

PENINGKATAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENGIDENTIFIKASI PERINTAH PROGRAM *WORD PROCESSOR* MELALUI PENGGUNAAN *FLASHCARD*

Siti Rosyidah

SMP Negeri 2 Probolinggo, Jalan dr. Moch. Saleh No.7 Probolinggo

E_mail: sitirosyidah30@gmail.com

Abstrak: Di era digital ini, kualitas pembelajaran harus mengikuti perkembangan kecanggihan teknologi. Siswa dituntut untuk dapat mengoperasikan program komputer khususnya aplikasi Word Processor. Untuk dapat mengoperasikannya dengan benar, siswa harus memiliki kemampuan mengidentifikasi perintah program tersebut. Akan tetapi, siswa seringkali menemui kesulitan dalam menemukan letak dan fungsi perintah dalam interfacenya. Sehingga hal ini juga berpengaruh pada kemampuan membuat produk digital dengan apik dan kreatif. Di sisi lain dalam kegiatan pembelajaran mengidentifikasi perintah program, guru masih menggunakan metode belajar demonstrasi dan ceramah dengan media pembelajaran yang tidak menarik. Akibatnya keaktifan siswa belum nampak sehingga hasil belajarnya pun belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Oleh karena itu, guru berupaya menerapkan media pembelajaran inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media belajar Flashcard secara berkelompok. Media pembelajaran tersebut dipandang mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam mengidentifikasi perintah pada program Word Processor. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan 2 kali pertemuan setiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan tindakan hasil belajar siswa meningkat dari ketuntasan klasikal 47,06% pada siklus I menjadi 79% pada siklus II. Sedangkan nilai rata-rata kelas dari 66,76 pada siklus I meningkat menjadi 84,88 pada siklus II. Hasil belajar tersebut telah melampaui batas KKM yakni 76 dengan ketuntasan minimal 75%.

Kata Kunci: kemampuan mengidentifikasi perintah program, *flashcard*

PENDAHULUAN

Kini kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi turut mewarnai kualitas pembelajaran siswa di sekolah. Penggunaan komputer sangat membantu pengerjaan tugas-tugas siswa secara kreatif karena komputer mampu menghadirkan tampilan teks, warna, animasi, dan video yang lebih menarik. Selain itu, dengan media komputer dapat merangsang kemampuan psikomotorik

siswa yang nantinya dapat meningkatkan kreatifitas pembelajaran di sekolah. Hal ini menuntut setiap siswa untuk dapat memiliki keahlian mengoperasikan program komputer dengan benar.

Untuk dapat memiliki keahlian tersebut, terlebih dahulu siswa harus mampu mengidentifikasi seluruh nama dan fungsi perintah sebuah program komputer. Namun pada kenyataanya, tidak sedikit siswa yang menemui

banyak kesulitan dalam hal itu. Sedangkan dalam kegiatan pembelajarannya, guru masih menggunakan metode konvensional yakni metode ceramah dan tanya-jawab dan kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Sehingga motivasi dan minat belajar siswa masih kurang nampak dan hasil belajar mereka pun belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yakni 76 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 75%. Menurut Sardiman (2010:15) terjadinya interaksi belajar mengajar yang baik ditandai dengan adanya aktivitas siswa baik secara fisik dan mental. Siswa menjadi pusat perhatian dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sehingga dapat meningkatkan

motivasi dan minat belajar yang mampu menunjang tingkat keberhasilan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan awal pada pra siklus yang dilakukan selama bulan 28 Juli 2016 dan 4 Agustus 2016 yang dilakukan pada siswa kelas VIII-D dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang, guru menemukan gambaran, antara lain : 1)RPP guru masih menggunakan metode konvensional; 2)penggunaan media pembelajaran kurang sesuai dengan gaya belajar siswa; 3)Siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran; dan 4)hasil belajar berupa ulangan harian masih memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 52,94 %.

Gambaran pengamatan terhadap hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus terlihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1 Frekuensi dan Persentase Jenjang Kemampuan Mengidentifikasi Perintah Program (Pra-Siklus)

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal
85—100	Tinggi	17	50 %		
75—84	Sedang	1	3 %		
60—74	Kurang	6	18 %	71,09	52,94 %
<60	Tidak Mampu	10	29 %		

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang termasuk kemampuan mengidentifikasi perintah

program kategori tinggi sebanyak 17 orang (50%) dan yang tergolong kemampuan mengidentifikasi perintah

program kategori sedang sebanyak 1 orang (3%). Sementara, 6 orang (18%) siswa tergolong berkemampuan kurang dan 10 orang (29%) siswa tergolong tidak mampu. Rata-rata nilai yang dicapai siswa masih di bawah KKM, yakni KKM yang ditetapkan sebesar 76, sedangkan rata-rata nilai kelas sebesar 71,09. Ketuntasan klasikal juga masih dibawah 75%, yakni hanya mencapai 52,94 % saja.

Oleh karena itu, guru berupaya menggunakan media pembelajaran inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk *flashcard* yang digunakan sebagai permainan berkelompok untuk mempermudah siswa mengidentifikasi perintah program. Model pembelajaran tersebut dipilih karena dipandang sesuai dengan gaya belajar siswa, bersifat menantang, menyenangkan, inovatif, dan mampu menarik minat belajar siswa untuk mempelajari materi yang diberikan guru.

Menurut Azhar Arsyad (2011:119-120) mengatakan bahwa Flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya

berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Selanjutnya menurut Dina Indriana (2011:68) juga mengungkapkan bawa "*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 X 30 cm."

Sedangkan menurut Kasihani (2007:109), *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30. Gambar-gambarnya dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar /foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran flashcard.

Dari beberapa definsi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan siswa memaha-

mi arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis.

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini antara lain : 1) untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam mengidentifikasi perintah *Word Processor* melalui penggunaan *flashcard* pada siswa kelas VIII SMPN 2 Probolinggo Tahun Pelajaran 2016-2017; 2) untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa dalam mengidentifikasi perintah *Word Processor* melalui penggunaan *flashcard* pada siswa kelas VIII SMPN 2 Probolinggo Tahun Pelajaran 2016 - 2017

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat mendatangkan manfaat bagi guru sebagai salah satu referensi dalam memberikan solusi guna menerapkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik perhatian siswa sehingga dapat menghadirkan situasi belajar yang bermakna bagi peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi siswa agar dapat mendatangkan gaya belajar yang aktif dan menarik motivasi siswa untuk memahami materi yang diajarkan guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Probolinggo, Jalan dr. Moch. Saleh nomor 7, kota Probolinggo, Jawa Timur. Penelitian dilakukan pada bulan

Agustus sampai dengan September 2016, sebanyak 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 40 menit setiap pertemuan. Adapun subyek penelitian adalah siswa kelas VIII-D SMP Negeri 2 Probolinggo semester ganjil tahun pelajaran 2016-2017 yang berjumlah 34 siswa.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin yang terdiri dari empat komponen tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dengan rincian siklus I dilaksanakan dengan 2x pertemuan dan siklus II dengan 2x pertemuan. Setiap pertemuan membutuhkan alokasi waktu 2x40 menit. Materi pelajaran dalam penelitian ini adalah materi KD mengidentifikasi perintah program *word processor* khususnya Microsoft Word 2007.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap proses belajar mengajar dan hasil *post test*. Guru dan *observer* melakukan pengamatan dengan perekaman data yang meliputi proses dan hasil pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas.

Instrumen dalam penelitian ini antara lain: (a)lembar observasi aktifitas siswa baik secara individu maupun kelompok pada siklus I dan II; (b)lembar observasi guru pada siklus I dan II; (c)angket siswa penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran pada akhir siklus II , dan (d)tes hasil belajar siswa (*post test*) pada akhir siklus I dan II.

Data yang diperoleh pada setiap kegiatan observasi dari setiap siklus dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan dalam proses pembelajaran. Kegiatan analisis tersebut meliputi pengamatan terhadap tingkat keaktifan siswa dan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa berupa *post test* dapat diklasifikasikan dalam 3 kategori, yaitu : 1)kategori tinggi jika rentang nilai siswa 85-100; 2)kategori sedang jika rentang nilai siswa 75-84; 3)kategori kurang jika rentang nilai siswa 60-74; dan 4)kategori tidak mampu jika nilai siswa <60. Perhitungan hasil belajar siswa tersebut akan dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal setiap siswa sebesar 76 dan/atau persentase ketuntasan klasikal sebesar 75%.

HASIL PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan mulai tanggal 11 Agustus 2016 sampai dengan 22 September 2016

yang terdiri dari 2 siklus dengan 4 kali pertemuan, dengan rincian siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II terdiri dari 2 pertemuan, dengan alokasi waktu 2 x 40 menit setiap pertemuan.

Pelaksanaan siklus I pertemuan 1 dilakukan pada tanggal 11 Agustus 2016 dan pertemuan 2 dilakukan pada tanggal 18 Agustus 2016. Pada kegiatan pelaksanaan siklus I guru melakukan berbagai persiapan, diantaranya: a)menganalisis indikator dan cakupan materi pada SK dan KD yang akan dipelajari; b)membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* yang dimainkan secara berkelompok; c)membuat alat evaluasi (*post test*) berupa soal kuis yang akan dilaksanakan pada akhir siklus I pada pertemuan 1 dan 2; dan (d)membuat instrumen lembar observasi guru dan siswa untuk mengetahui keaktifan siswa selama pembelajaran.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I, guru memberikan arahan terlebih dahulu tentang kegiatan pembelajaran. Setelah guru memberikan arahan dan penjelasan tentang kegiatan dan cara kerja yang dilakukan dalam pembelajaran, guru mulai menyajikan inti pembelajaran. Hal-hal yang dilakukan dalam

proses pembelajaran tersebut adalah (1)siswa melakukan perintah guru untuk membentuk kelompok diskusi dan guru mengatur komposisi kelompok yang terdiri dari 7 orang siswa; (2)setiap kelompok menerima 1 set flashcard berisi perintah program Word Processor; (3)setiap berkoordinasi sebelum memulai permainan dengan dipimpin oleh ketua kelompok; (4)untuk memperdalam pengetahuannya yang akan dijawab, siswa melakukan aktivitas membaca buku paket/LKS sebelum memulai permainan; (5)permainan dimulai dengan ketua kelas yang mengocok kartu lalu membagikan secara adil dan merata kepada setiap anggotanya; (6)ketua kelas mencatat nomor kartu yang diterima anggotanya; (7)setiap anggota menyebutkan secara lisan nama dan letak gambar ikon yang tertera pada *flashcard*; (8)semua anggota

yang lainnya mengkonfirmasi dan menanggapi jawab tersebut. Jika terjadi perselisihan maka ketua kelompok memiliki wewenang untuk memutuskan dan diperbolehkan untuk melihat buku paket; dan (9)ketua kelompok menghitung perolehan skor anggotanya. Jika kartu bertanda bintang dijawab benar maka memperoleh point 3, dan jika salah point 1. Jika kartu tidak bertanda bintang dijawab benar maka memperoleh point 1, dan jika salah point 0.

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, guru memperoleh gambaran bahwa aktivitas siswa belum maksimal dan hasil belajar-nya pun masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal perseorangan maupun ketuntasan klasikal. Gambaran tersebut terlihat pada data tabel di bawah ini:

Tabel 2 Frekuensi dan Persentase Jenjang Kemampuan Mengidentifikasi Perintah Program (Siklus I)

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal
85—100	Tinggi	5	14,70 %		
75—84	Sedang	11	32,35 %		
60—74	Kurang	9	26,47 %	66,76	47,06
<60	Tidak Mampu	9	26,47 %		

Berdasarkan Tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang termasuk kemampuan mengidentifikasi perintah program kategori tinggi sebanyak 5 orang (14,70%) dan yang tergolong kemampuan mengidentifikasi perintah program kategori sedang sebanyak 11 orang (32,35%). Sementara, 9 orang (26,47%) siswa tergolong berkemampuan kurang dan 9 orang (26,47%) siswa tergolong tidak mampu. Rata-rata nilai yang dicapai siswa masih di bawah KKM, yakni KKM yang ditetapkan sebesar 76, sedangkan rata-rata nilai kelas masih sebesar

Dari hasil refleksi dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran belum optimal. Hal ini disebabkan oleh (1)kurang jelasnya arahan guru pada tahap awal pembelajaran, (2)belum nampak kesiapan siswa untuk melakukan permainan flashcard, (3)kurangnya alokasi waktu untuk melakukan permainan flashcard, dan (4)kurangnya waktu yang disediakan untuk mengerjakan post test. Belum maksimalnya aktivitas siswa tersebut berdampak pada perolehan hasil belajar yang dicapai siswa. Rata-rata kelas untuk skor mengidentifikasi perintah program masih berada di bawah KKM yakni 66,76,

dan 47,06% dari jumlah siswa dalam kelas memperoleh skor di bawah KKM. Berdasarkan kondisi tersebut, pelaksanaan tindakan pembelajaran perlu dilanjutkan ke siklus II.

Hal yang dilakukan dalam pembelajaran siklus II adalah (1)guru mengajak siswa untuk merefleksikan lagi pengalaman belajar yang telah dilakukan pada siklus I, (2)guru menjelaskan tujuan dan aktivitas yang harus dilakukan siswa pada kegiatan pembelajaran siklus II, (3)guru menjelaskan target yang akan dicapai dalam pembelajaran, (4)guru menjelaskan kembali aturan permainan dengan rinci, (5)guru membagikan *handout* berisi petunjuk detail permainan *flashcard*, dan (6)guru memperkecil jumlah anggota kelompok menjadi 5 orang per kelompok dan mengatur ulang posisi duduknya, agar kinerja kelompok semakin optimal. Pada tindakan perbaikan pembelajaran siklus II, perhatian siswa sudah tampak lebih baik. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa untuk segera memulai permainan. Mereka semakin penasaran dan optimis untuk mendapatkan skor terbaik dalam permainan.

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II, guru memperoleh gambaran bahwa aktivitas siswa sudah

mulai tampak. Di awal pembelajaran guru sudah dapat mengamati bahwa siswa bersemangat belajar dan ingin segera memulai permainan *flashcard*.

Dengan tingginya motivasi belajar siswa tersebut berakibat meningkatnya hasil belajar siswa. Gambaran tersebut terlihat pada data tabel di bawah ini :

Tabel 3 Frekuensi dan Persentase Jenjang Kemampuan Mengidentifikasi Perintah Program (Siklus II)

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal
85—100	Tinggi	23	67,65 %		
75—84	Sedang	4	11,76 %		
60—74	Kurang	5	14,71 %	84,88	79 %
<60	Tidak Mampu	2	5,88 %		

Berdasarkan Tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang termasuk kemampuan mengidentifikasi perintah program kategori tinggi sebanyak 23 orang (67,65 %) dan yang tergolong kemampuan mengidentifikasi perintah program kategori sedang sebanyak 4 orang (11,76 %). Sementara, 5 orang (14,71 %) siswa tergolong berkemampuan kurang dan 2 orang (5,88 %) siswa tergolong tidak mampu. Rata-rata nilai yang dicapai siswa sudah melampaui KKM, yakni KKM yang ditetapkan sebesar 76, sedangkan rata-rata nilai kelas sebesar 84,88 serta ketuntasan klasikal sudah mencapai 79%.

Dari hasil refleksi siklus II dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat dikatakan sudah optimal. Dalam aktivitas pembelajaran, siswa sudah menunjukkan keaktifan, antusiasme, dan perhatian yang tinggi. Semua siswa telah mampu mengumpulkan lembar jawaban *post test* dengan jawaban yang relatif lengkap. Hasil belajar yang dicapai siswa telah menunjukkan ketuntasan belajar, yakni telah mencapai KKM yang telah ditentukan untuk KD tersebut. Oleh karena itu, tindakan siklus II tersebut dapat dikatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

Peningkatan aktivitas belajar mengidentifikasi perintah program siswa kelas VIII-D SMPN 2 Kota Probolinggo terjadi pada siklus I dan dan siklus II. Pada siklus I peningkatan aktivitas belajar belum begitu optimal. Peningkatan secara optimal terjadi pada siklus II. Hal ini terjadi karena adanya pengondisian dan penyesuaian pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Penyesuaian kebutuhan tersebut berkaitan dengan penggunaan media pembelajar inovatif yang mampu menarik minat belajar siswa.

Pada kegiatan pembelajaran pra siklus diperoleh gambaran tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran KD mengidentifikasi perintah program. Informasi tersebut menggambarkan bahwa dalam mengidentifikasi perintah program, siswa kurang menunjukkan sikap yang serius yang tampak bahwa lebih dari 50% siswa pasif dalam praktik pembelajaran. Dalam menjawab materi pelajaran, siswa kurang ada keseriusan dan banyak siswa yang bergurau sendiri sehingga pekerjaan dan jawaban terhadap tes ulangan harian kurang sesuai dengan yang diharapkan. Bahkan, ada sebagian siswa yang tidak mampu

menyelesaikan jawaban soal dan ada sebagian siswa yang terlambat mengumpulkan lembar jawaban.

Pada siklus I, ketika dalam pembelajaran mengidentifikasi perintah program, guru menggunakan media pembelajaran *flashcard* melalui permainan secara berkelompok, aktivitas siswa mulai meningkat. Pada saat menerima arahan dari guru pada awal pembelajaran, sebagian besar siswa menunjukkan perhatian yang baik. Beberapa orang siswa memberikan respon positif atas penjelasan yang disampaikan guru walaupun ada sebagian siswa yang tampak kurang memerhatikannya. Kenyataan ini juga menunjukkan adanya peningkatan dalam hal aktivitas belajar karena dalam pembelajaran sebelumnya, siswa hanya ditugasi menghafal perintah program secara manual. Pada saat melakukan permainan flashcard, siswa tampak serius dan saling bertanya antarteman dalam kelompoknya walaupun juga masih ada beberapa siswa yang berbicara sendiri di luar topik pelajaran. Ketika ditugasi oleh guru agar mengumpulkan hasil post test, seluruh siswa menyerahkan lembar jawaban walaupun ada sebagian siswa yang belum selesai mengerjakan seluruh soal

yang ditugaskan dan terlambat mengumpulkannya.

Pada kegiatan pembelajaran siklus II, aktivitas siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Ketika guru bersama peneliti memasuki kelas, hampir seluruh siswa menyambutnya dengan baik dan menampakkan kesiapan mereka untuk menerima pembelajaran. Perhatian siswa juga menunjukkan adanya peningkatan ketika guru memulai pembelajaran. Siswa memperhatikan secara cermat penjelasan dan pengarahan yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini, siswa tampak lebih responsif dalam menanggapi arahan yang dilakukan guru dan meminta permainan *flashcard* untuk segera dimulai. Siswa menunjukkan sikap rasa ingin tahu dan merasa tertantang untuk mendapatkan skor maksimal dalam permainan *flashcard* tersebut.

Peningkatan aktivitas siswa juga tampak ketika menemui kesulitan dalam mengidentifikasi gambar ikon yang tertera pada *flashcard*. Siswa tampak lebih aktif dan serius, serta secara antusias mendiskusikan permasalahan tersebut dalam kelompoknya. Kegiatan pembelajaran tampak menyenangkan bagi siswa. Hal ini terlihat dari raut wajah mereka yang gembira saat belajar

dengan menggunakan *flashcard*. Pada akhir kegiatan pembelajaran, seluruh siswa mengumpulkan jawaban post test dan hampir seluruh siswa mampu menyelesaikan semua butir soal serta tepat waktu dalam mengumpulkannya.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada tindakan pembelajaran siklus II, telah terjadi peningkatan yang signifikan aktivitas belajar siswa untuk KD mengidentifikasi perintah program. Peningkatan aktivitas tersebut tampak pada beberapa hal, yakni (1)perhatian siswa pada proses pembelajaran menjadi lebih baik, (2)keaktifan siswa dalam kerja mandiri ataupun kelompok menjadi lebih tinggi, (3)respon siswa pada aktivitas pembelajaran menjadi lebih positif, (4)minat belajar siswa terbangun melalui interaksi antarteman, (5)motivasi belajar dapat dipertahankan karena adanya kegiatan belajar dengan permainan *flashcard*, (6)antusiasme dan kegembiraan belajar muncul dalam pembelajaran, (7)keingintahuan siswa dalam materi yang diajarkan meningkat, (8)rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan post test mulai tampak, dan (9)interaksi dan komunikasi kelas dalam proses pembelajaran lebih kondusif.

Kenyataan terjadinya peningkatan pada proses tindakan pembelajaran di atas menunjukkan bahwa melalui media pembelajaran *flashcard* dengan permainan berkelompok dapat menciptakan kondisi belajar siswa lebih aktif dan menyenangkan. Melalui PBM, siswa terlibat secara aktif dalam mengidentifikasi perintah program sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan materi tersebut dan sekaligus berpengaruh pada keahlian mereka dalam mengoperasikan program komputer selanjutnya.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan temuan data penelitian, hasil belajar yang dicapai siswa dalam siklus I telah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil belajar pada tahap pra-siklus. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada perbandingan skor hasil mengidentifikasi perintah program yang dicapai siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Gambaran tersebut dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4 Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Perintah Program Siswa Kelas VIII-D SMPN 2 Kota Probolinggo

No	Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Terendah	10	16	20
2	Nilai Tertinggi	100	94	100
3	Rerata Nilai	71,09	66,76	84,88
4	Ketuntasan Belajar	52,94%	47,06%	79%
5	Kemampuan Tinggi	50 %	14,70%	67,65%
6	Kemampuan Sedang	3 %	32,35%	11,76%
7	Kemampuan Rendah	18 %	26,47%	14,71%
8	Kemampuan Zero	29%	26,47%	5,88%

Berdasarkan Tabel 4 di atas, dapat dikemukakan bahwa nilai kemampuan siswa dalam mengidentifikasi perintah program mengalami peningkatan setelah siswa diajar dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* secara berke-

lompok. Nilai terendah siswa yang sebelumnya 10 karena meningkat menjadi 16 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 20 pada siklus II. Nilai tertinggi dari pra siklus 100, pada siklus I 94 dan meningkat pada siklus II 100.

Akan tetapi, rata-rata skor siswa dari seluruh kelas mengalami peningkatan, yakni dari 71,09 pada pra siklus menjadi 66,76 pada siklus I dan meningkat signifikan menjadi 84,88 pada siklus II.

Dilihat dari ketuntasan belajar siswa dalam mencapai KKM (76), dapat dikatakan pembelajaran KD mengidentifikasi perintah program telah tuntas bagi siswa kelas VIII-D SMPN 2 Kota Probolinggo setelah mendapatkan tindakan pada siklus II. Hal ini dapat dilihat dari persentase jumlah siswa yang telah mencapai KKM. Pada pra siklus jumlah siswa yang mencapai KKM hanya 52,94%, pada siklus I jumlah siswa yang mencapai KKM 47,06%, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 79%.

Tingginya tingkat keberhasilan siswa dan tercapainya ketuntasan belajar mengidentifikasi perintah program kemungkinan disebabkan oleh kesesuaian antara media pembelajaran dengan gaya belajar siswa. Melalui permainan *flashcard* siswa merasa gembira dan tertantang untuk mengidentifikasi semua kartu yang didapatnya. Sehingga hal ini dapat berpengaruh pada capaian perolehan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis pembahasan hasil penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar mengidentifikasi perintah program siswa kelas VIII-D SMPN 2 Kota Probolinggo setelah diajar melalui penggunaan media pembelajaran inovatif *flashcard* mengalami peningkatan. Peningkatan aktivitas tersebut disebabkan oleh adanya pengondisian dan penyesuaian pembelajaran dengan kebutuhan siswa yang berkaitan dengan gaya belajar yang dilakukan oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran *flashcard* merupakan sesuatu hal yang baru, menantang, dan menyenangkan bagi siswa sehingga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar yang mendorong aktivitas belajar siswa meningkat.

Kemampuan mengidentifikasi perintah program siswa kelas VIII-D SMPN 2 Kota Probolinggo meningkat setelah mendapatkan pengalaman belajar melalui penggunaan media pembelajaran inovatif *flashcard*. Terjadinya peningkatan tersebut disebabkan oleh munculnya motivasi dan minat siswa yang dibangun melalui permainan *flashcard* yang menantang dan menyenangkan. Mengidentifikasi perintah program merupakan proses

aktif yang di dalamnya melibatkan banyak faktor. Faktor tingginya minat dan motivasi siswa mendorong tingginya aktivitas belajar sehingga menunjang tercapainya hasil belajar yang lebih baik.

SARAN

Berdasarkan proses dan temuan penelitian yang dikemukakan di depan, ada sejumlah saran yang perlu disampaikan kepada beberapa pihak terkait. Pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini di antaranya : 1) kepada guru TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi, disampaikan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran inovatif *flashcard* memberikan pengalaman belajar yang signifikan kepada siswa terutama dalam pembelajaran mengidentifikasi perintah program; 2) kepada siswa SMPN 2 Kota Probolinggo, disampaikan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran inovatif *flashcard* dengan cara belajar permainan dapat mendorong aktivitas dan pemahaman mereka dalam mengidentifikasi perintah program; 3) kepada pihak sekolah, disarankan agar memberikan fasilitas dan media yang memadai untuk pembelajaran TIK. Fasilitas dan media tersebut terutama terkait dengan media pembelajaran

inovatif *flashcard*, aplikasi belajar *education games* dan digital media belajar lainnya; dan 3) kepada peneliti lanjutan, disampaikan bahwa penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menerapkan penggunaan media pembelajaran inovatif *flashcard* untuk mengatasi masalah kelas dalam pembelajaran mengidentifikasi perintah program, serta peneliti lanjutan juga dimungkinkan menggunakan informasi dari temuan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk penelitiannya yang sejenis.

DAFTAR RUJUKAN:

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kasihani K.E Suyanto. 2007. *English for Young Learners Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*. Jakarta: Bumi aksara.
- Sardiman A.M. 2010. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.