

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENJALANKAN APLIKASI PENGOLAH ANGKA MELALUI PENGGUNAAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS WEB-BLOG

Siti Rosyidah

SMP Negeri 2 Probolinggo, Jalan Dr. Moch. Saleh No.7 Probolinggo
E_mail: sitirosyidah30@gmail.com

Abstrak: Penerapan media pembelajaran inovatif melalui penggunaan video interaktif berbasis web-blog ini mampu menambah minat belajar peserta didik dan memudahkan mereka dalam menjalankan aplikasi pengolah angka. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan 2 kali pertemuan setiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan tindakan hasil belajar peserta didik meningkat dari ketuntasan klasikal 61,11% pada siklus I menjadi 80,56% pada siklus II. Sedangkan nilai rata-rata kelas dari 70,44 pada siklus I meningkat menjadi 82,11 pada siklus II. Hasil belajar tersebut telah melampaui batas KKM yakni 76 dengan prosentase ketuntasan minimal 75%.

Kata Kunci: Menjalankan aplikasi pengolah angka, video interaktif berbasis web-blog

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan nasional terus berbenah dan berinovasi seiring pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi. Penguasaan teknologi dalam hal penggunaan sebuah *software komputer* khususnya aplikasi pengolah angka telah menjadi tuntutan dunia kerja. Hal ini menuntut kualitas pembelajaran di sekolah harus mampu menghasilkan keahlian yang relevan dengan tuntutan tersebut dunia kerja tersebut.

Untuk menguasai sebuah program pengolah angka, maka peserta didik harus mampu menjalankan seluruh perintah program dan membuat *syntax* rumus dengan tepat agar *running formula* perhitungan menjadi benar dan akurat. Kegiatan pembelajaran pun harus menekankan pada metode demonstrasi dan repetisi praktek yang benar dan terarah serta dikemas secara menarik,

bermakna, dan berpusat pada aktifitas peserta didik (*student center*). Namun pada kenyataannya, masih banyak peserta didik yang pasif, kegiatan belajar mengajar kurang interaktif, dan pembelajaran terkesan 'selesai' di dalam ruang kelas saja. Selain itu, hasil belajar peserta didik pun belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yakni 76 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 75 %,

Di sisi lain, kini tantangan guru adalah dihadapkan pada pengajaran peserta didik generasi era milenial. Mereka adalah anak-anak yang hidup di jaman yang serba canggih dan tak lepas dari pengaruh internet. Ketertarikan mereka dalam melihat tampilan audio-visual dengan gambar bergerak, berwarna, dan menarik untuk dilihat lebih besar dibandingkan sekedar menelaah tulisan statis pada buku konvensional.

Berdasarkan pengamatan awal pada pra siklus yang dilakukan selama bulan Agustus 2017 yang dilakukan pada peserta didik kelas VIII-E dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 orang, guru menemukan gambaran, antara lain: 1)metode pembelajaran guru belum sepenuhnya mampu menciptakan lingkungan belajar yang bermakna bagi peserta didik; 2)penggunaan media

pembelajaran belum mampu merangsang minat belajar peserta didik; 3)Peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran; dan 4)hasil belajar berupa ulangan harian masih memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 44,44 %. Gambaran pengamatan terhadap hasil belajar peserta didik pada tahap pra-siklus terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Frekuensi dan Persentase Jenjang Kemampuan Menjalankan Perintah Program Pengolah Angka (Pra-Siklus)

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal
86—100	Tinggi	5	13,89 %		
76—85	Sedang	11	30,56 %		
60—75	Kurang	1	2,78 %	57,44	44,44 %
< 60	Tidak Mampu	19	52,78 %		

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa peserta didik yang termasuk kemampuan menjalankan perintah program kategori tinggi sebanyak 5 orang (13,89%) dan yang tergolong kemampuan menjalankan perintah program kategori sedang sebanyak 11 orang (30,56%). Sementara, 1 orang (2,78%) peserta didik tergolong berkemampuan kurang dan 19 orang (52,78%) peserta didik tergolong tidak mampu. Rata-rata nilai yang dicapai peserta didik masih di bawah KKM, yakni KKM yang ditetapkan sebesar 76, sedangkan rata-rata nilai kelas sebesar 57,44. Ketuntasan klasikal juga masih dibawah 75%, yakni hanya mencapai 44,44 % saja.

Oleh karena itu, guru berupaya menggunakan media pembelajaran

inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk video interaktif berbasis web-blog. Video yang berukuran 1,86 Giga Byte, durasi 1 jam 26 menit 14 detik, dengan *frame width* 1280 dan *frame height* 720 tersebut digunakan secara berkelompok dengan mengakses web-blog <http://www.sinaubareng17.blogspot.co.id>. Media pembelajaran tersebut dipilih karena desain video tersebut bersifat audio-visual sehingga dipandang mampu memudahkan peserta didik mempelajari penggunaan sebuah aplikasi secara sistematis dan terarah.

Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Di dalam Anitah, dkk (2008 :

modul 5), *Association for Educational Communications and Technology* (AECT, 1977) mendefinisikan media sebagai segala bentuk benda yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Selain itu, berbeda pendapat dengan Briggs (1977), yang mengatakan bahwa media pada hakikatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran contoh buku, *video tape*, slide, suara guru, atau perilaku yang tak terucap (non-verbal). Kemudian dalam modul 5 tersebut juga mencantumkan pendapat dari Gerlach & Ely (1980) yakni "media adalah grafik, fotografi, elektronik, atau alat-alat mekanik untuk menyajikan, memproses, dan menjelaskan informasi lisan atau visual."

Selanjutnya pernyataan lebih khusus dikemukakan oleh Arsyad (2011 : 3) yang mengungkapkan bahwa media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk memproses dan menyusun kembali informasi baik yang bersifat visual maupun verbal. Sedangkan menurut Indriana (2011:16) juga memberikan penjelasan bahwa "media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran."

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting guna memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Menurut Susilana dan Riyana (2011:70-72) mengemukakan pendapat bahwa kriteria umum

pemilihan media pembelajaran adalah harus bersesuaian dengan tujuan pembelajaran (*instructional goals*), materi pembelajaran (*instructional contents*), karakteristik pembelajaran atau karakteristik peserta didik, teori yang diangkat dari sebuah penelitian yang teruji validitasnya, dan gaya belajar atau kondisi psikologis peserta didik

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini antara lain: 1) untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam menjalankan aplikasi pengolah angka melalui penggunaan media pembelajaran video interaktif berbasis web-blog pada peserta didik kelas VIII SMPN 2 Probolinggo Tahun Pelajaran 2017 - 2018; 2) untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam menjalankan aplikasi pengolah angka melalui penggunaan media pembelajaran video interaktif berbasis web-blog pada peserta didik kelas VIII SMPN 2 Probolinggo Tahun Pelajaran 2017 - 2018.

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 peserta didik sehingga dapat menghadirkan situasi belajar yang bermakna bagi peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi peserta didik agar dapat mendatangkan gaya belajar yang aktif dan menarik motivasi peserta didik 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 September sampai dengan Oktober 2017, sebanyak 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 40 menit setiap pertemuan. Adapun subyek penelitian adalah peserta didik kelas VIII-E SMP Negeri 2 Probolinggo semester ganjil tahun pelajaran 2017 - 2018 yang berjumlah 36 peserta didik.

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 membuat dokumen pengolah angka sederhana.

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 peserta didik pada siklus I dan II; (b)lembar observasi guru pada siklus I dan II; (c)angket peserta didik

penggunaan *video interaktif berbasis web-blog* sebagai media pembelajaran pada akhir siklus II, dan (d) tes hasil belajar peserta didik dengan teknik penilaian unjuk kerja (*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 peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik berupa *post test* dapat diklasifikasikan dalam 4 kategori, yaitu: 1)kategori tinggi jika rentang nilai peserta didik 86-100; 2)kategori sedang jika rentang nilai peserta didik 76-85; 3)kategori kurang jika rentang nilai peserta didik 60-75; dan 4)kategori tidak mampu jika nilai peserta didik < 60. Perhitungan hasil belajar peserta didik tersebut akan dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal setiap peserta didik sebesar 76 dan/atau persentase ketuntasan klasikal sebesar 75%.

HASIL PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan mulai tanggal 26 September 2017 sampai dengan 24 Oktober 2017 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 26 September

2017 dan pertemuan 2 dilakukan pada tanggal 3 Oktober 2017. 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 *video interaktif berbasis web-blog* yang dimainkan secara berkelompok; c)membuat alat evaluasi (*post test*) berupa soal kuis dengan teknik penilaian unjuk kinerja yang akan dilaksanakan pada akhir siklus I; dan (d)membuat instrumen lembar observasi guru dan peserta didik untuk mengetahui keaktifan peserta didik selama pembelajaran.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I, guru memberikan apersepsi terlebih dahulu dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru mendemonstrasikan cara menggunakan video interaktif sebagai media belajar peserta didik.

Hal-hal yang dilakukan dalam proses pembelajaran tersebut adalah (1)guru mengelompokkan peserta didik yang terdiri dari 2 orang setiap

kelompok; (2)Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mulai mengakses web-blog <http://www.sinaubareng17.blogspot.co.id> dan mempelajari postingan blog yang berkaitan dengan aplikasi pengolah angka (*spreadsheet*); (3)Setiap kelompok mengamati video pembelajaran yang terdapat dalam web-blog tersebut dengan seksama, dan mencatat hal-hal yang dianggap penting dengan panduan lembar kerja yang diberikan guru. Pada siklus I pertemuan 1, peserta didik mempelajari video pembelajaran bagian 1 dan 2, sedangkan pada pertemuan 2, mereka mempelajari video pembelajaran bagian 3 dan 4; dan (4)peserta didik mempraktikkan Lembar Praktikum melalui arahan dalam video interaktif tersebut dengan mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, guru memperoleh gambaran bahwa aktivitas peserta didik 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 Menjalankan Perintah Program Pengolah Angka (Siklus I)

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal
86 - 100	Tinggi	2	5,56 %		
76 - 85	Sedang	20	55,56 %		
60—75	Kurang	3	8,33 %	70,44	61,11%
<60	Tidak Mampu	11	30,56 %		

Berdasarkan Tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa peserta didik yang termasuk kemampuan menjalankan perintah program kategori tinggi sebanyak 2 orang (5,56%) dan yang tergolong kemampuan menjalankan perintah program kategori sedang sebanyak 20 orang (55,56%). Sementara, 3 orang (8,33%) peserta didik tergolong berkemampuan kurang dan 11 orang (30,56%) peserta didik tergolong tidak mampu. Rata-rata nilai yang dicapai peserta didik masih di bawah KKM, yakni KKM yang ditetapkan sebesar 76, sedangkan rata-rata nilai kelas masih sebesar 70,44.

Dari hasil refleksi dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Hal ini disebabkan oleh (1) kurang jelasnya arahan guru pada tahap awal pembelajaran; (2) belum nampak kesiapan peserta didik untuk belajar menggunakan video interaktif berbasis web-blog; (3) kurangnya alokasi waktu untuk menggunakan video interaktif berbasis web-blog sebagai media belajar; (4) peserta didik belum terbiasa belajar dengan menggunakan media belajar video interaktif berbasis web-blog; dan (5) kurangnya waktu yang disediakan untuk mengerjakan *post test*. Belum maksimalnya aktivitas peserta didik tersebut berdampak pada perolehan hasil belajar yang dicapai peserta didik. Rata-rata kelas untuk skor menjalankan perintah program masih berada di bawah KKM yakni 70,44, dan 38,89% dari jumlah peserta didik dalam kelas memperoleh skor di bawah KKM. Berdasarkan kondisi tersebut,

pelaksanaan tindakan pembelajaran perlu dilanjutkan ke siklus II.

Pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2017 dan 24 Oktober 2017. Pada pertemuan 1 peserta didik menggunakan media belajar video interaktif bagian 5 dan 6, sedangkan pada pertemuan 2 mereka menggunakan media belajar video interaktif bagian 7. Hal yang dilakukan dalam pembelajaran siklus II adalah (1) guru mengajak peserta didik untuk merefleksikan lagi pengalaman belajar yang telah dilakukan pada siklus I, (2) guru menjelaskan tujuan dan aktivitas yang harus dilakukan peserta didik pada kegiatan pembelajaran siklus II, (3) guru menjelaskan target yang akan dicapai dalam pembelajaran, (4) Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mulai mengakses web-blog <http://www.sinaubareng17.blogspot.co.id> dan mempelajari postingan blog yang berkaitan dengan aplikasi pengolah angka (*spreadsheet*); (5) Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mengunduh video pembelajaran melalui web-blog tersebut; (6) Guru mendemonstrasikan dan juga menjelaskan cara penggunaan video interaktif berbasis web-blog secara detail; (7) guru membagikan handout berisi materi tambahan tentang pembuatan rumus perhitungan data; (8) peserta didik mempraktikkan lembar praktikum dengan mengikuti setiap perubahan frame pada video secara sistematis. Pada tindakan perbaikan pembelajaran siklus II, perhatian peserta didik sudah tampak lebih baik. Hal ini

terlihat dari antusiasme peserta didik untuk segera memulai pembelajaran.

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II, guru memperoleh gambaran bahwa aktivitas peserta didik sudah mulai tampak. Di awal pembelajaran guru sudah dapat mengamati bahwa peserta didik

bersemangat belajar dan ingin segera menggunakan *video interaktif berbasis web-blog* sebagai media belajar. Dengan tingginya motivasi belajar peserta didik tersebut berakibat meningkatnya hasil belajar peserta didik. Gambaran tersebut terlihat pada data tabel di bawah ini :

Tabel 3 Frekuensi dan Persentase Jenjang Kemampuan Menjalankan Perintah Program Pengolah Angka (Siklus II)

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal
86 -100	Tinggi	18	50 %		
76 - 85	Sedang	11	30,56 %	82,11	80,56 %
60 - 75	Kurang	2	5,56 %		
< 60	Tidak Mampu	5	13,89 %		

Berdasarkan Tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa peserta didik yang termasuk kemampuan menjalankan perintah program kategori tinggi sebanyak 18 orang (50 %) dan yang tergolong kemampuan menjalankan perintah program kategori sedang sebanyak 11 orang (30,56 %). Sementara, 2 orang (5,56 %) peserta didik tergolong berkemampuan kurang dan 5 orang (13,89 %) peserta didik tergolong tidak mampu. Rata-rata nilai yang dicapai peserta didik sudah melampaui KKM, yakni KKM yang ditetapkan sebesar 76, sedangkan rata-rata nilai kelas sebesar 82,11 serta ketuntasan klasikal sudah mencapai 80,56%.

Dari hasil refleksi siklus II dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dapat

dikatakan sudah optimal. Dalam aktivitas pembelajaran, peserta didik sudah menunjukkan keaktifan, antusiasme, dan perhatian yang tinggi. Semua peserta didik telah mampu mengumpulkan *file* hasil *post test* unjuk kinerja dengan jawaban yang relatif lengkap dan benar. Hasil belajar yang dicapai peserta didik 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 HASIL PENELITIAN Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta didik

Peningkatan aktivitas belajar menjalankan perintah aplikasi pengolah angka peserta didik kelas VIII-E SMPN 2

Kota Probolinggo terjadi pada siklus I 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 peserta didik. Penyesuaian kebutuhan tersebut berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran inovatif yang mampu menarik minat belajar peserta didik.

Pada kegiatan pembelajaran pra siklus diperoleh gambaran tentang aktivitas peserta didik dalam pembelajaran KD menjalankan perintah program. Informasi tersebut menggambarkan bahwa dalam menjalankan perintah program, peserta didik kurang menunjukkan sikap yang serius yang tampak bahwa lebih dari 50% peserta didik pasif dalam praktik pembelajaran. Dalam mempraktikkan aplikasi MS Excel, sebagian besar peserta didik belum mampu menggunakannya sesuai prosedur yang benar. Pembelajaran berlangsung monoton, peserta didik pasif dan kurang menunjukkan motivasi belajar yang baik. Akibatnya, *file* hasil pekerjaan dan jawaban terhadap tes ulangan harian kurang sesuai dengan yang diharapkan. Bahkan ada sebagian peserta didik yang tidak mampu menyelesaikan soal praktik dengan benar dan ada sebagian peserta didik yang terlambat mengumpulkan file hasil pekerjaannya.

Pada siklus I, ketika dalam pembelajaran menjalankan perintah program, guru menggunakan media pembelajaran *video interaktif berbasis*

web-blog secara berkelompok dan terlihat aktivitas peserta didik mulai meningkat. Pada saat menerima arahan dari guru pada awal pembelajaran, sebagian besar peserta didik menunjukkan perhatian yang baik. Beberapa orang peserta didik memberikan respon positif atas penjelasan yang disampaikan guru walaupun ada sebagian peserta didik yang tampak kurang memperhatikannya. Kenyataan ini juga menunjukkan adanya peningkatan dalam hal aktivitas belajar karena dalam pembelajaran sebelumnya, peserta didik hanya memperoleh penjelasan dari guru dengan metode demonstrasi saja. Pada saat pembelajaran dengan video interaktif berbasis *web-blog*, sebagian besar peserta didik tampak serius dan antusias. Namun, mereka belum terbiasa belajar melalui video interaktif secara mandiri. Sehingga masih banyak peserta didik yang belum maksimal menggunakannya sebagai media belajar. Ketika ditugasi oleh guru agar mengumpulkan *file* hasil *post test* unjuk kinerja, seluruh peserta didik menyerahkan *file* tersebut walaupun ada sebagian peserta didik yang belum selesai mengerjakan seluruh soal praktik yang ditugaskan dan terlambat mengumpulkannya.

Pada kegiatan pembelajaran siklus II, aktivitas peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Ketika guru bersama observer memasuki kelas, hampir seluruh peserta didik menyambutnya dengan baik dan menampakkan kesiapan mereka untuk menerima pembelajaran. Perhatian peserta didik juga menunjukkan adanya

peningkatan ketika guru memulai pembelajaran. Peserta didik memperhatikan secara cermat penjelasan dan pengarahan yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini, peserta didik tampak lebih responsif dalam menanggapi arahan yang dilakukan guru. Peserta didik menunjukkan sikap rasa ingin tahu dan merasa tertantang untuk bisa menyelesaikan soal praktik melalui media video interaktif berbasis web-blog tersebut.

Peningkatan aktivitas peserta didik juga tampak ketika menemui kesulitan dalam menyelesaikan lembar praktikum. Mereka sudah berani bertanya, memberikan tanggapan yang positif, dan bahkan mampu membuat rumus perhitungan MS Excel dengan mandiri. Peserta didik tampak lebih aktif dan serius, serta secara antusias mendiskusikan permasalahan tersebut dalam kelompoknya. Kegiatan pembelajaran tampak menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini terlihat dari raut wajah mereka yang gembira saat belajar dengan menggunakan video interaktif berbasis web-blog. Pada akhir kegiatan pembelajaran, seluruh peserta didik mengumpulkan *file* jawaban *post test* unjuk kinerja dan hampir seluruh peserta didik mampu menyelesaikan semua butir soal praktikum serta tepat waktu dalam mengumpulkannya.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada tindakan pembelajaran siklus II, telah terjadi peningkatan yang signifikan aktivitas belajar peserta didik untuk KD menjalankan perintah program pengolah

angka untuk membuat dokumen pengolah angka sederhana dengan MS Excel. Peningkatan aktivitas tersebut tampak pada beberapa hal, yakni (1) perhatian peserta didik pada proses pembelajaran menjadi lebih baik, (2) keaktifan peserta didik dalam kerja mandiri ataupun kelompok menjadi lebih tinggi, (3) respon peserta didik pada aktivitas pembelajaran menjadi lebih positif, (4) minat belajar peserta didik terbangun melalui interaksi antarteman, (5) motivasi belajar dapat dipertahankan karena adanya kegiatan belajar dengan media video interaktif berbasis web-blog, (6) antusiasme dan kegembiraan belajar muncul dalam pembelajaran, (7) keingintahuan peserta didik 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 video interaktif berbasis web-blog dengan berkelompok dapat menciptakan kondisi belajar peserta didik lebih aktif dan menyenangkan. Terbukti dengan menggunakan media belajar audio-visual dengan tampilan yang menarik serta bersifat interaktif dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dan menumbuhkan kreatifitas peserta didik dalam menyelesaikan soal praktikum yang diberikan oleh guru. Melalui penggunaan video interaktif berbasis web-blog, peserta didik terlibat secara aktif dalam

menjalankan perintah program sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan materi tersebut dan sekaligus berpengaruh pada keahlian mereka dalam mengoperasikan program komputer selanjutnya.

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan temuan data penelitian, hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam siklus I telah mengalami peningkatan jika dibanding-

kan dengan hasil belajar pada tahap pra-siklus dan hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam siklus II juga mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil belajar pada siklus I. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada perbandingan skor hasil menjalankan perintah program yang dicapai peserta didik pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Gambaran tersebut dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4 Peningkatan Kemampuan Menjalankan Perintah Program Pengolah Angka Peserta didik Kelas VIII-E SMPN 2 Kota Probolinggo

No	Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Terendah	16	46	50
2	Nilai Tertinggi	92	94	100
3	Rerata Nilai	57,44	70,44	82,11
4	Ketuntasan Belajar	44,44 %	61,11 %	80,56 %
5	Kemampuan Tinggi	13,89 %	5,56 %	50 %
6	Kemampuan Sedang	30,56 %	55,56 %	30,56 %
7	Kemampuan Rendah	2,78 %	8,33 %	5,56 %
8	Kemampuan Zero	52,78 %	30,56 %	13,89 %

Berdasarkan Tabel 4 di atas, dapat dikemukakan bahwa nilai kemampuan peserta didik dalam menjalankan perintah program mengalami peningkatan setelah peserta didik diajar dengan menggunakan media pembelajaran *video interaktif berbasis web-blog* secara berkelompok. Nilai terendah peserta didik yang sebelumnya 16 karena meningkat menjadi 46 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 50 pada siklus II. Nilai tertinggi dari pra siklus 92, pada siklus I 94 dan meningkat

pada siklus II 100. Sedangkan rata-rata skor peserta didik dari seluruh kelas mengalami peningkatan, yakni dari 57,44 pada pra siklus menjadi 70,44 pada siklus I dan meningkat signifikan menjadi 82,11 pada siklus II.

Dilihat dari ketuntasan belajar peserta didik dalam mencapai KKM (76), dapat dikatakan pembelajaran KD menjalankan perintah program telah tuntas bagi peserta didik kelas VIII-E SMPN 2 Kota Probolinggo setelah mendapatkan tindakan pada siklus II. Hal

ini dapat dilihat dari persentase jumlah peserta didik yang telah mencapai KKM. Pada pra siklus jumlah peserta didik yang mencapai KKM hanya 44,44%, pada siklus I jumlah peserta didik yang mencapai KKM 61,11%, sedangkan pada siklus II jumlah peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 80,56%.

Tingginya tingkat keberhasilan peserta didik dan tercapainya ketuntasan belajar menjalankan perintah program kemungkinan disebabkan oleh kesesuaian antara media pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik. Melalui penggunaan video interaktif berbasis web-blog peserta didik merasa gembira dan tertantang untuk mempraktekkan semua arahan praktek yang terdapat dalam video. Di sisi lain, dengan penggunaan media belajar yang bersifat interaktif dan dikemas secara multimedia, terbukti mampu memudahkan peserta didik dalam menguasai sebuah program aplikasi. Sehingga hal ini dapat berpengaruh pada peningkatan capaian perolehan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis pembahasan hasil penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar menjalankan perintah program pengolah angka peserta didik kelas VIII-E SMPN 2 Kota Probolinggo setelah diajar melalui penggunaan media pembelajaran inovatif berupa *video interaktif berbasis web-blog* mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dengan menggunakan media belajar audio-visual dengan tampilan yang menarik serta bersifat interaktif dapat

menumbuhkan minat belajar peserta didik dan menumbuhkan kreatifitas peserta didik dalam menyelesaikan soal praktikum yang diberikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran *video interaktif berbasis web-blog* merupakan sesuatu hal yang baru, menantang, dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar yang mendorong aktivitas belajar peserta didik meningkat.

Kemampuan menjalankan perintah program peserta didik kelas VIII-E SMPN 2 Kota Probolinggo meningkat setelah mendapatkan pengalaman belajar melalui penggunaan media pembelajaran inovatif video interaktif berbasis web-blog. Melalui penggunaan video interaktif berbasis web-blog, peserta didik terlibat belajar secara aktif dalam menjalankan perintah program sehingga peserta didik dapat mempelajari prosedur mengoperasikan aplikasi pengolah angka MS Excel dengan benar. Selain itu, faktor tingginya minat dan motivasi peserta didik 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 *video interaktif*

berbasis web-blog memberikan pengalaman belajar yang signifikan kepada peserta didik terutama dalam pembelajaran mengoperasikan sebuah aplikasi komputer. Selain itu, media video interaktif merupakan sarana belajar audio visual yang mampu menarik minat belajar siswa dan dapat digunakan oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja; 2) kepada peserta didik SMPN 2 Kota Probolinggo, disampaikan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran inovatif *video interaktif berbasis web-blog* dapat mendorong aktivitas belajar dan memudahkan pemahaman mereka dalam menguasai sebuah aplikasi komputer; 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 *video interaktif berbasis web-blog*, aplikasi belajar *education games* dan *digital application learning* lainnya; dan 3) kepada peneliti lanjutan, disampaikan bahwa penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menerapkan penggunaan media pembelajaran inovatif *video interaktif berbasis web-blog* untuk mengatasi masalah kelas dalam pembelajaran mengoperasikan sebuah aplikasi komputer, serta peneliti lanjutan juga dimungkinkan menggunakan informasi dari temuan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk penelitiannya yang sejenis.

DAFTAR RUJUKAN:

- Anitah, Sri., dkk. 2008. *Materi Pokok Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susilana, R. dan Riyana, C. 2011. *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.