

## **PERAN PENGGUNAAN MEDIA BENDA ASLI DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR TEKNOLOGI INFORMATIKA KOMPUTER**

Sriyati

SMPN 1 Ngawi Kabupaten Ngawi

E-mail: sriyatingawi@gmail.com

### **Abstrak**

Permasalahan mendasar dalam penelitian ini adalah sebagian besar siswa Kelas IX semester II SMPN 1 Ngawi Kabupaten Ngawi Tahun 2013/2014 kurang memahami konsep Teknologi Informatika Komputer. Berdasarkan hasil penelitian, pengamatan, diskusi / wawancara dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: nilai aspek kognitif, siklus I ke Siklus II terjadi kenaikan sebesar 1,66 dan dari siklus II ke siklus III terjadi kenaikan sebesar 0,84. Nilai aspek afektif, siklus I ke Siklus II terjadi kenaikan sebesar 0,41 dan dari siklus II ke siklus III terjadi kenaikan sebesar 1,00. Nilai aspek psikomotoris, siklus I ke Siklus II terjadi kenaikan sebesar 0,87 dan dari siklus II ke siklus III terjadi kenaikan sebesar 0,89. Nilai rata-rata, siklus I ke Siklus II terjadi kenaikan sebesar 0,77 dan dari siklus II ke siklus III terjadi kenaikan sebesar 0,96. Dengan faktor penyebab penerapan metoda pembelajaran penggunaan media benda asli keaktifan belajar siswa meningkat berarti Peningkatan Prestasi Belajar Teknologi Informatika Komputer Melalui Penggunaan Media Benda Asli Siswa Kelas IX semester II SMPN 1 Ngawi, hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai siswa dari hasil tindakan siklus I, II dan III.

**Kata Kunci:** *Prestasi belajar, TIK, media, benda asli.*

### **Pendahuluan**

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,

sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mengemban fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Jadi materi pembelajaran yang sudah ditentukan Komputer lingkup serta kedalamannya dapat diurutkan melalui dua pendekatan pokok, yaitu: pendekatan prosedural, dan hierarkis. Urutan materi pembelajaran secara prosedural menggambarkan langkah-langkah secara urut sesuai dengan langkah-langkah melaksanakan suatu tugas. Urutan materi pembelajaran secara hierarkis menggambarkan urutan yang bersifat berjenjang dari bawah ke atas atau dari atas ke bawah. Materi sebelumnya harus dipelajari dahulu sebagai prasyarat untuk mempelajari materi berikutnya.

Meningkatkan keaktifan belajar siswa perlu ditingkatkan karena sulit akan mendapatkan hasil pendidikan yang maksimal bila siswa tidak aktif atau tidak mempunyai minat. Minat atau keaktifan siswa merupakan alat motivasi yang pokok dalam pembelajaran. Minat adalah “salah satu kecenderungan individu yang berdasarkan pada kesenangan dan hasrat yang selalu timbul untuk memiliki atau melakukan sesuatu“ (Depdiknas, 2002: 31).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan semua pihak dapat memperoleh informasi dengan melimpah, cepat dan mudah dari berbagai sumber dan tempat di dunia. Selain perkembangan yang pesat, perubahan juga terjadi dengan cepat. Karenanya diperlukan kemampuan untuk memperoleh, dan mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

Kemampuan ini membutuhkan pemikiran, antara lain berpikir sistematis, logis, kritis yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran TIK,

agar siswa dapat berpikir secara sistematis, logis, berpikir abstrak, menggunakan TIK dalam pemecahan masalah, serta melakukan komunikasi dengan menggunakan simbol, tabel, grafik dan diagram yang dikembangkan melalui pembelajaran yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan. Pembelajaran TIK memerlukan media yang sesuai, karena menurut Mulyasa (2005: 47) suatu faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran antara lain belum dimanfaatkannya sumber belajar secara maksimal, baik oleh guru maupun oleh peserta didik. Menurut Djamarah (2002: 136) bahan ajar merupakan wahana penyalur informasi belajar.

### **TIK & Media Benda Asli**

Teknologi Informatika Komputer (TIK) adalah Teknologi Informatika tiga dimensi yaitu teknologi informatika yang dapat dilihat dari semua sisinya. Media pembelajaran berupa model Teknologi Informatika Komputer dapat dijadikan media pengajaran. Benda asli sangat membantu guru dalam menerangkan sesuatu kepada siswa untuk memahami materi yang disampaikan.

Pembelajaran TIK memerlukan media yang sesuai, karena menurut Mulyasa (2005: 47) suatu faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran antara lain belum dimanfaatkannya sumber belajar secara maksimal, baik oleh guru maupun oleh peserta didik. Menurut Djamarah (2002: 136) bahan ajar merupakan wahana penyalur informasi belajar. Menurut Suharta (2001: 1) dalam pembelajaran TIK selama ini, dunia nyata hanya dijadikan tempat mengaplikasikan konsep. Siswa mengalami kesulitan belajar TIK di kelas. Akibatnya, siswa kurang menghayati atau memahami konsep-konsep TIK, dan siswa mengalami kesulitan untuk mengaplikasikan TIK dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran TIK di kelas ditekankan

pada keterkaitan antara konsep-konsep TIK dengan pengalaman anak sehari-hari. Selain itu, perlu menerapkan kembali konsep TIK yang telah dimiliki anak pada kehidupan sehari-hari atau pada bidang lain sangat penting dilakukan.

Model Teknologi Informatika Komputer adalah media yang dibuat dengan ukuran tiga dimensi sehingga menyerupai benda aslinya untuk menjelaskan hal-hal yang tak mungkin kita peroleh dari benda yang sebenarnya. Model Teknologi Informatika Komputer dapat dibuat dalam ukuran lebih besar atau lebih kecil dari benda aslinya, atau memperlihatkan bagian-bagian yang rumit dari sebuah benda yang sebenarnya keadaan tertutup.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan metode pengajaran. Kedua aspek ini sangat berkaitan. Pemilihan salah satu media mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dikuasai siswa setelah pembelajaran yang berlangsung dan kontak pembelajaran, termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Mau tak mau sebagai guru atau instruktur harus mengakui bahwa guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Istilah proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar hendaknya diartikan sebagai proses belajar dalam diri siswa terjadi baik secara langsung mengajar (guru, instruktur) ataupun secara tidak langsung. Belajar tak langsung artinya siswa secara aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar yang lain. Seperti yang

dikemukakan oleh Latuheru (1993:4) yang dikutip oleh Arsyad (2013: 4) memberi batasan media sebagai sebuah bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Media juga seringkali diartikan sebagai alat yang dapat dilihat dan didengar. Alat-alat ini dipakai dalam pengajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan alat-alat ini, guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap, hidup dan interaksinya bersifat banyak arah. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1986: 4) dalam Arsyad (2013: 4) bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut dengan media komunikasi. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (1975: 4) dalam Arsyad (2013: 4) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari: buku, tape recorder, benda nyata, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dari beberapa pendapat di atas tentang pengertian media dapat diambil kesimpulan bahwa: 1) media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai dengan sempurna, 2) media berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar, 3) adapun yang disampaikan oleh guru mesti menggunakan media, paling tidak yang digunakan adalah media verbal yaitu berupa kata-kata yang

diucapkannya dihadapan siswa, 4) segala sesuatu yang terdapat dilingkungan sekolah, baik berupa manusia ataupun bukan manusia yang pada permulaannya tidak dilibatkan dalam proses belajar mengajar setelah dirancang dan di pakai dalam kegiatan tersebut. Lingkungan itu berstatus media sebagai alat perangsang belajar.

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas, seringkali didasarkan atas pertimbangan, antara lain: 1) merasa akrab dengan media tersebut, 2) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkrit, 3) media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi. Pertimbangan ini diharapkan oleh guru dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tujuan yang telah ia tetapkan. Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan. Pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan.

Berdasarkan uraian diatas tentang prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan media gambar dua dimensi dan benda nyata. Yang dimaksud dengan media gambar dua dimensi yaitu media yang hanya dapat dipandang baik dengan bantuan proyektor atau tanpa bantuan proyektor. Misalnya: gambar, sketsa, diagram,

bagan, grafik, chart, lembaran balik, peta dan poster. Sedangkan yang dimaksud dengan benda nyata yaitu benda yang sebenarnya dapat diamati secara langsung oleh panca indera dengan cara melihat, mengamati dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu.

### **Pengaruh Penggunaan Media Benda Asli terhadap Prestasi Belajar Teknologi Informatika Komputer**

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara kerumitan bahan yang akan disampaikan dengan bantuan media.

Penggunaan media benda asli dalam pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif, karena dapat mendorong motivasi dan meningkatkan hasil prestasi belajar siswa. Setiap proses pembelajaran dilandasi dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode, media, alat, serta evaluasi. Dalam pencapaian tujuan, peranan media pembelajaran merupakan bagian terpenting pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih mudah untuk memahami materi. Dalam proses belajar mengajar media benda asli atau nyata dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar siswa lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hal tersebut, dalam pembelajaran TIK media benda asli atau benda nyata sebenarnya sangat diharapkan dapat membantu mengatasi kesulitan dalam memahami materi dalam proses belajar mengajar. Jika dalam pembelajaran TIK tidak dapat menyajikan benda nyata, guru dapat menyajikan menggunakan media tiruan benda nyata. Contoh penyajian dengan menggunakan benda nyata dalam materi Teknologi Informatika Komputer maka kita bisa mempergunakan kardus kue dan pembungkus pasta

gigi untuk membuktikan Teknologi Informatika balok secara langsung. Karena metode ini dapat memberikan motivasi siswa dan memperjelas penyampaian materi sehingga siswa dengan mudah memahami materi balok yang disampaikan dalam pembelajaran. Penggunaan topi pesta juga membantu siswa dalam memahami kerucut.

Penggunaan berbagai jenis media pembelajaran dapat membawa dampak yang positif dalam proses pembelajaran. Dimana hubungan antara guru dan siswa dapat berlangsung lebih interaktif, karena pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar terhadap siswa.

Dari beberapa pendapat tentang manfaat penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan pesan dan informasi, 2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, 3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, Komputer dan waktu. Objek atau benda yang terlalu besar untuk iklan langsung dibawah kelas dapat diganti dengan gambar , tato, slide, film, radio atau model. Obyek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan ketentuan miroskop, film, slide, dan gambar. Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, tato, slide. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkrit melalui film, gambar, dan slide. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti computer, film, dan video. Peristiwa



alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan membutuhkan waktu yang lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu, dapat disajikan melalui teknik-teknik rekaman seperti timelapse untuk film video atau simulasi computer, (4) Media pembelajaran dapat memberikan keamanan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi antara guru, siswa, masyarakat dan lingkungan.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Ngawi Kabupaten Ngawi Tahun 2013/2014, Kabupaten Ngawi. Pemilihan lokasi ini dengan tujuan : 1) SMPN 1 Ngawi Kabupaten Ngawi Tahun 2013/2014, Kabupaten Ngawi memenuhi kriteria yang ditentukan yaitu bersifat terbuka dan senang terhadap inovasi. 2) Sebatas pengetahuan penulis bahwa di SMPN 1 Ngawi Kabupaten Ngawi Tahun 2013/2014, Kabupaten Ngawi belum pernah ada penelitian serupa. 3) SMPN 1 Ngawi Kabupaten Ngawi Tahun 2013/2014 , Kabupaten Ngawi lokasinya mudah dijangkau sehingga tidak ada alasan siswa terlambat yang dapat mengganggu kegiatan belajar.

Penelitian ini dilaksanakan selama 5 bulan terhitung mulai bulan Juli 2013 sampai bulan November 2013. Waktu tersebut terbagi tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pembuatan laporan.

Tahap persiapan dalam penelitian ini adalah tanggal 5 Juli 2013 sampai dengan 30 Agustus 2013 peneliti mengadakan pengajuan proposal dan studi eksplorasi dengan membaca buku-buku tentang penelitian dan mendatangi obyek-obyek untuk menemukan masalah, karena setiap penelitian memerlukan adanya masalah yang perlu dipecahkan dan ada manfaat baik bagi peneliti ataupun pihak lain. Yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah Penerapan metoda menemukan dalam upaya

meningkatkan keaktifan belajar siswa. Setelah peneliti memperoleh adanya permasalahan, maka langkah selanjutnya yang ditempuh peneliti adalah penentuan obyek. Untuk menentukan obyek penelitian ini, peneliti menetapkan SMPN 1 Ngawi Kabupaten Ngawi Tahun 2013/2014, Kabupaten Ngawi sebagai obyek penelitian, setelah lebih dahulu peneliti menghubungi kepala sekolah (koordinasi / ijin), wali kelas dan guru-guru dalam rangka mengadakan pendekatan dengan harapan peneliti dapat melaksanakan penelitian di tempat tersebut sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan.

Adapun tahap pelaksanaan, pada tanggal 1 September 2013 sampai dengan 9 Oktober 2013, untuk mengumpulkan data, peneliti mengadakan penelitian di , Kabupaten Ngawi Tahun 2013/2014 sebanyak 3 siklus.

Peneliti mengadakan analisa data dengan menggunakan pengamatan perkembangan tiap siklus dalam penelitian. Setiap kegiatan yang telah dilakukan sebaiknya diusahakan ada bukti fisik yang merupakan bukti telah melakukan kegiatan penelitian. Tanggal 11 November 2013 sampai dengan 31 November 2013 sebagai tahap akhir penelitian yaitu penulisan laporan dengan kegiatan membuat laporan penelitian.

### **Metode dan Subyek Penelitian**

Dalam pelaksanaan penelitian perlu adanya subyek penelitian untuk mendapatkan data. Peneliti akan sulit untuk memotret kegiatan dirinya sendiri maka perlu adanya subyek penelitian dalam hal ini teman guru TIK yang lain atau wali kelas kegiatan penelitian KBM. Pada tahap perencanaan terdiri dari 1) penyusunan rencana pembelajaran berupa: persiapan media, materi, metode mengajar dan lembar format keaktifan belajar, 2) persiapan observasi, 3) persiapan evaluasi.

Pada tahap tindakan terdiri dari: menjelaskan kompetensi yang akan dicapai siswa dan manfaatnya, menjelaskan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metoda tanya jawab, menyediakan media pembelajaran, memberi tugas / masalah, berdiskusi tentang masalah tersebut, mengajukan jawaban pertanyaan atau menjawab pertanyaan dan menarik kesimpulan.

Tahapan observasi terdiri dari: kemampuan siswa mengetahui pokok permasalahan yang dipelajari, kemampuan siswa dalam mengkomunikasikan dengan temannya tentang hasil temuannya dan kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Pada tahap refleksi terdiri dari mengevaluasi hasil observasi, menganalisa hasil proses pembelajaran dan memperbaiki kesalahan untuk tindak lanjut berikutnya.

Rancangan siklus I terdiri dari: 1) perencanaan tindakan (*planning*) berupa mempersiapkan segala sesuatu berkaitan dengan kegiatan penelitian, maka dari perangkat pembelajaran sampai pada alat ukur untuk mengetahui atau mengevaluasi tindakan penelitian ini tanpa mengesampingkan kendala-kendala pelaksanaan tindakan, 2) pelaksanaan tindakan (*acting*), 3) pengamatan tindakan (*observasi*), 4) refleksi tindakan (*refleksing*), melalui kegiatan pengamatan akan dapat diketahui kelebihan dan kekurangan yang dilakukan dalam pelaksanaan tindakan. Data hasil dari pengamatan tindakan dicari penjelasannya, dianalisis dan dikaji secara matang sehingga dapat diketahui apa yang harus dihilangkan, dan hal apa yang harus diperbaiki dan dipertahankan.

Pada rancangan siklus II, rancangan penelitian mengacu pada hasil siklus pertama dengan memperbaiki/ menambah kekurangan / kelemahan pada hasil dari tindakan pada siklus pertama.

Pada tindakan siklus ke tiga ini rancangan penelitian mengacu pada hasil siklus kedua dengan memperbaiki/ menambah kekurangan / kelemahan pada hasil dari tindakan pada siklus kedua.

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang terdiri atas: 1) sumber data. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah data primer yang didapat langsung dari pengamatan dilapangan 2) jenis data, data penelitian ini tergolong dalam jenis data deskriptif yang didapat dari hasil penelitian dan diuji dengan secara kualitatif 3) instrumen penelitian, instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahan ajar, media pembelajaran dan bahan observasi 4) teknik pengumpulan data, dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan mengevaluasi siswa pada saat pelaksanaan penelitian yaitu pada sesi tanya jawab, wawancara, dan mengadakan tes pada akhir pokok bahasan dengan soal berbentuk subyektif. Nilai yang diperoleh dari tes akhir disusun dalam sebuah tabel kemudian diuji sesuai dengan rancangan penelitian.

Metode ini digunakan untuk menjelaskan dan memaparkan semua kejadian yang ada. Dalam penelitian ini, metoda menjelaskan tentang penerapan metoda benda asli pada mata pelajaran TIK untuk meningkatkan keaktifan pembelajaran.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

SMPN 1 Ngawi Kabupaten Ngawi Tahun 2013/2014, Kabupaten Ngawi termasuk SMP di dalam kota Ngawi karena berjarak 500 m dari Alun-alun / Pendopo / Kantor Kabupaten Ngawi yaitu terletak di Kecamatan Ngawi, Kabupaten Ngawi Tahun 2013/2014.

Dari hasil observasi ditemukan beberapa permasalahan yang timbul dipandang dari aspek pembelajaran kelas IX di SMPN 1 Ngawi Kabupaten Ngawi Tahun 2013/2014, Kabupaten Ngawi Tahun 2013/2014.

Permasalahan tersebut antara lain: 1) keaktifan belajar siswa Kelas IX semester II pada mata pelajaran TIK masih rendah, 2) motivasi belajar siswa kelas IX masih rendah, 3) keberanian siswa Kelas IX semester II dalam mengemukakan pendapat masih rendah, 4) hasil belajar siswa Kelas IX semester II masih rendah, 5) kreativitas siswa masih kurang, 6) dalam pembelajaran, guru masih menjadi pusat belajar.

Dari hasil wawancara ditemukan beberapa permasalahan yang timbul dipandang dari aspek pembelajaran di SMPN 1 Ngawi Kabupaten Ngawi Tahun 2013/2014. Permasalahan yang timbul dari hasil wawancara dengan guru antara lain: 1) respon siswa terhadap pembelajaran mengalami perkembangan yang cukup baik dengan metoda benda asli, 2) manajemen pembelajaran TIK yang baik dan relevan akan meningkatkan keberhasilan pengajaran, 3) penerapan metoda yang tidak monoton mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk berani mengeluarkan pendapat, berani berbicara, melatih siswa untuk mempertahankan pendapatnya, dapat memecahkan masalah, siswa dapat mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, 4) layanan bimbingan kepala sekolah kepada guru dapat meningkatkan semangat guru dan berdampak meningkatkan prestasi siswa karena guru bersentuhan langsung dengan siswa.

Adapun permasalahan yang timbul dari hasil wawancara dengan siswa antara lain: 1) rata-rata siswa mempunyai perhatian yang tidak begitu tertarik pada mata pelajaran TIK, 2) sebagian siswa senang bila guru tidak kaku, demokratis dan semangat, 3) sebagian kecil siswa malas untuk mencari jawaban permasalahan, 4) rata-rata siswa lebih semangat belajar bila gurunya disiplin.

Sesuai dengan rencana untuk pengumpulan data dilakukan test atau evaluasi siswa ada tiga aspek yaitu aspek kognitif dengan mengadakan test tertulis pada akhir pokok bahasan dengan bentuk soal

subyektif, aspek penilaian afektif dengan evaluasi diskusi, menjelaskan, penyampaian pendapat sedangkan aspek psikomotoris dengan evaluasi membuat karya tulis tentang permasalahan yang mereka hadapi sesuai topik bahasan yaitu dengan membuat pedoman penilaian. Dalam penelitian ini digunakan penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian menggunakan sistem tiga siklus dengan perincian sebagai berikut:

hasil tindakan siklus II.

Sebagai dasar dari hasil tindakan ketiga siklus dapat dilihat dari daftar nilai siswa tiap siklus dimana tampak terjadi kenaikan nilai siswa mulai dari siklus I nilai rata-rata 5,66 setelah diadakan tindakan pada siklus II nilai rata-rata menjadi 6,43 dan setelah diadakan tindakan pada siklus III nilai rata-rata menjadi 7,39. Sedangkan untuk mengetahui kenaikan nilai pada aspek ranah (kognitif, afektif, psikomotorik) pada setiap siklus dapat kita lihat dari table daftar kenaikan nilai rata-rata siklus I, II dan III.

Tabel 1.1. Daftar Kenaikan Nilai Rata-rata Siklus I, II dan III

No	Siklus	Nilai Kognitif	Nilai Afektif	Nilai Psikomotoris	Nilai Rata-rata
1	I	5,70	5,91	5,32	5,66
2	II	6,86	6,32	6,19	6,43
3	III	7,70	7,32	7,08	7,39

Dari tabel 1.1 di atas dapat diamati kenaikan nilai rata-rata dari siklus I, II dan III untuk masing – masing ranah yaitu: pada aspek kognitif nilai rata-rata pada siklus I sebesar 5,70 kemudian setelah diadakan tindakan pada siklus II nilai rata-rata terjadi kenaikan sebesar 6,86 dan setelah diadakan tindakan pada siklus III nilai rata-rata terjadi kenaikan sebesar 7,70. Kenaikan di atas kemungkinan adalah penggunaan metoda pembelajaran menemukan, penggunaan media pembelajaran, sarana dan prasarana baik, pengelolaan kelas yang baik, Memberi angka penilaian yang

adil (Setiap tugas diberi nilai yang adil maka akan menimbulkan keaktifan belajar siswa. Siswa yang diberi nilai baik / angka tinggi adalah siswa yang baik sebaliknya siswa yang diberi nilai angka rendah adalah siswa yang kurang kemampuannya), memberi hadiah bagi yang berprestasi (dikondisikan persaingan atau kompetisi baik secara perorangan ataupun kelompok sehingga masing-masing ingin berprestasi), memberi ulangan sehingga timbul minat untuk belajar, Hasil belajar diberitahu kepada siswa atau keterbukaan., Memberi pujian bagi yang pandai, memberi hukuman bagi yang kurang kemampuannya / melanggar atau bagi yang kurang aktif, pengakuan terhadap usaha hasil belajar yang dilakukan telah dikerjakan secara maksimal

Pada ranah afektif nilai nilai rata-rata pada siklus I sebesar 5,91 kemudian setelah diadakan tindakan pada siklus II nilai rata-rata terjadi kenaikan sebesar 6,32 dan setelah diadakan tindakan pada siklus III nilai rata-rata terjadi kenaikan sebesar 7,32 Hal ini kemungkinan siswa mempunyai aktivitas / motivasi belajar yang tinggi karena siswa dikondisikan mengimplementasikan konsep / prinsip yang diperoleh berupa sikap yang sesuai dengan konsep / prinsip yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari dengan menjelaskan secara bergilir.

Pada ranah psikomotorik nilai nilai rata-rata pada siklus I sebesar 5,32 kemudian setelah diadakan tindakan pada siklus II nilai rata-rata terjadi kenaikan sebesar 6,19 dan setelah diadakan tindakan pada siklus III nilai rata-rata terjadi kenaikan sebesar 7,08. Hal ini disebabkan siswa dikondisikan dapat mengembangkan atau bahkan menemukan konsep / prinsip yang telah dipelajari untuk mengatasi permasalahan dan dapat menyimpulkan dengan membuat karya tulis masing-masing siswa.

## **Penutup**

Berdasarkan hasil penelitian, pengamatan, diskusi / wawancara dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: nilai aspek kognitif , siklus I ke Siklus II terjadi kenaikan sebesar 1,66 dan dari siklus II ke siklus III terjadi kenaikan sebesar 0,84, nilai aspek afektif , siklus I ke Siklus II terjadi kenaikan sebesar 0,41 dan dari siklus II ke siklus III terjadi kenaikan sebesar 1,00, nilai aspek psikomotoris, siklus I ke Siklus II terjadi kenaikan sebesar 0,87 dan dari siklus II ke siklus III terjadi kenaikan sebesar 0,89 dan nilai rata-rata, siklus I ke Siklus II terjadi kenaikan sebesar 0,77 dan dari siklus II ke siklus III terjadi kenaikan sebesar 0,96.

Dengan faktor penyebab penerapan metoda pembelajaran penggunaan media benda asli keaktifan belajar siswa meningkat berarti Peningkatan Prestasi Belajar Teknologi Informatika Komputer Melalui Penggunaan Media Benda Asli Siswa Kelas IX semester II SMPN 1 Ngawi, hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai siswa dari hasil tindakan siklus I, II dan III. Dari pengujian menggunakan hasil test berarti hitothesis Peningkatan Prestasi Belajar Teknologi Informatika Komputer Melalui Penggunaan Media Benda Asli Siswa Kelas IX semester II SMPN 1 Ngawi diterima. Atau hitothesis Tidak Terjadi Peningkatan Prestasi Belajar Teknologi Informatika Komputer Melalui Penggunaan Media Benda Asli Siswa Kelas IX semester II SMPN 1 Ngawi “ ditolak.

Setelah menyampaikan hasil penelitian dan kesimpulan, penulis dapat menyampaikan saran-saran untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya bidang studi TIK sebagai berikut: 1) dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, diharapkan guru senantiasa berusaha meningkatkan kualitas pribadi masing –masing dan kualitas profesionalismenya, lebih aktif dan kreatif dalam memberikan pelayanan pembelajaran kepada siswa dengan tidak monoton ceramah saja tapi



dengan metoda yang lain misalnya penerapan metoda penggunaan media benda asli, 2) orangtua siswa atau komite sekolah memberi perhatian terhadap pemenuhan fasilitas belajar, bahan ajar dan alat – alat pembelajaran sehingga akan meningkatkan keaktifan / motivasi belajar siswa, 3) harapan kepada guru bila ingin menerapkan metoda media benda asli berupa pemberian motivasi belajar siswa, sosialisasi metoda penggunaan media benda asli, pemberian contoh mengimplementasikan konsep, pemberian contoh mengembangkan konsep, membuat sistem penilaian yang membawa siswa aktif, membuat tugas mandiri dan dalam mengoreksi tugas secara halus dalam menyalaikan, guru membimbing cara siswa menjelaskan di muka orang banyak, siswa yang tidak aktif diharuskan aktif, yang tidak aktif diberi sanksi tugas lain, yang kurang aktif diberi tugas mengembangkan diri dan ada ketentuan waktu sebelum selesai diskusi, 4) bagi guru TIK, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran pada materi Teknologi Informatika Komputer di kelas, 5) bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian yang sejenis, 6) bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah melalui pelatihan tentang media pembelajaran, atau sekedar penyegaran ingatan melalui pelatihan sederhana tentang media pembelajaran, 7) bagi siswa, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran, karena suasana pembelajaran menyenangkan, dan semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran berdasarkan masalah, sehingga pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evamaterii Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2005.
- Budijastuti, Widowati, *Strategi Pembelajaran Dalam Pelatihan*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya , 2001.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Standar Kompetensi Mata Pelajaran TIK SMP & MTs* Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas, 2003.
- Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo, *Materi Pengembangan Profesi Guru Tahun 2013*, Sidoarjo: Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo, 2013.
- Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2001.
- Rohani, Ahmad, *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004.
- Soekowati, July Tri, *Pengembangan Bahan Ajar Sains Biologi dengan Pendekatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Gedangan Kabupaten Sidoarjo*, Tesis, Surabaya: UNIPA, 2013.
- Sugiono. 2004. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharta, I Gusti Putu, *TIK Realistik : Apa dan Bagaimana?*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2001,  
<http://www.depdiknas.go.id/Jurnal/38/TIK%20Realistik.htm>, diakses pada tanggal 23 agustus 2013.
- Sekolah Indonesia, *Mading*, 2001, [http://www.sekolahindonesia.com/sidev/mading/mading.asp?iid\\_mading=72&iid](http://www.sekolahindonesia.com/sidev/mading/mading.asp?iid_mading=72&iid), diakses pada tanggal 30 agustus 2013.