran KKPI.

Rochman Natawijaya dalam Depdiknas (2005: 31) mengemukakan bahwa belajar aktif adalah: “Suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor”. Dengan demikian untuk meningkatkan aktivitas siswa diperlukan penekanan pada keaktifan siswa secara fisik di samping mental intelektual dan emosional.

Tentang peran guru sebagai fasilitator bagi terjadinya proses belajar pada siswa, Muliardi (2002:3) mengemukakan bahwa:

“Pembelajaran lebih menekankan pada bagaimana upaya guru untuk mendorong atau memfasilitasi siswa belajar, bukan pada apa yang dipelajari siswa. Istilah pembelajaran lebih menggambarkan bahwa siswa lebih banyak berperan dalam mengkonstruksikan pengetahuan bagi dirinya, dan bahwa pengetahuan bukanlah hasil proses transformasi dari guru”.

Mengenai aktivitas siswa dalam pembelajaran, Muliardi (2002:13) menyatakan bahwa: “Keaktifan siswa dalam pembelajaran membutuhkan keterlibatan langsung pada kegiatan yang ada dalam pembelajaran tersebut. Untuk itu siswa dapat melibatkan diri baik secara fisik, mental emosional maupun secara intelektual”.

Aktivitas yang diamati dalam pembelajaran KKPI adalah:

1. mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pembelajaran;
2. menyampaikan pernyataan untuk mendukung materi pembelajaran;
3. mengungkapkan ide penyelesaian masalah yang disajikan;

4. mengajukan masalah yang terkait dengan materi pembelajaran;
5. dan meminta bantuan teman atau guru jika mengalami kesulitan memecahkan masalah yang terkait.

D. Keterampilan Menggunakan Komputer

Dalam pembelajaran KKPI, siswa dituntut untuk menguasai kompetensi-kompetensi yang telah ditentukan sehingga siswa tersebut memiliki keterampilan dalam menggunakan komputer dalam ruang lingkup TIK.

Suparno (2001: 27) memberikan definisi yang cukup jelas tentang keterampilan yaitu:

“Keterampilan adalah aktivitas fisik yang dilakukan seseorang yang menggambarkan kemampuan kegiatan motorik dalam kawasan psikomotor. Seseorang dikatakan menguasai kecakapan motoris bukan saja karena ia dapat melakukan hal-hal atau gerakan yang telah ditentukan, tetapi juga karena mereka melakukannya dalam keseluruhan gerak yang lancar dan tepat waktu. Dalam hal ini terdapat kecenderungan terkoordinasikannya aktivitas fisik karena pengenalan dan kelenturan jasmani untuk digerakkan sesuai ketentuan gerakan yang mestinya dilakukan”.

Dengan demikian keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Keterampilan bukan hanya meliputi gerakan motorik melainkan juga pengejawantahan fungsi mental yang bersifat kognitif. Seseorang yang terampil bukan saja orang yang bisa melakukan hal-hal tertentu namun lebih dari itu ia harus bisa mengerjakan dengan lancar dalam jangka waktu yang telah ditentukan.

Selanjutnya menurut Suparno (2001: 27):

“Pemaknaan keterampilan dalam hal ini kemampuan sebagai *level of competence*, terdapat dua penggunaan istilah *competence*, yakni: (i) digunakan untuk merujuk pada area pekerjaan atas peranan yang mampu

dilakukan oleh seseorang dengan kompeten jadi fokusnya mendeskripsikan tugas-tugas pekerjaan dan output jabatan, kemudian disebut kompeten (*competence*); (ii) digunakan untuk merujuk pada dimensi-dimensi perilaku yang berada di balik kinerja yang kompeten jadi fokusnya mendeskripsikan mengenai perilaku, sikap, dan karakteristik orang dalam melakukan berbagai tugas pekerjaan untuk menghasilkan *output* jabatan yang efektif, *outstanding*, atau superior, kemudian disebut kompetensi (*competency*)”.

Jadi makna keterampilan cukup kompleks karena ia diacu sebagai kompetensi yang menuntut *skill* pada bidang pekerjaan tertentu dan juga perilaku yang mendukung terhadap posisinya sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya tersebut.

Menurut Prakoso dan Januardy (2005:6), tujuan pembelajaran TIK adalah agar “Siswa terampil memanfaatkan TIK sebagai salah satu sarana penunjang proses belajar-mengajar yang efektif dan efisien dengan mengakses sumber informasi dan pangkalan pengetahuan guna menunjang proses belajarnya di sekolah”.

Dengan demikian siswa diharapkan bisa memaksimalkan pemanfaatan TIK untuk mendukung kelancaran kegiatan belajarnya dan kemampuan yang dimilikinya itulah yang disebut sebagai keterampilan.

E. Pembelajaran KKPI di SMK

Tentang eksistensi mata pelajaran KKPI pada kurikulum SMK, Prakoso dan Januardy (2003:10) mengemukakan:

“KKPI adalah mata diklat baru pada kurikulum SMK edisi 2000 yang merupakan penyempurnaan dari mata diklat “komputer” pada kurikulum SMK edisi 1999. Depdiknas telah berupaya mewujudkan integrasi TIK pada kurikulum sekolah menengah kejuruan sesuai dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini. Substansi kurikulum KKPI disusun selain agar peserta didik dapat mengikuti dinamika inovasi perangkat keras, sistem operasi, dan aplikasi komputer yang mengacu pada standar kompetensi seperti tertuang pada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia”.

Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi adalah mata pelajaran yang disampaikan pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), terdiri dari 19 kompetensi mengacu pada standar isi yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) Operator Komputer. Merujuk pada Permen Diknas Nomor 22 tahun 2006, mata pelajaran KKPI termasuk mata pelajaran kejuruan bersama dengan Kewirausahaan, Dasar Kompetensi Kejuruan dan Kompetensi Kejuruan. KKPI merupakan kelompok adaptif yang terdiri atas mata pelajaran Bahasa Inggris, Matematika, IPA dan IPS.

Tim penulis BPPPK (2007: 6) mengemukakan tujuan pembelajaran TIK, yaitu:

“Visi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru”.

Pada hakekatnya, kurikulum TIK menyiapkan siswa agar dapat terlibat pada perubahan yang pesat dalam dunia kerja maupun kegiatan lainnya yang mengalami penambahan dan perubahan dalam variasi penggunaan teknologi. Siswa menggunakan perangkat TIK untuk mencari, mengeksplorasi, menganalisis, dan saling tukar informasi secara kreatif namun bertanggungjawab. Siswa belajar bagaimana menggunakan TIK agar dengan cepat mendapatkan ide dan pengalaman dari berbagai kalangan masyarakat, komunitas, dan budaya. Penambahan kemampuan karena

penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi akan mengembangkan sikap inisiatif dan kemampuan belajar mandiri, sehingga siswa dapat memutuskan dan mempertimbangkan sendiri kapan dan di mana penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal, termasuk apa implikasinya saat ini dan di masa yang akan datang.

Guru dapat menggunakan berbagai teknik dan metode pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Teknik dan metode pembelajaran yang dipilih harus dalam bentuk demonstrasi yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Guru perlu mempertimbangkan model pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang dikembangkan. Guru juga harus membuat perencanaan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, jenis penugasan dan batas akhir suatu tugas.

F. Pembelajaran KKPI melalui Pemberian Tugas Penyusunan Langkah Kerja

Hasil belajar seorang peserta didik akan ditentukan oleh banyak hal seperti minat dan motivasi belajar yang tinggi, ketersediaan sarana dan prasarana, keterampilan dan efektifitas guru dalam membimbing siswanya dalam pembelajaran dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi anak didik dan fasilitas yang tersedia di sekolah.

Tentang penggunaan metode pemberian tugas, tim penulis PMPTK (2008: 25) mengemukakan:.

“Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah metode pemberian tugas karena metode ini dapat merangsang anak untuk aktif belajar baik secara individu atau kelompok. Tugas yang diberikan bisa dilaksanakan baik di sekolah maupun di rumah”.

Ide pemberian tugas penyusunan langkah kerja diadopsi dari

aktivitas prosedur pembelajaran pada mata pelajaran produktif di SMK. Siswa dituntut untuk memahami dan mengikuti prosedur/ langkah tertentu untuk bisa mempraktekkan suatu kompetensi yang dilatih. Dengan demikian setiap kompetensi yang diajarkan dalam KKPI dipandang sebagai serangkaian tindakan yang dapat dilakukan menurut prosedur tertentu untuk bisa melakukannya dengan baik. Dengan demikian, siswa diasumsikan akan bisa menguasai kompetensi tertentu dalam mata pelajaran KKPI dengan terlebih dahulu memahami urutan langkah pengerjaannya. Langkah kerja inilah yang disusun siswa berdasarkan demonstrasi yang diberikan guru melalui proyektor digital. Siswa diberi kebebasan menyusun langkah kerja tersebut dalam bahasa mereka sendiri dengan memanfaatkan sumber-sumber yang berada sekitar siswa apakah itu berasal dari buku atau dari orang yang memiliki kompetensi dalam bidang TIK.

Metode pembelajaran pemberian tugas penyusunan langkah kerja sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama di sekolah menengah kejuruan yang sangat memprioritaskan keterampilan yang tinggi. Hal ini karena dengan menyusun langkah kerja siswa diarahkan untuk menguasai kompetensi dengan cepat dan efektif tanpa teori yang panjang yang berpotensi membingungkan dan membosankan bagi siswa.

Dengan menyusun tugas langkah kerja, siswa bisa mempraktekkan dengan efektif karena kompetensi yang dipelajari bisa diingat siswa dalam jangka waktu yang cukup lama. Hasil belajar siswa tidak hanya diukur dari teori yang dikuasainya tetapi yang paling penting adalah siswa bisa memaksimalkan keterampilannya dengan alat yang

tersedia. Menurut Djamarah (2000), melalui pemberian tugas, peserta didik berkesempatan memupuk perkembangan dan keberanian mengambil inisiatif, bertanggung jawab dan berdiri sendiri.

Di samping itu pemberian tugas bermanfaat untuk melatih siswa berfikir lebih kreatif. Manfaat lainnya dari pemberian tugas penyusunan langkah kerja mendorong terciptanya proses belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan yang paling penting siswa telah mengetahui apa yang harus mereka lakukan dalam proses pembelajaran karena mereka telah mempersiapkan diri mereka sebelum pembelajaran itu dilakukan dan memperbaiki serta memperdalamnya di rumah.

Selain itu metode pemberian tugas melalui langkah kerja mempunyai manfaat yang sangat penting terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Di antara manfaat belajar memberi tugas langkah kerja ialah:

1. siswa dapat bekerjasama dalam memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran yang dihadapinya;
2. siswa mendapat berbagai informasi dan pengetahuan yang bervariasi karena ia diberi kebebasan untuk menggali materi dari berbagai sumber;
3. siswa terlatih untuk saling bekerja sama;
4. dan siswa belajar untuk menghargai pendapat teman lainnya.

BAB III

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Untuk aktivitas belajar siswa, persentase rata-rata aktivitas siswa yang mencapai indikator keberhasilan pada siklus pertama 28,95, siklus kedua 47,37% dan siklus ketiga sebesar 84,21%.
2. Untuk keterampilan siswa, persentase rata-rata keterampilan menggunakan komputer siswa yang mencapai indikator keberhasilan pada siklus pertama adalah 15,79%, siklus kedua 44,74% dan pada siklus ketiga adalah 78,95%.
3. Pemberian tugas langkah kerja dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena dalam pelaksanaan tindakan tugas terjadi interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru.
4. Pemberian tugas langkah kerja dapat meningkatkan keterampilan siswa menggunakan komputer karena siswa dapat siswa bisa lebih memahami urutan langkah pengoperasian komputer berdasarkan tugas yang disusun dan demonstrasi oleh guru melalui proyektor digital.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan temuan di lapangan, maka peneliti mengajukan beberapa saran berikut ini:

1. Model pembelajaran tugas penyusunan langkah kerja dapat dijadikan

sebagai salah satu model pembelajaran efektif pada sekolah kejuruan terutama pada aspek keterampilan.

2. Guru membiasakan diri membuat perangkat pembelajaran sendiri, tidak hanya menggunakan perangkat yang sudah jadi.
3. Sebaiknya guru mencoba melakukan penelitian, berkolaborasi dengan teman sejawat.
4. Sebaiknya guru selalu memperhatikan respon siswa terhadap pembelajaran baik secara langsung maupun melalui angket agar perbaikan dapat dilakukan dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2007). *Rencana Strategis Departemen Pendidikan Nasional 2005-2009*. Jakarta: Pusat Informasi dan Humas Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. (2005). *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*: Percetakan Negara.
- Dimiyati dan Mujiono. (1991/1992). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Kemmis, S. dan McTaggart, R. (1985). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Mills, Geoffrey. (2003). *Action Research: A Guide for the Teacher Researcher*. New Jersey: Prentice Hall.
- Muliyardi. (2002). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Nasution, (1992). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta.
- Prakoso, Bondan. S dan Rakhmat Januardy, (2005). *Cetak Biru Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Sardiman. A. M. (1992). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudijono Anas, (2000). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajawali Grafindo Persada.
- Suparno, P. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius
- Slameto. (1988). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sudirman N, dkk. (1991). *Ilmu Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Tim Penyusunan Kamus Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (1988). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.