

MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMP NEGERI 7 PADANG

Arman

Guru SMP Negeri 7 Padang

Abstract

The purpose of this class action research to find out the application of the method of learning Flashcard learning outcomes against grade VIII.I SMP Negeri Padang in 7 subjects, information and communication technology. Flashcard is one method of learning in the form of presentation of the learning material through the image. These image is a series of messages was presented with information on each painting that is written on the back. The research method used the class Act (Classroom Action Research) with the analysis of the percentage against the result of learning. This research was conducted as many as three cycle with many meetings each cycle is two times. The results showed that Flascard learning methods can increase the activity and results of student learning. The average student learning activities at each cycle.

Kata kunci: *student activity, flashcards, learning results, information and communication technology.*

PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menyentuh segala aspek kehidupan manusia. Mulai dari dunia bisnis sampai dunia pendidikan sangat dirasakan manfaatnya. Sejalan dengan perkembangan TIK tersebut, maka teknologi komputer juga berkembang sangat pesat, sehingga keunggulan komputer tidak hanya terbatas pada kemampuan mengolah data, tetapi lebih dari itu komputer dapat menunjang proses pengambilan keputusan dan menjalankan informasi data yang masuk sehingga dapat diolah secara tepat, akurat dan mudah dalam mengaksesnya. Selain digunakan sebagai sarana untuk menyajikan informasi, komputer dapat dimanfaatkan diberbagai

bidang termasuk bidang pendidikan. Hal ini dapat diaplikasikan di sekolah melalui mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi maksud untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisifikasi pesatnya perkembangan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dengan demikian mata pelajaran ini perlu dikuasai dan dipraktekkan peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal ilmu dan keterampilan untuk menyesuaikan diri dalam perkembangan hidup di era global yang ditandai dengan perubahan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Hasil-hasil Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan proses belajar yang pada akhirnya dapat

mengadaptasi peserta didik dengan lingkungan dan dunia kerja.

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah, akan dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan siswa jika diiringi dengan penggunaan metode serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan tepat, yang bisa meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Perlu disadari bahwa peranan guru dalam proses pembelajaran hanya sebagai fasilitator dan mediator, sedangkan yang melakukan kegiatan belajar itu sendiri adalah siswa. Oleh karena itu guru mempunyai peranan penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Menyusun strategi pembelajaran dan menciptakan keaktifan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan sehingga seorang guru harus menguasai segala sesuatu yang berhubungan dengan proses belajar mengajar, sarana dan prasarana, serta komponen-komponen utama pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Ada banyak cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, salah satunya adalah dengan cara menggunakan multimedia.

Sarana dan prasarana yang lengkap serta lingkungan sekolah yang kondusif sangat menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Namun pada kenyataannya yang ditemukan di SMP Negeri 7 Padang

khususnya kelas VIII.1 terlihat masih rendahnya aktifitas belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Hal ini disebabkan karena situasi pasca gempa yang terjadi pada akhir september tahun 2009 lalu, sehingga proses belajar mengajar di sekolah kurang efektif dan kondusif. Setelah bencana gempa bumi terjadi, seluruh lokal dan ruangan yang ada menjadi tidak layak pakai. Sehingga seluruh proses belajar mengajar dialihkan ke tenda-tenda darurat yang didirikan di halaman sekolah. Kondisi ini mempengaruhi proses belajar mengajar setiap mata pelajaran yang ada. Terutama pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang seharusnya semua materi TIK diberikan langsung dipraktikkan di ruang labor komputer yang dimiliki oleh SMP Negeri 7 Padang. Namun, pasca gempa pemberian materi pembelajaran TIK dengan praktik secara langsung tidak dapat dilakukan di labor komputer lagi. Hal ini memang sangat menyulitkan kedua belah pihak baik guru maupun siswa. Siswa menjadi sulit mengerti dalam pembelajaran TIK jika dilakukan tanpa praktik langsung dengan komputer. Padahal kelancaran dan efektif atau tidaknya kegiatan pembelajaran sangat ditentukan oleh fasilitas dan sumber belajar yang mendukung, seperti yang diungkapkan oleh Syaiful Bahri bahwa agar proses belajar mengajar yang dilakukan efektif dan efisien serta anak didik aktif untuk mengikuti

pelajaran salah satunya yang harus diperhatikan peneliti adalah sarana fasilitas pendidikan yang dimiliki.

Situasi dan kondisi tindakan belajar harus disesuaikan dengan kondisi pasca gempa baik dari segi metode maupun media yang digunakan. Pada pembelajaran TIK, tidak dapat dilakukan dengan langsung praktik di labor komputer, sehingga diganti dengan media gambar atau selanjutnya disebut dengan media *Flashcard* pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar di tenda. Terkait dengan fenomena yang peneliti paparkan, maka peneliti tertarik untuk membuat pemecahan masalah guna mengatasi permasalahan ini. Solusi yang dapat peneliti lakukan dalam menghadapi situasi dan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media *Flashcard* pada materi pembelajaran TIK dengan pokok bahasan poster, artikel dan dokumen berkolom.

Merujuk pada hasil belajar selama ini, walaupun nilai hasil pembelajaran mata pelajaran TIK siswa di kelas VIII.1 SMP Negeri 7 Padang sudah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), namun nilai siswa masih banyak berada pada standar KKM yang ditentukan dalam pembelajaran TIK, yaitu 70. Jika pada siklus I $\geq 85\%$ siswa sudah memperoleh nilai KKM yang ditentukan yaitu > 70 maka penelitian ini dianggap tuntas, dan apabila nilai yang diperoleh siswa kurang atau masih berada

pada standar dari nilai KKM yang ditentukan yaitu < 70 maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus berikutnya. Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media *Flashcard* pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII.1 di SMP Negeri 7 Padang".

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah: 1) Meningkatkan aktifitas belajar siswa dengan menggunakan media *flashcard* di kelas dalam mengajar Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2) Meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK di kelas VIII.1 SMP Negeri 7 Padang, 3) Setelah penelitian ini dilaksanakan diharapkan peneliti dapat mengetahui cara yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa pada pelajaran TIK dalam situasi pasca gempa bumi. Pengertian aktivitas belajar merupakan salah satu bentuk kegiatan, kesibukan, pekerjaan, kerajinan yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu tujuan atau hasil yang memuaskan. Untuk melakukan aktivitas ini siswa membutuhkan motivasi dan kreativitas sendiri. Dalam belajar diperlukan aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Keaktifan siswa dalam menjalani proses belajar mengajar merupakan salah satu kunci keberhasilan untuk mencapai tujuan pendidikan. Aktivitas

merupakan azas yang penting dari azas-azas didaktik (ilmu mendidik) karena belajar sendiri merupakan suatu kegiatan, tanpa adanya kegiatan, tidak mungkin seseorang itu dikatakan belajar.

Manusia dan aktivitas merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, sebab dengan aktivitas manusia dapat mewujudkan keinginannya. Dalam pembelajaran siswa sangat dituntut untuk beraktivitas untuk menimbulkan motivasi. Jadi motivasi merupakan suatu yang penting dalam pembelajaran. Poerwadarminto (1995: 26) menyatakan: "Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan, kesibukan yang dilakukan oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran". Pendapat lain menyatakan bahwa aktivitas merupakan segala perbuatan yang dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung baik perbuatan jasmani maupun rohani sehingga terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa. Aktivitas belajar dipengaruhi oleh situasi waktu, apakah di dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, di perpustakaan, mendengarkan materi pelajaran yang diprogramkan melalui media radio dan televisi atau berbagai situasi lainnya.

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar yaitu faktor motivasi dalam diri sendiri, rangsangan (stimulus), metode, instrumental dan kondisi lingkungan. Jika semua faktor ini dapat diatasi maka, proses pembelajaran akan

maksimal dan aktivitas belajar siswa akan meningkat serta tujuan belajar itu sendiri akan tercapai. Selama proses pembelajaran, aktivitas yang mungkin dilakukan siswa menurut Dierdrich dalam Sardiman A.M (2003: 101) adalah: 1) Aktivitas visual, seperti membaca, menulis, melukis, melakukan eksperimen, dan demonstrasi, 2) Aktivitas lisan, seperti bercerita, membaca sajak, tanya jawab, diskusi, menyanyi, 3) Aktivitas mendengarkan, seperti mendengarkan penjelasan guru, ceramah, pengajaran, 4) Aktivitas gerak, seperti senam melukis, atletik, menari, 5) Aktivitas menulis, seperti mengarang, membuat makalah, membuat surat. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa dalam proses belajar mengajar aktivitas siswa sangat diperlukan, guru hanya membimbing kegiatan belajar siswa, sehingga mau belajar, sebab dengan adanya siswa aktif dalam belajar, maka siswa tersebut akan berhasil dengan baik.

Hasil belajar merupakan akhir dari sebuah proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan adanya perubahan dalam intelektual dan sikap siswa. Belajar merupakan suatu bentuk perubahan mental yang akan dialami seseorang yang ditunjukkan dengan adanya perubahan-perubahan yang bersifat kognitif, afektif dan psikomotor. Siswa adalah subjek dalam proses belajar yang dilakukan di kelas. Untuk itu siswa akan menyerap dan membangun

pengetahuan secara aktif. Di dalam kelas mereka melakukan kegiatan belajar, mereka tidaklah berlaku pasif terhadap guru dan kurikulum. Sebagai suatu kegiatan proses belajar tidak terfokus pada menghafal dan mengingat saja. Belajar juga mencakup seluruh aktivitas yang berkaitan dengan aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor sehingga membentuk satu integritas pribadi.

Nana Sudjana (2004: 28), mengatakan bahwa belajar adalah proses yang aktif, belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan pada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu. Apabila kita berbicara tentang belajar maka kita berbicara bagaimana mengubah tingkah laku seseorang. Setiap saat dalam kehidupan manusia selalu mengalami proses belajar. Belajar dilakukan manusia baik secara formal maupun informal. Dalam proses belajar diharapkan akan diperoleh hasil belajar yang berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, pemahaman dan sikap. Sumarsono (1971) mengatakan bahwa: "Hasil belajar adalah proses pencapaian siswa dari proses belajar yang dilaluinya baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap".

Untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar yang dicapai siswa, maka

dilakukan suatu penilaian atau pengukuran. Pada akhir penilaian akan diketahui sejauhmana daya serap siswa menguasai materi pelajaran yang dipelajari. Hasil penilaian akan memberikan gambaran atau informasi bagi guru atau siswa dalam membuat keputusan. Hasil belajar akan menjadi tolak ukur menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam penguasaan konsep dan pemahaman suatu materi. Dari penjelasan di atas, bahwa definisi hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka-angka atau nilai dan hasil belajar diperoleh dalam bentuk pengetahuan. Demikian juga di dalam pelajaran TIK, siswa dapat mencapai hasil yang diinginkan jika siswa itu sendiri telah melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik dengan melakukan berbagai aktivitas yang dapat menunjang untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar berukuran 21 x 29,7 cm (kertas A4). Gambar-gambarnya dapat dibuat dengan menggunakan tangan atau foto. Selanjutnya gambar ini ditempelkan pada lembaran-lembaran karton. Gambar-gambar ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan di setiap lembarnya yang dituliskan pada bagian belakang. Gambar-gambar inilah yang disebut dengan media *flashcard*. Kelebihan sistem ini adalah mudah dibawa. Dengan ukurannya yang kecil, *flashcard* dapat

disimpan dalam tas, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, baik di kelas maupun di luar kelas. Dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis. Dalam penggunaannya, guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak membutuhkan energi listrik. Jika kita ingin menggunakannya kita hanya menyusun gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat dan tidak terbalik dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau memasukkannya dalam map supaya tidak tercecer. Mudah diingat: Karakteristik media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal jenis-jenis menu dan ikon pada menu bar atau pada toolbar. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali sebuah konsep pelajaran. Media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa berlomba-lomba mencari nama-nama ikon tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak. Hal ini diharapkan akan mengasah kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa. Nilai dari informasi ditentukan dari dua hal yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai apabila dapat bermanfaat lebih efektif dibandingkan dengan biaya

mendapatkannya. Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi hal ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan. Perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan untuk beberapa kegunaan. Dengan demikian informasi tidak hanya digunakan oleh satu pihak. Informasi tidak dapat ditaksir keuntungannya dengan suatu nilai uang, tetapi dapat ditaksir efektifitasnya (Jogiyanto, 1999:11).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media *flashcard* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VIII.1 SMP Negeri 7 Padang pasca gempa bumi. Selain dari itu penelitian tindakan bertujuan untuk memberikan kontribusi kepada kepedulian praktis pada seseorang dalam situasi problematik secara langsung dan untuk tujuan lebih lanjut dari ilmu sosial secara serempak. Selanjutnya penelitian tindakan kelas sebagaimana dikutip oleh Hopkin (1993) adalah “penelitian tindakan adalah suatu proses yang dirancang untuk memberdayakan semua partisipan dalam proses (siswa, guru dan peserta lainnya) dengan maksud untuk meningkatkan praktek yang diselenggarakan di dalam pengalaman pendidik. Sedangkan menurut Arikunto (2006: 6) mendefinisikan

bahwa “tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh guru sebagai suatu pencermatan terhadap proses belajar siswa serta hasil belajar siswa yang sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas secara bersamaan. Pembelajaran yang akan dilakukan telah dirancang sedemikian rupa dengan menggunakan tahap-tahap atau langkah-langkah yang telah ditetapkan untuk mencapai hasil pembelajaran. Tujuan penelitian adalah sebagai pemecahan masalah yang terjadi dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pasca gempa bumi.

Rencana tindakan pada pelajaran TIK ini adalah selama proses belajar mengajar berlangsung bekerja sama dengan guru teman sejawat sebagai kolaborator untuk membantu dalam melakukan penelitian terhadap aktifitas siswa. Guru (peneliti) menyusun rencana kegiatan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang intinya berisi rumusan tujuan bidang pengajaran TIK yang akan dicapai, penjabaran materi yang akan diajarkan sesuai dengan waktu yang diberikan, kegiatan selama pembelajaran dan evaluasi yang akan di berikan selama pelaksanaan tindakan pada siklus I hingga berakhir pada siklus III.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil kejadian langsung dalam penerapan pembelajaran dengan menerapkan media *flashcard* dalam mata pelajaran TIK seperti Observasi. Dengan mengamati aktifitas siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Alat pengumpul data adalah lembar observasi. Tes Hasil Siswa dimanfaatkan untuk menilai hasil belajar siswa, apakah ada peningkatan dalam kemampuan menyelesaikan tugas dengan baik yang diberikan sesuai dengan format penilaian yang telah ditentukan. Alat pengumpul data adalah lembar evaluasi dan format penilaian serta hasil diskusi dengan kolaborator.

Data yang diperoleh selama penelitian berlangsung dianalisis baik secara kuantitatif maupun kualitatif untuk memperoleh hasil yang maksimal terhadap penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan. Data digunakan sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Hasil analisis ini akan dimasukkan dalam laporan penelitian. Secara kuantitatif, data hasil belajar yang diperoleh analisis untuk melihat perubahannya, dari hasil pengisian lembar observasi. Data yang diperoleh selama proses penelitian akan dibandingkan terhadap KKM baik secara individual maupun kelompok. KKM TIK sekolah ini adalah 70. Tiap siswa dikatakan ada peningkatan hasil belajar dan lulus KKM jika mencapai nilai > 70 . Untuk menentukan

ketuntasan kelas jika 85% dari siswa memperoleh nilai ≥ 70

Untuk menentukan apakah tindakan yang diberikan selama penelitian berhasil atau tidak dan bagaimana tingkat keberhasilan yang dicapai dalam pembelajaran TIK maka sebelumnya ditetapkan indikator keberhasilan sebagai berikut :

- a. Aktifitas pembelajaran siswa mencapai 85%
- b. Diharapkan setelah menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran TIK hasil belajar sebanyak 85% dari siswa dapat mencapai nilai 75 keatas.

PEMBAHASAN

Siklus I

Program pembelajaran yang dibuat oleh Peneliti bersama kolabolator dalam melaksanakan pembelajaran TIK dengan menggunakan media *flashcard* adalah Materi pelajaran adalah poster sebagai salah satu aplikasi dari program pengolah kata, dan indikatornya adalah membuat macam-macam model dokumen atau publikasi berupa bulletin, poster dan pamplet dengan menggunakan fasilitas yang ada pada program pengolah kata Microsoft Word. Dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, Peneliti menemukan, yaitu: 1) Ketiadaan komputer pada saat pembelajaran TIK menyebabkan pembelajaran kurang efektif, 2) Siswa sering ribut dan tidak terpusat

perhatiannya pada materi pelajaran, 3) Terlihat siswa bingung dalam memahami langkah-langkah pembuatan poster, 4) Siswa merasa termotivasi dengan penggunaan media *flashcard* yang diberikan guru tapi masih ada siswa yang malu bertanya.

Aktifitas Peneliti pada kegiatan appersepsi diantaranya Peneliti tidak menjelaskan bentuk tes yang akan digunakan siswa dan memperoleh skala 2, sehingga hasil tes yang diperoleh pada siklus 1 memperoleh hasil yang rendah. Tetapi pada kegiatan inti dan evaluasi pembelajaran aktifitas Peneliti telah sesuai dengan rancangan program pembelajaran yang telah disusun dan umumnya memperoleh skala 3. Aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar TIK pada kegiatan appersepsi terlihat bahwa pada umumnya siswa termotivasi sewaktu peneliti membuka pelajaran yang berada pada skala 3, tetapi dalam mengikuti pembelajaran TIK terdapat beberapa orang yang tidak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap materi, dikarenakan siswa belum paham dan menganggap sulit materi pelajaran tanpa praktek langsung dengan komputer yang diberikan sehingga memperoleh skala 2, tetapi siswa terlihat mempunyai minat untuk mengikuti pelajaran dari guru juga memperoleh skala 3. Dalam menjawab pertanyaan masih terdapat beberapa siswa yang tidak berpartisipasi dalam merespon pertanyaan yang diberikan sehingga

memperoleh skala 2. Pada kegiatan akhir semua siswa sudah melakukan tes akhir yang diberikan dan memperoleh skala 3.

Rata-rata nilai yang diperoleh oleh kelas VIII.1 adalah 78,00. Ketuntasan belajar secara klasikal adalah 86,7% dimana dari 30 orang siswa terdapat 26 orang siswa yang tuntas belajar dan 4 orang siswa belum mencapai ketuntasan belajar, dengan persentase sebesar 13,3%. Berdasarkan hasil pengamatan penelitian dan kolaborasi diperoleh adanya kesadaran dari Peneliti sebagai guru tentang kekurangan-kekurangan yang dirasakan pada saat pembelajaran di kelas sehingga melakukan persiapan yang lebih matang pada siklus ke-II. Media *flashcard* yang digunakan kurang lengkap dan terlalu sedikit, sehingga siswa kurang berminat belajar. Peneliti akan melakukan persiapan yang lebih matang, dengan lebih memantapkan pemahaman materi pembelajaran dan menerapkan penggunaan media *flashcard* sesuai dengan pelaksanaannya agar siswa benar-benar memahami pembelajaran sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan akan menerapkan kembali pelaksanaan pembelajaran yang ada pada siklus I ke dalam siklus II dengan cara yang lebih baik lagi serta mencari solusi dan kendala yang dihadapi pada siklus I.

Siklus II

Tahap perencanaan pada siklus II ini sama seperti pada siklus I yaitu Peneliti membuat persiapan mengajar seperti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan dilaksanakan mengenai materi membuat artikel, tabel dan tulisan dengan word art pada dokumen di *Microsoft Word*. Selanjutnya Peneliti membuat program pembelajaran TIK dengan menggunakan media *flashcard* yang lebih menekankan kepada ketuntasan belajar siswa. Peneliti membimbing dan menunjukkan *print out* Microsoft Word dengan media *flashcard* kepada siswa bagaimana cara membuat artikel, tabel dan tulisan dengan Word Art yang menarik dan benar.

Aktivitas Peneliti sudah melaksanakan program pembelajaran sesuai dengan rancangan yang disusun dan memperoleh skala 4, dengan demikian terjadi peningkatan pada kegiatan appersepsi diantaranya peneliti sudah menjelaskan bentuk tes mengerjakan latihan yang digunakan siswa dan memperoleh skala 3. Pada kegiatan inti aktivitas Peneliti umumnya mendapat skala 4, Peneliti juga sudah memberikan bimbingan dan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan dan mendorong siswa agar aktif belajar juga memberikan bimbingan khusus kepada siswa sehingga siswa memperoleh skala sangat baik yaitu skala 4. Pada kegiatan evaluasi, aktivitas Peneliti telah sesuai

dengan rancangan program pembelajaran yang telah disusun dan umumnya memperoleh skala 3, namun dari segi melakukan evaluasi dan mencatat hasil belajar siswa dan menentukan ketuntasan hasil belajar, Peneliti memperoleh skala 4 dan merupakan aktifitas guru yang sangat baik.

Aktifitas belajar siswa telah mengalami peningkatan, yaitu pada kegiatan appersepsi terlihat bahwa pada umumnya siswa termotivasi sewaktu Peneliti membuka pelajaran yang berada pada skala 3, dan sudah memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap materi pelajaran TIK sehingga memperoleh skala 3, dan mempunyai minat untuk mengikuti pelajaran dari peneliti serta memperhatikan penjelasan dan memperoleh skala 3. Dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru juga memperoleh skala 3.

Pada kegiatan inti aktifitas siswa umumnya sudah memperoleh skala 3, sebagian besar siswa memperhatikan materi yang diberikan oleh guru, memberikan umpan balik terhadap sub pokok bahasan yang diberikan. Dalam hal mendapatkan bimbingan siswa sudah merasa terbimbing oleh Peneliti selama pembelajaran dan termotivasi dalam belajar sehingga mendapat skala sangat baik yaitu skala 4, sehingga siswa senang dalam belajar TIK dan keseluruhan siswa mengerjakan tes akhir dan

siswa merasa senang dengan tugas yang diberikan Peneliti dan memperoleh skala 3. Selanjutnya pada kegiatan penutup atau evaluasi, Peneliti bersama-sama merangkum materi pelajaran, dan keseluruhan siswa mengerjakan tes akhir dan siswa juga bersedia untuk diberikan bimbingan secara individual dan mau melakukan perbaikan terhadap rendahnya nilai hasil belajar dengan mengerjakan tugas remedial sehingga berada pada skala 4 yaitu sangat baik.

Dari hasil belajar terjadi peningkatan rata-rata kelas pada siklus II yaitu 80,83 dibandingkan pada siklus I bahwa rata-rata kelas sebesar 78,00 hal ini menunjukkan peningkatan. Dalam hal ini, ketuntasan hasil belajar pada siklus II sebanyak 27 orang dengan persentase klasikal sebesar 90,00% dan yang tidak tuntas mengalami penurunan yaitu menjadi 3 orang dengan persentase 10,00%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *flashcard* proses dan hasil belajar siswa semakin meningkat. Dengan demikian terjadi peningkatan persentase klasikal sebesar 3,33% jika dibandingkan dengan siklus I. Dari hasil yang diperoleh pada tindakan siklus II, Peneliti akan melakukan persiapan yang lebih matang lagi untuk memasuki siklus III. Peneliti lebih memantapkan pemahaman materi pembelajaran dan menerapkan penggunaan media *flashcard* sesuai dengan pelaksanaannya agar siswa benar-benar

memahami pembelajaran sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Siklus III

Perencanaan pada siklus III dimulai Peneliti dengan membuat persiapan mengajar yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan dilaksanakan mengenai materi membuat artikel berkolom pada dokumen di *Microsoft Word*. Selanjutnya Peneliti membuat program pembelajaran TIK dengan menggunakan media *flashcard* yang lebih menekankan kepada ketuntasan belajar siswa. Peneliti membimbing dan menunjukkan *print out* *Microsoft Word* dengan media *flashcard* kepada siswa bagaimana cara membuat artikel berkolom yang menarik dan benar. Pelaksanaan tindakan pada siklus III peneliti dan kolaborasi melakukan persiapan yang lebih matang agar tindakan pada siklus III ini lebih baik dari siklus II sehingga ketuntasan belajar siswa dapat ditingkatkan lagi. Selain itu, persiapan yang dilakukan Peneliti juga untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Pada tahap awal pelajaran, Peneliti melakukan appersepsi dan kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran.

Data aktifitas guru dalam proses belajar mengajar siklus III, aktifitas Peneliti sudah melaksanakan program pembelajaran sesuai dengan rancangan yang disusun dan memperoleh skala 4. Pada kegiatan inti aktifitas Peneliti umumnya mendapat skala 4,

Peneliti juga sudah memberikan bimbingan dan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan dan mendorong siswa agar aktif belajar juga memberikan bimbingan khusus kepada siswa sehingga siswa memperoleh skala sangat baik yaitu skala 4. Pada kegiatan evaluasi, aktifitas Peneliti telah sesuai dengan rancangan program pembelajaran yang telah disusun dan umumnya memperoleh skala 4.

Pada kegiatan appersepsi terlihat bahwa pada umumnya siswa termotivasi sewaktu Peneliti membuka pelajaran yang berada pada skala 4. Demikian juga dengan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap materi pelajaran TIK rata-rata siswa memperoleh skala 4, dan mempunyai minat untuk mengikuti pelajaran dari guru serta memperhatikan penjelasan guru dan memperoleh skala 3. Dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru juga memperoleh skala 4. Pada kegiatan inti aktifitas siswa umumnya sudah memperoleh skala 4, sebagian besar siswa memperhatikan materi yang diberikan oleh guru, memberikan umpan balik terhadap sub pokok bahasan yang diberikan.

Dalam hal mendapatkan bimbingan siswa sudah merasa terbimbing oleh Peneliti selama pembelajaran dan termotivasi dalam belajar sehingga mendapat skala sangat baik yaitu skala 4, sehingga siswa senang dalam belajar TIK dan keseluruhan siswa mengerjakan tes akhir dan siswa merasa

senang dengan tugas yang diberikan Peneliti dan memperoleh skala 3. Selanjutnya pada kegiatan penutup atau evaluasi, Peneliti bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran, dan keseluruhan siswa mengerjakan tes akhir dan siswa juga bersedia untuk diberikan bimbingan secara individual dan mau melakukan perbaikan terhadap rendahnya nilai hasil belajar dengan mengerjakan tugas remedial sehingga berada pada skala 4 yaitu sangat baik.

Dari hasil belajar, peningkatan rata-rata kelas pada siklus III yaitu 86,87 dibandingkan pada siklus I bahwa rata-rata kelas sebesar 80,83 hal ini menunjukkan peningkatan. Ketuntasan hasil belajar pada siklus III sebanyak 29 orang dengan persentase klasikal sebesar 96,67% dan yang tidak tuntas mengalami penurunan yaitu menjadi 1 orang dengan persentase 3,33%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *flashcard* proses dan hasil belajar siswa semakin meningkat yang ditunjukkan peningkatan sebesar 6,67% jika dibandingkan dengan siklus II.

Dari pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus ke III, maka terlihat peningkatan proses dan hasil belajar yang cukup signifikan dalam mencapai ketuntasan belajar siswa secara individual, dimana dari 30 orang siswa yang telah tuntas atau mengalami peningkatan nilai di atas standar KKM belajarnya sebanyak 29 orang (96,67%) dan yang belum tuntas sebanyak 1

orang (3,33%). Sesuai dengan komitmen sebuah penelitian tindakan kelas maka siklus dalam pembelajaran dapat dihentikan. Dengan demikian siklus pada penelitian tindakan kelas ini dicukupkan dengan 3 siklus dan dinyatakan berhasil.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, pada kegiatan awal Peneliti dapat dikatakan sudah melaksanakan kegiatan dengan baik dan memperoleh skala 3, yaitu dari segi siswa dan cara belajar yang digunakan. Sedangkan memberi motivasi masih berada pada skala 2, sehingga hal ini mengakibatkan ada beberapa siswa yang memperoleh hasil tes yang rendah dan masih berada pada standar KKM yang telah ditetapkan dengan rata-rata nilai 78,00. Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap aktifitas Peneliti dalam pembelajaran TIK pada siklus I, Peneliti belum optimal dalam melaksanakan penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran TIK oleh karena itu Peneliti melakukan refleksi dan berupaya untuk melakukan perbaikan dengan meningkatkan aktifitas mengajar seoptimal mungkin pada siklus II.

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran yang ada dalam tindakan siklus I pada siklus II dengan memperbaiki dan meningkatkan kembali aktifitas guru melalui penerapan penggunaan media *flashcard* secara lebih baik, dengan tujuan agar siswa lebih aktif dan kreatif selama pembelajaran berlangsung dan dapat meningkatkan hasil

belajarnya dalam pembelajaran TIK. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Syaiful Bahri (2005:226) bahwa guru memberikan kesempatan kepada anak didik sebagai individu untuk aktif, kreatif dan mandiri dalam belajar. Pada siklus II sudah terlihat peningkatan hasil dengan rata-rata kelas 80,83%. Selain itu Peneliti sudah menyempurnakan kegiatan pembelajaran pada kegiatan inti dan kegiatan penutup atau kegiatan evaluasi. Pada kegiatan inti, Peneliti sudah menerapkan penggunaan media *flashcard* dengan lebih baik sehingga guru memperoleh skala 3 dan 4. Dapat kita lihat aktifitas guru mengalami peningkatan sangat baik pada skala 4. Demikian juga dengan kegiatan penutup yang dilakukan guru, guru sudah memperoleh peningkatan sangat baik dari skala 3 menjadi skala 4, yaitu dari segi melakukan evaluasi dan mencatat hasil belajar dan juga dari segi menentukan ketuntasan hasil belajar siswa, guru memperhatikan siswa lebih detail terhadap perkembangan setiap siswa dengan mencatat hasil belajar yang diperoleh siswa dan melakukan kegiatan remedial untuk menentukan ketuntasan hasil belajar siswa, sehingga jelas terlihat peningkatan hasil tes siswa siklus II yang signifikan dibandingkan dengan hasil tes belajar siswa yang diperoleh pada siklus I. Berdasarkan hasil tindakan pada siklus III membuktikan bahwa dengan pendekatan penggunaan media *flashcard*

siswa dapat lebih mengembangkan diri seoptimal mungkin menjadi aktif, kreatif dan mandiri dalam belajar sesuai dengan karakteristik yang di miliki masing-masing siswa. Siswa terlibat sepenuhnya dan merasa senang serta termotivasi selama pembelajaran TIK berlangsung karena guru melakukan bimbingan khusus dan membantu siswa jika mendapatkan masalah dalam belajar. Adapun perolehan rata-rata nilai siswa pada siklus III adalah 86,87.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tentang peningkatan aktifitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *flashcard* pada mata pelajaran TIK yang terdiri dari tiga siklus dapat disimpulkan adalah: 1) Penggunaan media *flashcard* menjadikan aktifitas siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 7 Padang semakin aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Hal ini dilihat dengan terjadinya peningkatan dari siklus I ke siklus II dan siklus III. Pada siklus I aktifitas belajar siswa sebagian besar berda pada skala 2 dan 3, namun pada siklus II dan III aktifitas siswa meningkat menjadi skala 3 dan 4. 2) Penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan indikasi bahwa siswa semakin banyak yang berani mengeluarkan pendapat dan memperlihatkan partisipasi dalam belajar dengan perolehan nilai sebagian besar yang telah melampaui KKM yang ditetapkan yaitu

nilai 70. 3) Pembelajaran siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 7 Padang setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* menunjukkan hasil yang baik. Siklus I rata-rata nilai klasikal 78,00 dan persentase siswa yang tuntas 86,67%. Siklus II rata-rata nilai klasikal 80,83 dan persentase siswa yang tuntas 90,00%. Sedangkan siklus III rata-rata nilai klasikal 86,87% dan persentase siswa yang tuntas 96,67%.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan dalam penelitian ini, saran yang dapat diberikan peneliti untuk kesempurnaan penelitian selanjutnya adalah 1) Untuk menerapkan penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran TIK sebaiknya guru perlu memahami karakteristik, bakat dan kemampuan masing-masing siswa dengan baik sehingga guru dapat melayani kebutuhan dan masalah siswa dalam belajar secara optimal. 2) Hendaknya guru dapat menerapkan penggunaan media *flashcard* sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran dengan baik agar dapat memecahkan kesulitan dalam belajar siswa. 3) Kepada pihak sekolah SMP Negeri 7 Padang hendaknya segera memperbaiki sarana dan prasarana praktikum akibat pasca gempa bumi khususnya ruang laboratorium komputer atau dengan menambah pengadaan laptop agar pelaksanaan kegiatan praktikum dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arif, Sadiman. 1990. *Media Pendidikan*, Jakarta: CV Rajawali
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1997. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta
- Emril, DKK. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Hendry Pandia. 2006. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Penerbit Erlangga
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2003. *Teknologi Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru
- Suharmi Arikunto. 1997. *Pengelolaan Kelas dan Siswa*, Jakarta: rajawali