

PENGUNAAN MEDIA FLASH INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI KETERAMPILAN DASAR KOMPUTER

Oleh:
Mohamad Solikin

Guru TIK SMP Negeri 1 Puger

Abstract. The results of the daily tests and students' average data obtained test scores last class guided researchers only reached 54.43. On the other hand, less lively classroom because students are silent and listen to the teacher's explanation. When the teacher asking questions, students are less responsive (less bold) answers. Ideally in the implementation of ICT teaching must be created by a process of learning actively and creatively by utilizing facilities / learning resources, which is supported teacher competence to create / use a media / educational props are giving students the opportunity to develop its full potential and can attract and interest students in learning ICT. Formulated research problem. "How to use flash media interactive materials to improve learning outcomes in basic computer skills class students VIIa SMP Negeri 1 Puger school year 2012/2013?" The purpose of the research to increase student achievement ICT materials basic computer skills, through the use of interactive flash media. Subject is class VIIa SMP Negeri 1 Puger-Jember total of 40 children, while the object is the concept of ICT learning basic computer skills by using interactive flash media approach to cooperative learning model types Student Teams-Achievement Divisions (STAD) in students. Using mastery learning criteria analysis (75/85%) obtained results no significant increase in the mastery of the basic concepts of computer skills by using interactive flash media and learning model Student Teams-Achievement Divisions (STAD). From the results of this action research, the researchers recommend implementing learning to use interactive flash media approach to cooperative type Student Teams-Achievement Divisions (STAD) in learning the basic concepts of computer skills.

Keywords: *Flash Media Interactive, Learning Outcomes, Basic Computer Skills*

PENDAHULUAN

Peneliti, sebagai guru Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas VIIA SMP Negeri 1 Puger Tahun Pelajaran 2012/2013 prihatin dengan hasil belajar siswa, yang rata-rata nilai tes terakhir kelas tersebut hanya mencapai 54,43. Di sisi lain, suasana kelas kurang hidup karena siswa lebih banyak diam dan mendengarkan penjelasan guru. Ketika guru memberikan pertanyaan, siswa kurang responsif (kurang berani) menjawab pertanyaan guru.

Untuk siswa SMP, pengembangan ketiga ranah pembelajaran (kognitif, psikomotor dan afektif) sangat diperlukan untuk menunjang tercapainya kurikulum, sehingga lulusan SMP mempunyai kompetensi yang holistik sebagai bekal untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi atau hidup bermasyarakat dengan baik. Oleh karena itu, upaya pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif, yang dapat memberdayakan

siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan dapat pula mengembangkan aspek psikomotor dan afektif, harus dilakukan oleh para guru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) SMP Negeri 1 Puger.

Inovasi pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti untuk mengatasi permasalahan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di kelas VIIA SMP Negeri 1 Puger (khususnya pembelajaran Materi Keterampilan Dasar Komputer) adalah penerapan metode *Student Teams Achievements divisions* (STAD) dan teknik evaluasi dengan *Teams Games Tournament* (TGT).

Pemilihan metode STAD ini karena STAD sejenis dengan GI yakni merupakan metode pembelajaran kooperatif yang diharapkan dapat mengembangkan kompetensi siswa yang bukan saja ranah kognitif, melainkan juga ranah afektif dan psikomotor. Berbeda dengan GI, dalam STAD guru masih berperan sebagai penyaji materi yang selanjutnya didiskusikan lebih lanjut oleh siswa (Nurhadi, dkk., 2004). Teknik evaluasi dengan TGT dipilih untuk mengevaluasi siswa karena dalam TGT siswa akan bermain ketika sedang dievaluasi (Chen, 2005).

Adapun rencana pembelajaran kooperatif tipe STAD ini meliputi: (i) seleksi topik, (ii) pembentukan kelompok secara heterogen, (iii) penyajian materi oleh guru, (iv) pemberian tugas pada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok, mereka saling menjelaskan sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti (v) guru memberi kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa, pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu dan (vi) evaluasi (Nurhadi dkk, 2004).

Rumusan masalah penelitian ini adalah: “Bagaimana penggunaan *media flash interaktif* untuk meningkatkan hasil belajar materi keterampilan dasar komputer pada siswa kelas VIIA SMP Negeri 1 Puger tahun pelajaran 2012/2013?”

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan bagaimanakah pembelajaran Keterampilan Dasar Komputer melalui penerapan metode *Student Teams Achievement Divisions* dan teknik evaluasi *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Materi Keterampilan Dasar Komputer pada siswa Kelas VIIA SMP Negeri 1 Puger tahun pelajaran 2012/2013.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendiskripsikan bahwa pembelajaran Materi Keterampilan Dasar Komputer melalui penerapan metode *Student Teams Achievement Divisions* dan teknik evaluasi *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada siswa kelas VIIA SMP Negeri 1 Puger tahun pelajaran 2012/2013.
2. Mendiskripsikan bahwa pembelajaran Materi Keterampilan Dasar Komputer melalui metode *Student Teams Achievement Divisions* dan teknik evaluasi *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keterampilan kooperatif pada siswa kelas VIIA Semester 2 SMP Negeri 1 Puger tahun pelajaran 2012/2013.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain untuk meningkatkan hasil belajar kognitif Materi Keterampilan Dasar Komputer dan menyenangkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran Materi Keterampilan Dasar Komputer

Materi Keterampilan Dasar Komputer merupakan salah satu materi pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang harus dikuasai oleh siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), karena sangat menunjang kelancaran penyampaian materi lainnya. (Depdiknas, 2004). Sebagai contoh, pada waktu melaksanakan pelajaran

praktik di ruang komputer, siswa kadang-kadang melaksanakan pengamatan perangkat komputer, dimana perangkat komputer tersebut erat keterkaitannya dengan materi Materi Keterampilan Dasar Komputer. Seperti tertulis dalam deskripsi pembelajaran Kurikulum SMP Edisi 2004, tujuan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah melatih berpikir dan bernalar secara logis dan kritis serta mengembangkan aktifitas kreatif dalam memecahkan masalah dan mengkonsumsikan ide/gagasan. Melatih cara berpikir dan bernalar secara logis misalnya melalui kegiatan pengamatan, penyelidikan, rasa ingin tahu, membuat prediksi, dan dugaan serta mencoba-coba.

Materi pokok Materi Keterampilan Dasar Komputer yang dipelajari di kelas VII terdiri dari sub kompetensi melakukan identifikasi berbagai komponen perangkat keras (*hardware*) komputer dan perangkat lunak (*software*) program aplikasi, dan uraian indikator-indikatornya adalah seperti pada tabel berikut :

Tabel 1 . Indikator Materi Mempraktekkan Keterampilan Dasar Komputer

NO.	INDIKATOR
1.	Mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer: Mengidentifikasi perangkat keras yang berfungsi sebagai komponen <i>Input</i> , <i>Proses</i> , <i>Output</i> dengan cermat, teliti, dan benar.
2.	Mendemonstrasikan fungsi dan posisi tombol-tombol <i>keyboard</i> sebagai alat <i>Input</i> dengan cermat dan teliti
3.	Menunjukkan dan menjelaskan fungsi komponen alat <i>Proses</i> dengan benar dan berfikir logis.
4.	Menjelaskan klasifikasi jenis-jenis alat <i>Output</i> dengan berfikir logis.
5.	Mengidentifikasi berbagai perangkat lunak program aplikasi:
6.	Mengidentifikasi berbagai program aplikasi secara cermat dan hati-hati
7.	Mengidentifikasi berbagai perangkat lunak program aplikasi berbasis pengolah kata secara teliti
8.	Mengidentifikasi berbagai perangkat lunak program aplikasi berbasis angka secara teliti
8.	Mengidentifikasi berbagai perangkat lunak program aplikasi berbasis presentasi media <i>flash</i> interaktif secara teliti

Penggunaan Media *Flash* Interaktif

Pendapat **Preece**, didasarkan pada pemikiran yang menyatakan bahwa kepentingan pemakai sistem harus didahulukan, pemakai tidak bisa diubah secara radikal terhadap sistem yang telah ada, sistem yang dirancang harus cocok dengan kebutuhan-kebutuhan pemakai. Pembelajaran TIK mengenal Operasi Dasar Peralatan Komputer merupakan dengan memanfaatkan media flash merupakan salah satu alternatif pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam upaya meningkatkan hasil belajar.

1. Media Flash Interaktif

Media Flash merupakan media pembelajaran multimedia dengan menggunakan *software* (perangkat lunak) untuk membantu dalam penyampaian pesan dalam pembelajaran.

2. Kekurangan dan Kelebihan Media Flash Interaktif

Kekurangan media flash dalam penelitian ini adalah program (*software*) harus *diinstall* terlebih dahulu pada *server* atau komputer. Kekurangan lain adalah nilai siswa belum dapat tersimpan pada media penyimpanan/otomatis ketika siswa selesai mengerjakan soal tes. Sedangkan kelebihan dari media flash ini adalah mudah digunakan.

3. Langkah-langkah Pemanfaatan Media Flash Interaktif

- (1) Instalasi program (*software*) pada server atau komputer
- (2) Pilih menu yang diinginkan sesuai tahapan materi yang disediakan.

(3) Apabila selesai mempelajari materi langkah selanjutnya adalah mengerjakan tugas atau tes yang ada pada program media *flash*
 Untuk menjalankan aplikasi mudah dilakukan karena menu, tombol-tombol navigasi sederhana disertai metode step-by-step dan menggunakan bahasa Indonesia. Adapun contohnya sebagai berikut:

Menu Utama:



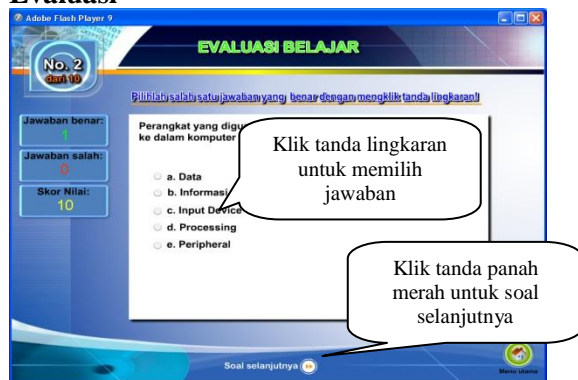
Gambar 1 : Tampilan menu utama

Pembahasan materi



Gambar 2 : Layout pembahasan materi

Evaluasi



Gambar 3 : Layout evaluasi

1. Evaluasi / Uji kompetensi

Evaluasi digunakan sebagai tolok ukur pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran.

Dalam evaluasi ini menggunakan model pilihan ganda (*multichoice*) dengan Standar Ketuntasan Minimum 70.

Pembelajaran dengan Metode STAD dan TGT

Kreatifitas merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreatifitas tersebut (Mulyasa, 2006), sehingga diharapkan guru dapat kreatif ketika memilih metode maupun metode dalam setiap proses pembelajaran. Bertolak dari hal tersebut, hasil diskusi guru TIK SMP Negeri 1 Puger memilih metode STAD dan TGT pada pembelajaran Materi Keterampilan Dasar Komputer.

Metode STAD dipilih, karena metode ini dapat memunculkan adanya perspektif motivasi, perspektif sosial, serta perspektif perkembangan kognitif (Wina Sanjaya, 2006). Perspektif motivasi artinya bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok, memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu, sehingga keberhasilan setiap individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok, akibatnya setiap anggota kelompok akan terdorong untuk memperjuangkan keberhasilan mereka menginginkan semua anggota kelompok. Perspektif sosial artinya setiap siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan

Adapun rencana pembelajaran dengan metode STAD ini meliputi: (i) seleksi topik, (ii) pembentukan kelompok secara heterogen, (iii) penyajian materi oleh guru, (iv) pemberian tugas pada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota- anggota kelompok, mereka saling menjelaskan sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti (v) guru memberi kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa, pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu dan (vi) evaluasi (Nurhadi dkk, 2004).

Evaluasi terhadap aspek kognitif, selain evaluasi dengan pemberian kuis sesuai metode STAD, juga dilaksanakan dengan menggunakan metode TGT, karena dalam TGT evaluasi dilakukan dengan bermain (Chen, 2005). Langkah-langkah pembuatan soal untuk evaluasi yang peneliti lakukan dalam metode TGT adalah: (i) guru menyiapkan 20 soal dan jawaban yang masing-masing ditulis dalam kartu soal dan kartu jawaban, (2) tiap kelompok diberi satu set kartu soal, satu set kartu jawaban, lembar penilaian, serta kartu bridge, (3) siswa memilih dan mengerjakan nomor soal secara bergantian dalam kelompoknya sesuai dengan nomor kartu brige yang dipilihnya, kemudian mencocokkan jawabannya dengan melihat kartu jawaban, (4) tiap nomor yang benar atau salah dicatat dalam lembar evaluasi, dan (5) guru dan siswa bersama-sama mengoreksi jawaban.

METODE PENELITIAN

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah sebanyak 40 siswa kelas VIIA SMP Negeri 1 Puger, tahun pelajaran 2012/2013. Objek penelitian ini adalah kegiatan selama pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari kegiatan penelitian ini adalah penerapan metode *Student Teams Achievements Divisions*, sedangkan evaluasi dilaksanakan dengan menggunakan teknik evaluasi *Teams Games Tournament* di kelas VIIA SMP Negeri 1 Puger tahun pelajaran 2012/2013.

Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan kelas, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. (Arikunto, 2006).

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Pengamatan

Kisi-kisi pengamatan partisipasi siswa dalam pembelajaran disusun berdasarkan keterampilan kooperatif yang dikuasai siswa dalam pembelajaran dengan metode STAD dan TGT. Dalam penelitian ini, aspek keterampilan kooperatif yang diamati adalah keterampilan kooperatif tingkat dasar yaitu (1) menghargai kesepakatan & kontribapaksi, (2) mengambil giliran, berbagi tugas dan berada dalam kelompok, (3) mendorong partisipasi dan (4) mengundang teman lain untuk berbicara; keterampilan kooperatif tingkat menengah yaitu: (1) menunjukkan penghargaan dan simpati, (2) mendengarkan dengan aktif dan bertanya, (3) bertanya dan membuat ringkasan, sedangkan keterampilan kooperatif tingkat atas adalah (1) keterampilan menelaborasi (2) memeriksa ketepatan, (3) berkomunikasi (presentasi) dan menetapkan tujuan (kesimpulan).

2. Angket

Selain melalui pengamatan, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket yang berisi kisi-kisi terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran dengan metode STAD dan TGT yaitu: (1) senang mengikuti pembelajaran, (2) sulit memahami materi, (3) tertantang dengan tugas yang diberikan, (4) diskusi kelompok bermanfaat, dan (5) waktu pembelajaran lama. Selain angket partisipasi siswa terhadap pembelajaran dengan metode STAD dan TGT.

2. Tes (Kuis)

Kuis ini digunakan untuk menilai keterserapan materi selama pembelajaran oleh siswa. Materi kuis mengacu pada materi yang sedang dipelajari oleh siswa. Kuis dilaksanakan dalam waktu 30 menit. Penilaian kuis disesuaikan dengan bobot soal, dengan skor maksimal 100 dan skor minimal 0.

3. Dokumentasi

Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah daftar nilai siswa sebelum penelitian dan selama penelitian yaitu nilai kuis, hasil pekerjaan siswa dan dokumen nilai peningkatan siswa.

4. Dialog

Untuk melengkapi informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran, partisipasi siswa, perlu dilakukan suatu dialog, untuk *cross check* apabila ada hal-hal yang tidak dapat atau kurang jelas diamati pada saat observasi.

Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian merupakan bagian dari proses pembelajaran dan digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dalam penelitian ini penilaian hasil pembelajaran dilaksanakan pada tiga aspek yakni aspek kognitif, psikomotor dan aspek afektif.

Penilaian dilakukan pada setiap siklus dengan waktu pelaksanaan 30 menit. Jenis soal yang digunakan adalah pilihan ganda. Kelompok dengan nilai rata-rata tertinggi diberi penghargaan

Teknis Analisis Data

Keberhasilan tindakan yaitu adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian ini diukur berdasarkan ketuntasan belajar siswa. Ketuntasan belajar siswa dilihat

dari nilai kuis yang diperoleh siswa pada akhir pembelajaran. Indikator ketuntasan hasil belajar siswa mengacu pada kriteria belajar tuntas sebagai berikut :

- a. Siswa telah belajar tuntas jika mencapai 70 % nilai maksimal.
- b. Kelas telah belajar tuntas jika terdapat 70 % siswa yang telah belajar tuntas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum pembelajaran pada Siklus 1 dilaksanakan, guru menjelaskan kepada siswa mengenai metode STAD dan cara evaluasi dengan TGT yang akan digunakan. Guru dan siswa berperan dalam pembagian kelompok. Guru menerangkan sikap-sikap yang harus dikembangkan oleh siswa selama berdiskusi dalam pembelajaran.

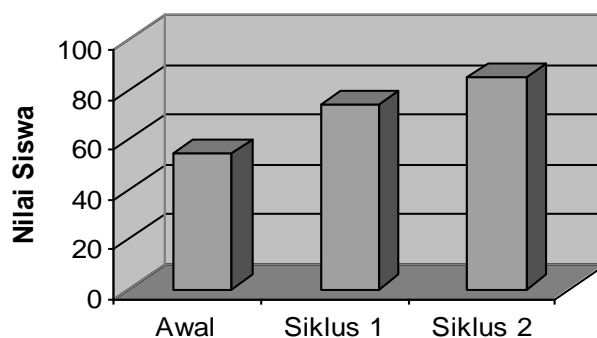
Tahap dilaksanakan pemecahan masalah sebagaimana yang telah dirancang, yaitu menggunakan metode *Student Teams Achievements Divisions*, sedangkan evaluasi dilaksanakan dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament*, dalam pembelajaran. Materi/kompetensi yang diberikan tindakan adalah Materi Keterampilan Dasar Komputer. Observasi dilaksanakan oleh guru dan observer bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran, baik terhadap proses tindakan, efek tindakan maupun terhadap hasil tindakan yang dilakukan. Observasi juga dilakukan terhadap tindakan yang dilakukan yang membantu pencapaian tujuan yang direncanakan. Tujuan dari penelitian ini, mencakup hasil kedapatan kognitif dan kedapatan psikomotor serta afektif (khususnya kedapatan kooperatif). Setelah penerapan pembelajaran metode pembelajaran STAD dan TGT, kedapatan kooperatif ditunjukkan oleh keterampilan kooperatif tingkat dasar, menengah, dan atas yang didasarkan pada hasil pengamatan ”tim observer” sesuai dengan rubrik yang telah ditetapkan. Nilai kedapatan kooperatif disajikan dalam Tabel berikut ini.

Tabel 2. Persentase Tingkat Keterampilan Kooperatif Siswa pada Siklus 1 dan Siklus 2

Kualifikasi	Keterampilan Kooperatif					
	Dasar		Menengah		Atas	
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2
Kurang	0,00	0,00	10,53	0,00	26,32	0,00
Cukup	75,00	20,00	47,37	21,05	42,10	52,63
Tinggi	25,00	80,00	42,10	78,95	31,58	47,37

Pembahasan

Hasil belajar siswa aspek kognitif yang diperoleh dari kuis pada tahap awal (pra siklus) dan setelah siklus 1 dan 2. Jenis. Rata-rata nilai masing-masing kuis disajikan secara grafik pada gambar 4.



Gambar 4: Hasil belajar aspek kognitif

Dari Gambar 4 terlihat bahwa setelah siklus 1, kedapatan siswa dalam menyerap materi mengalami peningkatan yang cukup tajam yakni dari 54,43 % menjadi 73,55%. Namun demikian, secara klasikal, ketuntasan belajar belum dicapai setelah selesainya siklus 1, sehingga perlu dilanjutkan siklus 2. Setelah siklus 2, rata-rata penguasaan siswa mengalami peningkatan yakni menjadi 85 %. Hal ini mengindikasikan bahwa kelas tersebut telah belajar tuntas.

Berdasarkan hasil belajar kegiatan kelompok, diperoleh hasil rata-rata nilai kelompok seperti yang disajikan pada table 3 sebagai berikut.

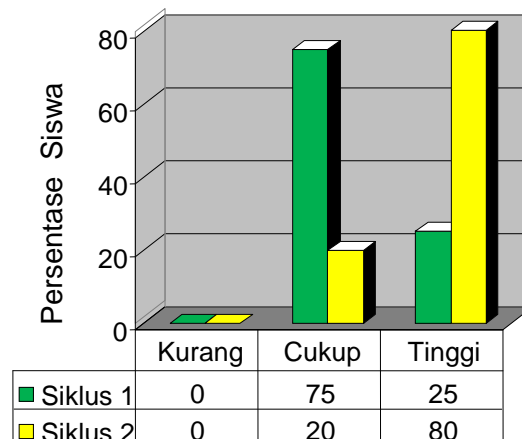
Tabel 3. Rata-rata nilai kelompok

No	Nama Kelompok	Rata-rata nilai Kelompok		Keterangan
		Siklus 1	Siklus 2	
1	A	70,00	88,00	Pada siklus 1, kelompok E mendapatkan penghargaan.
2	B	78,00	85,00	
3	C	71,25	78,75	
4	D	68,00	70,00	Pada siklus 2, kelompok F mendapatkan penghargaan
5	E	79,00	90,00	
6	F	72,00	96,00	
7	G	72,00	84,00	
8	H	77,50	84,00	

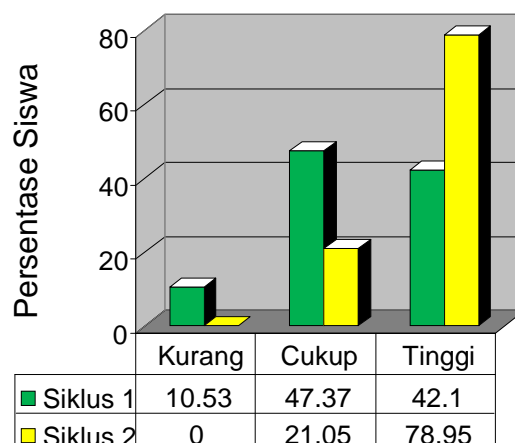
Tabel 3 memperlihatkan bahwa setelah siklus 1, kelompok E berhasil mendapatkan nilai tertinggi. Dengan demikian seluruh anggota kelompok E mendapatkan hadiah yakni berupa peralatan sekolah. Setelah siklus 2, meskipun nilai rata-rata kelompok E meningkat, namun nilai tertinggi diraih oleh kelompok F, sehingga yang berhak mendapatkan penghargaan adalah kelompok F.

Dari Tabel 3 juga dapat dilihat bahwa jika dibandingkan dengan hasil yang dicapai pada siklus 1, setelah siklus 2 semua kelompok mengalami peningkatan diatas 10 poin, kecuali kelompok C dan D, yang masing-masing hanya meningkat 7 dan 2 poin. Meskipun demikian, dari Gambar 5 terlihat bahwa metode pembelajaran STAD dan TGT dapat memacu siswa untuk lebih giat belajar, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa semakin lama semakin meningkat.

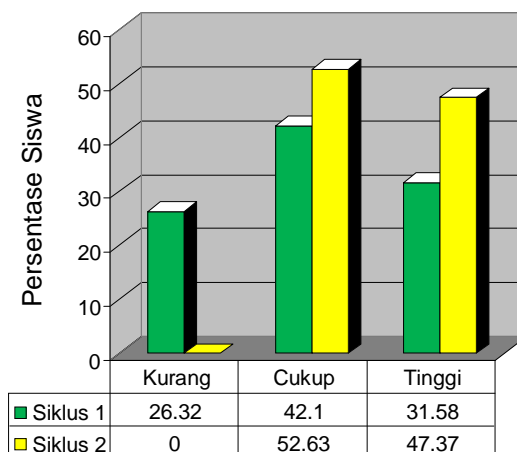
Adapun ketrampilan kooperatif siswa pada masing-masing tingkatan disajikan dalam gambar sebagai berikut.



(a). Tingkat Dasar



(b). Tingkat Menengah



(c). Tingkat Atas

Gambar 5 : Kedapatan Kooperatif Siswa

Refleksi dilakukan untuk melakukan penilaian terhadap proses yang terjadi, masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Pelaksanaan refleksi adalah untuk mengevaluasi hasil tindakan dan merumuskan perencanaan tindakan berikutnya.

Dari Gambar 5 terlihat bahwa secara umum ketiga tingkat ketrampilan kooperatif siswa pada siklus 1 mengalami peningkatan pada siklus 2. Gambar 5a menunjukkan bahwa pada akhir siklus 2 persentase siswa yang memiliki ketrampilan kooperatif tingkat dasar dengan kriteria “cukup” menurun (dari 75 % menjadi 20 %) dan prosentase siswa dengan kriteria “tinggi” meningkat (dari 25% menjadi 80 %). Gambar 5b menunjukkan bahwa pada akhir siklus 2 tidak ada siswa yang memiliki ketrampilan kooperatif tingkat menengah dengan kriteria “rendah” (pada siklus 1 terdapat 10,53 %), sedangkan persentase siswa dengan kriteria “cukup” menurun (dari 47,37 % menjadi 21,05 %), dan persentase siswa dengan kriteria “tinggi” juga meningkat (dari 47,10% menjadi 78,95 %). Profil yang sama dengan ketrampilan kooperatif tingkat menengah juga terjadi untuk ketrampilan kooperatif tingkat atas, namun rincian prosentase siswa untuk masing-masing kriteria berbeda (Gambar 5c). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode STAD dapat meningkatkan ketrampilan kooperatif siswa.

Keberhasilan tindakan dalam penelitian ini juga diukur berdasarkan apresiasi siswa terhadap penerapan metode pembelajaran STAD juga diukur yang hasilnya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Apresiasi siswa terhadap penerapan metode pembelajaran STAD

No	Pernyataan	Siklus 1	Siklus 2
1	Senang mengikuti pembelajaran	89,47 %	100 %
2	Sulit memahami materi	26,32 %	7,89 %
3	Tertantang dengan tugas yang diberikan	73,68 %	84,21 %
4	Diskusi kelompok bermanfaat	84,21 %	100 %
5	Waktu pembelajaran efektif	52,63 %	65,79 %

Dari Tabel 4 terlihat bahwa setelah siklus 2 seluruh siswa merasa senang mengikuti pembelajaran dan mereka merasakan manfaat dari diskusi kelompok. Sebagian besar siswa merasa tertantang dengan tugas-tugas yang diberikan. Sebagian besar siswa juga merasakan lebih mudah memahami materi dengan metode STAD.

Berdasarkan hasil pengamatan, hasil analisis nilai kuis serta wawancara informal dengan siswa, diperoleh beberapa kelebihan maupun kelemahan. Beberapa kelebihannya antara lain: (i) siswa sangat antusias dengan kegiatan pembelajaran, (ii) siswa menjadi lebih kreatif, hal ini dapat dilihat dari cara mereka menyajikan/mempresentasikan laporan, maupun dalam melaksanakan kegiatan kelompok lainnya, (iii) siswa menjadi lebih komunikatif, (iv) siswa saling berlomba untuk mendapatkan nilai terbaik (karena setiap ada keberhasilan peneliti selalu memberi reward), (v) konsentrasi siswa dalam belajar cukup tinggi, (vi) kinerja kelompok semakin baik, (vii) hasil belajar siswa semakin baik, ketuntasan belajar kelas mencapai 85,00 %, dan (viii) kinerja guru dalam melaksanakan dan mengelola pembelajaran semakin mantap. Sedangkan beberapa kelemahannya antara lain: (i) siswa masih kurang terampil untuk membuat laporan, (ii) ada siswa yang masih kurang percaya diri ketika presentasi, dan (iii) keterampilan kognitif siswa belum optimal.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode STAD dan teknik evaluasi TGT dalam pembelajaran dengan penggunaan media *flash* interaktif materi keterampilan dasar komputer dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
2. Penerapan metode STAD dan teknik evaluasi TGT dalam pembelajaran dengan penggunaan media *flash* interaktif materi keterampilan dasar komputer dapat meningkatkan hasil belajar aspek psikomotor dan aspek afektif siswa (tingkat keterampilan kooperatif meningkat).

Saran

Karena apresiasi siswa terhadap penerapan metode STAD dan teknik evaluasi TGT dengan penggunaan media *flash* interaktif materi keterampilan dasar komputer cukup baik dan penerapan metode tersebut telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hendaknya metode tersebut dapat dicoba untuk diterapkan pada topik pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) lainnya maupun mata pelajaran selain Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir & Terra Ch. Triwahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset, 2003.
- Asep Saepudin, 2009. *Jurus Heboh Men-download Lengkap Webside*. PT. Elex Media Komputindo: Jakarta.
- Badudu dan Zein, 2001. *Kamus Besar Umum Bahasa Indonesia*. Pustaka Sinar Harapan: Jakarta.
- Djam'an Satori, 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Alfabeta: Bandung.
- Gempur Santoso, 2007. *Metodologi Penelitian (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- Iskandar Wiryokusumo, 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Unesa University Press: Surabaya.
- Moleong, 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Revisi)*. Rosdakarya: Bandung.
- Nasution, 2008. *Buku Penuntun Membuat Tesis, Skripsi, Disertasi, dan Makalah*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Prayogo dan Suhari, 2006. *Suplemen Bahan Matrikulasi Pengantar Komputer*. Unipa press: Surabaya.
- Soetam Rizky, 2007. *Interaksi Manusia dan Komputer*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Yatim Riyanto, 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.