



**PENERAPAN METODE *DRILLS* BERBASIS MULTIMEDIA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VIII
SMPN 2 BANDA ACEH**

Mirza Fuadi¹, Alamsyah Taher², Thamrin Kamaruddin³

¹Email: mirzafuadi90@gmail.com

²Jurusan Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah, email: alam_fisip@yahoo.com

³Jurusan Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah, email:
thamrinkamaruddin@unsyiah.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini tentang penerapan metode *drills* berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII SMPN 2 Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui; (1) Peningkatan hasil belajar siswa; (2) Aktivitas guru dan siswa; (3) Keterampilan guru; dan (4) Respon siswa terhadap penerapan metode *drills* berbasis multimedia. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-5 SMPN 2 Banda Aceh yang terdiri atas 30 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar siswa, lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, lembar pengamatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, dan angket respon siswa terhadap penerapan metode *drills* berbasis multimedia yang telah dilaksanakan. Analisis data menggunakan statistik deskriptif persentase. Hasil penelitian diperoleh bahwa; (1) Persentase ketuntasan individual pada siklus I yaitu 63 persen dan pada siklus II 80 persen. Secara klasikal, persentase ketuntasan pada siklus I yaitu 60 persen dan pada siklus II menjadi 90 persen; (2) Aktivitas guru dan siswa dikatakan meningkat dari siklus I sampai dengan siklus II; (3) Keterampilan guru pada siklus I diperoleh skor 2,45 dengan kategori sedang dan pada siklus II dengan skor 3,48 dikategorikan baik; (4) Respon siswa terhadap penerapan metode *drills* berbasis multimedia dapat dikatakan positif. Ini terbukti bahwa siswa dapat memahami materi yang disajikan guru terhadap penerapan metode *drills* berbasis multimedia.

Kata kunci: metode *drills*, multimedia, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan pembelajaran dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima serta memahami pelajaran. Proses ini

membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam pembelajaran juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Dalam menyampaikan mata pelajaran IPS Terpadu diperlukan media pembelajaran, salah satu media mata pelajaran IPS Terpadu berupa multimedia. Multimedia ini berguna sebagai pengantar pesan guru kepada penerima pesan yaitu siswa. Media pembelajaran atau multimedia sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta motivasi belajar siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Multimedia juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan interaksi pembelajaran.

Dalam hal ini guru juga diharapkan agar sedapat mungkin memperbanyak pengkajian dan pendalaman konsep dasar ilmu-ilmu sosial untuk menginovasikan pembelajaran IPS Terpadu, sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan siswa akan belajar lebih antusias. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS Terpadu bisa menggunakan model pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan multimedia.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis komputer merupakan bagian dari metode pembelajaran di sekolah yang sangat membantu siswa dalam meningkatkan kegiatan belajar. Dalam mata pelajaran IPS Terpadu, pembelajaran dengan multimedia dapat lebih efektif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif, sehingga bisa membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia ini juga lebih menekankan pada kegiatan individu, di mana siswa secara aktif mempelajari pembelajaran, mengerjakan soal latihan, mengerjakan evaluasi, dan mengulang jika respon yang diberikan salah. Untuk menerapkan pembelajaran berbasis komputer melalui pemanfaatan multimedia ini membutuhkan fasilitas yang harus memadai.

Fasilitas pendidikan yang dimiliki oleh SMP Negeri 2 Banda Aceh seperti komputer cukup mendukung untuk pembelajaran yang menggunakan proyektor dan akses internet. Namun, di SMP Negeri 2 Banda Aceh yang sering dimanfaatkan hanya komputer dengan akses internet untuk mata pelajaran teknologi informasi, sedangkan proyektor yang seharusnya digunakan untuk presentasi pembelajaran belum optimal digunakan. Pembelajaran akan lebih bervariasi, menarik perhatian siswa, dan memperjelas pesan belajar bila menggunakan media, terutama komputer yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di kelas.

SMP Negeri 2 Banda Aceh merupakan salah satu SMP yang ada di Banda Aceh dengan dilengkapi fasilitas belajar yang sangat baik. Namun, fasilitas yang ada di sekolah tidak dimanfaatkan dengan baik, sebagai contohnya komputer yang ada di sekolah hanya digunakan untuk mata pelajaran teknologi informasi. Padahal komputer dapat dimanfaatkan untuk mata pelajaran lainnya, salah satunya mata pelajaran IPS Terpadu.

Pada saat kegiatan pembelajaran, guru menyampaikan pembelajaran secara klasikal dengan metode ceramah, pemberian tugas dan latihan, serta kegiatan tanya jawab. Hal ini cenderung membuat siswa jemu atau bosan yang pada akhirnya menjadi pasif dalam menerima pelajaran. Akibatnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu menjadi rendah. Padahal, jika guru menyampaikan pembelajaran dengan multimedia, maka pembelajaran akan menjadi bervariasi yang pada akhirnya akan menimbulkan minat belajar dalam diri siswa. Guru pun dapat mendisain pembelajaran dengan menarik, semakin menarik media yang didisain oleh guru maka minat belajar siswa pun semakin besar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk menyelesaikan masalah dengan menerapkan suatu media pembelajaran, sehingga prestasi belajar dan aktivitas siswa dapat meningkat. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul penelitian mengenai **“Penerapan Metode *Drills* Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMPN 2 Banda Aceh”**.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMPN 2 Banda Aceh yang terletak di Jl. Ayah Gani I Bandar Baru pada kelas VIII-5 Mata Pelajaran IPS Terpadu. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016, mulai dari tanggal 14 Maret sampai dengan 28 Maret 2016. Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Banda Aceh tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah sebanyak 30 siswa. Dari 30 siswa, terdapat 9 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan dan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah tes tulis, lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, lembar pengamatan keterampilan guru, lembar respon siswa.

Untuk mengetahui keefektifan suatu model dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menerapkan metode *drills* berbasis multimedia, prestasi belajar yang dicapai siswa, dan untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung serta upaya yang dilakukan dalam mengatasi hambatan dan dukungan peningkatan prestasi belajar IPS Terpadu di kelas VIII-5 semester genap Tahun Ajaran 2015/2016 di SMPN 2 Banda Aceh.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses pembelajaran setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa tes formatif pada setiap akhir putaran. Teknik pengolahan data yang akan digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa dengan menerapkan metode *drills* berbasis multimedia, dapat dilakukan dengan dua cara yaitu ketuntasan belajar individual dan ketuntasan klasikal, kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase yang dikemukakan oleh (Sudjana, 2005:50):

a. Ketuntasan Individual

Ketuntasan siswa secara individual di dalam kelas, untuk menghitung hasil ketuntasan individual digunakan rumus persentase sebagai berikut:

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

Keterangan:

- P = Angka Persentase
F = Frekuensi siswa yang tuntas
N = Jumlah siswa keseluruhan
100% = Bilangan tetap

Setiap siswa dikatakan tuntas belajar apabila hasil evaluasi mencapai batas ketuntasan belajar. “Batas ketuntasan belajar optimum yang ditetapkan adalah $\geq 2,67$ ” (Permendikbud No. 104/2014:12).

b. Ketuntasan klasikal

Ketuntasan siswa secara keseluruhan yang ada di dalam kelas, untuk menghitung hasil ketuntasan klasikal sebagai berikut:

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

Keterangan :

- P = Angka Persentase
F = Frekuensi soal yang tuntas
N = Jumlah soal keseluruhan
100% = Bilangan tetap

“Suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang tuntas” (Mulyasa, 2004:99). Data aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian dilakukan dengan mengkategorikan persentase hasil penelitian. Dikategorikan baik, jika hasil persentase sama, kurang, atau lebih 1 menit dari standar waktu yang ditetapkan, dan dikategorikan kurang baik, jika hasil persentase tidak sama, kurang, atau lebih 2 menit, untuk mengetahui tingkat

reabilitas instrumen ini menggunakan statistik persentase yang dikemukakan oleh Sudjana (2005:50)

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

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi aktivitas guru dan siswa yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

100% = Bilangan tetap

Data keterampilan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran terhadap penerapan pembelajaran inkuiri dengan menggunakan video dokumenter dianalisis secara deskriptif. Hal tersebut dilakukan untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran dengan rata-rata skor sesuai dengan yang dikemukakan oleh Budiningarti (1998:10) adalah:

- 1) Skor 1,00 - 1,69 : Kurang Baik
- 2) Skor 1,70 - 2,59 : Sedang
- 3) Skor 2,60 - 3,50 : Baik
- 4) Skor 3,51 - 4,00 : Baik Sekali

Persentase respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran inkuiri digunakan analisis statistik deskriptif persentase menurut Sudjana (2005:50) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi respon siswa

N = Jumlah respon siswa

100% = Bilangan tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Siklus I

1.1.1 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa pada ketuntasan individual ada siswa yang belum tuntas belajar. Ini dapat dilihat dari ketuntasan individual terdapat 19 siswa yang telah tuntas dengan persentase 63 persen dari 30 jumlah siswa keseluruhan, sedangkan secara klasikal terdapat 6 soal yang tuntas dijawab siswa dengan persentase 60 persen dari 10 jumlah soal keseluruhan. Soal yang belum tuntas yaitu soal nomor 3, 5, 6, dan 9. Hal ini dikarenakan sebagian kecil siswa belum memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru melalui penerapan metode *drills* berbasis multimedia. Ini terjadi karena masih ada siswa yang masih bingung dengan metode yang diterapkan oleh guru. Pada saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran ada siswa yang tidak menyimak materi pembelajaran tersebut.

Siswa yang tidak menyimak ini belum mengerti bagaimana cara menggunakan multimedia yang telah disediakan guru pada komputer. Dalam multimedia tersebut terdapat beragam menu-menu dan tombol-tombol yang akan digunakan siswa untuk masuk ke materi pembelajaran. Menu-menu dan tombol-tombol inilah yang membuat siswa bingung yang pada akhirnya tidak menyimak ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran. Selain itu, ada juga siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran, ketika guru telah memberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi pembelajaran yang sedang dibahas, siswa yang belum paham tersebut tidak mau bertanya karena tidak berani bertanya di depan siswa-siswa yang lainnya.

1.1.2 Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus I

Pengamatan aktivitas guru dan siswa dilakukan dengan lembar observasi berdasarkan ketentuan yang telah ditentukan. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dinyatakan dengan persentase. Kategori waktu sesuai jika waktu yang digunakan sama dan kurang atau lebih 1 menit dari standar waktu ideal. Dilihat dari persentase waktu pelaksanaan masih terdapat aktivitas guru yang belum sesuai dengan persentase ideal, dikarenakan guru belum terbiasa dalam

menerapkan metode *drills* berbasis multimedia dan kegiatan antara guru dan siswa belum sinkron. Dalam hal ini berarti guru masih sulit dalam mengelola kelas di saat pembelajaran berlangsung. Aktivitas yang belum sesuai yaitu saat guru memberikan *pre-test*, alokasi waktu ini tidak sesuai karena guru tidak tegas terhadap siswa yang telat saat mengumpulkan *pre-test*.

Menjelaskan materi dengan bantuan multimedia, alokasi waktu ini tidak sesuai karena komputer yang digunakan oleh guru lambat dalam merespon perintah. Memfasilitasi siswa dalam menjalankan tugas, alokasi waktu ini tidak sesuai karena guru tidak ingat waktu yang harus digunakan pada kegiatan ini, sehingga waktu yang digunakan oleh guru berlangsung selama tujuh menit dari waktu yang seharusnya dilakukan yaitu sepuluh menit. Memberikan *post-test*, alokasi waktu ini tidak sesuai karena waktu pembelajaran IPS Terpadu hampir berakhir, sehingga guru mengabaikan alokasi waktu yang seharusnya dilakukan yaitu 10 menit. Hal inilah yang membuat waktu yang telah direncanakan tidak berjalan dengan baik.

Sementara itu, untuk aktivitas siswa, waktu pelaksanaan masih terdapat aktivitas siswa yang belum sesuai dengan persentase ideal. Aktivitas yang belum sesuai yaitu mengerjakan *pre-test*, alokasi waktu ini tidak sesuai karena siswa telat dalam mengumpulkan *pre-test*. Pada saat kegiatan ini dilakukan ada siswa yang mengganggu siswa yang lainnya, sehingga alokasi waktu yang ditetapkan tidak berjalan dengan baik. Menyimak materi yang diberikan oleh guru, alokasi waktu ini tidak sesuai karena ada komputer yang digunakan oleh siswa lambat dalam merespon perintah.

Mengerjakan tugas yang terdapat dalam multimedia, alokasi waktu ini tidak sesuai karena guru mengintruksikan siswa untuk mengakhiri mengerjakan tugas. Pada saat kegiatan ini dilakukan ternyata ada siswa yang tidak melakukan hal tersebut, siswa yang tidak mengerjakan tugas ini bermain *game* yang terdapat pada komputer. Mengerjakan *post-test*, alokasi waktu ini tidak sesuai karena waktu pembelajaran IPS Terpadu hampir berakhir, sehingga siswa harus segera mengumpulkan *post-test* yang diberikan oleh guru.

Melihat permasalahan yang ada di atas, dapat dikatakan bahwa siswa masih sulit dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Selain itu, guru harus lebih tegas dalam melaksanakan pembelajaran agar tidak ada lagi siswa yang bermain-main ketika pembelajaran berlangsung.

1.1.3 Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Pada Siklus I

Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran terhadap penerapan metode *drills* berbasis multimedia diamati dengan menggunakan lembar observasi keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran. Keterampilan guru dalam menerapkan metode ini terdiri atas tiga bagian yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Berdasarkan pengolahan data, dapat dijelaskan bahwa keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada kegiatan awal mendapat skor rata-rata 2,36 dengan kategori sedang. Pada kegiatan awal ini, guru tidak melakukan semua kriteria seperti yang telah dibuat pada lembar keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran. Kriteria yang dimaksud yaitu membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran pada saat guru memberikan apersepsi, motivasi, dan tujuan pembelajaran. Melakukan penekanan bahwa pertanyaan dijawab dengan sejujurnya pada saat guru memberikan *pre-test*. Melakukan tanya jawab dan meminta siswa mengamati gambar pada saat guru menjelaskan secara ringkas tentang inti sari materi yang akan dipelajari. Pada kriteria ini guru belum melakukan kriteria tersebut dikarenakan guru kurang memerhatikan kriteria-kriteria yang harus dilakukan ketika kegiatan awal berlangsung.

Pada kegiatan inti guru mendapat skor rata-rata 2,33 dengan kategori sedang. Kriteria yang tidak dilakukan guru pada kegiatan inti yaitu mengarahkan siswa menggunakan multimedia sesuai dengan arahan guru pada saat guru memberikan arahan kepada siswa cara menggunakan multimedia pada komputer. Meminta siswa mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dan menanggapi pertanyaan siswa pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran dengan bantuan multimedia. Mendorong siswa agar menjawab setiap pertanyaan dengan kemampuannya sendiri pada saat guru memfasilitasi siswa dalam mengerjakan tugas.

Kategori ini tentunya didapat oleh guru karena pada kegiatan inti guru belum maksimal dalam menerapkan metode *drills* berbasis multimedia. Dalam menerapkan metode tersebut dapat dikatakan bahwa guru belum terbiasa mengajar dengan cara seperti ini, sehingga guru kurang terampil dalam mengelola pembelajaran yang berlangsung.

Pada kegiatan akhir guru mendapat skor rata-rata 2,66 dengan kategori baik. Pada kegiatan akhir guru sudah bisa mengontrol dan mengelola pembelajaran dengan baik meskipun skor yang didapat sudah baik, namun tetap saja guru harus melakukan semua kriteria yang terdapat pada keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran. Adapun kriteria yang belum dilakukan guru pada kegiatan akhir ini yaitu memberikan penghargaan kepada siswa yang menyampaikan simpulan pada saat guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Melakukan penekanan bahwa pertanyaan dijawab dengan sejujurnya pada saat guru memberikan *post-test*. Mengucapkan salam pada saat guru memberikan pesan moral. Hal ini terjadi dikarenakan guru belum bisa mengelola waktu pembelajaran dengan baik, sehingga kriteria tersebut belum dilakukan oleh guru.

1.2 Siklus II

1.2.1 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Berdasarkan pengolahan data, penelitian dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan. Ini dapat dilihat dari ketuntasan individual dan klasikal yang diperoleh pada siklus kedua. Secara individual terdapat 24 siswa yang telah tuntas dengan persentase 80 persen dari 30 jumlah siswa keseluruhan, sedangkan secara klasikal terdapat 9 soal yang tuntas dijawab siswa dengan persentase 90 persen dari 10 jumlah soal keseluruhan. Soal yang belum tuntas dijawab siswa pada *post-test* yang diberikan oleh guru yaitu soal nomor 9.

Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena siswa telah mengetahui cara menggunakan multimedia yang didisain oleh guru. Ketika guru mengintruksikan siswa untuk menekan menu materi, latihan, dan menu yang lainnya, siswa

langsung memahami intruksi yang diberikan oleh guru, sehingga siswa tidak bingung lagi dengan menu-menu dan tombol-tombol yang terdapat dalam multimedia. Pada siklus kedua ini guru dan siswa menggunakan *labtop*. *Labtop* yang digunakan oleh guru dan siswa dapat digunakan dengan baik, sehingga perintah yang diberikan oleh guru dan siswa pada *labtop* tersebut dapat merespon dengan cepat. Pada siklus kedua ini pembelajaran berjalan dengan lancar tanpa ada kendala apapun, karena guru dapat mengendalikan kelas dengan baik. Hal-hal inilah yang membuat hasil belajar siswa pada siklus kedua mengalami peningkatan.

1.2.2 Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus II

Berdasarkan pengolahan data, persentase waktu pelaksanaan semua aktivitas guru yang dilakukan pada saat proses pembelajaran telah sesuai dengan standar waktu yang terdapat pada lembar observasi. Hal ini terjadi karena guru telah menindaklanjuti perbaikan-perbaikan yang terjadi pada siklus pertama dengan cara guru benar-benar memerhatikan alokasi waktu yang terdapat pada lembar aktivitas guru dan siswa, sehingga waktu pelaksanaannya sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan serta kegiatan antara guru dan siswa sudah sinkron karena siswa dapat mengikuti dengan baik semua kegiatan yang telah diberikan oleh guru. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa aktivitas yang dilakukan oleh guru telah mengalami peningkatan.

Sementara itu, untuk aktivitas siswa dapat dikatakan bahwa pada siklus kedua aktivitas siswa sudah meningkat dibandingkan pada siklus pertama. Hal ini ditandai dengan sudah sesuainya semua waktu pelaksanaan untuk setiap langkah-langkah pembelajaran dengan waktu yang ditetapkan pada lembar observasi. Pada aktivitas siklus kedua ini siswa sudah bisa diarahkan dengan baik, tidak ada lagi siswa yang mengganggu temannya ketika sedang mengerjakan *pre-test*, komputer yang digunakan oleh guru dan siswa dapat merespon perintah dengan cepat, dan tidak ada lagi siswa yang bermain *game* pada komputer ketika pembelajaran berlangsung. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa guru berhasil

mengendalikan kelas dengan baik, sehingga suasana kelas menjadi kondusif dan terarah.

1.2.3 Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Pada Siklus II

Berdasarkan pengolahan data, dapat dikatakan bahwa keterampilan guru dalam menerapkan metode *drills* berbasis multimedia terdiri atas tiga bagian yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada kegiatan awal dapat dikategorikan baik dengan perolehan skor 3,43. Kegiatan inti dapat dikategorikan baik dengan perolehan skor 3,5. Kegiatan akhir dapat dikategorikan baik sekali dengan perolehan skor 3,53. Untuk kegiatan pembelajaran keseluruhan mendapat skor rata-rata 3,48 dengan kategori baik.

Dengan demikian keterampilan guru saat mengelola pembelajaran pada siklus kedua semakin terampil dan meningkat. Hal ini ditandai pada setiap kegiatan skor yang diperoleh semakin besar, karena guru sudah mulai terbiasa menerapkan metode *drills* berbasis multimedia, sehingga kekurangan pada siklus pertama ditindaklanjuti dan difokuskan perubahannya pada siklus kedua.

1.2.4 Respon Siswa

Berdasarkan pengolahan data, dapat dijelaskan bahwa respon siswa terhadap proses pembelajaran melalui penerapan metode *drills* berbasis multimedia. Respon siswa terhadap pembelajaran sebanyak 97 persen siswa mengatakan cara guru menerangkan materi pembelajaran pada multimedia adalah menarik, sementara sisanya 3 persen siswa mengatakan tidak menarik. Sebanyak 100 persen siswa mengatakan baru mengenai metode pembelajaran yang baru diikuti. Siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan penerapan metode *drills* berbasis multimedia sebanyak 80 persen siswa mengatakan memahami, sementara 20 persen mengatakan tidak memahami.

Respon siswa sebanyak 80 persen siswa mengatakan bahwa penerapan metode *drills* berbasis multimedia dapat memperjelas pemahaman siswa, sementara sisanya 20 persen siswa mengatakan tidak dapat memperjelas pemahaman siswa. Sebanyak 90 persen siswa mengatakan berminat mengikuti

kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia, sementara sisanya 10 persen siswa mengatakan tidak berminat.

Respon siswa terhadap komponen-komponen pembelajaran sangat bervariasi. Respon siswa terhadap bahan pembelajaran sebanyak 73 persen siswa mengatakan materi yang dipelajari menarik, sementara sisanya 27 persen mengatakan tidak menarik. Respon siswa terhadap soal evaluasi yang digunakan oleh guru sebanyak 80 persen siswa mengatakan baik, sementara sisanya 20 persen siswa mengatakan tidak baik. Sebanyak 77 persen siswa mengatakan suasana kelas menyenangkan, sementara sisanya 23 persen siswa mengatakan tidak menyenangkan. Selanjutnya, sebanyak 87 persen siswa mengatakan penampilan guru menarik, sementara sisanya 13 siswa mengatakan tidak menarik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan; (1) penerapan metode *drills* berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan bahwa ketuntasan individual pada siklus pertama 63 persen, sementara pada siklus kedua meningkat menjadi 80 persen. Begitu juga dengan ketuntasan klasikal telah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dari ketuntasan klasikal pada siklus pertama 60 persen, sementara pada siklus kedua meningkat menjadi 90 persen. (2) aktivitas guru dan siswa telah mengalami peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua. Hal ini dapat dibuktikan bahwa pada siklus pertama diperoleh 5 aktivitas yang sudah sesuai dari 9 aktivitas keseluruhan, sementara pada siklus kedua semua aktivitas guru dan siswa sesuai antara standar waktu yang ditetapkan dengan waktu pelaksanaan di lapangan. Selain itu, pada siklus kedua ini urutan langkah-langkah pembelajaran dilakukan secara berurutan serta kegiatan antara guru dan siswa telah sinkron. (3) keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada penerapan metode *drills* berbasis multimedia mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan pada siklus pertama di bagian awal mendapat skor 2,36 dengan kategori sedang, di bagian inti mendapat skor 2,33 dengan kategori sedang, dan di bagian akhir mendapat skor 2,8 dengan kategori baik, skor rata-rata pada siklus pertama adalah 2,45 dengan

kategori baik, kemudian meningkat pada siklus kedua di mana pada kegiatan awal mendapat skor 3,43 dengan kategori baik, di bagian inti mendapat skor 3,5 dengan kategori baik, dan di bagian akhir mendapat skor 3,53 dengan kategori baik sekali, skor rata-rata pada siklus kedua adalah 3,48 dengan kategori baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa telah terjadi peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus kedua. (4) Respon siswa terhadap penerapan metode *drills* berbasis multimedia sangat bervariasi. Respon siswa terhadap pembelajaran sebanyak 97 persen siswa mengatakan cara guru menerangkan materi pembelajaran pada multimedia adalah menarik, 100 persen siswa mengatakan baru mengenai metode pembelajaran, 80 persen siswa mengatakan memahami dengan penerapan metode *drills* berbasis multimedia, 80 persen siswa mengatakan bahwa penerapan metode *drills* berbasis multimedia dapat memperjelas pemahaman siswa, 90 persen siswa mengatakan berminat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Respon siswa terhadap komponen-komponen pembelajaran sangat bervariasi. Respon siswa terhadap bahan pembelajaran sebanyak 73 persen siswa mengatakan materi yang dipelajari menarik, 80 persen siswa mengatakan soal evaluasi yang digunakan baik, 77 persen siswa mengatakan suasana kelas menyenangkan, selanjutnya 87 persen siswa mengatakan penampilan guru menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiningarti, H. (1998). *Belajardan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
Mulyasa (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014. *Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
Sudjana, N. (2005). *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.