

PENINGKATAN PEMBELAJARAN TIK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU BERGAMBAR SISWA KELAS VII.2 SMP NEGERI 2 PANCARIJANG

Aswadi, Yusmah, Andi Atirah Masyitah

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Peningkatan Pembelajaran TIK dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar Siswa Kelas VII.2 SMP Negeri 2 Panca Rijang”. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan menggunakan media kartu bergambar siswa kelas VII.2 SMP Negeri 2 Pancarijang. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “peningkatan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan menggunakan media kartu bergambar siswa kelas VII.2 SMP Negeri 2 Pancarijang. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian merujuk pada model Kurt Lewin yang terdiri atas empat komponen pokok penelitian tindakan kelas (PTK) yakni, perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilakukan pada semester I tanggal 30 November 2015 sampai tanggal 7 Desember 2015 berdasarkan surat izin sekolah tinggi dan penelitian ini dilaksanakan di kelas VII.2 SMP Negeri 2 Pancarijang. Subjek penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah siswa kelas VII.2 SMP Negeri 2 Pancarijang tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 20 orang 10 perempuan dan 10 laki-laki. Sedangkan untuk objek yang akan diteliti adalah penerapan strategi pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar untuk meningkatkan prestasi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah : 1) Lembar kerja observasi; 2) Catatan lapangan; 3) Lembar tes prestasi; 4) Dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data secara analisis data deskriptif kualitatif, yaitu menggambarkan data dengan kalimat untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci. Data dalam penelitian ini berupa data hasil observasi tentang proses pembelajaran, hasil observasi, catatan harian, soal-soal. Data tambahan pertimbangan yang diperoleh yaitu dari dokumentasi.

Kata Kunci: Pembelajaran, Media Kartu Bergambar

PENDAHULUAN

Negara Republik Indonesia merupakan salah satu di antara sekian negara berkembang, kini sedang giat-giatnya melaksanakan pembangunan di segala bidang. Adapun tujuan pembangunan di negara kita, diarahkan untuk mewujudkan masyarakat yang adil dan makmur yang merata baik material dan spiritual berdasarkan landasan Pancasila dan landasan konstitusional Undang-Undang Dasar 1945.

Tujuan pembangunan seperti tercantum dalam Garis-garis Besar Haluan negara tersebut di atas, jelas bahwa upaya pembangunan di negara kita tidak semata-mata ditunjukkan kepada aspek-aspek yang bersifat fisik saja melainkan diarahkan sekaligus pada pembangunan yang menyangkut semua aspek kehidupan, yakni lahiriah dan jasmaniah. Salah satu aspek yang menunjang lajunya pembangunan tersebut adalah bidang

pendidikan. Dengan pembangunan dalam bidang pendidikan maka akan mempercepat laju pembangunan dalam segala aspek bidang, termasuk bidang ekonomi, sosial politik, agama dan sebagainya.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat pesat. Kenyataan ini mempengaruhi tuntutan masyarakat terhadap dunia pendidikan pada umumnya baik secara kuantitas maupun secara kualitas. Bagaimanapun bagus dan idealnya suatu rumusan kompetensi, pada akhirnya keberhasilan sangat tergantung kepada pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Prestasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh beberapa faktor melainkan banyak faktor, misalnya minat siswa, intelegensi siswa, motivasi belajar siswa dan cara guru memberikan pembelajaran. Sebagai guru yang kreatif, seharusnya guru siap menjadi faasilitator

pembelajaran yang tidak hanya duduk, menyuruh siswa mencatat, atau hanya mendiktekan bahan pelajaran. Seharusnya sebagai guru yang kreatif, seorang guru harusnya mempunyai cara pembelajaran yang menarik misalnya dengan menggunakan media kartu bergambar. Karena dengan media kartu bergambar, siswa tidak jenuh dengan metode yang sering diberikan dan dengan media kartu bergambar pula siswa akan lebih tertarik untuk memperhatikan sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman tentang apa yang dijelaskan oleh guru, dan secara tidak langsung akan meningkatkan prestasinya juga.

Masalah yang ditemui dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan pembelajara Teknologi Informasi dan Komunikasi, mengenai identifikasi perangkat keras komputer. Hal ini disebabkan karena tidak adanya model pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya banyak siswa yang sibuk dengan aktifitas sendiri yang tidak ada kaitanya dengan proses pembelajaran.

Guru dalam mengajar Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII tidak menggunakan media kartu bergambar dalam menyampaikan materi pelajaran disetiap proses belajar mengajar Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sehingga pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi terasa membosankan dan tidak menarik untuk dipelajari ini disebabkan pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang ada gambarnya guru tidak mempergunakan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan, disamping itu juga guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi hanya dengan berceramah, berdiri, menulis, dan memberikan soal. Padahal peranan media kartu bergambar sangat menunjang berhasilnya proses pembelajaran dan dapat meningkatkan prestasi siswa dan lebih menarik perhatian siswa terhadap apa yang guru sampaikan.

Dengan adanya masalah tersebut peneliti dan guru kelas perlu merencanakan perbaikan pembelajaran guna mencapainya prestasi yang diinginkan sesuai standar KKM dan tercapainya pembelajaran Teknologi Informasi dan

Komunikasi yang efektif dan menyenangkan. Dengan adanya keinginan dan kebutuhan guru dan peneliti untuk mengatasi masalah yang ada, diharapkan proses belajar mengajar berjalan lancar.

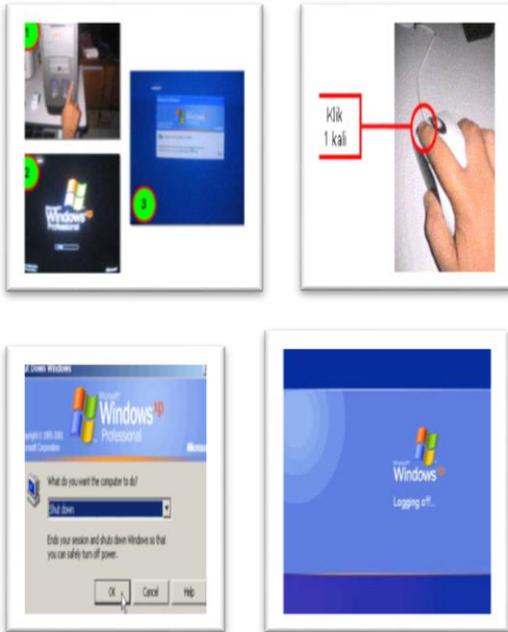
Berdasarkan kondisi tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “Peningkatan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar Siswa Kelas VII.2SMP Negeri 2 Panca Rijang Kabupaten Sidenreng Rappang.”

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Kartu Bergambar untuk Pembelajaran

Proses belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi yang harus diciptakan oleh guru dan siswa. Adakalanya prestasi belajar yang diperoleh tidak selalu memuaskan, dengan kata lain tidak terjadi perubahan tingkah laku sebagaimana yang diharapkan. Hal tersebut disebabkan oleh komunikasi yang tidak berjalan dengan lancar, artinya selama komunikasi itu berlangsung kemungkinan terdapat gangguan atau hambatan yang bisa berupa salah penafsiran, perhatian yang tidak terpusat, tidak ada tanggapan yang menyeluruh dan keadaan fisik atau lingkungan belajar yang mengganggu. Untuk mengatasi hal tersebut dapat digunakan media gambar sebagai media kartu bergambar yang tepat sesuai dengan materi dan bahan ajar yang akan digunakan guru dalam pembelajaran yang akan berlangsung sehingga siswa akan lebih tertarik, lebih memperhatikan pelajaran dan mampu meningkatkan prestasi siswa. Media kartu bergambar dalam proses belajar mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif.

Seperti contoh media kartu bergambar yang akan diterapkan di kelas VII.2 SMP Negeri 2 Panca Rijang :



Gambar 2.1 Media kartu bergambar

2. Permainan Kartu Bergambar

Sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan. Permainan menjadi menarik sebab di dalamnya ada unsur kompetitif.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep.
- 5) Permainan bersifat luwes.
- 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Bantuan yang baik dari permainan adalah *domain afektif* (yang menyangkut sikap atau budi pekerti) yang memberikan bantuan motivasi untuk belajar serta bantuan dalam masalah-masalah yang menyangkut perubahan sikap.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Model penelitian tindakan kelas (PTK) Kurt Lewin

terdiri dari 4 (empat) komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Adapun fokus penelitian ini yaitu peningkatan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan media kartu bergambar siswa kelas VII.2 SMP Negeri 2 Panca Rijang Kabupaten Sidenreng Rappang.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan prestasi siswa kelas VII.2 SMP Negeri 2 Panca Rijang, maka peneliti membuat kerangka penelitian dengan menggunakan kerangka penelitian tindakan kelas (PTK).

Model penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Prosedur penelitian tindakan kelas ini merujuk pada model Kurt Lewin yang terdiri atas empat komponen pokok penelitian tindakan kelas (PTK) yakni:

- 1) perencanaan (*planning*);
- 2) tindakan (*acting*);
- 3) pengamatan (*observing*), dan
- 4) refleksi (*reflecting*).

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah sebagai alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang karakteristik data secara objektif. Secara etimologi instrumen dalam kamus besar Bahasa Indonesia berarti alat yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu atau sebagai sarana penelitian berupa seperangkat tes untuk memperoleh data. Secara terminologi instrumen merupakan alat bantu (dalam hal ini penelitian) bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah :

- 1) Lembar kerja observasi. Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Lembar kerja observasi ini digunakan untuk pedoman peneliti saat berada di dalam kelas yang diamati. Dari hasil lembar kerja observasi ini, peneliti bisa mengetahui gambaran aktivitas pembelajaran guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media kartu bergambar. Pada penelitian ini ada dua

lembar kerja observasi, yaitu lembar kerja observasi untuk guru dan lembar observasi untuk siswa.

- 2) Catatan Lapangan. Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian yang berlangsung disaat proses pembelajaran. Catatan ini diperoleh dari apa yang peneliti dengar, alami dan lihat oleh peneliti yang dianggap penting dan tidak ada pada lembar kerja observasi yang dibuat peneliti.
- 3) Lembar Tes Prestasi Teknologi Informasi dan Komunikasi. Lembar tes prestasi Teknologi Informasi dan Komunikasi ini bertujuan agar peneliti dapat lebih mudah mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan setelah menggunakan media kartu bergambar sebagai bahan untuk penentuan tercapai atau tidaknya penelitian ini atas meningkatnya prestasi siswa.
- 4) Dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk mengetahui data-data yang terkait dengan siswa, misalnya nilai hasil pembelajaran siswa dan foto yang menggambarkan situasi kelas pada saat pembelajaran dengan media kartu bergambar sedang berlangsung. Dokumentasi ini dianggap sangat membantu dalam pengumpulan data dan sebagai pendukung hasil dari penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis data secara analisis data deskriptif kualitatif, yaitu menggambarkan data dengan kalimat untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci. Data dalam penelitian ini berupa data hasil observasi tentang proses pembelajaran, hasil observasi, catatan harian, soal-soal. Data tambahan pertimbangan yang diperoleh yaitu dari dokumentasi. Lalu data yang diperoleh tersebut dianalisis dalam beberapa tahap yaitu:

1) Reduksi Data

Pada tahap ini dilakukan untuk merangkum data, memilih hal-hal yang pokok atau memfokuskan pada hal-hal yang penting untuk memilih data yang ada dan menghapus data yang tidak dipergunakan dari hasil

observasi, catatan harian, lembar kerja observasi, dan dokumentasi.

2) Display data (penyajian data)

Tahap ini berfungsi untuk menyajikan data dalam bentuk tabel dengan tujuan data nantinya akan lebih mudah dibaca dan dipahami. Peningkatan Prestasi belajar akan dilihat dari nilai rata-rata kelas, KKM, nilai tertinggi dan nilai terendah. Peneliti menggunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{F}{N} 100\%$$

Keterangan :

- P : Angka Persentase
 F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
 N : *Number of Case* (sejumlah frekuensi/banyak individu).

3) Kesimpulan

Data yang diperoleh, kemudian diambil suatu kesimpulan apakah tujuan penelitian yang dilakukan tercapai atau belum. Jika penelitian tersebut belum tercapai, maka dilakukan tindakan selanjutnya, jika sudah tercapai maka penelitian selesai.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Empat orang siswa memperoleh nilai 85 atau 20 %.
- b. Delapan orang siswa memperoleh nilai 80 atau 40 %.
- c. Delapan orang siswa memperoleh nilai 75 atau 40 %.

Kemudian data tersebut ditabulasikan dalam tabel kerja klasifikasi dan persentase berikut ini:

Tabel 4.1. Hasil klasifikasi dan persentase peningkatan pemahaman operasi dasar peralatan komputer menggunakan media kartu bergambar siswa kelas VII.2 SMP Negeri 2 Panca Rijang

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
85	4	20 %

80	8	40 %
75	8	40 %
Jumlah	20	100%

Sumber data: tabel 4.2

Berdasarkan hasil klasifikasi frekuensi dan persentase operasi dasar peralatan komputer menggunakan media kartu bergambar dapat diketahui jumlah persentase siswa yang memperoleh nilai di atas 65 adalah 100 % atau 20 siswa. Namun, siswa yang mampu memperoleh nilai 85 hanya 4 orang atau 20 %.

Dari hasil analisis data yang telah ditemukan terlihat bahwa empat orang siswa sebesar 20 % yang memperoleh nilai 85, delapan orang siswa sebesar 40 % yang memperoleh nilai 80, dan delapan orang siswa sebesar 40 % yang memperoleh nilai 75.

Sehubungan dengan uraian tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VII.2 SMP Negeri 2 Panca Rijang telah mampu

mengurangi/mereduksi kesalahan menggunakan mouse maupun keyboard dalam menghidupkan dan mematikan komputer.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data di atas maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dari hasil tes yang telah diberikan, tidak ada siswa sampel yang memperoleh nilai sempurna atau 100. Nilai tertinggi adalah 85 dan nilai terendah adalah 75.
2. Dari hasil analisis data yang telah ditemukan terlihat bahwa empat orang siswa sebesar 20 % yang memperoleh nilai 85, delapan orang siswa sebesar 40 % yang memperoleh nilai 80, dan delapan orang siswa sebesar 40 % yang memperoleh nilai 75.
3. Frekuensi dan persentase siswa kelas VII.2 SMP Negeri 2 Panca Rijang yang memperoleh nilai 65 ke atas adalah 20 siswa sampel atau 100 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsin, Amir. 1984. *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. Makassar: IKIP.
- Arikunto. 1992. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Bina Aksara.
- Arsyad. 1997. *Association of Education and Communication Technology*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Gerlach, Ely. 1997. *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hadi, Sutrisno. 1987. *Metodology Research Jilid 1*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hamalik, Oemar. 1982. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumi.
- Hidayahh, Nur. *Makalah Perangkat Keras Komputer*. <http://hidayday.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 18 Februari 2013.
- Raharjo. 1991. *Media dan sumber belajar*. Malang: Arema.
- Riyanto. 2001. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.
- Rivai. 1987. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Angkasa.
- Sadiman. 1986. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Soeparno. 1987. *Media Pendidikan*. Jakarta: Gramedia. Subyabto, 1993. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Gramedia.