

metode PEMBELAJARAN

KKPI

Christine T. M. Manoppo



MEDIA PEMBELAJARAN KKPI

Dr. Christine T. M. Manoppo, M.Ap



Dr. Christine T. M. Manoppo, M.Ap

Media Pembelajaran KKPI

ISBN : 978-623-5692-30-2

hlm 105 ; 15,5 x 23 cm

Editor : **Dr. Christine T. M. Manoppo, M.Ap**

Desain Sampul dan Tata Letak : Dereyez Printing

PENERBIT : **MAJOR**

• Redaksi:

PENERBIT MAJOR

Jl. A. Mononutu – Paslaten, Kec. Kauditan

Kab. Minahasa Utara – Sulawesi Utara, Kode Pos: 95372

HP/WA: 0853-4211-7958

Email: penerbit.major@yahoo.com

• **Terbit : 2021**

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Hak Cipta pada Penulis/Pengarang

Hak Penerbitan pada CV. MAJOR, Minahasa Utara (PENERBIT MAJOR)

Dicetak Oleh DEREYEZ PRINTING

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apapun, termasuk dengan cara penggunaan mesin fotokopi, tanpa izin sah dari penerbit. (Undang-Undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002 dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2017 Tentang Sistem Perbukuan)

KATA PENGANTAR

Keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh perencanaan yang matang. Perencanaan yang dilakukan dengan baik, maka setengah keberhasilan sudah dapat tercapai, setengahnya lagi terletak pada pelaksanaan.

Sebagai wujud nyata dalam merealisasikan proses pembelajaran tersebut maka dianggap penting untuk penulisan berbagai sumber untuk dijadikan referensi bagi guru dan calon guru dalam hal memfasilitasi dirinya dalam pelaksanaan kegiatan belajarnya.

Buku ini adalah jenis Buku Referensi yang berisi hal-hal pokok terkait dengan mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) untuk SMK. Di Sekolah Menengah Kejuruan yang menggunakan kurikulum KTSP, mata pelajaran KKPI di berikan kepada semua bidang keahlian yang ada di sekolah, dengan maksud agar siswa mampu mengikuti laju perkembangan global bidang teknologi dan pengelolaan informasi.

Buku ini terdiri dari 8 Bab yang berisi materi tentang teori belajar dan pembelajaran, metode pembelajaran, model model pembelajaran kooperatif dan Evaluasi belajar serta hasil penelitian yang sudah dilakukan berkaitan dengan metode pembelajara KKPI di SMK.

Semoga dengan diterbitkannya buku ini dapat memberikan manfaat bagi yang membutuhkannya.
Terimakasih.

Penulis

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
BAB 2 BELAJAR DAN PEMBELAJARAN ..	4
BAB 3 METODE PEMBELAJARAN	30
BAB 4 HASIL BELAJAR	44
BAB 5 MODEL MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF	57
BAB 6 METODE PENELITIAN	71
BAB 7 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	76
BAB 8 KESIMPULAN DAN SARAN	89

DAFTAR PUSTAKA

Bab I

Pendahuluan

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, sangat berpengaruh terhadap mutu pendidikan di Indonesia. Karena mau tidak mau menuntut kita mempelajari atau setidaknya menggunakan teknologi tersebut agar tidak tertinggal di bidang Informasi dan Komunikasi. Oleh karena itu, sekolah sebagai suatu sarana formal memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan berbagai kegiatan belajar sehingga para siswa memperoleh pengalaman pendidikan dalam meningkatkan mutu pendidikan demi pertumbuhan dan perkembangan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas khususnya di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, peran guru di sekolah sangatlah besar karna secara langsung guru merupakan seseorang yang langsung berinteraksi dengan peserta didik. Menurut Wena (2011:2) bahwa guru sebagai komponen penting dari tenaga kependidikan, memiliki tugas untuk melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu, Peraturan pemerintah No.74 tahun 2008 tentang guru, dalam pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah, oleh karna itu guru merupakan ujung tombak dalam upaya peningkatan kualitas layanan dan hasil pendidikan

Menyadari tugas dan tanggung jawab guru sebagai pendidik dalam menentukan keberhasilan proses belajar siswa, maka guru perlu mengatur strategi sebaik-baiknya untuk mengatasi berbagai kendala yang ditemui dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar agar dalam menyampaikan pelajaran dapat lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan hasil belajar bagi siswa antara lain dengan memilih Perkembangan dan kemajuan di bidang Teknologi Informasi sangat dipengaruhi oleh pelajaran tentang komputer dan pengelolaan informasi, artinya bahwa pelajaran ini memegang peranan yang sangat penting terhadap perkembangan dan kemajuan Teknologi Informasi. Peranan bidang studi ini banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari pada zaman yang semakin terkomputerisasi ini. Melihat pentingnya ilmu tentang komputer dan pengelolaan informasi dalam kehidupan manusia maka sejak dari jenjang sekolah menengah pertama sampai sekolah menengah kejuruan diberikan mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI). Di Sekolah Menengah Kejuruan yang menggunakan kurikulum KTSP, mata pelajaran KKPI di berikan kepada semua bidang keahlian yang ada di sekolah, dengan maksud agar siswa mampu mengikuti laju perkembangan global bidang teknologi dan pengelolaan informasi.

Konsep ilmu komputer dan pengolahan informasi identik dengan kegiatan praktik menggunakan komputer. Salah satunya materi pembelajaran yang akan diberikan adalah mengoperasikan *Software Microsoft Excel*. Pada materi ini siswa diajarkan menggunakan aplikasi pengolahan angka yang umum digunakan dan di desain mudah untuk digunakan. Meski demikian hampir sebagian besar siswa yang mengikuti materi

pembelajaran tersebut memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI ini diindikasikan karena berbagai sebabantara lain penggunaan model dan metode yang masih konvensional. Penggunaan metode pembelajaran ini mengakibatkan siswa hanya menunggu informasi yang diberikan guru sehingga siswa menjadi kurang aktif di kelas. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru. Pada materi pembelajaran mengoperasikan *software Microsoft Excel* rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan siswa hanya mengandalkan hafalan tanpa memahami konsep materi yang diberikan atau apa yang mereka hafal tersebut. Cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan mengganti metode pembelajaran yang digunakan dengan metode pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam belajar khususnya pada materi pembelajaran mengoperasikan *Software Microsoft Excel*.

Bab 2

BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

A. BELAJAR

1. Pengertian Belajar

Djamarah (2002: 13) mengemukakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Winkel dalam Darsono (2000: 4) belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.

Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 3).

Menurut Sardiman (2004: 21) belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri. Moh.Uzer Usman dan Lilis Setiawati (2002: 4) mengartikan “Belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya”.

Sudjana (2000: 5) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan-perubahan aspek lain yang ada pada individu belajar. Whittaker dalam Djamarah (2002: 12) merumuskan belajar sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.

Percival dan Ellington dalam Daryanto (2010: 59), mengungkapkan “Belajar adalah perubahan yang terjadi karena hubungan yang stabil antara stimulus yang diterima oleh organisme secara individual dengan respon yang tersamar, dimana rendah, besar, kecil, dan intensitas respon tersebut tergantung pada tingkat kematangan fisik, mental dan tendensi yang belajar”. Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Belajar bukan hanya sekedar pengalaman, belajar adalah suatu proses bukan suatu hasil. Oleh karena itu, belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai tujuan (Soemanto, 2006: 112).

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yaitu memahami (Hamalik, 2001: 27). Suhaenah (2001: 2), ”Belajar merupakan suatu aktivitas yang menimbulkan perubahan yang relatif permanen sebagai akibat dari upaya-upaya yang dilakukannya”.

Menurut Hamalik (2004: 27), belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar juga merupakan suatu bentuk pertumbuhan dan perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara tingkah laku yang baru sebagai hasil dari pengalaman. Belajar adalah suatu usaha sungguh-sungguh, dengan sistematis, mendayagunakan semua

potensi yang dimiliki baik fisik, mental, panca indra, otak atau anggota tubuh lainnya, demikian pula aspek-aspek kejiwaan seperti intelegensi, bakat, minat, dan sebagainya.

Setiap individu pasti mengalami proses belajar. Belajar dapat dilakukan oleh siapapun, baik anak-anak, remaja, orang dewasa, maupun orang tua, dan akan berlangsung seumur hidup. Dalam pendidikan disekolah belajar merupakan kegiatan yang pokok yang harus dilaksanakan. Tujuan pendidikan akan tercapai apabila proses belajar dalam suatu sekolah dapat berlangsung dengan baik, yaitu proses belajar yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Djamarah (2002: 15-16) menjelaskan bahwa ciri-ciri belajar sebagai berikut.

- 1). Perubahan yang terjadi secara sadar.
- 2). Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- 3). Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- 4). Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
- 5). Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- 6). Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Slameto (2010: 2) mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Berikut ini ciri-ciri perubahan tingkah laku menurut Slameto (2010: 2).

- 1). Perubahan terjadi secara sadar.
- 2). Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional.
- 3). Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- 4). Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
- 5). Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- 6). Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku pada diri seseorang dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. Di dalam belajar terdapat prinsip-prinsip belajar yang harus diperhatikan, Dalyono (2005: 51-54) mengemukakan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.

1). **Kematangan jasmani dan rohani**

Salah satu prinsip utama belajara dalah harus mencapai kematangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkatan yang dipelajarinya. Kematangan jasmani yaitu setelah sampai pada batas minimal umur serta kondisi fisiknya telah kuat untuk melakukan kegiatan belajar. Sedangkan kematangan rohani artinya telah memiliki kemampuan secara psikologis untuk melakukan kegiatan belajar.

2). **Memiliki kesiapan**

Setiap orang yang hendak belajar harus memiliki kesiapan yakni dengan kemampuan yang cukup, baik fisik, mental maupun perlengkapan belajar.

3). **Memahami tujuan**

Setiap orang yang belajar harus memahami tujuannya, kemana arah tujuan itu dan apa manfaat bagi dirinya. Prinsip ini sangat penting dimiliki oleh orang belajar agar proses yang dilakukannya dapat selesai dan berhasil

4). **Memiliki kesungguhan**

Orang yang belajar harus memiliki kesungguhan untuk melaksanakannya. Belajar tanpa kesungguhan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

5). **Ulangan dan latihan**

Prinsip yang tidak kalah pentingnya adalah ulangan dan latihan. Sesuatu yang dipelajari perlu diulang agar meresap dalam otak, sehingga dikuasai sepenuhnya dan sukar dilupakan.

2. Teori Teori Belajar

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit atau tersembunyi (Sagala 2010:1). Belajar merupakan suatu proses kegiatan dari tidak tahu, tidak mengerti, tidak bisa menjadi tahu, mengerti secara optimal. Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan dalam kepribadian yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit atau tersembunyi. Salah satu keberhasilan proses belajar mengajar dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswa. Dalam hal ini aspek yang dilihat antara lain adalah:

- a. Perubahan pengetahuan, sikap dan perilaku siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya
- b. Kualitas dan kuantitas penguasaan tujuan instruksional oleh para siswa
- c. Jumlah siswa yang dapat mencapai tujuan instruksional minimal 75% dari jumlah instruksional yang harus dicapai.
- d. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana 2010: 22).

Jika menelaah literatur psikologi, kita akan menemukan banyak teori belajar yang bersumber dari aliran-aliran psikologi. Namun dalam kesempatan ini hanya akan dikemukakan lima jenis teori belajar saja, yaitu: (a) teori behaviorisme; (b) teori belajar kognitif menurut Piaget; (4) teori pemrosesan informasi dari Gagne, dan (5) teori belajar gestalt.

a. Teori Behaviorisme

Sebagaimana telah dikemukakan pada Bab II bahwa behaviorisme merupakan salah satu pendekatan untuk memahami perilaku individu. Behaviorisme memandang

individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek – aspek mental. Dengan kata lain, behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam suatu belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu.

Beberapa hukum belajar yang dihasilkan dari pendekatan behaviorisme ini, diantaranya :

1). *Connectionism (S-R Bond)* menurut Thorndike.

Dari eksperimen yang dilakukan Thorndike terhadap kucing menghasilkan hukum-hukum belajar, diantaranya:

Law of Effect; artinya bahwa jika sebuah respons menghasilkan efek yang memuaskan, maka hubungan Stimulus - Respons akan semakin kuat. Sebaliknya, semakin tidak memuaskan efek yang dicapai respons, maka semakin lemah pula hubungan yang terjadi antara Stimulus- Respons.

Law of Readiness; artinya bahwa kesiapan mengacu pada asumsi bahwa kepuasan organisme itu berasal dari pembedaan satuan pengantar (conduction unit), dimana unit-unit ini menimbulkan kecenderungan yang mendorong organisme untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu.

Law of Exercise; artinya bahwa hubungan antara Stimulus dengan Respons akan semakin bertambah erat, jika sering dilatih dan akan semakin berkurang apabila jarang atau tidak dilatih.

2). *Classical Conditioning* menurut Ivan Pavlov

Dari eksperimen yang dilakukan Pavlov terhadap seekor anjing menghasilkan hukum-hukum belajar, diantaranya :

Law of Respondent Conditioning yakni hukum pembiasaan yang dituntut. Jika dua macam stimulus dihadirkan secara simultan (yang salah satunya berfungsi sebagai *reinforcer*), maka refleks dan stimulus lainnya akan meningkat.

Law of Respondent Extinction yakni hukum pemusnahan yang dituntut. Jika refleks yang sudah diperkuat melalui *Respondent conditioning* itu didatangkan kembali tanpa menghadirkan *reinforcer*, maka kekuatannya akan menurun.

3). *Operant Conditioning* menurut B.F. Skinner

Dari eksperimen yang dilakukan B.F. Skinner terhadap tikus dan selanjutnya terhadap burung merpati menghasilkan hukum-hukum belajar, diantaranya :

Law of operant conditining yaitu jika timbulnya perilaku diiringi dengan stimulus penguat, maka kekuatan perilaku tersebut akan meningkat.

Law of operant extinction yaitu jika timbulnya perilaku *operant* telah diperkuat melalui proses *conditioning* itu tidak diiringi stimulus penguat, maka kekuatan perilaku tersebut akan menurun bahkan musnah.

Reber (Muhibin Syah, 2003) menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan *operant* adalah sejumlah perilaku yang membawa efek yang sama terhadap lingkungan. Respons dalam *operant conditioning* terjadi tanpa didahului oleh stimulus, melainkan oleh efek yang ditimbulkan oleh *reinforcer*. *Reinforcer* itu sendiri pada dasarnya adalah stimulus yang meningkatkan kemungkinan timbulnya sejumlah respons tertentu, namun tidak sengaja diadakan sebagai pasangan stimulus lainnya seperti dalam *classical conditioning*.

4). *Social Learning* menurut Albert Bandura

Teori belajar sosial atau disebut juga teori *observational learning* adalah sebuah teori belajar yang relatif masih baru dibandingkan dengan teori-teori belajar lainnya. Berbeda dengan penganut *Behaviorisme* lainnya, Bandura memandang Perilaku individu tidak semata-mata refleks otomatis atas stimulus (S-R Bond), melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif

individu itu sendiri. Prinsip dasar belajar menurut teori ini, bahwa yang dipelajari individu terutama dalam belajar sosial dan moral terjadi melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modeling*). Teori ini juga masih memandang pentingnya *conditioning*. Melalui pemberian *reward* dan *punishment*, seorang individu akan berfikir dan memutuskan perilaku sosial mana yang perlu dilakukan.

Sebetulnya masih banyak tokoh-tokoh lain yang mengembangkan teori belajar *behavioristik* ini, seperti : Watson yang menghasilkan prinsip kekerapan dan prinsip kebaruan, Guthrie dengan teorinya yang disebut *Contiguity Theory* yang menghasilkan Metode Ambang (*the treshold method*), metode meletihkan (*The Fatigue Method*) dan Metode rangsangan tak serasi (*The Incompatible Response Method*), Miller dan Dollard dengan teori pengurangan dorongan.

b. Teori Belajar Kognitif menurut Piaget

Dalam bab sebelumnya telah dikemukakan tentang aspek aspek perkembangan kognitif menurut Piaget yaitu tahap (1) *sensory motor*; (2) *pre operational*; (3) *concrete operational* dan (4) *formal operational*. Menurut Piaget, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran adalah :

- 1). Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak.
- 2). Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya.
- 3). Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing.
- 4). Berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya.
- 5). Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya.

3. Teori Pemrosesan Informasi dari Robert Gagne

Asumsi yang mendasari teori ini adalah bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Menurut Gagne bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi terjadi adanya interaksi antara kondisi-kondisi internal dan kondisi-kondisi eksternal individu. Kondisi internal yaitu keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses *kognitif* yang terjadi dalam individu. Sedangkan kondisi *eksternal* adalah rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran.

Menurut Gagne tahapan proses pembelajaran meliputi delapan fase yaitu, (1) motivasi; (2) pemahaman; (3) pemerolehan; (4) penyimpanan; (5) ingatan kembali; (6) generalisasi; (7) perlakuan dan (8) umpan balik.

4. Teori Belajar Gestalt

Gestalt berasal dari bahasa Jerman yang mempunyai padanan arti sebagai “bentuk atau konfigurasi”. Pokok pandangan Gestalt adalah bahwa obyek atau peristiwa tertentu akan dipandang sebagai sesuatu keseluruhan yang terorganisasikan. Menurut Koffka dan Kohler, ada tujuh prinsip organisasi yang terpenting yaitu :

- 1). Hubungan bentuk dan latar (*figure and ground relationship*); yaitu menganggap bahwa setiap bidang pengamatan dapat dibagi dua yaitu *figure* (bentuk) dan latar belakang. Penampilan suatu obyek seperti ukuran, potongan, warna dan sebagainya membedakan *figure* dari latar belakang. Bila *figure* dan latar bersifat samar-samar, maka akan terjadi kekaburan penafsiran antara latar dan *figure*.
- 2). Kedekatan (*proximity*); bahwa unsur-unsur yang saling berdekatan (baik waktu maupun ruang) dalam bidang pengamatan akan dipandang sebagai satu bentuk tertentu.
- 3). Kesamaan (*similarity*); bahwa sesuatu yang memiliki kesamaan cenderung akan dipandang sebagai suatu obyek yang saling memiliki.
- 4). Arah bersama (*common direction*); bahwa unsur-unsur bidang pengamatan yang berada dalam arah yang sama cenderung akan dipersepsi sebagai suatu *figure* atau bentuk tertentu.
- 5). Kesederhanaan (*simplicity*); bahwa orang cenderung menata bidang pengamatannya bentuk yang sederhana,

penampilan reguler dan cenderung membentuk keseluruhan yang baik berdasarkan susunan simetris dan keteraturan; dan 6). Ketertutupan (*closure*) bahwa orang cenderung akan mengisi kekosongan suatu pola obyek atau pengamatan yang tidak lengkap.

Terdapat empat asumsi yang mendasari pandangan Gestalt, yaitu:

- 1). Perilaku “*Molar*” hendaknya banyak dipelajari dibandingkan dengan perilaku “*Molecular*”. Perilaku “*Molecular*” adalah perilaku dalam bentuk kontraksi otot atau keluarnya kelenjar, sedangkan perilaku “*Molar*” adalah perilaku dalam keterkaitan dengan lingkungan luar. Berlari, berjalan, mengikuti kuliah, bermain sepakbola adalah beberapa perilaku “*Molar*”. Perilaku “*Molar*” lebih mempunyai makna dibanding dengan perilaku “*Molecular*”.
- 2). Hal yang penting dalam mempelajari perilaku ialah membedakan antara lingkungan geografis dengan lingkungan behavioral. Lingkungan geografis adalah lingkungan yang sebenarnya ada, sedangkan lingkungan behavioral merujuk pada sesuatu yang nampak. Misalnya, gunung yang nampak dari jauh seolah-olah sesuatu yang indah. (lingkungan behavioral), padahal kenyataannya merupakan suatu lingkungan yang penuh dengan hutan yang lebat (lingkungan geografis).
- 3). Organisme tidak mereaksi terhadap rangsangan lokal atau unsur atau suatu bagian peristiwa, akan tetapi mereaksi terhadap keseluruhan obyek atau peristiwa. Misalnya, adanya penamaan kumpulan bintang, seperti : sagitarius, virgo, pisces, gemini dan sebagainya adalah contoh dari prinsip ini. Contoh lain, gumpalan awan tampak seperti gunung atau binatang tertentu.

4). Pemberian makna terhadap suatu rangsangan sensoris adalah merupakan suatu proses yang dinamis dan bukan sebagai suatu reaksi yang statis. Proses pengamatan merupakan suatu proses yang dinamis dalam memberikan tafsiran terhadap rangsangan yang diterima.

Aplikasi teori Gestalt dalam proses pembelajaran antara lain :

1). Pengalaman tilikan (*insight*); bahwa tilikan memegang peranan yang penting dalam perilaku. Dalam proses pembelajaran, hendaknya peserta didik memiliki kemampuan tilikan yaitu kemampuan mengenal keterkaitan unsur-unsur dalam suatu obyek atau peristiwa.

2). Pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*); kebermaknaan unsur-unsur yang terkait akan menunjang pembentukan tilikan dalam proses pembelajaran. Makin jelas makna hubungan suatu unsur akan makin efektif sesuatu yang dipelajari. Hal ini sangat penting dalam kegiatan pemecahan masalah, khususnya dalam identifikasi masalah dan pengembangan alternatif pemecahannya. Hal-hal yang dipelajari peserta didik hendaknya memiliki makna yang jelas dan logis dengan proses kehidupannya.

3). Perilaku bertujuan (*pusposive behavior*); bahwa perilaku terarah pada tujuan. Perilaku bukan hanya terjadi akibat hubungan stimulus-respons, tetapi ada keterkaitannya dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses pembelajaran akan berjalan efektif jika peserta didik mengenal tujuan yang ingin dicapainya. Oleh karena itu, guru hendaknya menyadari tujuan sebagai arah aktivitas pengajaran dan membantu peserta didik dalam memahami tujuannya.

4). Prinsip ruang hidup (*life space*); bahwa perilaku individu memiliki keterkaitan dengan lingkungan dimana ia berada. Oleh karena itu, materi yang diajarkan hendaknya memiliki

keterkaitan dengan situasi dan kondisi lingkungan kehidupan peserta didik.

5). *Transfer* dalam Belajar; yaitu pemindahan pola-pola perilaku dalam situasi pembelajaran tertentu ke situasi lain. Menurut pandangan Gestalt, transfer belajar terjadi dengan jalan melepaskan pengertian obyek dari suatu konfigurasi dalam situasi tertentu untuk kemudian menempatkan dalam situasi konfigurasi lain dalam tata-susunan yang tepat. Judd menekankan pentingnya penangkapan prinsip-prinsip pokok yang luas dalam pembelajaran dan kemudian menyusun ketentuan-ketentuan umum (*generalisasi*). Transfer belajar akan terjadi apabila peserta didik telah menangkap prinsip-prinsip pokok dari suatu persoalan dan menemukan generalisasi untuk kemudian digunakan dalam memecahkan masalah dalam situasi lain. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat membantu peserta didik untuk menguasai prinsip-prinsip pokok dari materi yang diajarkannya.

B. HAKEKAT, PENDEKATAN, STRATEGI, TEKNIK DAN MODEL PEMBELAJARAN

Dalam proses pembelajaran dikenal beberapa istilah yang memiliki kemiripan makna, sehingga seringkali orang merasa bingung untuk membedakannya. Istilah-istilah tersebut adalah: (1) pendekatan pembelajaran, (2) strategi pembelajaran, (3) metode pembelajaran; (4) teknik pembelajaran; (5) taktik pembelajaran; dan (6) model pembelajaran. Berikut ini akan dipaparkan istilah-istilah tersebut, dengan harapan dapat memberikan kejelasan tentang penggunaan istilah tersebut.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi,

menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*).

Dari pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran. Newman dan Logan (Abin Syamsuddin Makmun, 2003) mengemukakan empat unsur strategi dari setiap usaha, yaitu :

1. Mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi hasil (*out put*) dan sasaran (*target*) yang harus dicapai, dengan mempertimbangkan aspirasi dan selera masyarakat yang memerlukannya.
2. Mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama (*basic way*) yang paling efektif untuk mencapai sasaran.
3. Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah (*steps*) yang akan dtempuh sejak titik awal sampai dengan sasaran.
4. Mempertimbangkan dan menetapkan tolok ukur (*criteria*) dan patokan ukuran (*standard*) untuk mengukur dan menilai taraf keberhasilan (*achievement*) usaha.

Jika kita terapkan dalam konteks pembelajaran, keempat unsur tersebut adalah:

1. Menetapkan spesifikasi dan kualifikasi tujuan pembelajaran yakni perubahan profil perilaku dan pribadi peserta didik.
2. Mempertimbangkan dan memilih sistem pendekatan pembelajaran yang dipandang paling efektif.

3. Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah atau prosedur, metode dan teknik pembelajaran.
4. Menetapkan norma-norma dan batas minimum ukuran keberhasilan atau kriteria dan ukuran baku keberhasilan.

Sementara itu, Kemp (Wina Senjaya, 2008) mengemukakan bahwa **strategi pembelajaran** adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Selanjutnya, dengan mengutip pemikiran J. R David, Wina Senjaya (2008) menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran. Dilihat dari strateginya, pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian pula, yaitu: (1) **exposition-discovery learning** dan (2) **group-individual learning** (Rowntree dalam Wina Senjaya, 2008). Ditinjau dari cara penyajian dan cara pengolahannya, strategi pembelajaran dapat dibedakan antara strategi pembelajaran induktif dan strategi pembelajaran deduktif.

Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan “*a plan of operation achieving something*” sedangkan metode adalah “*a way in achieving something*” (Wina Senjaya (2008). Jadi, **metode pembelajaran** dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5)

laboratorium; (6) pengalaman lapangan; (7) brainstorming; (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya.

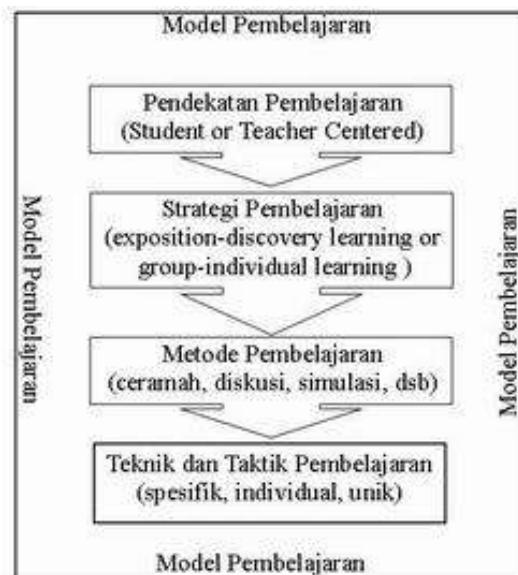
Selanjutnya metode pembelajaran dijabarkan ke dalam teknik dan gaya pembelajaran. Dengan demikian, **teknik pembelajaran** dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalkan, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Demikian pula, dengan penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif. Dalam hal ini, guru pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama.

Sementara **taktik pembelajaran** merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. Misalkan, terdapat dua orang sama-sama menggunakan metode ceramah, tetapi mungkin akan sangat berbeda dalam taktik yang digunakannya. Dalam penyajiannya, yang satu cenderung banyak diselingi dengan humor karena memang dia memiliki sense of humor yang tinggi, sementara yang satunya lagi kurang memiliki sense of humor, tetapi lebih banyak menggunakan alat bantu elektronik karena dia memang sangat menguasai bidang itu. Dalam gaya pembelajaran akan tampak keunikan atau kekhasan dari masing-masing guru, sesuai dengan kemampuan, pengalaman dan tipe kepribadian dari guru yang bersangkutan. Dalam taktik ini, pembelajaran akan menjadi sebuah ilmu sekaligus juga seni (kiat)

Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang

utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan *model pembelajaran*. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Berkenaan dengan model pembelajaran, Bruce Joyce dan Marsha Weil (Dedi Supriawan dan A. Benyamin Suresaga, 1990) menengahkan 4 (empat) kelompok model pembelajaran, yaitu: (1) model interaksi sosial; (2) model pengolahan informasi; (3) model personal-humanistik; dan (4) model modifikasi tingkah laku. Kendati demikian, seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran.

Untuk lebih jelasnya, posisi hierarkis dari masing-masing istilah tersebut, kiranya dapat divisualisasikan sebagai berikut:



Di luar istilah-istilah tersebut, dalam proses pembelajaran dikenal juga istilah *desain pembelajaran*. Jika strategi pembelajaran lebih berkenaan dengan pola umum dan prosedur umum aktivitas pembelajaran, sedangkan desain pembelajaran lebih menunjuk kepada cara-cara merencanakan suatu sistem lingkungan belajar tertentu setelah ditetapkan strategi pembelajaran tertentu. Jika dianalogikan dengan pembuatan rumah, strategi membicarakan tentang berbagai kemungkinan tipe atau jenis rumah yang hendak dibangun (rumah joglo, rumah gadang, rumah modern, dan sebagainya), masing-masing akan menampilkan kesan dan pesan yang berbeda dan unik. Sedangkan desain adalah menetapkan cetak biru (blue print) rumah yang akan dibangun beserta bahan-bahan yang diperlukan dan urutan-urutan langkah konstruksinya, maupun kriteria penyelesaiannya, mulai dari tahap awal sampai dengan tahap akhir, setelah ditetapkan tipe rumah yang akan dibangun. Berdasarkan uraian di atas, bahwa untuk dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, seorang guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, sebagaimana diisyaratkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Mencermati upaya reformasi pembelajaran yang sedang dikembangkan di Indonesia, para guru atau calon guru saat ini banyak ditawarkan dengan aneka pilihan model pembelajaran, yang kadang-kadang untuk kepentingan penelitian (penelitian akademik maupun penelitian tindakan) sangat sulit menemukan sumber-sumber literarturnya. Namun, jika para guru (calon guru) telah dapat memahami konsep atau teori dasar pembelajaran yang merujuk pada proses (beserta konsep dan teori) pembelajaran sebagaimana dikemukakan di atas, maka

pada dasarnya guru pun dapat secara kreatif mencobakan dan mengembangkan model pembelajaran tersendiri yang khas, sesuai dengan kondisi nyata di tempat kerja masing-masing, sehingga pada gilirannya akan muncul model-model pembelajaran versi guru yang bersangkutan, yang tentunya semakin memperkaya khazanah model pembelajaran yang telah ada.

C. PENDEKATAN MULTIPLE INTELLIGENCE DALAM PEMBELAJARAN

Kurikulum pembelajaran apa pun namanya; kurikulum 1994, kurikulum 2004 (KBK), kurikulum 2006 (KTSP), atau kurikulum berikutnya..., dan bagaimanapun pengertian, rumusan, dan prinsip-prinsip dari sejumlah kurikulum tersebut, yang harus dipikirkan selanjutnya adalah bagaimana menerapkan kurikulum tersebut dalam proses pembelajaran.

Untuk menunjang keberhasilan pembelajaran, pada dasarnya adalah menentukan pendekatan pembelajaran yang sejalan dengan kurikulum tersebut. Membahas pendekatan pembelajaran, banyak sekali jenis pendekatan yang dapat diterapkan. Di antaranya pendekatan pembelajaran yang dikembangkan dari suatu teori yang dikenal dengan teori Multiple Intelligence. Teori tersebut digunakan sebagai pendekatan pembelajaran, karena di dalamnya membicarakan tentang keberagaman yang bertautan dengan kompetensi peserta didik.

Pada dasarnya setiap kurikulum menitikberatkan pada pencapaian suatu kompetensi tertentu peserta didik. Pendekatan Multiple Intelligence pun memandang bahwa seseorang/manusia memiliki beberapa potensi kecerdasan. Salah satu dari kecerdasan setiap peserta didik itulah yang harus

dikembangkan, sehingga pada akhirnya menjadi suatu kompetensi yang sangat dominan dikuasainya.

Teori *Multiple Intelligence* ini dikembangkan oleh Gardner, dengan mendeskripsikan tujuh kecerdasan manusia dalam Metode Praktis Pembelajaran *Berbasis Multiple Intelligences* (2004), yaitu:

- 1) *Linguistic intelligence* (kecerdasan linguistik) adalah kemampuan untuk berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks.
- 2) *Logical-mathematical intelligence* (kecerdasan logika-matematika) merupakan kemampuan dalam menghitung, mengukur, dan mempertimbangkan proposisi dan hipotesis, serta menyelesaikan operasi-operasi matematis.
- 3) *Spatial intelligence* (kecerdasan spasial) membangkitkan kapasitas untuk berpikir dalam tiga cara dimensi seperti yang dapat dilakukan oleh pelaut, pilot, pemahat, pelukis, dan arsitek. Kecerdasan ini memungkinkan seseorang untuk merasakan bayangan eksternal dan internal, melukiskan kembali, merubah, atau memodifikasi bayangan, dan menghasilkan atau menguraikan informasi grafik.
- 4) *Bodily-kinesthetic intelligence* (kecerdasan kinestik-tubuh) memungkinkan seseorang untuk menggerakkan objek dan keterampilan-keterampilan fisik yang halus. Misalnya kelihatan pada diri atlet, penari, ahli bedah, dan seniman yang mempunyai keterampilan teknik.
- 5) *Musical intelligence* (kecerdasan musik) jelas terlihat pada seseorang yang memiliki sensitivitas pada pola titinada, melodi, ritme, dan nada. Misalnya pada seorang komposer, konduktor, musisi, kritikus, dan pembuat alat musik juga pendengar yang sensitif.

6) *Interpersonal intelligence* (kecerdasan interpersonal) merupakan kemampuan untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif. Hal ini terlihat pada guru, pekerja sosial, artis, atau politisi yang sukses.

7) *Intrapersonal intelligence* (kecerdasan intrapersonal) merupakan kemampuan untuk membuat persepsi yang akurat tentang diri sendiri dan menggunakan pengetahuan semacam itu dalam merencanakan dan mengarahkan kehidupan seseorang. Misalnya terlihat pada ahli ilmu agama, ahli psikologi, dan ahli filsafat.

Jika kita tautkan ketujuh kecerdasan yang dimiliki manusia tersebut dalam pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa “Sebaiknya Multiple Intelligence (multikecerdasan) digunakan dan diterapkan sebagai pendekatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.” Setiap manusia (peserta didik) tentu akan memiliki potensi yang sesuai dengan salah satu kecerdasan di atas. Dengan demikian, maka diharapkan salah satu potensi kompetensi dari peserta didik dapat muncul dan dapat dikembangkan.

Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam Multiple Intelligence adalah adanya tanggung jawab lembaga-lembaga pendidikan, dan kecerdasan seorang guru dalam memerhatikan bakat masing-masing siswa (peserta didik). Di dalam maupun di luar sekolah, setiap siswa harus berhasil menemukan paling tidak satu wilayah kemampuan yang sesuai dengan potensi kecerdasannya. Jika hal itu berhasil ditemukan oleh siswa dengan bimbingan guru, maka akan menimbulkan kegembiraan dalam proses pembelajaran, bahkan akan membangkitkan ketekunan dalam upaya-upaya penguasaan disiplin keilmuan tertentu. Penerapan pendekatan Multiple Intelligence dalam pembelajaran, harus memerhatikan beberapa langkah, meliputi:

- 1) Mengidentifikasi elemen-elemen *Multiple Intelligence* dalam program kurikuler dan ekstrakurikuler. Misalnya memasukkan program seni ke dalam kurikulum.
- 2) Meninjau kembali sistem teknologi dan program piranti lunak untuk melihat kecerdasan-kecerdasan apa yang terabaikan.
- 3) Para guru merenungkan kemampuan peserta didik, kemudian memutuskan untuk secara sukarela bekerjasama dengan rekan-rekan yang lain.
- 4) Proses pembelajaran dengan tanggung jawab tertentu, bisa dipilih sebagai metode pembelajaran.
- 5) Diskusi dengan orang tua siswa dan anggota masyarakat sehingga dapat membuka kesempatan-kesempatan magang bagi para siswa.

Di samping langkah-langkah di atas, sebagai upaya untuk memadukan pendekatan *Multiple Intelligence* dalam pembelajaran, perlu juga memerhatikan hal-hal berikut:

- 1) Persepsi tentang siswa harus diubah

Selama ini kita selalu memiliki persepsi terhadap siswa, bahwa siswa itu cerdas, rata-rata, dungu, dan lain-lain. Persepsi inilah yang harus diubah. Sebaiknya para pendidik memberikan perhatian kepada berbagai macam cara yang dilakukan siswa untuk memecahkan masalah-masalah mereka dan mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari. Kita harus menerima bahwa siswa memiliki profil-profil kognitif dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Guru harus menyediakan kesempatan-kesempatan belajar yang kaya, mempertajam kemampuan-kemampuan observasi mereka, mengumpulkan informasi tentang bakat dan kegemaran siswa, serta mempelajari kecerdasan-kecerdasan yang tidak biasa.

- 2) Guru membutuhkan dukungan dan waktu untuk memperluas daftar pengajaran mereka.

Jika proses pembelajaran ingin mencapai tujuan bahwa siswa harus memiliki pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilan yang seimbang, maka jam belajar yang selama ini hanya cukup untuk menguasai pengetahuan saja harus diubah dengan memperluas jam belajar. Hal ini perlu dilakukan tiada lain untuk:

- a. Memberi dukungan dan melakukan praktek.
- b. Meminta guru tertentu yang memiliki kemampuan tinggi dalam sebuah kecerdasan untuk memberikan pelatihan.
- c. Mengintegrasikan para spesialis yang memiliki keahlian dalam bidang tertentu.
- d. Mengunjungi lokasi-lokasi lain sebagai bahan perbandingan proses pembelajaran.

3) Pendekatan Multiple Intelligence dan pembelajaran

Kurikulum pada dasarnya berfokus pada pengetahuan yang mendalam dan pengembangan kemampuan. Dalam hal ini, pembelajaran tidak harus menekankan pengajaran melalui kecerdasan, tetapi yang harus mendapat penekanan adalah bahwa pembelajaran itu untuk kecerdasan atau penguasaan kompetensi tertentu sesuai dengan minat dan bakat siswa.

4) Diperlukan pendekatan baru terhadap proses penilaian

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas penilaian, yaitu:

- a. Bagaimana menilai kecerdasan siswa;
- b. Bagaimana meningkatkan penilaian secara umum dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotorik;
- c. Bagaimana melibatkan siswa dalam proses penilaian.

5) Praktik profesional menuju ke arah perkembangan

Tingkat profesionalisme para pendidik perlu dimiliki setiap guru, sehingga tantangan yang dihadapi terutama dalam

menentukan model program yang akan dilakukan di kelas, tepat dan sesuai dengan kompetensi siswa.

Pernyataan-pernyataan lain yang harus menjadi bahan renungan para guru, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Bagaimana guru, siswa, administrator sekolah, orang tua, dan anggota masyarakat dapat memperoleh informasi yang memadai tentang kemampuan manusia serta implikasi-implikasinya bagi pendekatan-pendekatan baru di bidang pendidikan?
- b. Bagaimana memasukkan strategi-strategi belajar dan mengajar yang mampu memenuhi kebutuhan seluruh siswa ke dalam program-program pengembangan pembelajaran?
- c. Bagaimana menyesuaikan lingkungan sekolah agar dapat menawarkan program-program yang lebih kaya dan bervariasi?
- d. Bagaimana mengembangkan persepsi kita tentang siswa?
- e. Bagaimana memperluas data-data pengajaran dan penilaian?
- f. Konsep-konsep apakah yang mesti dipelajari siswa?
- g. Anggota masyarakat manakah yang dapat menjadi penasihat atau dapat memberi kesempatan magang?
- h. Bagaimana para pendidik belajar untuk mengkombinasikan strategi-strategi pendidikan yang paling efektif dengan menggunakan teknologi yang paling praktis dan paling cerdas?

Sekelumit pembahasan ini menyimpulkan beberapa bahan renungan untuk para pengelola sekolah khususnya para guru, sebagai berikut:

1) Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan tentang kompetensi dan hasil belajar yang harus dicapai siswa,

penilaian, kegiatan belajar mengajar, dan pemberdayaan sumber daya pendidikan dalam pengembangan kurikulum sekolah.

2) Apa pun konsep kurikulumnya, pada dasarnya akan bertumpu pada; (1) penekanan ketercapaian kompetensi siswa baik secara individual maupun klasikal, (2) berorientasi pada hasil belajar (*learning outcomes*) dan keberagaman, (3) penyampaian dalam pembelajaran menggunakan pendekatan dan metode bervariasi, (4) sumber belajar bukan hanya guru, tetapi juga sumber belajar lainnya yang memenuhi unsur edukatif, dan (5) penilaian menekankan pada proses dan hasil belajar dalam upaya penguasaan atau pencapaian suatu kompetensi.

3) Pengertian *Multiple Intelligence* dalam bahasa Inggris adalah; *Multiple* (maltip) berarti berbagai jenis, *Intelligence* (in'telijens) berarti kecerdasan. *Multiple Intelligence* merupakan suatu teori yang dikemukakan Gardner, 1983 dalam Metode Praktis Pembelajaran Berbasis *Multiple Intelligence* (2004) dideskripsikan bahwa teori tersebut merupakan penguatan perspektif tentang kognisi manusia. Kecerdasan adalah bahasa-bahasa yang dibicarakan oleh semua orang dan sebagian dipengaruhi oleh kebudayaan di mana ia dilahirkan.

4) Kegiatan pembelajaran pada akhirnya bermuara pada pencapaian suatu kompetensi tertentu dari peserta didik. Pendekatan *Multiple Intelligence* pun memandang bahwa seseorang/manusia memiliki beberapa potensi kecerdasan. Salah satu dari kecerdasan setiap peserta didik itulah yang harus dikembangkan, sehingga pada akhirnya menjadi suatu kompetensi yang dominan dikuasai peserta didik.

Sebagai harapan dalam rangka menunjang keberhasilan pencapaian Tujuan Pendidikan Nasional, tidak ada salahnya apabila rekan-rekan seperjuangan dan seprofesi merenungkan hal-hal, sebagai berikut:

- a. Meningkatkan rasa tanggung jawab kepada diri sendiri, masyarakat, pemerintah, bangsa dan negara dalam rangka menjalankan tugas sebagai abdi bangsa dan negara.
- b. Agar terus berusaha meningkatkan kemampuan dan wawasan tentang pendidikan, sehingga dapat meningkatkan pelayanan kepada para siswa.
- c. Memahami dan melakukan adaptasi terhadap perubahan-perubahan di dunia pendidikan seiring dengan perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- d. Mengembangkan prinsip-prinsip yang sesuai dengan kurikulum dalam rangka mengembangkan kegiatan pembelajaran.
- e. Meningkatkan prestasi profesi sejalan dengan ketentuan yang telah digariskan oleh lembaga pendidikan dan pemerintah, manakala kita mengabdikan diri.

BAB 3

METODE PEMBELAJARAN

Metode Pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan.

Menurut Gerlach dan Elly (1971), metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan guna mencapai apa yang telah ditentukan. Dengan kata lain adalah suatu cara yang tersistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam istilah *Terminologis*, metode dapat dimaknai sebagai jalan yang ditempuh oleh seseorang supaya sampai pada tujuan tertentu, baik dalam lingkungan atau perniagaan maupun dalam kaitannya ilmu pengetahuan dan lainnya.

Pengertian Metode Pembelajaran menurut Sudjana (1989:30) yang termasuk dalam komponen pembelajaran adalah “tujuan, bahan, metode dan alat serta penilaian”. Metode mengajar yang digunakan guru hampir tidak ada yang sia-sia, karena metode tersebut mendatangkan hasil dalam waktu dekat atau dalam waktu yang relatif lama.

Sagala. S (2003:169) mengemukakan, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam mengorganisasikan kelas pada umumnya atau dalam menyajikan bahan pelajaran pada khususnya.

Menurut Kardi dan Nur (2003:14), metode pembelajaran mempunyai empat ciri khusus, yaitu :

- 1). Rasional Teoritik Logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya
- 2). Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).

- 3). Tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil
- 4). Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai

Menurut Hatimah. I (2000:10), metode pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan materi saja melainkan berfungsi juga untuk pemberian dorongan, pengungkap tumbuhnya minat belajar, penyampaian bahan belajar, pendorong untuk penilaian diri dalam proses dan hasil belajar, dan pendorong dalam melengkapi kelemahan hasil belajar. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran, yaitu :

- 1). Perbedaan jenjang pendidikan. Pemilihan suatu metode pembelajaran, harus menyesuaikan tingkatan jenjang pendidikan siswa. Pertimbangan yang menekankan pada perbedaan jenjang pendidikan ini adalah pada kemampuan peserta didik, apakah sudah mampu untuk berpikir abstrak atau belum. Penerapan suatu metode yang sederhana dan yang kompleks tentu sangat berbeda dan keduanya berkaitan dengan tingkatan kemampuan berpikir dan berperilaku peserta didik pada setiap jenjangnya.
- 2). Latar belakang peserta didik. Latar belakang peserta didik dapat ditelusur dari keluarga, pola didik, pola asuh, kondisi-kondisi tertentu (ekonomi, sosial, budaya, anak berkebutuhan khusus, dan lain sebagainya). Prakarsa belajar seseorang sangat dipengaruhi oleh *individual culture* yang bersangkutan. *Individual Culture* terbentuk dari pola asuh dan pola didik seseorang dalam lingkungan keluarganya yang dipengaruhi oleh berbagai faktor perkembangan individu. Meskipun tidak signifikan atau pengaruhnya

kecil sebagai pertimbangan dalam pemilihan metode pembelajaran, namun untuk kondisi-kondisi khusus, latar belakang peserta didik perlu mendapat perhatian yang besar. Contohnya, pemilihan metode pembelajaran bagi anak-anak Sekolah Luar Biasa harus diberikan perlakuan khusus, sehingga metode pembelajaran yang digunakan akan mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

- 3). **Tingkat Intelegualitas.** Pada bagian ini yang dimaksud dengan tingkat intelegualitas mencakup gaya belajar dan daya serap peserta didik dalam mengolah informasi dan menyerap substansi pembelajaran yang dilakukan. Gaya belajar, yakni melalui apa siswa mampu menangkap dan memahami pembelajaran. Kategorinya antara lain gaya belajar auditori, visual atau audia-visual. Daya serap, adalah seberapa cepat dan seberapa besar kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan proses pembelajaran secara keseluruhan. Apakah siswa termasuk cepat, lambat, atau tengah-tengah dalam menyerap pembelajaran.

Metode Pembelajaran IMPROVE

Metode IMPROVE merupakan salah satu model pembelajaran yang didasarkan pada teori kognisi dan metakognisi sosial. Metode ini didesain oleh ilmuwan bernama Mevarech dan Kramarski. Aktivitas pembelajaran dengan metode IMPROVE ini dilakukan terhadap kelompok-kelompok kecil pada kelas yang heterogen.

Metode IMPROVE merupakan salah satu metode yang memiliki tingkat kebermaknaan yang tinggi. Metode IMPROVE merupakan suatu metode dalam pembelajaran matematika yang didesain untuk membantu siswa dalam mengembangkan berbagai keterampilan matematis secara optimal serta meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar. Melalui metode ini siswa dikenalkan pada suatu konsep baru, memberikan pertanyaan-pertanyaan metakognitif dan kemudian

berlatih memecahkan masalah terkait materi. Setiyorini (2007:5),

Metode pembelajaran ini pertama kali dikembangkan oleh Mevarech dan Kramarsky (dalam Huda, 2013). Metode IMPROVE merupakan akronim dari *Introducing new concepts, Metacognitive questioning, Practicing, Reviwing and reducing difficulties, Obtaining mastery, Verification, dan Enrichment*

Berdasarkan akronim tersebut, maka tahap dalam metode ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

- 1) *Introducing new concepts* (memperkenalkan konsep baru)
Pengenal konsep baru berorientasi pada pengetahuan awal siswa. Dalam mengenalkan konsep baru, siswa difasilitasi dengan contoh masalah dengan memberi pertanyaan metakognisi dalam kelompok heterogen. Selama proses belajar, jika siswa mengalami kesulitan dalam menjelaskan pertanyaan metakognisi di contoh masalah, guru harus dapat mengarahkan agar siswa memahami pertanyaan tersebut.
- 2) *Metacognitive questioning, Practicing* (Latihan yang disertai dengan pertanyaan metakognisi). Pada tahap ini siswa menyelesaikan contoh masalah yang telah diberikan dengan bantuan pertanyaan metakognisi. Dari contoh soal yang telah dibahas, siswa dipancing agar dapat mengeluarkan pertanyaan-pertanyaan metakognitif yang apabila tidak dapat dijawab oleh siswa lainnya, maka guru harus dapat menjelaskan dan memberikan pemahaman agar siswa dapat berpikir secara metakognitif.
- 3) *Reviwing and Reducing difficulties, Obtaining mastery* (Meninjau ulang, mengurangi kesulitan dan memperoleh pengetahuan) Pada tahap ini dilakukan tinjauan ulang terhadap jawaban siswa dalam kerja sama kelompok. Pada tahap ini pula seharusnya sudah dapat terlihat apakah ada siswa telah menguasai materi secara menyeluruh atau belum, termasuk juga peran dan kemampuan individu dalam kinerja kelompok masing-masing.

- 4) *Verification (verifikasi)* Verifikasi dilakukan untuk mengidentifikasi siswa-siswa yang dikategorikan sudah mencapai kriteria keahlian. Identifikasi pencapaian hasil dijadikan umpan balik. Hasil umpan balik dipakai sebagai bahan orientasi pemberian kegiatan pengayaan dan kegiatan perbaikan tahap berikutnya.
- 5) *Enrichment (Pengayaan)* Tahap pengayaan mencakup dua jenis kegiatan, yaitu kegiatan perbaikan dan kegiatan pengayaan. Kegiatan perbaikan diberikan kepada siswa yang teridentifikasi belum mencapai kriteria keahlian, sedang kegiatan pengayaan diberikan kepada siswa yang sudah mencapai kriteria keahlian.

Metode IMPROVE menekankan pada sistem pembelajaran aktif. Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode IMPROVE, akan diberikan pertanyaan-pertanyaan metakognitif yang mampu memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan dengan jalan mengkonstruksi sendiri. Selain itu, dalam pembelajaran dengan menggunakan metode IMPROVE, siswa dapat leluasa berinteraksi dengan sesama temannya. Interaksi itu dapat memotivasi mereka untuk berbagi pendapat dan memperkaya pengetahuannya.

Teori Metakognisi

Metakognisi adalah suatu kata yang berkaitan dengan apa yang dia ketahui tentang dirinya sebagai individu yang belajar dan bagaimana dia mengontrol serta menyesuaikan prilakunya. Anak perlu menyadari akan kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya. Metakognisi adalah suatu bentuk kemampuan untuk melihat pada diri sendiri sehingga apa yang dia lakukan dapat terkontrol secara optimal. Perkembangan metakognisi dapat diupayakan melalui cara dimana anak dituntut untuk mengobservasi tentang apa yang mereka ketahui dan kerjakan, dan untuk merefleksikan tentang apa yang diobservasi (MKPBM, 2001).

Istilah metakognisi berasal dari “*metacognition*”, yang terdiri dari kata “*meta*” yang artinya berkenaan/berhubungan dan “*cognition*” yang artinya kesadaran. Westwood (dalam Suprihatin, 2003:7) mengartikan “Metakognisi dengan istilah memahami dan mengawasi cara berpikir seseorang”. Dalam istilah sederhana, “Metakognisi adalah kesadaran berpikir kita sedemikian hingga kita dapat melakukan tugas-tugas khusus, dan kemudian menggunakan kesadaran ini untuk mengontrol tugas yang kita kerjakan” (Jacob, 2001:2).

Suherman (2001: 95) mendefinisikan metakognisi sebagai suatu kata yang berkaitan dengan pemikiran yang siswa ketahui tentang dirinya sebagai individu yang belajar dan cara mengontrol serta menyesuaikan perilakunya. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Suherman, Gorofallo dan Lester (dalam Rohaeti, 2003: 13) menyatakan “pengetahuan metakognitif adalah kemampuan seseorang mengontrol proses kognitifnya yang sering di anggap sebagai kekritisian dalam berpikir efektif dan pemecahan masalah”.

Blakey (dalam Permatasari, 2004: 13) mengungkapkan bahwa “*Metacognition is thinking about thinking, knowing what we know and what we don't know*”, artinya “Metakognisi adalah berpikir mengenai proses berpikirnya, mengetahui masalah yang kita ketahui dan masalah yang tidak kita ketahui”. Dari beberapa pendapat di atas tentang metakognisi, dapat disimpulkan bahwa metakognisi berkaitan dengan kesadaran berpikir seorang siswa sehingga siswa tersebut dapat memonitor dan mengontrol proses berpikir siswa dalam memecahkan masalah, dan dapat pula menentukan solusi yang lebih tepat dalam memecahkan masalah.

Metakognisi dapat diartikan sebagai kesadaran diri sendiri untuk dapat mengontrol proses berpikirnya dalam memecahkan suatu masalah.

Metakognisi meliputi empat jenis keterampilan, yaitu keterampilan pemecahan masalah (*problem solving*), keterampilan pengambilan keputusan (*decision making*), keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), dan keterampilan berpikir

kreatif (*creative thinking*). Preisseisen (Yamin, 2013) dan menurut Kramarsky, dalam Huda, (2013), pertanyaan pertanyaan metakognitif itu, antara lain :

- 1). Pertanyaan Pemahaman Pertanyaan yang mendorong siswa membaca soal, menggambarkan sebuah konsep dengan kata-kata mereka sendiri dan mencoba memahami makna sebuah konsep. Contoh: “Secara keseluruhan, masalah ini sebenarnya tentang apa?”.
- 2). Pertanyaan Strategi Pertanyaan yang didesain untuk mendorong siswa agar mempertimbangkan strategi yang cocok dalam memecahkan masalah yang diberikan serta memberikan alasan pemilihan strategi. Contoh: “Strategi, taktik, atau prinsip apa yang sesuai untuk memecahkan masalah tersebut? Mengapa?”.
- 3). Pertanyaan Koneksi Pertanyaan yang mendorong siswa untuk melihat persamaan dan perbedaan suatu konsep atau permasalahan. Contoh: “Apa persamaan dan perbedaan antara permasalahan saat ini dengan permasalahan yang telah saya pecahkan pada waktu lalu? Mengapa?”.
- 4). Petanyaan Refleksi Pertanyaan yang mendorong siswa memfokuskan diri pada proses penyelesaian dan bertanya pada dirinya sendiri. Contoh: “Apa yang salah dari yang telah saya kerjakan disini?”, “Apakah penyelesaiannya masuk akal?”.

Adapun masalah pada hakikatnya adalah suatu pertanyaan yang mengundang jawaban. Suatu pertanyaan mempunyai peluang tertentu untuk dijawab dengan tepat, bila pertanyaan itu dirumuskan dengan baik dan sistematis. Ini berarti, pemecahan suatu masalah menuntut kemampuan tertentu pada diri individu yang hendak memecahkan masalah tersebut (Hamalik, 2013).

Herdian (2009:29-30), menjelaskan bahwa IMPROVE merupakan metode yang setiap kata dalam akronimnya merupakan langkah pembelajaran. Berikut ini pengertian dari setiap kata yang ada :

- 1). *Introducing the New Concept*, siswa diberikan suatu konsep baru oleh guru tanpa memberikan hasil akhir atau bentuk jadinya saja. Konsep ini diberikan dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang membuat siswa terlibat secara aktif dan dapat menggali kemampuan diri mereka sendiri.
- 2). *Metacognitive Questioning*, pertanyaan yang dapat diajukan guru kepada siswa meliputi pertanyaan pemahaman misalnya seorang guru memberikan permasalahan kepada siswa mengenai suatu materi, setelah itu guru bertanya kepada siswa, “Apa masalah ini?”, pertanyaan koneksi merupakan pertanyaan mengenai apa yang siswa dapat sekarang dengan apa yang telah didapatnya dahulu, misalnya, “Apakah masalah sekarang sama atau berbeda dari pemecahan masalah yang telah Anda lakukan dimasa lalu?”, pertanyaan strategi berkaitan dengan solusi-solusi yang akan diajukan siswa untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya seperti, “Strategi apa yang cocok untuk memecahkan masalah ini?”.
- 3). *Practicing*, siswa diajak untuk berlatih memecahkan masalah secara langsung. Hal ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan penguasaan materi dan mengasah kemampuan serta keterampilan siswa.
- 4). *Reviewing and Reducing Difficulties*, biasanya pada saat latihan langsung siswa banyak mengalami kesulitan. Pada tahap ini guru mencoba untuk melakukan ulasan terhadap kesalahan-kesalahan yang dihadapi siswa dalam memahami materi dan memecahkan permasalahan.
- 5). *Obtaining Mastery*, siswa diberikan tes yang bertujuan untuk mengetahui penguasaan materi siswa.
- 6). *Verification*, pada tahap ini dilakukan identifikasi siswa mana yang telah mencapai batas kelulusan yang dikategorikan sebagai siswa yang menguasai materi dan siswa mana yang belum mencapai batas kelulusan yang dikategorikan sebagai siswa yang belum menguasai materi.

7). *Enrichment*, pada tahap ini dilakukan pengayaan terhadap siswa yang belum menguasai materi dengan kegiatan remedial.

Penjabaran dari akronim di atas mendeskripsikan tentang tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam kegiatan pembelajarannya. Untuk lebih jelasnya, tahapan-tahapan dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode IMPROVE akan diuraikan sebagai berikut:

- 1). Dosen mengantarkan konsep-konsep baru dengan menggunakan berbagai tipe pertanyaan metakognisi.
- 2). Mahasiswa berlatih menjawab pertanyaan metakognitifnya dalam menyelesaikan masalah matematis.
- 3). Dosen mengadakan refleksi. Dalam metode ini terdapat 3 komponen yang interdependen yaitu aktivitas metakognitif, interaksi dengan teman sebaya, dan kegiatan yang sistematis dari umpan balik-perbaikan-pengayaan.

Metode IMPROVE berdasarkan pada *questioning self* melalui penggunaan pertanyaan metakognitif yang berfokus pada:

- 1). Pemahaman masalah.
- 2). Mengembangkan hubungan antara pengetahuan yang lalu dan sekarang.
- 3). Menggunakan strategi penyelesaian permasalahan yang tepat.
- 4). Merefleksikan proses dalam solusi.

Berdasarkan teori yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa metode IMPROVE merupakan suatu metode inovatif dalam proses pembelajaran KKPI yang didesain untuk membantu siswa dalam mengembangkan berbagai keterampilan berkomputernya serta meningkatkan aktivitas belajarnya dengan menggunakan penekanan pada proses pembentukan suatu konsep dan memberikan

kesempatan luas kepada siswa memberikan pertanyaan-pertanyaan metakognitif dan kemudian berlatih memecahkan masalah terkait materi.

Menurut Apriani (2011:55), kelebihan dari metode pembelajaran IMPROVE adalah sebagai berikut :

- 1). Metode pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk mengenal sebuah konsep baru yang dihantarkan seorang guru tanpa harus mengabaikan konsep yang sudah diketahui siswa.
- 2). Metode pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dengan cara memberikan latihan soal siswa yang akan memperkuat proses akomodasi sehingga pemahaman terhadap konsep baru menjadi lebih baik dan guru membantu siswa dengan cara memberikan pertanyaan metakognitif.
- 3). Metode pembelajaran ini juga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam mengemukakan pendapat dan bertanya kepada guru maupun siswa lain dalam proses pembelajaran.
- 4). Metode pembelajaran IMPROVE memberikan pengayaan guna menambah pengetahuan siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep yang baru dipelajari.

Meskipun ada kelebihan dalam metode pembelajaran IMPROVE, ada juga kelemahannya. Atiyorini (2007:45) mengemukakan bahwa metode IMPROVE merupakan salah satu metode yang memiliki tingkat kebermaknaan tinggi. Dalam metode ini siswa dikenalkan pada suatu konsep baru, memberikan pertanyaan-pertanyaan metakognitif dan kemudian berlatih memecahkan masalah terkait. Tapi masih ada sebagian siswa yang belum terbiasa dengan metode ini dan di dorong juga dengan sifat dari siswa yang mungkin pemalu sehingga tidak berani mengeluarkan pertanyaan dan pendapat sehingga mereka tidak merasa nyaman dengan metode ini.

Untuk menerapkan metode pembelajaran IMPROVE harus memperhatikan langkah-langkah pembelajaran. Hal ini dikemukakan oleh Kramarski, dkk dalam Karmapati (2012:4) mengemukakan bahwa berdasarkan akronim tersebut maka langkah-langkah pembelajaran dengan metode IMPROVE adalah :

- 1). Guru mengantarkan konsep-konsep baru dengan menggunakan berbagai tipe pertanyaan, seperti pertanyaan pemahaman.
- 2). Siswa berlatih mengajukan dan menjawab pertanyaan metakognitifnya dalam menyelesaikan masalah.
- 3). Guru mengadakan sesi umpan balik-perbaikan-pengayaan.
- 4). Semua aktivitas siswa dalam metode ini dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen.

Selanjutnya, menurut Setiyorini (2007:55) tahap pembelajaran KKPI dengan menggunakan metode IMPROVE yang meliputi :

- 1). Guru mengantarkan konsep-konsep baru dengan menggunakan berbagai tipe pertanyaan metakognisi.
- 2). Siswa berlatih menjawab pertanyaan metakognitifnya dalam menyelesaikan masalah sistematis.
- 3). Guru mengadakan sesi umpan balik-perbaikan dan pengayaan.

1. Hasil Belajar

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar. Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa

mendapatkan hasil, bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar.

Oleh karena itu, hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru), seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2004:22). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Chatarina (2004:4) “Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar”. Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2004:22).

Hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai peserta didik di mana setiap kegiatan belajar dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas. Penilaian hasil belajar dilakukan sekali setelah suatu kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Winkel dalam Sukestiyarno dan Budi Waluya,(2006:6)

Penilaian hasil belajar adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui proses belajar dan pembelajaran telah berjalan secara efektif. Keefektifan pembelajaran tampak pada kemampuan siswa mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Dari segi guru, penilaian hasil belajar akan memberikan gambaran mengenai keefektifan mengajar siswa melalui pendekatan metode pembelajaran dan media yang digunakan mampu membantu siswa mencapai tujuan belajar yang ditetapkan (ketuntasan belajar). Tes hasil belajar yang dilakukan pada siswa dapat memberikan informasi sampai penguasaan dan kemampuan yang telah dicapai siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini hasil belajar yang dinilai adalah hasil belajar aspek pemecahan masalah.

Hasil belajar yang dicapai siswa merupakan bukti utama dari proses belajar karena di dalamnya akan menampakkan suatu perubahan tingkah laku sebagai cermin nyata dari kegiatan belajar. Pemahaman terhadap konsep-konsep yang telah diajarkan akan nampak setelah melalui suatu teknik pengukuran tertentu, misalnya pengukuran melalui ujian.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan bukti dari usaha belajar yang dilakukan oleh seorang siswa sehubungan dengan apa yang telah di pelajarinya. Ukuran siswa yang dikatakan telah belajar didasarkan pada pengertian produktivitas belajar. Produktivitas belajar adalah suatu kemampuan siswa dalam menguasai, menggunakan dan menilai sikap, pengetahuan dan keterampilan secara produktif (Engkoswara, 1993:57). Hasil belajar yang diciptakan setelah terjadinya proses kegiatan belajar tersebut, merupakan bukti utama dari proses belajar karena di dalamnya akan menampakkan suatu perubahan tingkah laku sebagai cermin nyata dari kegiatan belajar yang sejalan dengan tujuan belajar secara umum yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan serta pembentukan sikap. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan atas 2 jenis, yaitu :

- 1). Yang bersumber dari manusia yang belajar yang disebut faktor internal, meliputi faktor biologis dan psikologis. Faktor biologis antara lain usia, kematangan dan kesehatan. Faktor psikologis yaitu, kelelahan, suasana hati, motivasi, minat dan kebiasaan belajar.
 - 2). Yang berasal dari luar manusia yang belajar disebut faktor eksternal. Dalam faktor ini, termasuk di dalamnya yaitu keluarga, sekolah, masyarakat, sarana pendidikan dan lingkungan fisik. Hal-hal seperti yang ditulis di atas bagi peserta didik merupakan hal yang mempengaruhi hasil belajar dari siswa.
2. Mata Pelajaran KKPI

KKPI adalah singkatan dari Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi. Pada Sekolah Menengah Kejuruan

(SMK), KKPI merupakan salah satu mata pelajaran kelompok adaptif. Deskripsi umum KKPI yaitu 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 juga akan terus dikembangkan sejalan dengan perkembangan kompetensi tamatan SLTP atau sederajat dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

BAB 4

HASIL BELAJAR

A. PENGERTIAN HASIL BELAJAR.

Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan hasil belajar adalah sebagian hasil yang dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan.

Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Menurut Oemar Hamalik (2002:45) “hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku”. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan cerminan tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan dari proses belajar yang telah dilaksanakan yang pada puncaknya diakhiri dengan suatu evaluasi. Hasil belajar diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya (Djamarah, 2000: 25).

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh murid dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Sukmadinata (2007: 102) mengatakan hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Sedangkan hasil belajar menurut Arikunto (2001:63) sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang akan diperoleh dari aktifitas belajar yang bersifat terukur berupa ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan, dan memuat informasi mengenai kemampuan individu selama proses belajar. Hasil belajar juga merupakan bukti kemampuan siswa selama proses pembelajaran.

Hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh masing-masing guru mata pelajaran. Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terdapat apa yang telah dicapai oleh murid, misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, tes ahir catur wulan dan sebagainya.

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-

kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Ada faktor yang dapat diubah (seperti cara mengajar, mutu rancangan, model evaluasi, dan lain-lain), adapula faktor yang harus diterima apa adanya (seperti: latar belakang siswa, gaji, lingkungan sekolah, dan lain-lain) Suhardjono dalam Arikunto (2006: 55).

B. FAKTOR FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR

Menurut Slameto (2003: 54-60) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain.

1. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa)

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi tiga faktor, yakni:

- a) Faktor jasmaniah
 - 1) Faktor kesehatan
 - 2) Faktor cacat tubuh
- b) Faktor psikologis
 - 1) Intelegensi
 - 2) Bakat
 - 3) Motif
 - 4) Kematangan.
- c) Kesiapan. Faktor kelelahan
 - 1) Faktor kelelahan jasmani

- 2) Faktor kelelahan rohani
2. Faktor ekstern (faktor dari luar diri siswa)
- Faktor yang berasal dari luar diri siswa sendiri terdiri dari tiga faktor, yakni:
- a) Faktor keluarga
 - 1) Cara orang tua mendidik.
 - 2) Relasi antar anggota keluarga
 - 3) Suasana rumah
 - 4) Keadaan ekonomi keluarga
 - b) Faktor sekolah
 - 1) Metode mengajar
 - 2) Kurikulum
 - 3) Relasi guru dengan siswa
 - 4) Relasi siswa dengan siswa
 - 5) Disiplin sekolah
 - 6) Alat pelajaran
 - 7) Waktu sekolah
 - 8) Standar pelajaran diatas ukuran
 - 9) Keadaan gedung
 - 10) Metode belajar
 - 11) Tugas rumah
 - c) Faktor masyarakat
 - 1) Kesiapan siswa dalam masyarakat
 - 2) Mass media
 - 3) Teman bergaul
 - 4) Bentuk kehidupan masyarakat

Hasil belajar adalah suatu pencapaian yang diperoleh oleh siswa dalam proses pembelajaran yang dituangkan dengan angka maupun dalam pengaplikasian pada kehidupan sehari-hari atas ilmu yang didapat. Hasil belajar yang tinggi atau rendah

menunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran.

Suparno dalam Sardiman (2004: 38) mengatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.

Djaali (2008: 99) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar antara lain sebagai berikut.

1. Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri)
 - a) Kesehatan
 - b) Intelegensi
 - c) Minat dan motivasi
 - d) Cara belajar
2. Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri)
 - a) Keluarga
 - b) Sekolah
 - c) Masyarakat
 - d) Lingkungan

Untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran dibagi atas beberapa tingkatan taraf sebagai berikut.

1. Istimewa/maksimal, apabila seluruh bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.
2. Baik sekali/optimal, apabila sebagian besar bahan pelajaran dapat dikuasai 76%-99%.
3. Baik/minimal, apabila bahan pelajaran hanya dikuasai 60%-75%.

4. Kurang, apabila bahan pelajaran yang dikuasai kurang dari 60%. (Djamarah, 2006: 107).

Sehubungan dengan hal di atas, adapun hasil pengajaran dikatakan betul-betul baik apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa.
2. Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik.

Pengetahuan hasil proses belajar mengajar itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian kepribadian bagi diri setiap siswa, sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan caranya mendekati suatu permasalahan. Sebab pengetahuan itu dihayati dan penuh makna bagi dirinya (Sardiman, 2008: 49).

Penilaian hasil belajar pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan prilaku yang telah terjadi pada diri peserta didik. Pada umumnya hasil belajar akan memberikan pengaruh dalam dua bentuk yaitu peserta didik akan mempunyai perspektif terhadap kekuatan dan kelemahannya atas prilaku yang diinginkan dan mereka mendapatkan bahwa prilaku yang diinginkan itu telah meningkat baik setahap atau dua tahap sehingga timbul lagi kesenjangan antara penampilan prilaku yang sekarang dengan yang diinginkan.

Penilaian hasil bertujuan untuk mengetahui hasil belajar atau pembentukan kompetensi peserta didik. Standar nasional pendidikan mengungkapkan bahwa penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan secara berkesinambungan untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil dalam bentuk penilaian

harian, penilaian tengah semester, penilaian akhir semester, dan penilaian kenaikan kelas.

Hasil belajar pada satu sisi adalah berkat tindakan guru, suatu pencapaian tujuan pembelajaran. Pada sisi lain, merupakan peningkatan mental siswa. Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut sangat berguna bagi guru dan juga siswa. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor, sedangkan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain, suatu transfer belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 4).

C. HASIL BELAJAR KKPI SMP dan SMA

Penilaian Hasil Belajar Kurikulum 2013~Nilai rapor siswa pada kurikulum 2013 seperti yang disampaikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) akan lebih bersifat informatif dan deskriptif. Disamping itu juga akan memuat informasi penilaian pada aspek pengetahuan, keterampilan, serta sikap siswa.

Penilaian hasil belajar pada kurikulum 2013 diatur didalam Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013. Penilaian hasil belajar didasarkan pada standar penilaian pendidikan. Didalam Peremendikbud Nomor 66 Tahun 2013 itu sendiri dikatakan bahwa Standar Penilaian Pendidikan adalah kriteria mengenai mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik. Penetapan standar penilaian pendidikan ini bertujuan untuk :

Menjamin perencanaan penilaian peserta didik sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai dan berdasarkan prinsip-prinsip penilaian. Prinsip-prinsip penilaian yang dimaksud disini harus terdiri dari prinsip :

Objektif, artinya tidak dipengaruhi oleh subjektivitas penilai.

Terpadu, artinya dilakukan secara terencana dan berkesinambungan, bersamaan didalam proses pembelajaran.

Ekonomis, artinya efektif dan efisien.

Transparan, artinya prosedur, kriteria dan hasil penilaian dapat diakses oleh semua pihak.

Akuntabel, artinya dapat dipertanggung jawabkan baik kepada pihak-pihak didalam sekolah maupun diluar.

Edukatif, artinya mendidik dan memotivasi peserta didik dengan pendekatan Penilaian Acuan Kriteria (PAK) yang merupakan penilaian pencapaian kompetensi yang didasarkan pada kriteria ketuntasan minimal (KKM).

KKM merupakan kriteria ketuntasan belajar minimal yang ditentukan oleh satuan pendidikan dengan mempertimbangkan karakteristik Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapai, daya dukung, dan karakteristik peserta didik

Menjamin pelaksanaan penilaian peserta didik secara profesional, terbuka, edukatif, efektif, efisien, dan sesuai dengan konteks sosial budaya

Menjamin pelaporan hasil penilaian peserta didik secara objektif, akuntabel, dan informatif

Dalam hal ini pemerintah telah membuat cakupan-cakupan standar penilaian itu sendiri yang terdiri dari :

Penilaian Otentik. Penilaian merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif. Penilaian ini dimulai dari masukan (input), proses, hingga keluaran (output) pembelajaran.

Penilaian Diri. Penilaian ini merupakan penilaian yang dilakukan sendiri oleh peserta didik secara reflektif untuk membandingkan posisi relatifnya dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Penilaian Berbasis Portofolio. Penilaian ini merupakan penilaian yang dilaksanakan untuk menilai keseluruhan entitas proses belajar peserta didik. Termasuk didalamnya penugasan perseorangan dan/atau kelompok di dalam dan/atau di luar kelas khususnya pada sikap/perilaku dan keterampilan.

Ulangan. Merupakan proses yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, untuk memantau kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik.

Ulangan Harian. Merupakan kegiatan yang dilakukan secara periodik untuk menilai kompetensi peserta didik setelah menyelesaikan satu atau lebih Kompetensi Dasar (KD) yang sudah ditetapkan.

Ulangan Tengah Semester (UTS). Merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah melaksanakan 8 s.d 9 minggu kegiatan pembelajaran. Cakupan UTS meliputi seluruh indikator yang merepresentasikan seluruh KD pada periode tersebut.

Ulangan akhir semester (UAS). Merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik di akhir semester. UAS meliputi seluruh indikator yang merepresentasikan semua KD pada semester tersebut.

Ujian Tingkat Kompetensi. Merupakan kegiatan pengukuran yang dilakukan oleh satuan pendidikan untuk mengetahui pencapaian tingkat kompetensi, meliputi sejumlah KD yang merepresentasikan Kompetensi Inti (KI) pada tingkat kompetensi tersebut.

Ujian Mutu Tingkat Kompetensi. Merupakan kegiatan pengukuran yang dilakukan oleh pemerintah untuk mengetahui pencapaian tingkat kompetensi, meliputi sejumlah KD yang merepresentasikan KI pada tingkat kompetensi tersebut.

Ujian Nasional (UN). Merupakan kegiatan pengukuran kompetensi tertentu yang dicapai peserta didik dalam rangka menilai pencapaian Standar Nasional Pendidikan (SNP), yang dilaksanakan secara nasional.

Ujian Sekolah/Madrasah. Merupakan kegiatan pengukuran pencapaian kompetensi di luar kompetensi yang diujikan pada UN, dilakukan oleh satuan pendidikan sendiri.

Tampaknya ada perbedaan antara rapor SMP dan SMA, namun perlu dicatat bahwa model rapor SMP ini masih draft, sedangkan model rapor SMA sudah final, karena sudah dituangkan dalam surat keputusan dirjen dikmen kemdikbud. Perbedaan tersebut adalah nama guru yang tidak ditulis pada rapor SMP dan nilai untuk aspek pengetahuan dan keterampilan dinyatakan hanya dalam bentuk huruf.

D. Beberapa Penelitian sebelumnya menggunakan Metode IMPROVE

1. “Penerapan Model Pembelajaran IMPROVE Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII B1 Di SMP Negeri 4 Singaraja (2012)” – Ni Nengah Dwi Apriani. Jurnal Kermapati. Vol : 1 N : 4 Universitas Pendidikan Ganesha.

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk: 1) Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran; 2) Peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran IMPROVE; 3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap model pembelajaran IMPROVE.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), tempat penelitian di SMP Negeri 4 Singaraja dan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2011/2012. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII B1 SMP Negeri 4 Singaraja Tahun Ajaran 2011/2012 dengan objek penelitian kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Data kemampuan berpikir kritis dikumpulkan menggunakan lembar observasi, untuk hasil belajar siswa dan dikumpulkan melalui tes hasil belajar, sedangkan untuk respon siswa pengambilan data menggunakan angket tertutup.

Hasil analisis data menunjukkan: (1) terjadi peningkatan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa pada kualifikasi tinggi menjadi 12,41 dengan kualifikasi sangat tinggi pada

siklus II, (2) hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 73,5 dengan ketuntasan klasikal 68,75% menjadi 89,83 dengan ketuntasan klasikal 100% pada siklus II, (3) *Respon* siswa terhadap model pembelajaran IMPROVE pada mata pelajaran TIK berada pada kualifikasi sangat positif dengan rata-rata sebesar 49,97.

2. “Penerapan Pembelajaran Dengan Metode Improve Pada Materi Pertidaksamaan Di Kelas X-B SMAN 1 Kauman Tulungagung.” – Retnaning Putri Laksono. Jurnal MATHedunesa. Vol : 3 No. 2 Tahun 2014. Universitas Negeri Surabaya.

Salah satu tugas guru adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam pembuatan RPP, guru perlu untuk menentukan model, metode atau strategi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang searah dengan guru yang memberikan informasi secara langsung tidak melibatkan siswa secara aktif dan siswa tidak diberi kesempatan untuk membangun pengetahuan mereka sendiri. Oleh karena itu, diperlukan suatu model, metode atau strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan dapat membangun pengetahuan mereka sendiri. Metode IMPROVE merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, dapat membangun pengetahuan mereka sendiri dan dapat diterapkan pada pembelajaran matematika.

Penelitian ini merupakan penemuan deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan pengelolaan pembelajaran oleh guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa dan respons siswa pada pembelajaran menggunakan pembelajaran dengan metode IMPROVE pada materi pertidaksamaan di kelas X-B SMAN 1 Kauman Tulungagung.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas X-B SMAN 1 Kauman Tulungagung tahun ajaran 2013/2014. Dua kelompok yang beranggotakan delapan siswa dipilih secara acak dari kelas X-B sebagai subjek pengamatan aktivitas siswa.

Adapun rancangan penelitian yang digunakan adalah *one-shot case study*, dilaksanakan selama tiga pertemuan untuk pembelajaran dengan metode IMPROVE dan satu pertemuan untuk tes dan angket respons siswa. Selama pembelajaran tersebut diamati pengelolaan pembelajaran oleh guru dan aktivitas siswa.

Hasil analisis data menunjukkan: (1) pengelolaan pembelajaran oleh guru secara keseluruhan dapat dikategorikan baik; (2) siswa tergolong aktif selama pembelajaran dengan rata-rata presentase aktivitas siswa adalah 75,47%, selanjutnya aktivitas siswa yang dominan adalah mendiskusikan permasalahan yang diberikan dengan anggota kelompok dan mengerjakan kuis secara individu; (3) nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 74,95; dan (4) respons siswa terhadap pembelajaran dengan metode IMPROVE adalah positif.

BAB 5

MODEL MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didasarkan pada alasan bahwa manusia sebagai makhluk individu yang berbeda satu sama lain sehingga konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesama (Nurhadi 2003: 60)

Abdurrahman dan Bintoro (2000) dalam Nurhadi 2003 : 61 menyatakan Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Adapun berbagai elemen dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya (1) saling ketergantungan positif, (2) interaksi tatap muka, (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan untuk menjalin hubungan antara pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan.

Roger dan David Johnson mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap cooperative learning. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong royong harus diterapkan :

1. Saling ketergantungan positif
2. Tanggungjawab perseorangan
3. Tatap Muka
4. Komunikasi antar anggota
5. Evaluasi proses kelompok (Anita Lie, 1999 : 30)

Model pembelajaran kooperatif sangat berbeda dengan pengajaran langsung. Di samping model pembelajaran

kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar akademik, model pembelajaran kooperatif juga efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa (Usman, 2002 : 30).

Jadi pola belajar kelompok dengan cara kerjasama antar siswa dapat mendorong timbulnya gagasan yang lebih bermutu dan meningkatkan kreativitas siswa, pembelajaran juga dapat mempertahankan nilai sosial bangsa Indonesia yang perlu dipertahankan. Ketergantungan timbal balik mereka memotivasi mereka untuk dapat bekerja lebih keras untuk keberhasilan mereka, hubungan kooperatif juga mendorong siswa untuk menghargai gagasan temannya bukan sebaliknya.

Macam-macam MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF, antara lain:

Model Jig Saw

Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, setiap kelompok beranggotakan 3-5 peserta didik

1. Setiap kelompok diberi tugas sejumlah anggota kelompok (tiap peserta didik dalam kelompok mendapat tugas yang berbeda)
2. Tiap peserta didik dalam kelompok membaca bagian tugas yang diperoleh
3. Guru meminta peserta didik yang mendapat tugas yang sama untuk berkumpul membentuk kelompok baru (kelompok ahli) mendiskusikan tugas yang sama
4. Setiap peserta didik hendaknya memahami dan mencatat hasil diskusinya untuk dilaporkan dalam kelompok asal
5. Setelah selesai sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian menyampaikan hasil

- diskusinya kepada teman lain dalam kelompoknya tentang tugas yang mereka kuasai secara bergilir
6. Setelah seluruh peserta didik selesai melaporkan, guru menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan hasilnya, kelompok lain menanggapi dan guru mengklarifikasi jawaban yang kurang sempurna
 7. Simpulan bersama guru dan peserta didik

Model Think Pair and Share

1. Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai
2. Siswa diminta untuk berfikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan oleh guru
3. Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya dan mengutarakan hasil pemikirannya masing-masing
4. Guru memimpin pleno kecil diskusi, dan setiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya
5. Berawal dari kegiatan tersebut mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para peserta didik
6. Penutup dan simpulan

Model Discussion Making

1. Guru menginformasikan tujuan dan perumusan masalah
2. Secara klasikal tayangkan gambar, wacana atau kasus permasalahan yang sesuai dengan materi pelajaran atau kompetensi yang diharapkan
3. Buatlah pertanyaan agar peserta didik dapat merumuskan permasalahan sesuai dengan gambar, wacana atau kasus yang disajikan

4. Secara kelompok peserta didik diminta mengidentifikasi permasalahan dan membuat alternatif pemecahannya
5. Secara kelompok/individu peserta didik diminta mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di lingkungan sekitar peserta didik yang sesuai dengan materi yang dibahas dan cara pemecahannya
6. Secara kelompok/ individu peserta didik diminta mengemukakan alasan mereka memilih alternatif tersebut
7. Secara kelompok/individu peserta didik diminta mencari penyebab terjadinya masalah tersebut
8. Secara kelompok/individu peserta didik diminta mengemukakan tindakan untuk mencegah terjadinya masalah tersebut

Model Debate

1. Guru membagi dua kelompok peserta debat, yang terdiri satu pro dan yang lainnya kontra
2. Guru memberikan tugas untuk membaca materi yang akan didebatkan oleh kedua kelompok
3. Setelah selesai membaca materi. Guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara saat itu, selanjutnya ditanggapi atau dibalas oleh kelompok kontra demikian seterusnya sampai sebagian besar peserta didik bisa mengemukakan pendapatnya
4. Sementara peserta didik menyampaikan gagasannya guru menulis inti/ide-ide dari setiap pembicaraan di papan tulis, sampai sejumlah ide yang diharapkan guru terpenuhi
5. Guru menambah konsep/ide yang belum terungkap

6. Dari data-data di papan tersebut, guru mengajak peserta didik membuat simpulan/rangkuman yang mengacu pada tujuan yang ingin dicapai

Model Mind Mapping

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
2. Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh peserta didik. Sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban
3. Membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang
4. Tiap kelompok menginventarisasi/mencatat alternatif jawaban hasil diskusi
5. Setiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membacakan hasil diskusinya dan guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru
6. Dari data-data di papan peserta didik diminta membuat kesimpulan atau guru memberi bandingan sesuai konsep yang disediakan guru

Model Example non Example

1. Guru mempersiapkan gambar-gambar/wacana sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Guru menempelkan gambar/wacana di papan atau ditayangkan lewat LCD
3. Guru memberikan petunjuk dan memberi kesempatan pada peserta didik untuk memperhatikan gambar/wacana
4. Melalui diskusi kelompok, peserta didik diminta untuk menganalisis dan mendeskripsikan/menginterpretasikan tugas tersebut

5. Hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas, dan setiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusi
6. Mulai dari komentar/hasil diskusi peserta didik, guru mulai menjelaskan materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
7. Simpulan/penutup

Model mencari pasangan (Make a match)

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
2. Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu
3. Tiap peserta didik memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
4. Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
5. Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari peserta didik yang lain
7. Demikian seterusnya
8. Simpulan dan Penutup

Model Pembelajaran berbasis masalah

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan sarana yang dibutuhkan, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih

2. Guru membantu peserta didik merumuskan dan mengorganisasikan tugas yang berhubungan dengan masalah yang dipilih (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll)
3. Guru memantau peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan, melaksanakan eksperimen atau penelitian untuk mendapat data yang akurat, pengumpulan data, analisa data untuk menguji hipotesa, atau mendeskripsikan temuan yang diperoleh (refleksi, atau evaluasi) terhadap penelitian yang mereka rencanakan
4. Guru membantu peserta didik dalam menyusun laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya

Model Snowball Throwing

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan
2. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya
4. Kemudian masing-masing peserta didik diberikan satu lembar kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok
5. Kemudian kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu peserta didik ke peserta didik yang lain selama + 5 menit
6. Setelah peserta didik dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada peserta didik untuk

menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian

7. Guru memberikan kesimpulan
8. Evaluasi dan Penutup

MODEL GROUP TO GROUP EXCHANGE

Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok heterogen, diusahakan tugas masing-masing kelompok berbeda

Berikan cukup waktu untuk berdiskusi dan mempersiapkan bagaimana mereka dapat menyajikan topik yang telah mereka kerjakan

Bila diskusi telah selesai, mintalah kelompok memilih juru bicaranya. Undanglah setiap juru bicara menyampaikan kepada kelompok lain

Setelah presentasi singkat, doronglah peserta didik bertanya pada presenter atau tawaran pandangan mereka sendiri. Biarkan anggota juru bicara kelompok menanggapi

Lanjutkan sisa presentasi agar setiap kelompok memberikan informasi dan merespon pertanyaan juga komentar peserta. Bandingkan dan bedakan pandangan serta informasi yang saling ditukarkan.

Model Talking Stik

1. Guru menyiapkan sebuah tongkat
2. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi pada buku pegangannya atau buku paketnya
3. Setelah selesai membaca buku dan mempelajarinya, lalu menyuruh peserta didik untuk menutup bukunya
4. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada peserta didik, kemudian peserta didik menyerahkan

tongkat tersebut secara bergantian ke temannya sambil menyangikan sebuah lagu (usahakan lagunya yang relevan dengan pokok bahasan yang dipelajari saat itu) setelah itu guru memberikan pertanyaan dan peserta didik yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya. Demikian seterusnya sampai sebagian besar peserta didik mendapat bagian untuk menjawab pertanyaan dari guru

5. Guru memberikan kesimpulan
6. Evaluasi
7. Simpulan

Model Arisan

1. Bentuk kelompok + 4 orang setiap kelompok secara heterogen
2. Kertas jawaban dibagikan pada peserta didik, masing-masing 1 kartu soal digulung dan dimasukkan ke dalam wadah/tempat
3. Wadah yang telah berisi gulungan soal dikocok, kemudian salah satu dikeluarkan/diambil. Selanjutnya dibacakan agar dijawab oleh peserta didik yang memegang kartu jawaban
4. Apabila jawaban benar maka peserta didik dipersilakan tepuk tangan atau yel-yel lainnya
5. Setiap jawaban yang benar diberi poin 1 sebagai nilai kelompok sehingga nilai total kelompok merupakan penjumlahan poin dari para anggotanya
6. Dan seterusnya.

Model Lingkaran kecil lingkaran Besar

1. Separuh kelas berdiri membentuk lingkaran kecil dan menghadap keluar
2. Separuh kelas lainnya membentuk lingkaran di luar lingkaran pertama, menghadap ke dalam
3. Dua peserta didik yang berpasangan dari lingkaran kecil dan besar berbagi informasi. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan.
4. Kemudian peserta didik berada di lingkungan kecil diam di tempat, sementara peserta didik yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam, sehingga masing-masing peserta didik mendapat pasangan baru.
5. Sekarang giliran peserta didik berada di lingkungan besar yang membagi informasi. Demikian seterusnya.

Model Number Head Together

1. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap peserta didik dalam setiap kelompok mendapat nomor kepala
2. Guru memberikan tugas, diupayakan setiap kelompok mendapat tugas yang berbeda, dan masing-masing kelompok mengerjakannya
3. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar, tiap anggota kelompok mencatat hasil diskusi
4. Setiap anggota kelompok memiliki tanggungjawab dan kesempatan yang sama untuk melaporkan hasil diskusinya
5. Guru memanggil salah satu nomor peserta didik dalam kelompok tertentu untuk melaporkan hasil diskusinya
6. Tanggapan dari teman yang lain dalam kelompoknya, kemudian dapat disempurnakan dari kelompok lain

7. Selanjutnya guru menunjuk nomor yang lain di kelompok lain dengan tugas yang berbeda
8. Simpulan/klarifikasi guru

Model Role Play

1. Guru menyiapkan/menyusun skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario sebelum berlangsungnya pembelajaran
3. Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran
5. Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya masing-masing sambil memperhatikan/mengamati skenario yang sedang diperagakan
7. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing peserta didik diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru memberikan simpulan secara umum
10. Evaluasi
11. Penutup

Model Scramble

1. Buatlah pertanyaan yang sesuai dengan materi
2. Buat jawaban yang diacak hurufnya

3. Guru menyajikan materi yang sesuai dengan kompetensi
4. Membagikan lembar kerja sesuai dengan contoh

Model Student Facilitator and Explaining

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
2. Guru mendemonstrasikan/menyajikan materi
3. Memberikan kesempatan peserta didik untuk menjelaskan kepada peserta lainnya baik melalui bagan/peta konsep maupun yang lainnya
4. Guru menyimpulkan ide/pendapat dari peserta didik
5. Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu
6. Penutup

Model Student Teams Achievement Division

1. Membentuk kelompok yang beranggotakan 3-5 orang secara heterogen
2. Guru menyajikan materi pelajaran
3. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan anggota kelompok yang menguasai diminta menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti/memahami
4. Guru memberikan kuis/pertanyaan kepada seluruh peserta didik. Pada saat menjawab kuis tidak BOLEH saling membantu
5. Guru memberi evaluasi
6. Simpulan

Model Take and Give

1. Siapkan kelas sebagaimana mestinya
2. Jelaskan materi sesuai kompetensi + 45 menit

3. Untuk memantapkan penguasaan peserta didik, setiap peserta didik diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari (dihapal) lebih kurang 5 menit
4. Semua peserta didik disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling menginformasikan materi sesuai kartu masing-masing, dan setiap peserta didik harus mencatat nama pasangannya pada kartu control
5. Demikian seterusnya sampai setiap peserta dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing
6. Untuk mengevaluasi keberhasilan, berikan peserta didik pertanyaan yang sesuai dengan kartunya (kartu orang lain)
7. Simpulan

Model Tebak Kata

1. Jelaskan materi + 45 menit
2. Suruhlah peserta didik berdiri di depan kelas dan berpasangan
3. Seorang peserta didik diberi kartu yang berukuran 10 x 10 Cm yang nanti dibacakan pada pasangannya. Seorang peserta didik lainnya diberi kartu berukuran 5 x 2 Cm yang isinya tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian ditempelkan di dahi atau diselipkan di telinga
4. Sementara peserta didik yang membawa kartu 10 x 10 Cm membacakan kata-kata yang tertulis didalamnya. Sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud pada kartu 10 x 10 Cm. Jawab dengan tepat dan sesuai yang tertulis pada kartu yang ditempel di dahi
5. Apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis pada kartu) maka pasangan ini BOLEH duduk. Bila belum tepat pada waktu yang telah ditetapkan boleh

mengarahkan dengan kata-kata lain asal jangan langsung memberi jawabannya

6. Dan seterusnya sampai selesai
7. Penutup dan simpulan

BAB 6

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tondano pada siswa Kelas X Multimedia B tahun ajaran 2015/2016 Semester Genap yang pelaksanaannya pada bulan Maret - Mei 2016.

B. Setting Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas X Multimedia B yang terdiri dari 33 siswa dengan komposisi perempuan 20 siswa dan laki-laki 13 siswa.

Dalam PTK ini yang menjadi Subjek penelitian adalah siswa Kelas X Multimedia B SMK Negeri 1 Tondano yang terdiri dari 33 siswa dan Objek penelitiannya adalah Penerapan Metode IMPROVE dalam peningkatan hasil belajar siswa.

C. Variabel dan Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap variabel dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1). Metode Pembelajaran IMPROVE adalah metode inovatif dalam proses pembelajaran KKPI yang didesain untuk membantu siswa dalam mengembangkan berbagai keterampilan berkomputernya, serta meningkatkan aktivitas belajarnya dengan menggunakan penekanan pada proses pembentukan suatu konsep. Model pembelajaran IMPROVE

merupakan singkatan dari *Introducing the new concept* yang artinya guru memberikan konsep baru melalui pertanyaan-pertanyaan yang membangun pengetahuan siswa, *Metacognitive questioning* yang artinya guru memberikan pertanyaan-pertanyaan metakognitif kepada siswa terkait materi yang diberikan, *Practicing* yang artinya siswa berlatih memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru, *Reviewing and reducing difficulties* yang artinya guru memberikan review atau pengulangan terhadap kesalahan-kesalahan siswa pada saat latihan, *Obtaining mastery* yang artinya guru melakukan tes pada pertemuan berikutnya untuk mengetahui penguasaan materi siswa, *Verification* yang artinya guru memverifikasi atau pengecekan penguasaan materi siswa mana yang mencapai batas kelulusan dan siswa mana yang belum mencapai batas kelulusan, dan yang terakhir *Enrichment* yang artinya guru memberikan pengayaan terhadap siswa yang belum mencapai batas kelulusan.

2). Hasil belajar KKPI adalah skor atau nilai yang diperoleh siswa dengan Metode Pembelajaran IMPROVE pada materi pembelajaran Mengoperasikan *Software Microsoft Excel*.

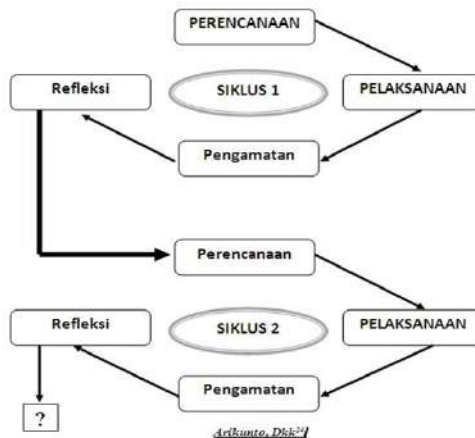
D. Teknik dan Analisis Data

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini maka diperlukan teknik pengumpulan data sebagai berikut : Observasi langsung, yaitu dengan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan metode pembelajaran IMPROVE dan untuk mengumpulkan data tentang partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Evaluasi dalam hal ini praktikum dan tes tertulis.

E. Indikator Kinerja

Dalam penelitian tindakan kelas ini yang akan dilihat indikator kerjanya selain siswa adalah guru karena guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap kinerja siswa. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah bila 70% siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal dan 70% siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

F. Siklus PTK



Gambar 3.1 Model Rancangan Penelitian
Arikunto, dkk (2009/2010:16)

Model rancangan penelitian menurut Arikunto, dkk dimulai dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (pada siklus I), kemudian hasil refleksi di lanjutkan pada siklus II dengan pola yang sama. Bilamana pada siklus kedua belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), dapat dilakukan pada siklus berikutnya dengan pola yang sama.

1. Prosedur Penelitian

a. Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan rencana penelitian dengan menyusun dan menyiapkan daftar perangkat yang terdiri dari:

- 1) Studi pendahuluan melalui wawancara langsung oleh peneliti kepada guru mata pelajaran untuk mengetahui latar belakang keberadaan dan kemampuan akademik siswa yang menjadi subjek penelitian.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyusun skenario pembelajaran.
- 3) Menyiapkan media yang di butuhkan.
- 4) Menyiapkan lembar observasi dan menyusun pedoman wawancara.
- 5) Membuat alat evaluasi berupa tes tertulis.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan penelitian ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran dan mengikuti aturan kegiatan belajar mengajar sebagai mana yang terdapat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang ada.

c. Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini peneliti bersama guru mata pelajaran akan mengamati proses atau hasil tindakan yang dilakukan. Hasil pengamatan selama proses pelaksanaan tindakan dan evaluasi berdasarkan tes akhir pembelajaran. Hasil pengamatan dari peneliti dan guru mata pelajaran dipadukan dengan hasil evaluasi di akhir pelajaran. Hasil inilah yang kemudian di cermati pada tahap refleksi.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini hasil yang diperoleh dalam tahap pengamatan dikumpulkan dan di analisa. Kemudian dari hasil kinerja tersebut akan dilihat apakah memenuhi target yang

ditetapkan pada indikator kinerja. Jika pada siklus ini belum memenuhi target, maka peneliti akan melanjutkan penelitian ini ke siklus berikutnya dan akan lebih memperhatikan dan memperbaiki kesalahan-kesalahan dan kelemahan-kelemahan yang didapat pada siklus sebelumnya.

3. Rencana Pelaksanaan

Pada tahap rencana pelaksanaan ini peneliti membuat RPP sebagai salah satu syarat dalam mengajar di sekolah dan saling bertukar pendapat dalam menentukan berapa jumlah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk menilai prestasi siswa yang lulus maupun yang tidak lulus. Sedangkan untuk materi yang dirancang pada RPP ini sesuai dengan silabus yang ada di sekolah yaitu materi mengoperasikan Software Microsoft Excel untuk kelas X Multimedia B semester genap. Setelah mendapatkan persetujuan dari guru mata pelajaran, peneliti memberikan pengajaran kepada para siswa di kelas yang ada sesuai dengan rencana yang disusun dalam RPP dan untuk pertemuan pembelajaran berlangsung selamat 2 x 45 menit setiap tatap muka.

G. Standar Keberhasilan

Kriteria keberhasilan atau ketuntasan minimal (KKM) di SMK Negeri 1 Tondano pada mata pelajaran KKPI untuk kelas X Multimedia B adalah:

- a. Skor nilai ≥ 75 dinyatakan tuntas atau berhasil.
- b. Skor nilai < 75 dinyatakan belum tuntas.

BAB 7

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan metode pembelajaran IMPROVE yang diterapkan pada mata pelajaran KKPI dengan materi pengoperasian software Pengolah Angka (Ms. Office Excel). Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus pembelajaran yang dilakukan pada proses belajar-mengajar di kelas. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan prasiklus agar dapat mengetahui akan kondisi awal dari hasil belajar siswa sebelum melakukan tindakan yang dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Hasil Penelitian

1. Prasiklus

Hasil prasiklus yang didapat oleh peneliti sebelum menerapkan metode pembelajaran dan peneliti juga bisa mendapatkan gambaran hasil belajar siswa sebelum penerapan metode pembelajaran baru dan diperoleh data mengenai kondisi pembelajaran di SMK Negeri 1 Tondano khususnya kelas X Multimedia B. Sistem pembelajaran Konvensional membuat siswa hanya menunggu informasi yang diberikan guru sehingga siswa menjadi kurang aktif di kelas. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru. Sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Berikut adalah hasil belajar dari yang didapat dalam tahap prasiklus.

Tabel. Hasil Pencapaian Siswa Pada Prasiklus

No.	Nama Siswa	Nilai Prasiklus	Ketuntasan
1	Apricillia F. M. Moha	40	Tidak Tuntas
2	Armando Sumera	40	Tidak Tuntas
3	Astrid Tangel	55	Tidak Tuntas
4	Astrid Tani	55	Tidak Tuntas
5	Daniel V. Suawa	75	Tuntas
6	Dwi Wulandari	60	Tidak Tuntas
7	Firly A. Takunselang	45	Tidak Tuntas
8	Gabriel R. Kumajas	80	Tuntas
9	Gimnastiar A. Uda	70	Tidak Tuntas
10	Helly Lendo	65	Tidak Tuntas
11	Herzlif Woley	35	Tidak Tuntas
12	Marissa Katupayan	35	Tidak Tuntas
13	Mega Mamahit	75	Tuntas
14	Mekly G. Tampi	40	Tidak Tuntas
15	Meysano R. Suawa	55	Tidak Tuntas
16	Muhammad A. Pakaya	60	Tidak Tuntas
17	Muhammad Ridwan	60	Tidak Tuntas
18	Nadila Y. Nurmidin	60	Tidak Tuntas
19	Nadiyah D. J. S. Maradjo	60	Tidak Tuntas
20	Natasya M. Tuju	65	Tidak Tuntas
21	Novelia Mamahit	80	Tuntas
22	Petrisia Sinsuw	65	Tidak Tuntas
23	Putri A. Cahyadi	70	Tidak Tuntas
24	Shalomitha B. T. Laoh	70	Tidak Tuntas
25	Sharon B. T. Laoh	70	Tidak Tuntas
26	Sinthya Libunelo	65	Tidak Tuntas
27	Sitty N. Harizda	85	Tuntas
28	Syahril N. Setiaji	90	Tuntas
29	Vijiria Pantow	60	Tidak Tuntas
30	Vikri Akay	65	Tidak Tuntas

31	Wahyudi Tinondihang	65	Tidak Tuntas
32	Yuliana Akay	75	Tuntas
33	Yosua O. Rotikan	70	Tidak Tuntas
<i>Jumlah</i>		2060	
<i>Nilai Rata-rata</i>		62,42	
<i>Siswa Tuntas Belajar</i>			7
<i>Siswa Tidak Tuntas</i>			26

Berdasarkan Tabel diatas dapat dilihat tabel rekapitulasi hasil pencapaian siswa lewat uji prasiklus terlihat pada tabel :

Tabel Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No.	Hasil Test	Pencapaian
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	35
3	Nilai Rata-rata	62,42
4	Jumlah Siswa Yang Tuntas	7
5	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	26
6	Presentase Ketuntasan Belajar	21,21%

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat diketahui bahwa untuk nilai rata-rata hasil prasiklus siswa kelas X Multimedia B SMK Negeri 1 Tondano adalah 62,42 sedangkan untuk ketuntasan yang dicapai hanya 21,21%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal masih rendah dan belum mencapai hasil belajar yang telah ditentukan.

2. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Siklus I terdiri dari 4x pertemuan (termasuk pelaksanaan evaluasi) dengan waktu 2x45menit pada setiap tatap muka.

Dalam hal ini, peneliti berperan sebagai seorang guru yang menjelaskan pengertian dan fungsi dari software pengolah angka dan mengharapkan para siswa dapat menjalankan file dokumen dengan cara penggunaannya, cara memasukkan data, editing, penggunaan grafik atau chart, mengatur tampilan seperti: warna dasar, fontasi (warna, jenis, ukuran), perataan data, format data, ukuran kolom atau baris dan border & shading, serta penggunaan rumus beserta fungsi-fungsinya. Maka peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- i. Menganalisis kurikulum untuk dapat menentukan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang akan di berikan kepada siswa.
- ii. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar proses mengajar berjalan sesuai dengan yang diharapkan sekaligus sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran.
- iii. Mempersiapkan media dan bahan ajar
- iv. Menjelaskan secara umum tentang pengoperasian software spreadsheet.
- v. Menyusun format penelitian
- vi. Menyusun lembar pengamatan guru tentang pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa

Tahap ini merupakan pelaksanaan dari semua rencana yang telah dibuat. Kegiatan yang dilaksanakan di kelas adalah pelaksanaan teori dan praktek yang sudah di siapkan sebelumnya dan dapat diharapkan efektif dengan menggunakan metode pembelajaran IMPROVE. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan sesuai scenario pembelajaran yang telah disusun yaitu dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyiapkan siswa agar dalam proses belajar mengajar dapat

menyesuaikan dengan model pembelajaran yang telah diterapkan kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang hitrogen kemudian peneliti memberikan konsep-konsep baru dan siswa mendiskusikan apa yang sudah dibahas dan dijelaskan oleh guru, kemudian guru mengarahkan siswa untuk memahami pengertian dan fungsi software pengolah angka serta menjalankan file dokumen dengan cara penggunaannya, cara memasukkan data, editing, penggunaan grafik atau chart, mengatur tampilan seperti: warna dasar, fontasi (warna, jenis, ukuran), perataan data, format data, ukuran kolom atau baris dan border & shading, penggunaan rumus beserta fungsi-fungsinya, mensave dan save as file, find and replace serta page setup saat praktik di laboratorium komputer, serta dengan memberikan kebebasan pada siswa untuk mencari dan menggali akan informasi-informasi pengetahuan yang baru sehingga siswa mampu memecahkan suatu masalah terkait materi, kemudian siswa juga mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan sebelum peneliti memberikan sesi umpan balik, perbaikan dan pengayaan.

Pada siklus pertama ini dapat diambil kesimpulan bahwa siswa masih belum menyesuaikan dengan rencana karena siswa belum terbiasa dengan suasana atau kondisi belajar dengan menggunakan metode pembelajaran IMPROVE sehingga siswa masih kurang aktif dan ragu untuk bertanya saat proses penelitian ini. Untuk mengatasinya, peneliti berinisiatif untuk memberikan kembali penjelasan mengenai langkah-langkah dalam mengerjakan modul materi praktikum dalam kelompok.

c. Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan dan tes dalam pelaksanaan siklus I, telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari hasil prasiklus sebelumnya. Walaupun ada peningkatan dari hasil belajar siswa, tapi belum mencapai tujuan pembelajaran karena masih ada beberapa siswa yang belum tuntas. Sebagian siswa sudah memahami metode yang diberikan sehingga dalam proses belajar mengajar mereka aktif bertanya, menjawab pertanyaan guru, mendengarkan penjelasan guru maupun mencatat hal-hal kecil yang dianggap penting, namun sebagian lagi masih bermalas-malasan saat proses belajar mengajar berlangsung, ada yang hanya sibuk dengan handphonenya, serta siswa yang kurang aktif menjawab pertanyaan dari guru dan siswa masih kurang aktif memberikan pertanyaan kepada guru. Hal ini jelas tampak pada hasil tes yang dicapai siswa dalam proses evaluasi. Tabel dibawah ini merupakan hasil belajar siswa pada evaluasi Siklus I.

Tabel Hasil Evaluasi Siswa Siklus I

No.	Nama Siswa	Nilai Tes Harian	Nilai Siklus I	Ketuntasan
1	Apricillia F. M. Moha	50	50	Tidak Tuntas
2	Armando Sumera	75	70	Tidak Tuntas
3	Astrid Tangel	60	70	Tidak Tuntas
4	Astrid Tani	75	70	Tidak Tuntas
5	Daniel V. Suawa	80	80	Tuntas
6	Dwi Wulandari	55	60	Tidak Tuntas
7	Firly A. Takunselang	65	60	Tidak Tuntas
8	Gabriel R. Kumajas	80	85	Tuntas
9	Gimmastiar A. Uda	70	75	Tuntas
10	Helly Lendo	70	75	Tuntas

11	Herzlif Woley	30	45	Tidak Tuntas
12	Marissa Katupayan	50	45	Tidak Tuntas
13	Mega Mamahit	75	80	Tuntas
14	Mekly G. Tampi	40	40	Tidak Tuntas
15	Meysano R. Suawa	40	40	Tidak Tuntas
16	Muhammad A. Pakaya	50	60	Tidak Tuntas
17	Muhammad Ridwan	45	60	Tidak Tuntas
18	Nadila Y. Nurmidin	65	70	Tidak Tuntas
19	Nadiyah D. J. S. Maradjo	65	60	Tidak Tuntas
20	Natasya M. Tuju	75	75	Tuntas
21	Novelia Mamahit	75	80	Tuntas
22	Petrisia Sinsuw	70	75	Tuntas
23	Putri A. Cahyadi	70	75	Tuntas
24	Shalomitha B. T. Laoh	65	75	Tuntas
25	Sharon B. T. Laoh	65	75	Tuntas
26	Sinthya Libunelo	55	60	Tidak Tuntas
27	Sitty N. Harizda	75	85	Tuntas
28	Syahril N. Setiaji	85	90	Tuntas
29	Vijiria Pantow	75	70	Tidak Tuntas
30	Vikri Akay	50	60	Tidak Tuntas
31	Wahyudi Tinondihang	65	60	Tidak Tuntas
32	Yuliana Akay	70	75	Tuntas
33	Yosua O. Rotikan	70	75	Tuntas
Jumlah		2105	2225	
Siswa Tuntas				15
Siswa Tidak Tuntas				18

d. Refleksi

Berdasarkan Tabel di atas dapat dilihat tabel rekapitulasi hasil pencapaian siswa lewat uji prasiklus terlihat pada tabel :

Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No.	Hasil Evaluasi Siklus I	Pencapaian
1.	Nilai Tertinggi	90
2.	Nilai Terendah	40
3.	Nilai Rata-rata	67,42
4.	Jumlah Siswa Yang Tuntas	15
5.	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	18
6.	Presentase Ketuntasan Belajar	45,45%

Setelah melihat hasil evaluasi dari 33 orang siswa, dimana rentang nilai yang diperoleh setiap siswa berada pada rentang nilai 40-90. Dari rentang nilai tersebut, masih ada 18 orang siswa yang tidak tuntas belajar. Sedangkan kriteria tuntas belajar adalah 70%. Dari hasil presentase tersebut, kelas X Multimedia B belum mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan hasil analisis dan evaluasi terhadap kegiatan penelitian siklus I, maka kajian ulangnya adalah :

- a) Pada pelaksanaan pembelajaran, peneliti mengupayakan metode pembelajaran IMPROVE sesuai dengan yang ditargetkan.
- b) Pada evaluasi pembelajaran, guru aksanakan penilaian sesuai dengan kemampuan siswa. Meskipun ada peningkatan hasil belajar dari beberapa siswa, peneliti tetap masih memberikan pengayaan untuk keseluruhan siswa guna menambah pengetahuan dan meningkatkan pemahaman pada konsep yang baru dipelajari.

Dengan demikian, maka penelitian ini perlu dilanjutkan pada putaran selanjutnya yaitu penelitian Siklus II.

1. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Rencana pada siklus II berdasarkan *replanning* atau perencanaan kembali dari siklus I, adalah :

1. Peneliti memperhatikan kekurangan-kekurangan pada siklus I.
2. Peneliti akan lebih mendorong siswa untuk lebih mengenal dan memahami konsep baru agar lebih dimengerti dan dipahami dengan memberikan motivasi.
3. Peneliti akan lebih aktif melibatkan siswa dalam menarik kesimpulan pada materi yang telah diberikan.
4. Materi yang diberikan akan lebih diperjelas agar siswa lebih mengerti dan memahami materi tersebut.
5. Lebih intensif membimbing siswa yang mengalami kesulitan pada saat praktik.

b. Pelaksanaan Tindakan

Berdasarkan hasil yang didapat pada siklus I, siswa belum memperoleh nilai diatas KKM. Dengan itu peneliti menambahkan sedikit perubahan agar diperoleh hasil yang lebih maksimal.

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan para siswa untuk mengikuti pembelajaran agar saat pelajaran dimulai siswa tidak lagi bermain-main dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Kegiatan ini dilaksanakan berdasarkan kompetensi dasar yang ditentukan dan sesuai dengan perencanaan, kegiatan pembelajaran akan lebih aktif jika dibandingkan dengan siklus I. Peneliti juga melakukan pendekatan tipe investigasi kepada siswa untuk mengetahui materi apa yang belum dimengerti oleh siswa dan materi yang ingin dipelajari kembali.

c. Pengamatan

Pada siklus II ini, siswa mulai terlihat aktif dalam pembelajaran meskipun ada beberapa yang masih saja kurang aktif dalam pembelajaran serta kurangnya memberikan tepuk tangan untuk teman yang bisa menjawab pertanyaan atau yang mengerjakan tugas dengan baik. Hasil belajar siswa pada siklus II ini sudah terlihat lebih baik daripada siklus I. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan aktivitas siswa dan pada hasil evaluasi siklus II. Siswa menjadi lebih siap, lebih aktif dan lebih terlibat langsung dalam proses belajar mengajar berlangsung. Berikut adalah hasil evaluasi dari siklus II:

Tabel Hasil Evaluasi Siklus II

No.	Nama Siswa	Nilai Tes Harian	Nilai Siklus I	Ketuntasan
1	Apricillia F. M. Moha	60	50	Tidak Tuntas
2	Armando Sumera	75	75	Tuntas
3	Astrid Tangel	65	75	Tuntas
4	Astrid Tani	75	80	Tuntas
5	Daniel V. Suawa	80	85	Tuntas
6	Dwi Wulandari	60	75	Tuntas
7	Firly A. Takunselang	65	75	Tuntas
8	Gabriel R. Kumajas	80	85	Tuntas
9	Gimnastiar A. Uda	70	85	Tuntas
10	Helly Lendo	70	75	Tuntas
11	Herzlif Woley	50	75	Tuntas
12	Marissa Katupayan	55	50	Tidak Tuntas
13	Mega Mamahit	75	85	Tuntas
14	Mekly G. Tampi	45	45	Tidak Tuntas
15	Meysano R. Suawa	45	45	Tidak Tuntas
16	Muhammad A.	50	75	Tuntas

	Pakaya			
17	Muhammad Ridwan	45	80	Tuntas
18	Nadila Y. Nurmidin	65	80	Tuntas
19	Nadiyah D. J. S. Maradjo	65	75	Tuntas
20	Natasya M. Tuju	75	85	Tuntas
21	Novelia Mamahit	75	90	Tuntas
22	Petrisia Sinsuw	70	85	Tuntas
23	Putri A. Cahyadi	70	80	Tuntas
24	Shalomitha B. T. Laoh	65	75	Tuntas
25	Sharon B. T. Laoh	65	75	Tuntas
26	Sinthya Libunelo	55	65	Tidak Tuntas
27	Sitty N. Harizda	75	85	Tuntas
28	Syahril N. Setiaji	85	95	Tuntas
29	Vijiria Pantow	75	75	Tuntas
30	Vikri Akay	50	75	Tuntas
31	Wahyudi Tinondihang	65	75	Tuntas
32	Yuliana Akay	70	80	Tuntas
33	Yosua O. Rotikan	70	75	Tuntas
Jumlah		2160	2485	
Siswa Tuntas				25
Siswa Tidak Tuntas				8

Dari rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel

Tabel Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No.	Hasil Evaluasi Siklus II	Pencapaian
1.	Nilai Tertinggi	95
2.	Nilai Terendah	45
3.	Nilai Rata-rata	75,30
4.	Jumlah Siswa yang tuntas	28

5.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	5
6.	Presentase Ketuntasan Belajar	84,85%

Berdasarkan pada siklus Tabel diketahui bahwa pada siklus II ini terjadi peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan hasil sebelumnya. Dimana nilai rata-rata siswa pada siklus II mencapai 75,30 dengan presentase ketuntasan sebesar 84,85%. Dari hasil pembelajaran siklus II, kendala yang ditemukan dalam siklus I dapat diatasi karena ternyata antusias siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar meningkat dan dengan menggunakan model pembelajaran ini siswa lebih aktif dan mandiri dalam memecahkan masalah. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada siklus II yang menunjukkan peningkatan yang berarti dan pencapaian kompetensi dasar dalam pembelajaran dapat terpenuhi walaupun masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM yang disyaratkan.

B. Pembahasan

Dari prasiklus yang dilakukan, guru mengetahui kondisi awal yaitu ada 26 siswa yang tidak mencapai standar kelulusan dan hanya 21,21% atau 7 siswa yang mencapai standar ketuntasan dengan nilai rata-rata 62,42. Setelah dilakukan tindakan, hasil evaluasi siklus I ternyata jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan yaitu 45,45% atau 15 siswa dengan nilai rata-rata 67,42. Hasil ini mengalami kenaikan pada siklus I. Akan tetapi dari hasil evaluasi siklus I belum mencapai target yang ditentukan oleh peneliti, yaitu jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar sebanyak 70%.

Kurang optimalnya hasil belajar siswa pada siklus I karena peneliti belum menguasai kondisi siswa dan masih banyak siswa yang belum aktif maupun yang bermalasan-malasan.

Sedangkan pada pelaksanaan siklus II, terdiri atas 4x pertemuan yang masing-masing pertemuan 2 jam pelajaran (2x45menit).

3x pertemuan untuk membahas materi sekaligus praktik maupun mengambil nilai harian dengan sesi tanya jawab terbuka dengan siswa maupun tes tertulis dan 1x pertemuan terakhir untuk pengambilan data evaluasi.

Pada siklus II ini, siswa yang mencapai nilai standar kelulusan meningkat menjadi 28 siswa atau hasil persentasenya 84,85% dan tinggal 8 siswa saja dari 33 siswa yang tidak mencapai KKM. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat dijelaskan bahwa penerapan metode pembelajaran IMPROVE dalam kegiatan belajar-mengajar efektif digunakan untuk mencapai ketuntasan belajar siswa secara klasikal.

Berikut ini merupakan tabel ketuntasan dan presentase hasil belajar siswa dari prasiklus, siklus I dan siklus II :

Tabel Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Siswa Yang Tuntas	Siswa Yang Tidak Tuntas	Presentase Ketuntasan
Prasiklus	90	35	62,42	7	26	21,21%
Siklus I	90	40	67,42	15	18	45,45%
Siklus II	95	45	75,30	28	5	84,85%

Dengan demikian, pada siklus II ini telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar sehingga penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil.

BAB 8

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas ini dapat disimpulkan sebagai berikut : Proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran IMPROVE dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum menggunakan Metode Pembelajaran IMPROVE diadakan Pra-Siklus dengan hasil presentasinya 21,21 %. Dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 35, jumlah siswa yang tuntas 7 siswa dan yang tidak tuntas 26 siswa dengan nilai rata-ratanya 62,42. Setelah diberikan metode pembelajaran IMPROVE pada materi Sistem Operasi Pengolah Angka (*Microsoft Excel*) pada siklus I mulai terjadi peningkatan hasil belajar dengan hasil presentasinya 45,45%. Dengan nilai tertinggi masih 90 dan nilai terendah 40, jumlah siswa yang tuntas 15 siswa dan yang tidak tuntas 18 siswa dengan nilai rata-ratanya 67,42. Meskipun mulai ada peningkatan hasil belajar siswa namun belum bisa memenuhi KKM yang seharusnya melebihi setengah dari siswa yang ada di kelas X Multimedia B SMK Negeri 1 Tondano. Setelah diadakan refleksi pada siklus I peneliti melanjutkan penerapan metode IMPROVE pada siklus II. Setelah dilakukan evaluasi pada siklus II terlihat hasil belajar siswa lebih meningkat dari Pra-Siklus dan Siklus I dengan hasil presentasinya 84,85%. Dengan nilai tertinggi meningkat menjadi 95 dan nilai terendah 45 dengan siswa yang tuntas 28 siswa dan yang tidak tuntas tersisa 5 siswa dengan nilai rata-ratanya 75,30. Sehingga penerapan Metode Pembelajaran IMPROVE dikatakan Berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Multimedia B SMK Negeri 1 Tondano.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari Penelitian Tindakan Kelas ini, maka disarankan kepada guru maupun Mahasiswa sebagai calon guru dapat memilih metode pembelajaran yang baik dan tepat

serta selalu memperhatikan perkembangan hasil belajar siswa, kedisiplinan siswa dalam proses belajar mengajar dan kerapian dalam kelas serta metode pembelajaran IMPROVE ini dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa jauh dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. **Prosedur *Penelitian Suatu Pendekatan Paraktik***.
Jakarta: Rineka Cipta.

- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Gulford,JP. Dan Benyamin,F. 1978.*Fundamental Statistic in Psychology and Education Sydney* : McGraw-Hill Book Company
- Hamalik, O (2002). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Cipta Adiya bakti.
- Nasution, M.N. (2004). *Manajemen Jasa Terpadu*. Jakarta: PT Ghalia Indonesia
- Peraturan pemerintah No.74 tahun 2008 tentang *guru*.
- Sagala, S. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*.Bandung: Alfa Beta.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung : Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suherman, E. (1992). *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Depdikbud. Jakarta : Proyek Peningkatan Guru.
- Walpole, Roland E. (1995). *Pengantar Statistika*. Edisi ke-3. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Wena, M. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Anas Sudijono. 2004. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. 2004.

Arends, R.I. (2004). *Guide to field experience and portfolio development to accompany learning to teach, sixth edition*. Boston: McGraw-Hill Higher Education.

Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Engkoswara. 1993. *Unifase Pendidikan Sektor*. Jakarta: Rineka Cipta, h.57

Endang Mulyatiningsih. 2010. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*.

Hamiyah dan Jauhar. 2014. *Strategi Belajar-Mengajar Di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Hamalik. O. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Jonassen, D.H. 1999. Designing constructivist learning environments. Dalam Reigeluth, C.M (Ed) :*Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory*, volume II. Pp.215 – 239. New Jersey: Lawrence Erlbaum associates, Publisher.

Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Cetakan III Bandung : Aswaja Pressindo.

Nur, Mohamad. 2011. *Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya

Rayandra. 2012. ***Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*** : Referensi.

Ridwannagrak.blogspot.co./2015/05/pengertian-problem-based-learning-pbl.

www.officeweb.belajar.kemdikbud.go.id ***Penelitian Tindakan Kelas***. 14 february2015. 04.05 wita

Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Rusman. 2012. ***Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer (mengembangkan profesionalisme abad 21)***. Bandung : Alfabeta.

Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Siswono, Tatag Yuli Eko. 2008. ***Mengajar & Meneliti***. Surabaya: Unesa University Press.

_____ 2008. *Model Pembelajaran Berbasis Pengajaran dan pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Surabaya: Unesa University Press.

Slameto. 2010. ***Belajar & faktor – faktor yang mempengaruhinya***. Edisi Revisi Jakarta : Rineka Cipta

Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sudjana.Nana, (2004).Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, h. 22, h.30

Wina Sanjaya. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

TENTANG PENULIS



Nama Lengkap Dr. Christine Takarina Meitty Manoppo, M.Ap. Lahir di Manado, 18 November 1965. Pada Tahun 1987 Lulus S-1 Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika FPTK IKIP Manado, sekarang Fakultas Teknik Universitas Negeri Manado (UNIMA). Tahun 2009 Lulus Mangister S-2 di Jurusan Administrasi Negara Universitas Negeri Manado dan pada Tahun 2013, mendapat Gelar Doktor di bidang Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Sejak Maret 1988 diangkat menjadi Dosen Tetap di Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika FPTK IKIP Manado. Awal Tahun 1990-an, ditugaskan ke Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas yang sama dengan alasan, Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika ditutup. Di Jurusan ini saya mengajar Mata Kuliah Elektronika Analog, Elektronika Daya, Elektronika Industri, Elektronik Digital, baik di Program D3 dan S-1, Konsentrasi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK). Pada Tahun 2010 dengan dikeluarkannya SK Pendirian Program Studi PTIK Universitas Negeri Manado, maka saya ditugaskan di Program Studi ini sampai sekarang. Mata Kuliah yang saya ampuh adalah MK Sistim Informasi, Sistim Digital, Komunikasi Data serta mata kuliah Pendidikan dan Pengajaran seperti Pengkajian Kurikulum SMK, Perencanaan Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran. Juga Sejak Tahun 2017 saya diberi kesempatan untuk mengajar Mahasiswa di Program Profesi Guru (PPG) Universits Negeri Manado sampai sekarang.