

Pembelajaran Informatika Berbasis PBL dalam Pengenalan Aplikasi Pengolah Angka di Kelas 7G SMPN 1 Bringin

Tutik Martha Kristiantari
SMP Negeri 1 Bringin, Semarang
e-mail: marthakristia18@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pengolahan angka Siswa kelas 7G SMPN 1 Bringin melalui Aplikasi Microsoft Excel 2019 dengan penerapan pembelajaran PBL.. Penelitian dilakukan dengan pendekatan penelitian tindakan kelas Pelaksanaanya berlangsung 2 siklus disesuaikan dengan alokasi waktu dan materi pokok yang dipilih. Subjek dalam penelitian berjumlah 33 orang. Pengumpulan data dengan teknik dokumentasi, observasi, dan tes. Instrumen yang digunakan meliputi : lembar observasi keaktifan belajar, praktikum, dan tes prestasi belajar. Analisis data adalah kualitatif dan deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan aktivitas dan keterampilan pengolahan angka terlihat dari beberapa aspek, didapati peningkatan rata-rata yaitu 76 pada siklus 1 menjadi 84 pada siklus 2. Dilihat dari ketuntasan siswa pada siklus 1 hanya 75,8%, meningkat 90,9% pada siklus 2. Dari 33 siswa hanya 3 siswa yang belum berhasil mendapatkan nilai ketuntasan. Dapat disimpulkan bahwa model PBL efektif membangkitkan keaktifan siswa terlihat dari ketuntasan klasikal yang tercapai.

Kata kunci : Problem Based Learning, Aplikasi pengolahan Angka dan Mixrosoft Exel

Abstract

This study aims to improve the numeracy processing skills of 7G grade students of SMPN 1 Bringin through the Microsoft Excel 2019 application with the application of PBL learning. The research was conducted with a classroom action research approach. The implementation took place in 2 cycles adjusted to the time allocation and the selected subject matter. Subjects in the study amounted to 33 people. Data collection with documentation, observation, and test techniques. The instruments used include: learning activity observation sheets, practicum, and learning achievement tests. Data analysis is qualitative and descriptive percentage. The results showed that the application of the PBL model could increase activity and number processing skills seen from several aspects, it was found that the average increase was 76 in cycle 1 to 84 in cycle 2. Judging from the mastery of students in cycle 1 only 75.8%, an increase of 90.9% in cycle 2. From 33 students only 3 students who have not managed to get a completeness score. It can be concluded that the PBL model is effective in generating student activity as seen from the classical mastery achieved.

Keywords : *Problem Based Learning, Number Processing Applications and Microsoft Excel*

PENDAHULUAN

Seiring Berkembangnya zaman, pasti teknologi maju dan lebih canggih dari tahun sebelumnya dan teknologi itu terus berkembang. Contoh penggunaan teknologi di zaman sekarang seperti ktp elektronik, absen online, bahkan Ujian Online (UNBK), dll. maka tak heran dunia semakin enak tinggal online dirumah saja, dapat mengakses semuanya. Seiring perkembangan zaman, setiap tahunnya selalu disuguhkan dengan penemuan-penemuan teknologi terbaru. Jika tidak bisa menyesuaikan diri dengan perubahan, maka akan terlindas oleh zaman. Belajar teknologi itu penting, karena banyak sekali manfaat yang dapat diambil dari belajar teknologi terbaru

Kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebenarnya merupakan hasil proses daripada kemajuan dunia pendidikan, sehingga dalam hal ini bisa saling mendukung. Disuatu sisi kemajuan dunia pendidikan akan mempercepat perkembangan iptek dan pada sisi lain guru sebagai pilar pendidikan harus mampu menyerap dan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajarannya yang akan ditransfer kepada peserta didiknya.

Kehadiran mata pelajaran Informatika ditingkat sekolah menengah pertama (SMP) memiliki peranan yang sangat penting dalam menyiapkan sumber daya manusia (SDM) dengan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan di transfer kepada peserta didiknya.

Informatika merupakan salah satu cabang keilmuan yang cukup luas karena hampir mencakup dan terkait dengan berbagai hal tentang kehidupan ini, dimana kumpulan disiplin informatika ini meliputi sains maupun teknik yang secara spesifik mengolah data menjadi informasi dengan memanfaatkan seoptimal mungkin teknologi informasi atau komputer. Pada prinsipnya keilmuan ini lebih menekankan bagaimana suatu data dan informasi dapat diolah sedemikian dengan berbantuan teknologi yang terotomatisasi. Informatika dapat mendukung dan berkaitan dengan aspek kognitif dan sosial, termasuk tentang pengaruh serta akibat sosial dari teknologi informasi pada umumnya. Penggunaan informasi dalam beberapa macam bidang, seperti bioinformatika, informatika medis, dan informasi yang mendukung ilmu perpustakaan, merupakan beberapa contoh yang lain dari bidang informatika.

Informatika/ilmu komputer adalah bidang yang sangat menarik, menantang, dan saat ini memiliki dampak yang sangat luas di berbagai bidang kehidupan baik bisnis, industri, maupun kehidupan sehari-hari. Supaya kita pandai dan bijak dalam menggunakan teknologi pada saat sekarang ini, karena di masa sekarang teknologi mengambil peranan besar dalam kehidupan kita sehari-hari. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ilmu informatika sangat diperlukan untuk dipelajari oleh masing-masing orang.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sempat dihapus ketika pemerintah menerapkan kurikulum 2013 (K-13). Penghapusan tersebut menyisakan masalah baru. Salah satunya, siswa tidak dibiasakan berpikir kreatif sehingga tidak siap menyambut era digital. Penghapusan pembelajaran TIK Ketika awal Kurikulum 2013 berlaku, guru diberi pemahaman bahwa mata pelajaran informatika tidak dibutuhkan karena seluruh pembelajaran diharapkan berbasis digital. Artinya siswa bisa mengerjakan dan mengumpulkan tugas menggunakan teknologi informatika. Dalam kenyataannya tidak semua guru mata pelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajarannya.

Menyikapi situasi tersebut, Kepala Pusat Kurikulum dan Perbukuan (Kuskurbuk) Kemdikbud, Awaluddin Tjalla mengatakan, mata pelajaran TIK akan kembali diterapkan di sekolah. Namun, berganti nama menjadi informatika yang akan diajarkan pada jenjang SMP dengan waktu dua jam pelajaran per pekan. Sedangkan untuk SMA akan dimasukkan pilihan dengan porsi hingga tiga jam per pekan.

Menurut Awaluddin, selain berganti nama, konsep mapel informatika berbeda dengan mapel TIK. Namun, tetap ada beberapa hal yang masih berkesinambungan yang diadopsi dari mapel TIK. dalam muatan Informatika ada lima cakupan materi yang menunjang kompetensi siswa era digital ini, yakni; teknik komputer, jaringan komputer atau internet, analisis data, dampak sosial informatika, hingga pemrograman. Untuk itu, dalam mengajarkan Informatika, membutuhkan guru yang linier agar informatika dapat disampaikan dengan tepat dan baik. Untuk itu, Kemdikbud akan melakukan kajian pada kompetensi dasar, divalidasi, uji coba, dan penyamaan persepsi antara akademisi dengan guru.

Berdasarkan Permendikbud No 37 Tahun 2018 tentang perubahan atas peraturan menteri Pendidikan Dan Kebudayaan nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah maka mata pelajaran Informatika kembali diterapkan di sekolah-sekolah yang mempunyai fasilitas labor komputer lengkap. Di era Revolusi Industri 4.0 ini, TIK menjadi salah satu yang sangat dibutuhkan. Anak-anak harus dbiasakan sejak dini belajar

Informatika dengan mempelajari *computational thinking* dengan materi *STEM Computer Science or Coding Computer Programming* (Awaluddin Tjalla).

Dengan diberlakukannya kembali mata pelajaran Informatika, walaupun masih sebatas mata pelajaran pilihan maka di SMP Negeri 1 Bringin pun menerapkan kembali mata pelajaran Informatika dalam muatan mata pelajaran di sekolah yang pada awalnya hanya diterapkan di kelas 7 dan sekarang sudah di semua jenjang. Agar pembelajaran informatika dapat berjalan dengan baik dengan memanfaatkan fasilitas labor komputer yang ada diharapkan guru dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran Informatika. Guru dapat memilih dan menerapkan berbagai model pembelajaran yang tepat untuk dapat memotivasi siswa dalam belajar sesuai dengan kompetensi dasar yang akan diharapkan.

Berdasarkan pengalaman penulis selama mengajar Informatika dikelas 7, penulis agak kewalahan ketika mengajarkan mata pelajaran Informatika pada kompetensi dasar 3.2. dan 3.4. atau pada materi pokok "Aplikasi Pengolahan Angka" dimana program yang peneliti pilih untuk dikembangkan adalah aplikasi pengolah angka Microsoft Excel 2019. Dari beberapa kelas yang peneliti ajarkan ketika diuji kompetensinya, kelas 7G yang mendapat nilai rata-rata terendah, dari 33 siswa yang diuji keterampilannya hanya 15 orang yang mencapai nilai ketuntasan. Oleh karena untuk dapat meningkatkan keterampilan siswa di kelas &G ini, peneliti akan mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas 7G. Adapun model pembelajaran yang menjadi pilihan penulis adalah Problem Based Learning (PBL).

Menurut Trianto (2010), model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata.

Sedangkan menurut Kamdi (2007: 77), "Problem Based Learning (PBL) merupakan model kurikulum yang berhubungan dengan masalah dunia nyata siswa. Masalah yang diseleksi mempunyai dua karakteristik penting, pertama masalah harus autentik yang berhubungan dengan konteks sosial siswa, kedua masalah harus berakar pada materi subjek dari kurikulum". Terdapat tiga ciri utama dari model Problem Based Learning (PBL). Pertama, problem based learning merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi PBL ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan siswa, siswa tidak hanya mendengar, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, tetapi melalui model problem based learning (PBL) siswa menjadi aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya membuat kesimpulan. Kedua, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Problem based learning ini menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya tanpa masalah pembelajaran tidak akan mungkin bisa berlangsung. Ketiga, pemecahan masalah menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah.

Berdasarkan uraian mengenai PBL di atas, dapat disimpulkan bahwa *PBL* merupakan pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah dunia nyata (real world) untuk memulai pembelajaran. Masalah diberikan kepada siswa, sebelum siswa mempelajari konsep atau materi yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan. Dengan demikian untuk memecahkan masalah tersebut siswa akan mengetahui bahwa mereka membutuhkan pengetahuan baru yang harus dipelajari untuk memecahkan masalah yang diberikan

Dari latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) bagaimana peningkatan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi pengolahan angka setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model PBL? (2) bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menerapkan model PBL? (3) bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan model PBL dalam menggunakan aplikasi pengolah angka?

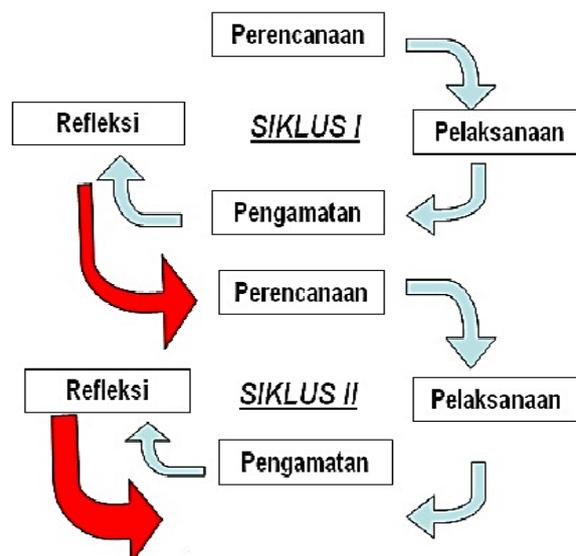
Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan Aplikasi Pengolahan Angka, (2) untuk mengetahui

aktivitas guru dalam pembelajaran, (3) untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakan dengan penerapan PBL

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan harapan dapat memperbaiki hasil belajar siswa dalam pembelajaran Informatikai di kelas 7G SMP Negeri 1 Bringin , dan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dengan mencobakan penerapan model PB, dengan judul “Pembelajaran Informatika Berbasis PBL dalam Pengenalan Aplikasi Pengolah Angka di Kelas 7G SMPN 1 Bringin”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom actionresearch). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus atau lebih. Waktu yang digunakan untuk setiap siklus adalah 2 kali pertemuan penyajian materi dan pada pada akhir pertemuan ketiga diadakan evaluasi siklus. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih empat bulan pada semester 1 tahun pelajaran 2021/2022, yaitu mulai perencanaan hingga pelaksanaan penelitian dari bulan Agustus 2021 sampai dengan November 2021. Setiap siklus ada 4 tahap yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Gambaran umum yang dilakukan pada setiap siklus terlihat pada gambar 3.1., berikut.



Gambar 3.1. Skema Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto 2010)

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Bringin kabupaten Semarang. SMP Negeri 1 Bringin dengan jumlah rombongan belajar 24 Rombel terdiri dari kelas VII sebanyak 8 rombel, kelas VIII sebanyak 8 rombel dan kelas 9 sebanyak 8 rombel. Guru yang mengajar mata pelajaran Informatika sebanyak 3 orang dengan latar belakang pendidikan pendidikan Informatika. Kurikulum yang digunakan Kurikulum 2013 untuk setiap jenjang.

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 7G SMP Negeri 1 Bringin tahun pelajaran 2021/2022 berjumlah 33 orang siswa dengan banyak siswa laki-laki 18 orang dan banyak siswa perempuan 15 orang dan peneliti sendiri sebagai guru mata pelajaran Informatika.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui observasi dan metode tes. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran. Metode tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan model problem based learnig (PBL). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi dan lembar tes hasil belajar dan lembar penilaian kinerja. Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Analisis observasi, didapat dari data lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa. Analisis dilakukan ketika proses pembelajaran pada setiap siklus dengan mengisi lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa. Analisis lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa berdasarkan indikator dan aspek yang dinilai, observer memberikan skor kepada masing-masing aspek yang akan diamati dengan memberikan empat jawaban alternatif yaitu:

- 4 : at Sempurna jika 76% – 100% siswa melakukannya
- 4 :urna jika 51% -75% siswa melakukannya
- 2 : p Sempurna jika 26% 50% siswa melakukannya
- 1 : ng Sempurna jika 0% -25% siswa melakukannya

$$\text{Skor Keaktifan Siswa} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Dalam pengumpulan data yang diperoleh melalui pengamatan (kualitatif), yaitu menentukan kriteria penilaian tentang keaktifan siswa, maka data kualitatif ini diubah menjadi data kuantitatif dengan mengelompokkan atas 4 kriteria yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, dan rendah, hal ini mengacu pada pendapat Suharsimi arikunto, adapun kriteria persentase tersebut yaitu :

- 1. Persentase antara 85% - 100% dikatakan sangat baik;
- 2. Persentase antara 70% - 84% dikatakan baik;
- 3. Persentase antara 55% - 69% dikatakan cukup;
- 4. Persentase antara 0 – 54 % dikatakan kurang.

Analisis tes, Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil tes siswa yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan pada setiap siklus. Untuk mengetahui ketuntasan kemampuan hasil belajar secara klasikal dapat dianalisis dengan rumus persentase sebagai berikut.

$$\text{Nilai ketuntasan Individu} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor Maksimum tes}} \times 100$$

$$\text{Persentase ketuntasan Belajar} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa dalam satu kelas}} \times 100\%$$

KKM mata pelajaran Informatika kelas IX adalah 75. Maka nilai C (cukup) dimulai dari 75. Predikat di atas Cukup adalah Baik dan Sangat Baik, maka panjang interval nilai untuk mata pelajaran Informatika dapat ditentukan dengan cara:

(Nilai maksimum – Nilai KKM) : 3 = (100 – 75) : 3 = 8,33. Sehingga panjang interval untuk setiap predikat 8 atau 9. Karena panjang interval nilainya peneliti ambil 8, dan terdapat 4 macam predikat, yaitu A (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), dan D (Kurang), maka untuk mata pelajaran Informatika interval nilai dan predikatnya sebagai berikut.

Tabel 1. Pengkatogorian Nilai Berdasarkan KKM Sekolah

No	Rentang Nilai	Predikat	Kategori
1	92 – 100	A	Sangat Tinggi
2	84 – 91	B	Tinggi
3	75 – 83	C	Cukup
4	Kurang dari 75	D	Kurang

Indikator keberhasilan dari penelitian yang dilakukan dilihat dari: 1) Bila terjadi peningkatan skor rata-rata, dan terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar. Berdasarkan ketuntasan minimal yaitu 75, secara klasikal jika $\geq 85\%$ dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar dan 2) Bila terjadi perubahan positif siswa dari siklus 1 ke siklus 2 ($\geq 56\%$ penilaian aktivitas siswa) setelah dilaksanakannya proses belajar mengajar dengan penerapan model pembelajaran problem based learnig (PBL).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan pada prasiklus dan setiap siklus, sebanyak dua siklus dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Informatika di Kelas 7G SMP Negeri 1 Bringin dengan penerapan model pembelajaran problem based learnig (PBL) tergambar pada laporan hasil pembahasan yang diuraikan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil observasi supervisor terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa yang dilakukan dalam penelitian ini, selama pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model problem based learnig (PBL) disetiap siklus, terlihat pada tabel 2, berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Pembelajaran

Skor Nilai	Siklus 1		Siklus 2	
	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
4	60	8	96	36
3	72	39	51	24
2	4	4	0	0
1	0	0	0	0
Jumlah	136/164	51/68	147/164	60/68
Persentase	83%	75%	90%	88%
Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

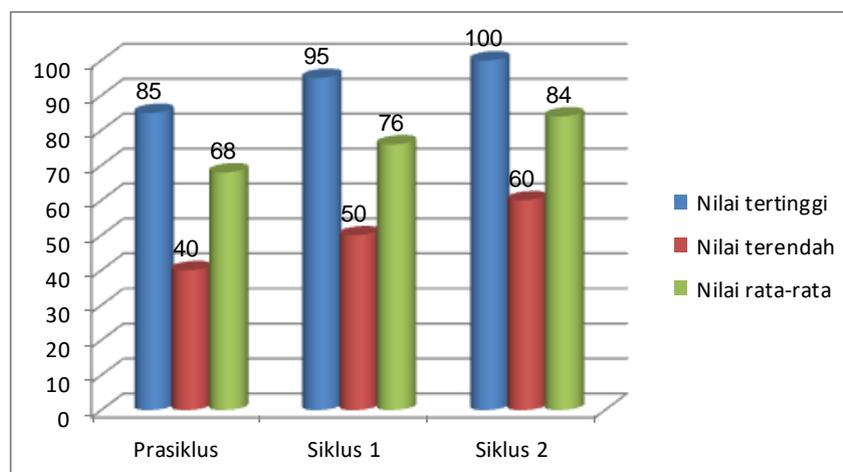
Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa persentase hasil observasi aktivitas guru pada siklus 1 mencapai 83% meningkat pada siklus 2 menjadi 90% dengan kategori "Sangat Baik". Penilaian Aktivitas siswa 75% pada siklus 1 meningkat 88% pada siklus 2 dengan kategori "Sangat Baik". Dengan demikian terlihat terjadi perubahan pembelajaran kearah yang lebih baik atau siswa lebih positif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan dua kali pertemuan di setiap siklus, peneliti mengadakan evaluasi untuk menguji tingkat keberhasilan siswa berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menerapkan problem based learnig (PBL). Evaluasi siklus 1 dan siklus 2 diadakan pada akhir pertemuan kedua pada setiap siklusnya. Dari hasil evaluasi mulai dari kondisi awal hingga siklus 2 terlihat pada tabel 3, sebagai berikut.

Tabel 3. Statistik Evaluasi Hasil Belajar

No	Rentang Nilai	Nilai Prasiklus	Nilai Sklus 1	Nilai Siklus 2
1	Subjek	33	33	33
2	Nilai ideal	100	100	100
3	Nilai tertinggi	85	95	100
4	Nilai terendah	40	50	60
5	Nilai rata-rata	68	76	84

Berdasarkan tabel 3. statistik nilai hasil belajar siswa mulai dari kondisi awal hingga siklus 2 dapat dilihat pada gambar 2, berikut.



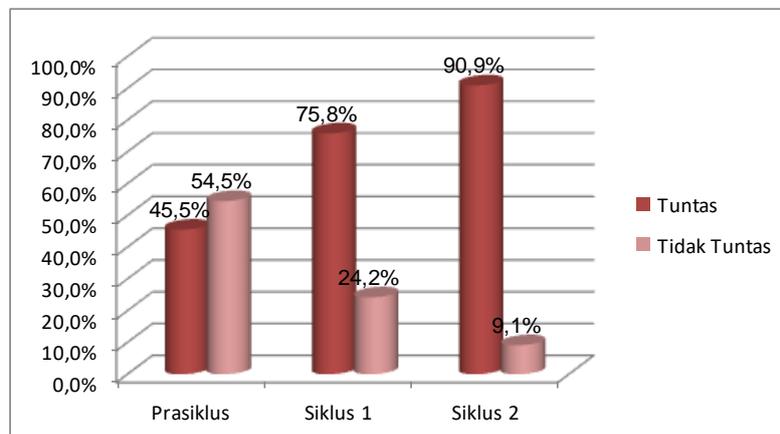
Gambar 2. Statistik Evaluasi Hasil Belajar

Terlihat pada grafik 1. perolehan nilai pada prasiklus nilai tertinggi 85 dan terendah 40 dengan rata-rata 68, meningkat pada siklus 1 untuk rata-rata penilaian harian peserta didik nilai tertinggi 95 dan terendah 50 dengan rata-rata 76. Pada siklus 2 terjadi kembali peningkatan dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 60, dengan rata-rata 84 yang sudah mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah, namun jika kita lihat dari pengelompokan nilai siswa berdasarkan pengkategorian dari persentase ketuntasannya pada kondisi awal hingga siklus 2, seperti pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4.3. Ketuntasan Belajar Berdasarkan Kategori Nilai

No	Rentang Nilai	Nilai Prasiklus		Nilai Sklus 1		Nilai Siklus 2	
		Frek	(%)	Frek	(%)	Frek	(%)
1	92 – 100	0	0%	3	9,1%	8	24,2%
2	84 – 91	5	15,2%	9	27,3%	13	39,4%
3	75 – 83	10	30,3%	13	39,4%	9	27,3%
4	< 75	18	54,5%	8	24,2%	3	9,1%
Jumlah		33	100%	33	100%	33	100%

Menurut indikator keberhasilan yang ditetapkan, kriteria ketuntasan klasikal di SMP Negeri 1 Bringin adalah $\geq 85\%$. Pada data kondisi awal ketuntasan belajar hanya 45,5%, kemudian meningkat pada siklus 1 menjadi 75,8%, namun belum tercapai ketuntasan klasikal yang sesuai indikator ketercapaian penelitian maka dilanjutkan ke siklus 2. Pada siklus 2 setelah dilakukan evaluasi atau penugasan ketuntasan belajar siswa meningkat, terlihat dari jumlah siswa yang tuntas sudah mencapai 90,9%, dimana hanya 3 orang peserta didik yang nilainya dibawah KKM (75), yang dapat digambarkan pada gambar 3., berikut.



Gambar 3. Persentase Ketuntasan Belajar

Setelah selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran mulai dari siklus 1 sampai siklus 2 dengan masing-masing siklus dua kali pertemuan penyajian materi, berdasarkan pengamatan dari supervisor dilihat dari nilai aktivitas guru dan siswa sudah mendapatkan nilai dengan kategori “Sangat baik”, supervisor berkesimpulan bahwa penelitian sudah berhasil dan tidak perlu dilanjutkan lagi kesiklus berikutnya, dan jika dilihat berdasarkan nilai hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan secara klasikal, terlihat bahwa persentase siswa yang tuntas sudah mencapai 90%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pembahasan data tentang hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) di kelas 7G SMP Negeri 1 Bringin kabupaten Semarang Provinsi Jawa Tengah tahun pelajaran 2021/2022 sudah berhasil meningkatkan hasil belajar Informatika pada materi pokok “Aplikasi Pengolahan Angka”, maka dapat disimpulkan bahwa: 1)Observasi aktivitas guru dan siswa sudah dikategorikan sangat baik, 2)Nilai rata-rata hasil belajar pada kondisi awal 68, pada siklus 1 meningkat dengan nilai rata-rata 76 dan kondisi pada siklus 2 meningkat menjadi 84, dengan demikian hasil belajar Informatika siswa pada materi pokok “ Aplikasi Pengolahan Angka” sudah mencapai rata-rata diatas KKM dan 3)Ketuntasan belajar siswa pada kondisi awal hanya 46,7%, pada siklus 1 meningkat 75,8% tapi belum mencapai nilai ketuntasan klasikal pada siklus 2 meningkat menjadi 90,9%, dengan demikian hasil belajar Informatika siswa sudah mencapai ketuntasan klasikal lebih dari 85%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan Penelitian Tindakan Kelas ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak lain. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala ketulusan hati penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada: Ibu. Umi Mazroah selaku kepala SMP Negeri 1 Bringin Kabupaten Semarang, Bapak Hari Abriyanto yang memberikan penilaian dan pengamatan terhadap aktifitas pembelajaran yang penulis laksanakan selama mengadakan penelitian, dan semua pihak yang banyak memberikan dukungan dan bantuan pada penulis dalam menyelesaikan laporan ini

dan semua pihak yang telah membantu penulisan karya tulis ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang selayaknya dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhirnya penulis berharap semoga apa yang disajikan dalam karya tulis ini memberikan manfaat kepada berbagai pihak pada umumnya dan penulis khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, 2000, <https://penerbitdeepublish.com/model-pembelajaran/>
- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.
- Awaluddin Tjalla dalam <https://www.beritasatu.com/nasional/508445/sempt-dihapus-tik-kembali-diajarkan-pada-2019>.
<https://d3informatika.weebly.com/pengertian-informatika.html>
- Kamdi. 2007. Strategi Pembelajaran. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Hosnan, M. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta. Ghalia Indonesia
- Johnny, <https://news.detik.com/berita/d-5710196/3-alasan-pemerintah-percepat-sekolah-tatap-muka-terbatas>
- Komalasari, Kokom. 2010. "Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi". Bandung: Refika Aditama
- Putranto, dkk. 2019. Perangkat Informatika VII SMP/MTs: buku siswa / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muhibbin Syah. 2017. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Permendikbud No 37 Tahun 2018 tentang perubahan atas peraturan menteri Pendidikan Dan Kebudayaan nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah
- Purwanto. 2011. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP. Jakarta: Bumi Aksara