



KOMPARATIF PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PROGRAM ADOBE FLASH MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR

Lukman Khairudin✉, Marimin, Ade Rustiana

Jurusan Pendidikan Ekonomi FE Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Oktober 2012

Disetujui September 2012

Dipublikasikan November 2012

Keywords:

Program Adobe Flash Through Cooperative Learning Model with Computer-based learning Model the 10 finger typing.

Abstrak

Keterampilan mengetik sepuluh jari buta yang dimiliki oleh siswa kelas X jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Pekalongan masih rendah. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ketrampilan komputer dan pengelolaan informasi (KKPI) pada standar kompetensi mengetik sepuluh jari yaitu dengan media pembelajaran Adobe Flash menggunakan model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran berbasis komputer. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X AP1 dan X AP2 SMK Negeri 2 Pekalongan Tahun Ajaran 2011/2012. Prosedur penelitian ini merupakan siklus kegiatan yang terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Instrumen pengumpulan data ini adalah observasi dan tes. Hasil penelitian diperoleh siklus I bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran mengetik menggunakan media pembelajaran Adobe Flash mengalami peningkatan nilai dari rata-rata 103 cpm pada siklus 1 menjadi 113 cpm dan 112 cpm pada siklus 2 walaupun masih tergolong baik. Perolehan nilai ini masuk dalam kategori mampu menguasai praktik mengetik yang artinya bahwa kecepatan mengetik menggunakan media pembelajaran adobe flash dengan model pembelajaran kooperatif dengan model pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Abstract

Skill typing using 10 fingers blind possessed by a student x of administrative offices in public smk 2 pekalongan still low. One way to meningkatkan study result of the students in learning a craft a computer and information management (kkpi competency standard) on typing using 10 fingers namely by media of learning adobe flash use the model of learning cooperative and a model of learning dna-based computer. The subject of the research is student X and X class AP1 AP2 SMK Negeri 2 Pekalongan school year 2011/2012. This research procedure is a cycle of activity that consists of two cycles, where each cycle consists of planning, action, observation and reflection. This data collection instruments are observation and tests.

The research results obtained I cycle that results in student learning on learning typing using Adobe Flash media learning experience an increase in the value of the average cpm on cycle 1 of 103 to 111 and 112 on CPMs CPMs cycle 2 Although still relatively good. Obtaining this value belongs to the category are capable of mastering typing practice typing speed which means that using the media learning adobe flash with cooperative learning model with computer-based learning models can meningkatkan student learning outcomes.

PENDAHULUAN

Yusufhadi Miarso (1985) dalam salah satu artikelnya memberikan "Batasan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dalam diri siswa".

Dalam belajar mengetik, seseorang dapat mengalami perubahan kualitatif selama belajar. Mula-mula ia mempelajari susunan tombol-tombol huruf pada mesin ketik, kemudian ia mulai mengetik kata-kata dengan pelan-pelan, sambil menekan tombol huruf yang diperlukan akhirnya ia mengarang banyak kalimat sendiri tanpa khusus memperhatikan letak semua tombol. Dengan demikian, terjadi suatu rangkaian perubahan kualitatif dari menangkap struktur susunan semua tombol huruf, ke arah melatih gerakan-gerakan jari, untuk kemudian sampai fase otomatisasi di mana keterampilan mengetik telah terbentuk. Guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar terlibat di dalam sebuah interaksi dengan bahan pelajaran sebagai mediumnya.

Mengetik dengan sistem 10 jari buta mengharuskan tiap-tiap jari melakukan entakan sesuai dengan tugasnya sendiri-sendiri. Sebelum melakukan entakan, jari-jari harus diletakkan pada *keyboard* atau tuts basis, sedangkan gerakannya selanjutnya, yaitu untuk mengentak tuts yang dikehendaki selalu dilakukan dari basisnya. Kemudian pada waktu mengetik pandangan mata harus selalu tertuju pada naskah yang akan diketik dan dengan perasaan jari-jari mengentak tuts sesuai dengan huruf yang terbaca pada naskah tersebut. Mulyono (1984:4).

Dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik harus terlibat secara aktif. Penguasaan materi bagi setiap mata pelajaran dengan peran aktif siswa diharapkan dapat lebih ditingkatkan sehingga tujuan intruksional dapat terlaksana lebih efektif dan efisien. Proses belajar mengajar yang dilakukan merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Siswa yang terlibat dalam proses belajar mengajar diharapkan mengalami perubahan yang lebih baik dalam hal pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, dan sikap. Guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar merupakan motivator yang berperan sebagai pembimbing yang mampu mendorong siswa untuk belajar dengan optimal sesuai bakat, minat, kemampuan, pembawaannya sesuai dengan perkembangan anak. Guru

juga berperan sebagai fasilitator belajar siswa yang memberi berbagai kemudahan siswa dalam belajar, baik dalam pengorganisasian bahan, pendekatan pembelajaran, maupun dalam pengadaan media pembelajaran sehingga diharapkan mampu memantau tingkat kesukaran yang dialami siswa. Guru harus mampu memilih model pembelajaran yang sesuai materi pelajaran dan mampu menyajikan model pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat menunjang kegiatan belajar mengajar yang efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada hari Selasa, 11 Mei 2011 dengan ibu Tri Sulistyorini selaku Kepala Jurusan Administrasi Perkantoran dan juga selaku guru mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Negeri 2 Pekalongan, pembelajaran mengetik dapat dikatakan belum optimal. Hal ini diperkuat dengan data hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) standar kompetensi Mengetik 10 jari, peneliti memperoleh data kemampuan mengetik 10 jari, dengan kemampuan untuk kelas X AP1 dari 37 siswa hanya ada 7 siswa mampu, 13 siswa cukup mampu dan 17 siswa tidak mampu mengetik 10 jari buta. Sedangkan untuk kelas X AP2 ada 5 siswa yang mampu, 11 siswa kurang mampu dan 21 siswa tidak mampu mengetik 10 jari buta.

Dalam pembelajaran mengetik sehari-hari siswa masih banyak yang menggunakan dua jari yang biasanya dilakukan oleh kedua jari telunjuk, dan posisi jari ketika mengetik tidak dimulai dari basisnya sehingga gerakan tidak teratur dan tidak sesuai dengan teori mengetik sistem 10 jari. Selain itu, pandangan mata pada waktu mengetik bergerak berpindah-pindah yang awalnya ditujukan pada naskah, bergerak ke *keyboard* kemudian bergerak lagi ke hasil ketikan. Cara demikian ini akan menimbulkan kerugian-kerugian seperti sering timbulnya kesalahan dalam pengetikkan karena gerakan jari simpang siur dalam melakukan ketikan, banyak waktu yang terbuang karena jari-jari harus mencari letak huruf yang akan diketik, tidak konsentrasi dan cepat lelah karena banyak gerakan yang dilakukan oleh mata, yaitu dari naskah ke papan tuts kemudian ke hasil ketikan dan kembali ke naskah. Sehingga cara ini tidak efisien jika dibandingkan dengan mengetik yang menggunakan sistem 10 jari dan dengan cara demikian keterampilan mengetik tidak dapat berkembang karena tidak sesuai pedoman yang benar.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka permasalahan yang akan diteiti da-

lam penelitian ini adalah : “Apakah penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash* dapat meningkatkan ketrampilan mengetik 10 jari siswa program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Pekalongan?”

Penggunaan media ini diharapkan dapat menjadi inovasi dan pembaharuan pada pembelajaran. Sehingga tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui “Untuk mengetahui tingkat ketrampilan mengetik 10 jari siswa program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Pekalongan melalui media pembelajaran *Adobe Flash*”.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas X AP1 dan kelas X AP2 SMK Negeri 2 Pekalongan. Jumlah subjek penelitian adalah 37 siswa kelas X AP1 dan 37 siswa kelas X AP2 pada SMK tersebut. Peneliti memilih kelas X AP1 dan kelas X AP2 sebagai subjek penelitian dikarenakan ada beberapa siswa yang nilainya masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Selain itu, dari observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengetik 10 jari masih dibawah kriteria cukup baik.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi dan metode tes. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah hasil belajar siswa yaitu hasil ulangan harian siswa, tes berbentuk soal pilihan ganda, dan lembar observasi kinerja guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptiv presentase.

Penelitian ini menggunakan PTK dengan dua siklus yaitu proses tindakan pada siklus I dan siklus II. Siklus I bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa memahami teori-teori mata pelajaran produktif, dan digunakan sebagai refleksi untuk melaksanakan siklus II. Hasil proses pada tindakan siklus II bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan dalam menerapkan teori yang dipelajari dengan praktek langsung dalam melaksanakan praktek mengetik 10 jari. Setelah dilakukan perbaikan dalam kegiatan belajar-mengajar yang didasarkan pada refleksi siklus I. Pokok bahasan yang digunakan dalam siklus I mengenai materi dasar-dasar mengetik 10 jari, sedangkan siklus II mengenai implementasi mengetik 10 jari.

Menurut Mulyasa (Dalam Baindon, 2010) sebagai tolok ukur keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah :

Sekurang-kurangnya 75% siswa dari keseluruhan siswa yang ada di kelas tersebut memperoleh nilai 75 atau mencapai ketuntasan untuk belajar kognitif 75%

Sekurang-kurangnya 75% siswa dari keseluruhan siswa yang ada di kelas tersebut memperoleh nilai 75 atau mencapai ketuntasan untuk belajar efektif dan psikomotorik 75 %.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) standar kompetensi mengetik 10 jari kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Pekalongan tahun ajaran 2011/2012. Penelitian ini menggunakan dua siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan/tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 23-27 juli 2012 WIB. Pada siklus satu guru melaksanakan belajar mengajar berdasarkan pada perencanaan yang telah dibuat oleh peneliti sebagai observer

Tahap ini berupa rencana kegiatan menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti untuk memecahkan masalah. Rencana kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah :

Melakukan observasi awal untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengetik sistem 10 jari, mengidentifikasi masalah serta merumuskan masalah.

Menentukan tindakan pemecahan masalah yaitu dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash*.

Membuat skenario pembelajaran dengan menyusun RPP yang didalamnya menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash*.

Membuat soal latihan atau naskah dalam bentuk *soficopy* dengan model drill.

Membuat lembar observasi mengenai kemampuan psikomotorik siswa dalam pembelajaran mengetik menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash*.

Membuat lembar tanggapan siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash*. Lembar tanggapan ini diberikan diakhir pertemuan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Membuat naskah soal evaluasi tahap selanjutnya.

Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan yaitu mengenakan

tindakan di kelas (Suharsimi 2006:99). Dalam pelaksanaan tindakan ini, dilaksanakan tindakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan bersama guru yang bersangkutan. Skenario atau rancangan tindakan yang akan dilakukan, hendaknya serinci mungkin secara tertulis. Pelaksanaan tindakan secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

Guru melakukan apersepsi, motivasi untuk mengarahkan siswa dalam penerapan media pembelajaran.

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Guru menjelaskan secara singkat tentang konsep dasar pembelajaran mengetik cepat sistem 10 jari dengan media pembelajaran *Adobe Flash*.

Guru memberikan software mengetik 10 jari menggunakan media *Adobe Flash* kepada setiap ketua kelompok yang ada di dalam kelas.

Guru memberikan pengarahan tentang cara penggunaan dan pengoprasian media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash*.

Masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa, dimana ketua kelompok. Wajib untuk membagikan software mengetik 10 jari dengan menggunakan media *Adobe Flash* kepada anggotanya.

Guru menerangkan fungsi – fungsi yang terdapat dalam menu yang ada didalam media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash*.

Siswa melakukan pembelajaran mengetik sistem 10 jari menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash*.

Guru bersama peneliti berkeliling sambil menilai psikomotorik mahasiswa saat mengetik dengan mengisi lembar observasi.

Guru mendiskusikan kembali tentang penerapan media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash* dengan siswa, bila perlu perbaikan untuk tahap selanjutnya.

Guru mengadakan pos tes untuk kecepatan mengetik

Observasi adalah pengamatan proses belajar mengajar, yang akan memperoleh hasil dari tindakan-tindakan yang dilakukan di dalam kelas, pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra (Suharsimi, 2006:156).

Pada tahap ini peneliti sebagai observer mengamati aktivitas siswa dan keterampilan mengajar guru selama pembelajaran berlangsung. Agar hasil pengamatan tidak bernilai subyektif maka pengamatan mengenai aktivitas siswa dibantu guru.

Menilai hasil tes kecepatan mengetik setelah menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash*.

Membagikan angket dan memberikan perintah kepada siswa mengisi angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran media pembelajaran *Adobe Flash*.

Refleksi adalah mengkaji, melihat, dan memperimbangan hasil atau dampak dari tindakan. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti dapat melakukan revisi terhadap rencana selanjutnya atau pada rencana awal siklus II.

Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil tes dan observasi siklus I. Hasil tes pada siklus I merupakan hasil tes yang digunakan untuk menguji pengetahuan siswa mengenai dasar-dasar mengetik yang benar, sehingga hasil tes dari siklus I akan disempurnakan pada siklus II dan sebagai perencanaan awal terhadap pelaksanaan siklus II.

Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil dari pembelajaran dan tes pada siklus I sehingga peneliti dapat melanjutkan pada siklus II yang lebih dititik beratkan pada praktek mengetik 10 jari dengan menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash*. Pemberian soal evaluasi pada mata pelajaran KKPI standar kompetensi mengetik 10 jari menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash* dilaksanakan pada tanggal 25 juni 2012.

Perencanaan pada siklus II didasarkan pada hasil pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I. Adapun rencana tindakan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

Melakukan kegiatan pembelajaran secara langsung dengan melakukan kegiatan praktek mengetik cepat menggunakan media pembelajaran *adobe flash* setelah pada siklus I melakukan penguatan teori dasar mengetik 10 jari dan praktek mengetik cepat.

Menyiapkan peralatan praktek dan sumber belajar

Membuat instrumen penelitian berupa lembar observasi siswa, lembar observasi guru dan angket.

Mendesain alat evaluasi mengetik 10 jari menggunakan media pembelajaran *Adobe flash* berupa tes kecepatan.

Tindakan yang dilaksanakan peneliti dalam siklus II adalah memberikan umpan balik mengenai hasil belajar yang diperoleh pada siklus I, apa bila hasil yang diperoleh siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Siklus II untuk memecahkan masalah agar hasil belajar siswa dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Tindakan dan pengamatan pada pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 26 juni

2012, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan proses pembelajaran mengetik dengan menggunakan stimulus pada siswa, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Adobe flash* model pembelajaran kooperatif untuk kelas X AP1 dan model pembelajaran berbasis komputer untuk kelas X AP2 yang sesuai dengan rencana pembelajaran, memotivasi siswa agar dapat berperan lebih aktif dan melakukan praktek mengetik dengan sungguh-sungguh dalam proses pembelajaran didalam laboratorium.

Proses pembelajaran pada siklus II ini diakhiri dengan pemberian soal evaluasi setelah proses pembelajaran menggunakan media *Adobe flash*. Pemberian soal ini dilakukan pada tanggal 27 juni 2012. Setelah mengerjakan soal kecepatan mengetik, siswa diberikan angket dengan jawaban tertutup untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai pembelajaran mengetik 10 jari menggunakan media pembelajaran *Adobe flash*.

Refleksi pada siklus II digunakan untuk mengetahui hasil evaluasi belajar siswa pada proses pembelajaran mengetik dengan sistem 10 jari siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Adobe flash*. Juga menentukan kemajuan-kemajuan yang telah dicapai selama proses pembelajaran yaitu tori mengenai dasar-dasar mengetik 10 jari dan kemampuan mengetik cepat siswa, dan membandingkan hasil belajar yang diperoleh antara kelas X AP 1 yang menggunakan metode kolaborasi model pembelajaran kooperatif dengan kelas X AP 2 yang menggunakan metode kolaborasi model pembelajaran berbasis komputer, seberapa besar peningkatannya dan lebih signifikan mana antara pembelajaran menggunakan metode model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan metode kolaborasi model pembelajaran berbasis komputer pada peningkatan hasil kecepatan mengetik 10 jari siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan dari pemaparan hasil penelitian serta pembahasan dalam penelitian tentang "Studi Komparatif Menggunakan Program *Adobe Flash* Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Model Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar (Mata Pelajaran Ket-

rampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) pada Standar Kompetensi Mengetik 10 Jari Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Pekalongan studi kasus pada kelas X AP 1 dengan X AP 2)" dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Terdapat peningkatan hasil belajar Mata Pelajaran Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash* pada Standar Kompetensi Mengetik 10 Jari Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Pekalongan.

Terdapat peningkatan ketrampilan mengetik 10 jari menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash* siswa program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Pekalongan.

Tanggapan siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Pekalongan terhadap penerapan media pembelajaran *Adobe Flash* sangat positif yaitu dengan prosentase 85,68% masuk dalam kategori sangat baik.

Model pembelajaran Kooperatif dan model pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash* dapat dijadikan alternatif pengembangan model pembelajaran untuk mata pelajaran Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) pada standar kompetensi mengetik 10 jari karena dapat meningkatkan ketrampilan mengetik bagi siswa yang baru belajar, yang dapat dilihat dari hasil kecepatan mengetik dengan tingkat kesalahan yang kecil.

SARAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian baik observasi maupun angket, maka peneliti memberikan saran kepada:

Bagi guru, khususnya pengampu mata pelajaran Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi disarankan untuk menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash* menggunakan model pembelajaran kooperatif maupun model pembelajaran berbasis komputer sebagai variasi pembelajaran alternatif di kelas, sehingga siswa lebih tertarik dan lebih terbantu dalam pengaplikasian sistem 10 jari buta untuk dapat meningkatkan kecepatan mengetik.

Bagi siswa, perlu konsentrasi, pikiran yang mantap dan tidak mudah menyerah agar dapat mengetik dengan sistem 10 jari yang benar serta membutuhkan waktu yang kontinyu untuk

berlatih terus menerus sehingga secara otomatis dapat mengetik 10 jari dengan cepat dan tanpa kesalahan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dra. Nanik Suryani, M.Pd. ketua jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Semarang.

Drs. Marimin, M.Pd. Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan motivasinya pada skripsi ini.

Drs. Ade Rustiana, M.Si. Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Ketua Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 pekalongan yang telah memberi-

kan ijin penelitian kepada peneliti.

Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi yang telah membekali ilmu pengetahuan yang bermanfaat selama penulis menuntut ilmu.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. 2003. *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Grasindo
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Chandra. 2006. *7 jam Belajar Interaktif Flash Profesional 8*. Palembang: Maxiom
- Mulyono, dkk. 1984. *Mengetik dengan Sistem 10 Jari*. Yogyakarta: Liberty
- Thomson, D. 2010. *Mengetik Secepat Menulis*. Yogyakarta: Lukita