



**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *DRILL* BERBANTUAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENGOLAH DATA MENGGUNAKAN MICROSOFT EXCEL 2007**

Syaerozi[✉], Eko Supraptono dan Sutarno

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2015
Disetujui September 2015
Dipublikasikan Desember 2015

Keywords:

Drill method, Interactive multimedia, Data process.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam keterampilan mengolah data melalui penerapan metode pembelajaran drill berbantuan multimedia interaktif di SMA Walisongo Semarang. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA yang berjumlah 21 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa: (1) Kompetensi siswa pada siklus I rata-rata nilai keseluruhan yaitu 62,85. Pada siklus II rata-rata nilai untuk seluruh siswa yakni 80. (2) Aktivitas belajar siswa untuk siklus I memperoleh rata-rata skor 72,2% dengan kriteria pembelajaran cukup baik. Untuk siklus II, diperoleh nilai rata-rata skor 84,6% dengan kriteria baik.

Abstract

The purpose of this research for increasing the activity and the result of student learning in skill data process implementing of drill method of learning by using interactive multimedia at SMA Walisongo Semarang. The research is action class research. The population of this research are students in eleventh grade of SMA Walisongo, the sample of the research are students in XI IPA that consist of 21 students. The techniques of collecting data are observation, test, and documentation. While the data analysis used quantitative and qualitative research. The result of the research in cycle one shows that: (1) Competency of student at cycle one the all mean values are 62.85. And the cycle two the mean values for all students are 80. (2). Students learning activity for cycle one get mean score are 72.2% with good enough criteria. And then cycle two, the mean score are 84.6% with good criteria.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Gedung E6 Lantai 2 FT Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: syaerozi3@gmail.com

ISSN 2252-6811

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan perilaku dan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Pendidikan menjadikan manusia mengalami perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dan tidak baik menjadi baik. Semakin meningkatnya pendidikan di negara ini, maka meningkat pula kualitas yang dimiliki oleh pribadi setiap warganya.

Keberhasilan proses belajar mengajar dilihat dari kemampuan menyelesaikan masalah-masalah yang diberikan serta siswa merasa nyaman dengan pembelajaran yang berlangsung. Metode yang tepat menjadikan peserta didik merasa tertarik dengan apa yang dipelajari. Siswa semakin semangat dalam belajar ketika guru dapat memberikan pembelajaran menggunakan metode yang mudah diterima.

Namun faktanya kegiatan pembelajaran di kelas hingga saat ini masih terasa membosankan bagi siswa. Sering terjadi dalam suatu kegiatan belajar mengajar, antara guru dan siswa tidak saling berhubungan. Guru asyik menjelaskan materi di depan kelas, sementara itu siswa asyik dengan kegiatannya sendiri. Apa lagi pada mata pelajaran TIK, siswa dihadapkan langsung dengan Komputer. Siswa lebih memilih bermain dengan program-program yang ada di dalamnya, bahkan terkadang bermain game. Hal ini tentu menjadi sebuah permasalahan yang seharusnya segera diselesaikan.

Kenyataan di kelas XI IPA SMA Walisongo Semarang, penguasaan keterampilan mengolah data dalam hal ini pokok bahasan membuat dan mengolah dokumen pengolah angka dengan variasi grafik, gambar dan diagram menggunakan Microsoft Excel 2007 masih sangat kurang. Hal ini tampak saat mereka membuka program pengolah angka yaitu Microsoft Excel 2007, siswa bingung dengan menu-menu ribbon, ikon-ikon dan bagian-bagian lain yang ada di dalamnya.

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti merumuskan permasalahan pada penelitian ini yaitu: (1) Apakah penerapan

metode pembelajaran *drill* berbantuan multimedia interaktif dapat meningkatkan keterampilan mengolah data menggunakan Microsoft Excel 2007. (2) Apakah penerapan metode pembelajaran *drill* berbantuan multimedia interaktif dapat meningkatkan sikap dan minat belajar keterampilan mengolah data menggunakan Microsoft Excel 2007. Adapun tujuan penelitian ini yaitu:(1) Untuk mengetahui apakah metode *drill* berbantuan multimedia interaktif dapat meningkatkan keterampilan mengolah data menggunakan Microsoft Excel 2007. (2) Untuk mengetahui apakah metode *drill* berbantuan multimedia interaktif dapat meningkatkan sikap dan minat belajar keterampilan mengolah data menggunakan Microsoft Excel 2007.

Menyikapi hal tersebut usaha guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu mengubah proses pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa dengan cara memberikan metode pengajaran yang lebih inovatif. Metode pengajaran yang baik adalah metode yang mampu mengantarkan siswa dalam berbagai macam kegiatan, dalam hal ini siswa harus diberi kesempatan untuk melatih kemampuannya, misalnya menyelesaikan tugas-tugas dan latihan-latihan (Susilowati dkk, 2013).

Salah satu metode yang dilakukan dengan pembelajaran melalui latihan yang berulang-ulang yaitu metode *drill*. Metode *drill* menjadi pilihan peneliti untuk menerapkan pembelajaran di mata pelajaran TIK. Metode *drill* merupakan metode yang mengajarkan siswa untuk melaksanakan kegiatan latihan agar siswa memiliki ketegasan atau keterampilan lebih tinggi daripada hal-hal yang telah dipelajari (Hamdani, 2011).

Metode ini memberikan keterampilan dan kecapakan terhadap bahan pelajarannya dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Sehingga ketika peneliti menerapkan metode ini, diharapkan siswa dapat memahami pelajaran yang disampaikan.

Menurut Rusman (2013), langkah-langkah metode *drill* antara lain yaitu: (1) Jelaskan terlebih dahulu tujuan atau kompetensi (misalnya sesudah pembelajaran selesai siswa akan dapat

mempraktikkan dengan tepat tentang materi yang telah dilatihkannya). (2) Tentukan dan jelaskan kebiasaan, ucapan, kecekatan, gerak tertentu dan lain sebagainya yang akan dilatihkan, sehingga siswa mengetahui dengan jelas apa yang harus mereka kerjakan. (3) Pusatkan perhatian siswa terhadap bahan yang akan atau sedang dilatihkan itu, misalnya dengan menggunakan animasi yang menarik dalam tampilan komputer. (4) Gunakan selingan latihan, supaya tidak membosankan dan melelahkan. (5) Guru hendaknya memperhatikan kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa, serta mendiagnosa kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa. Kesalahan dibetulkan secara klasikal, sedangkan kesalahan perorangan dibenarkan secara perorangan.

Metode ini dapat dikombinasikan dengan menggunakan multimedia interaktif, sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan. Multimedia interaktif merupakan sebuah teknologi baru dengan potensi yang sangat besar untuk mengubah cara belajar, cara untuk mendapatkan informasi dan cara untuk menghibur (Hasrul, 2010). Oleh karena itu kenyataan sekarang ini, siswa lebih menyukai pembelajaran yang didalamnya disisipkan media dibandingkan pembelajaran secara konvensional.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Menurut Suhardjono (2014:74), alur penelitian tindakan kelas terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan secara berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi yang dapat digambarkan sebagai berikut.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai Mei 2015 pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015. Adapun tempat penelitian ini dilaksanakan di SMA Walisongo Semarang Jl. Ki Mangun Sarkoro No.17, Semarang dengan subjek penelitian siswa kelas XI IPA. Metode pengumpulan datanya

menggunakan lembar observasi, tes dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik kuantitatif dan teknik kualitatif. Teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil tes tertulis siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Adapun rumus yang digunakan untuk memperoleh data kuantitatif yaitu :

$$KB = \frac{T}{T_1} \times 100$$

Sedangkan teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil observasi aktivitas belajar siswa dan, minat belajar siswa, dan kinerja guru pada masing-masing siklus. Berikut rumus yang digunakan untuk data kualitatif:

$$SR = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

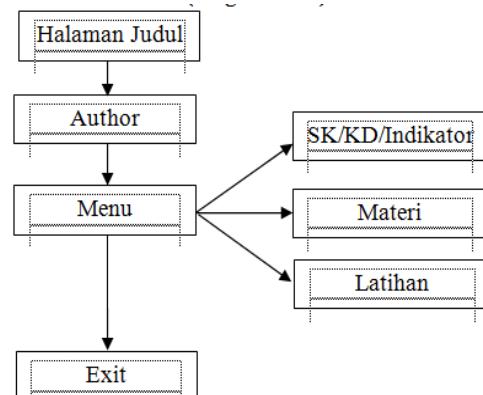
Dengan kriteria keberhasilan sebagai berikut:

Tabel 1. Prosentase Keberhasilan

Percentase	Kriteria
90% ≤ SR ≤ 100%	Sangat Baik
80% ≤ SR ≤ 90%	Baik
70% ≤ SR ≤ 80%	Cukup
60% ≤ SR ≤ 70%	Kurang
SR < 60%	Sangat Kurang

Sumber: Hakim dan Mara, (20013:36).

Untuk proses pembuatan media pembelajaran, berikut peneliti sajikan diagram alir.



Gambar 1. Diagram Alir Media

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sebelum siklus I dilaksanakan, peneliti melakukan pengukuran keterampilan siswa kelas XI IPA dalam mengolah data menggunakan Microsoft Excel 2007. Tes Evaluasi pra siklus digunakan untuk mengetahui gambaran keterampilan siswa pada kondisi awal. Pengukuran ini dimaksudkan sebagai tes awal dalam penelitian sebelum menerapkan metode pembelajaran *drill* berbantuan multimedia interaktif. Berikut disajikan tabel nilai hasil tes pra siklus:

Tabel 2. Rekap Hasil Tes Pra Siklus

No.	Nilai	Frekuensi	Prosentase (%)
1.	< 75	16	76,19
2.	76 – 80	2	9,52
3.	81 – 85	3	14,29
4.	86 – 90	0	0
5.	91 – 95	0	0
Jumlah		21	100,00
Nilai rata-rata : $1135/21 = 54,05$			
Tingkat Ketuntasan Belajar : $5/21 \times 100\% = 23,81\%$			

Siklus I

1. Perencanaan

Siklus pertama diawali dengan kegiatan perencanaan. Dalam kegiatan perencanaan, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang terkait dengan pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan perencanaan tersebut yaitu mendiskusikan pokok permasalahan dalam penelitian bersama guru mata pelajaran TIK, menyusun rencana pembelajaran (RPP), menyiapkan materi dan media yang akan digunakan saat pembelajaran berlangsung dalam hal ini pokok bahasan membuat dan mengolah dokumen pengolah angka dengan variasi grafik, mempersiapkan lembar kerja (*post-test*) serta menyusun lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

2. Pelaksanaan

Berdasarkan renncana pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, pelaksanaan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap, yaitu:

a. Tahap Awal

Guru mengawali pembelajaran dengan mengecek kesiapan siswa dan mengkondisikan kelas dan persiapan untuk berdoa sebelum belajar.

b. Tahap Inti

Pada kegiatan inti ini, guru menjelaskan arti latihan kemudian, menginformasikan latar belakang latihan kepada siswa, lalu menjelaskan pengertian dan macam-macam grafik, menjelaskan langkah-langkah membuat dan mengolah dokumen pengolah angka variasi grafik dengan bantuan media pembelajaran yang telah disiapkan (membuat grafik dan memberi judul pada grafik).

Setelah itu guru memberikan latihan membuat grafik dari yang paling sederhana sampai yang lebih kompleks atau sulit, kemudian menjelaskan prinsip-prinsip dasar penggerjaan latihan dan memberikan cara yang mudah untuk menyelesaikan latihan membuat grafik, menanyakan kepada semua siswa tentang kesulitan dalam penggerjaan latihan.

Untuk lebih memudahkan pembelajaran, guru menggunakan alat bantu (media) untuk memberikan penjelasan yang lebih detail, kemudian mulai memperhatikan penggerjaan latihan siswa satu per satu, dan diakhiri dengan memberikan kesimpulan pembelajaran latihan yang telah dilaksanakan

c. Tahap Penutup

Pada akhir kegiatan, guru tidak memberi penguatan materi dan tidak membimbing siswa untuk menyimpulkan materi, tetapi guru langsung memberikan tes kepada peserta didik. Tes tersebut berbentuk pilihan ganda dan harus diselesaikan dalam waktu 20 menit. Pada saat mengerjakan tes tersebut, masih banyak peserta didik yang berusaha mencontek temannya.

3. Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Observasi yang dilakukan yaitu observasi kepada siswa dan guru.

Berdasarkan hasil observasi pada silus I aktivitas siswa memperoleh rata-rata skor 72,2% dengan kriteria baik adapun hasil observasi aktivitas guru memperoleh rata-rata skor 72% dengan kriteria baik pula.

4. Refleksi

Setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus I selesai, guru melakukan refleksi untuk mengidentifikasi kekurangan maupun kelebihan pada saat pelaksanaan pembelajaran. Adapun refleksi pada siklus I adalah:

- a. Guru tidak memperhatikan bagian-bagian mana yang dianggap sulit oleh siswa.
- b. Guru tidak memberikan latihan secara bertahap.
- c. Guru kurang memperhatikan perbedaan individu.
- d. Guru tidak memberikan penerapan setelah latihan dikuasai oleh siswa.
- e. Siswa tidak berani mengajukan pertanyaan.
- f. Rencana perbaikan pada siklus II, yaitu guru memberikan motivasi seperti reward (nilai tambah) bagi siswa yang berani bertanya dan mengarahkan agar pada pertemuan selanjutnya siswa harus mengerjakan tes evaluasi dengan lebih teliti lagi.

Siklus II

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan pada siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut: (a) Guru harus memperhatikan perbedaan individu, (b) Guru sebaiknya memberikan motivasi seperti reward (nilai tambah) bagi siswa yang berani bertanya dan (c) Mengarahkan agar ketika mengerjakan tes evaluasi lebih teliti lagi.

2. Pelaksanaan

Berdasarkan rencana pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, pelaksanaan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap, yaitu:

a. Tahap Awal

Guru mengawali pembelajaran dengan mengecek kesiapan siswa dan mengkondisikan kelas dan persiapan untuk berdoa sebelum belajar.

b. Tahap Inti

Pada kegiatan inti ini, guru menjelaskan arti latihan kemudian, menginformasikan latar belakang latihan kepada siswa, lalu menjelaskan pengertian dan macam-macam grafik, menjelaskan langkah-langkah membuat dan mengolah dokumen pengolah angka variasi grafik dengan bantuan media pembelajaran yang telah disiapkan (membuat grafik dan memberi judul pada grafik).

Setelah itu guru memberikan latihan membuat grafik dari yang paling sederhana sampai yang lebih kompleks atau sulit, kemudian menjelaskan prinsip-prinsip dasar pengerjaan latihan dan memberikan cara yang mudah untuk menyelesaikan latihan membuat grafik, menanyakan kepada semua siswa tentang kesulitan dalam pengerjaan latihan.

Untuk lebih memudahkan pembelajaran, guru menggunakan alat bantu (media) untuk memberikan penjelasan yang lebih detail, kemudian mulai memperhatikan pengerjaan latihan siswa satu per satu, dan diakhiri dengan memberikan kesimpulan pembelajaran latihan yang telah dilaksanakan

c. Tahap penutup

Pada akhir kegiatan, guru tidak memberi penguatan materi dan tidak membimbing siswa untuk menyimpulkan materi, tetapi guru langsung memberikan tes kepada peserta didik. Tes tersebut berbentuk pilihan ganda dan harus diselesaikan dalam waktu 20 menit. Pada saat mengerjakan tes tersebut, masih banyak peserta didik yang berusaha mencontek temannya.

3. Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Observasi yang dilakukan yaitu observasi kepada siswa dan guru. Berdasarkan hasil observasi pada silus I aktivitas siswa memperoleh rata-rata skor 84,6% dengan kriteria baik adapun hasil observasi aktivitas guru memperoleh rata-rata skor 88,7% dengan kriteria baik pula.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui pembelajaran siklus II, aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran dapat dikatakan lebih baik

dibandingkan siklus I. Hal ini dapat diketahui dengan beberapa perbaikan, diantaranya yaitu:

- Selama pembelajaran guru telah memperhatikan bagian-bagian mana yang dianggap sulit oleh siswa.
- Guru lebih rinci dalam memberikan latihan secara bertahap.
- Guru lebih aktif dalam memperhatikan perbedaan individu.

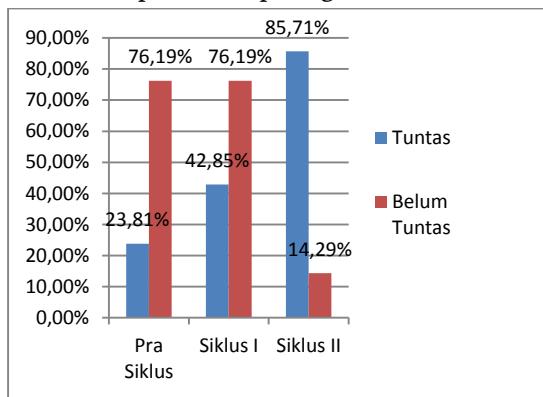
- Guru mulai memberikan penerapan setelah latihan dikuasai oleh siswa.
- Siswa mulai berani mengajukan pertanyaan kepada guru.

Hasil peningkatan nilai tes keterampilan mengolah data menggunakan Microsoft Excel 2007 pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Kompetensi Siswa dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Tuntas	5	23,81%	9	42,85%	18	85,71%
Belum Tuntas	16	76,19%	12	57,15%	3	14,29%
Jumlah	21	100%	21	100%	21	100%

Untuk lebih jelasnya berikut dapat dilihat pada grafik berikut:



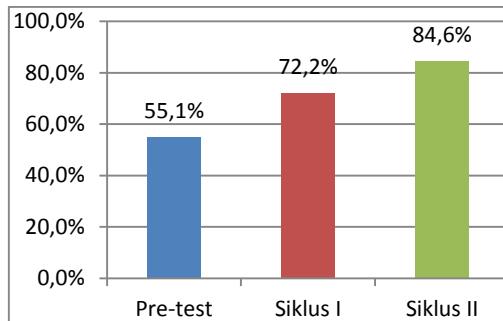
Gambar 2. Grafik Hasil Kompetensi Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Adapun hasil peningkatan aktivitas siswa dalam keterampilan mengolah data menggunakan Microsoft Excel 2007 pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Sangat baik	0	0	0	0	4	19,10%
Baik	0	0	2	9,60%	14	66,70%
Cukup	0	0	12	57,10%	3	14,20%
Kurang	5	23,81%	7	33,30%	0	0
Sangat kurang	16	76,19%	0	0	0	0
Jumlah	21	100%	21	100%	21	100%

Untuk lebih jelasnya berikut dapat dilihat pada grafik berikut:



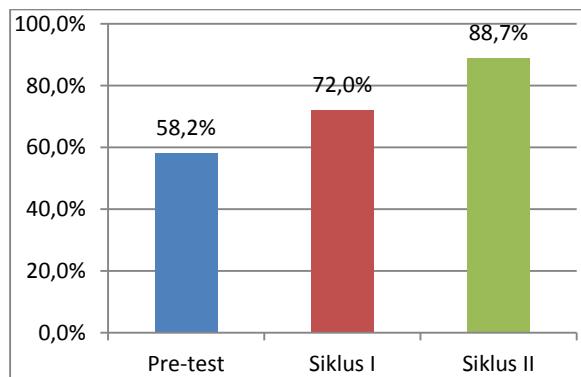
Gambar 3. Grafik Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Sedangkan hasil peningkatan aktivitas guru dalam keterampilan mengolah data menggunakan Microsoft Excel 2007 pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Guru Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Uraian	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2
Rata-rata Prosentase	58,2%	72%	88,7%

Untuk lebih jelasnya berikut dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4. Grafik Hasil Observasi Aktivitas Guru Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

B. Pembahasan

1. Dampak Kompetensi Siswa

Berdasarkan hasil penelitian selama proses pembelajaran berlangsung, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran menggunakan metode drill berbantuan multimedia interaktif. Hal ini diketahui dengan adanya peningkatan hasil belajar dari pra siklus, siklus pertama hingga siklus kedua.

Dari grafik yang telah dijelaskan diatas menunjukan statistika rata-rata ketuntasan

belajar siswa tiap tindakan. Pada pra siklus, rata-rata nilai keseluruhan siswa yaitu hanya mencapai 54,05. Dengan siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 5 orang, dengan prosentase sebanyak 23,81%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 16 orang dengan prosentase sebesar 76,19%. Hal ini terjadi karena penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional, sehingga siswa bosan dan akhirnya nilai pre test yang diperoleh sangat jauh dari kata baik.

Pada siklus I rata-rata nilai untuk seluruh siswa kelas XI IPA dengan jumlah siswa 21 orang yakni 62,85. Dengan siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 9 orang atau dengan persentase ketuntasan belajar yaitu 42,85%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 12 orang dengan persentase ketuntasan belajar sebanyak 57,15%.

Pada siklus II rata-rata nilai untuk seluruh siswa yakni 80. Dengan siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 18 orang dengan persentase ketuntasan belajar yaitu 85,71%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 orang dengan persentase ketuntasan belajar sebanyak 14,29%, dengan demikian ketuntasan belajar siswa telah mencapai standar klasikal dalam hal ini termasuk kualifikasi sangat baik, sehingga tidak perlu ada perbaikan pada tahap selanjutnya.

Dari persentase tersebut dapat dinyatakan bahwa siswa dalam kegiatan pembelajaran masuk pada kriteria sangat baik. Dari data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus yang kedua mengalami peningkatan dibandingkan siklus pertama sehingga dapat mencapai standar klasikal minimal yang telah ditentukan. Peningkatan antara siklus pertama dengan siklus yang kedua yaitu sebesar 42,86%.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *drill* berbantuan multimedia interaktif terbukti dapat meningkatkan hasil kompetensi siswa kelas XI IPA SMA Walisongo Semarang pada mata pelajaran TIK.

2. Dampak Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, diperoleh aktivitas siswa selama proses pembelajaran telah melaksanakan pembelajaran dengan baik. Hal ini terlihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga minat belajar siswa semakin meningkat. Peningkatan dapat dilihat dari penilaian yang diberikan oleh pengamat pada tiap siklusnya.

Dari grafik yang telah disejelaskan di atas dapat dilihat bahwa untuk aktifitas siswa pada pra siklus, kedua pengamat memberikan nilai dengan rata-rata keseluruhan 55,10%. Hal ini terjadi karena pembelajaran yang diberikan guru

masih menggunakan model yang lama, sehingga siswa lebih asyik sibuk dengan kegiatan sendiri, dibandingkan dengan memperhatikan guru yang sedang memberikan pelajaran.

Untuk siklus I kedua pengamat memberikan nilai dengan rata-rata skor 72,2% dengan kriteria pembelajaran berlangsung cukup baik. Hal ini dapat dilihat dengan aktivitas guru yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, namun masih ada beberapa yang harus diperbaiki untuk memaksimalkan peran aktif siswa. Seperti memberikan kesempatan siswa untuk menyampaikan pendapatnya dengan memberikan cara menyelesaikan permasalahan yang dianggap lebih mudah dan diterima oleh semua siswa.

Sedangkan untuk siklus II, diperoleh nilai rata-rata skor 84,6% dengan kriteria baik. Hal ini diperoleh karena guru memberikan kesempatan kepada siswa, seperti memberikan nilai tambah (*reward*) bagi siswa yang berani bertanya.

Dari persentase tersebut dapat dinyatakan bahwa siswa dalam kegiatan pembelajaran masuk pada kriteria baik. Dari data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus yang kedua mengalami peningkatan dibandingkan siklus pertama sehingga dapat mencapai standar klasikal minimal yang telah ditentukan. Peningkatan antara siklus pertama dengan siklus yang kedua yaitu sebesar 12,4%.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *drill* berbantuan multimedia interaktif terbukti dapat meningkatkan sikap, minat dan motivasi siswa kelas XI IPA SMA Walisongo Semarang. Berikut grafik data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran selama dua siklus.

3. Performance/Unjuk Kerja Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, diperoleh aktivitas guru selama proses pembelajaran telah melaksanakan pembelajaran dengan baik. Hal ini terlihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga minat belajar siswa semakin meningkat. Peningkatan dapat dilihat pada grafik berikut

yaitu dari penilaian yang diberikan oleh pengamat pada tiap siklusnya.

Pada pra siklus, kedua pengamat tersebut memberikan penilaian kriteria keberhasilan tindakan dengan skor rata-rata 23,5 atau dengan prosentase sebanyak 58,2%, dengan kriteria pembelajaran kurang. Hal ini terjadi karena guru menggunakan langkah pembelajaran yang dianggap sudah kuno, dengan hanya melakukan langkah-langkah pembelajaran yang sederhana tanpa adanya inovasi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif.

Untuk siklus I, kedua pengamat tersebut memberikan penilaian kriteria keberhasilan tindakan dengan skor rata-rata 32 atau dengan prosentase sebanyak 72%, dengan kriteria pembelajaran baik. Dari presentase tersebut dapat dinyatakan guru dalam kegiatan mengajarnya sudah dianggap baik, namun harus ada perbaikan agar terjadi peningkatan yang lebih signifikan. Karena masih ada beberapa indikator pencapaian cara mengajar metode pembelajaran *drill* yang belum dilaksanakan, seperti guru belum memperhatikan perbedaan kemampuan tiap siswa.

Untuk siklus II, diperoleh nilai rata-rata 35,5 atau prosentase sebanyak 88,7% dengan kriteria pembelajaran baik. Dari data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus yang kedua mengalami peningkatan sehingga dapat mencapai standar klasikal minimal yang telah ditentukan. Peningkatan antara siklus pertama dengan siklus yang kedua yaitu sebesar 16,7%.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan penelitian dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran *Drill* Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Mengolah Data Menggunakan Microsoft Excel 2007 dapat meningkatkan keterampilan siswa XI IPA SMA Walisongo Semarang dalam mengolah data menggunakan Microsoft Excel 2007. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya keterampilan siswa pada beberapa aspek, yaitu (a) membuat dan mengolah dokumen pengolah angka dengan variasi grafik, (b) membuat dan mengolah

dokumen pengolah angka dengan variasi gambar, dan (c) membuat dan mengolah dokumen pengolah angka dengan variasi diagram. Metode pembelajaran *drill* berbantuan multimedia interaktif juga dapat meningkatkan sikap dan minat belajar siswa XI IPA SMA Walisongo Semarang dalam mengolah data menggunakan Microsoft Excel 2007. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek aktivitas siswa selama pembelajaran yaitu (a) motivasi belajar meningkat, (b) mengerjakan latihan dengan baik, (c) berani menyampaikan pendapat sesuai dengan materi yang telah dipelajari, dan (d) menjawab soal evaluasi dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih ditujukan kepada Untung Cahyono, S.Pd., selaku Kepala Sekolah dan Warsini, A.Md., S.Kom., selaku guru mata pelajaran TIK SMA Walisongo Semarang serta Feddy Setio Pribadi, S.Pd, M.T., selaku Kaprodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Hakim A. R. dan M. B Harahap. 2013. Upaya Penguatan Struktur Kognitif Siswa Melalui Model Pembelajaran *Advance Organizer* dengan Pemberian LKS Terstruktur Berdasarkan Teori APOS. *Jurnal Online Pendidikan Fisika* 2(1): 33-41.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Cetakan Sepuluh. Pustaka Setia. Bandung
- Hasrul. 2010. Langkah-langkah Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal MEDITEK* 2(1)
- Kamsinah. 2008. Metode dalam Proses Pembelajaran Studi Tentang Ragam dan Implementasinya. *Jurnal Lentera Pendidikan* 11(2): 101-114.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Cetakan Kedua. Alfabeta. Bandung.
- Suhardjono. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Cetakan kedua belas. Bumi Aksara. Jakarta.
- Susilowati, E., S. Santoso, dan N. Hamidi. 2013. Penggunaan Metode Pembelajaran *Drill* sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi. *Jurnal JUPE UNS* 1(3): 1-10.

Syaerozi. 2015. Penerapan Metode Pembelajaran *Drill* Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengolah Data Menggunakan Microsoft Excel 2007. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang (UNNES). Semarang