



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
MENGUNAKAN METODE RESITASI BERBANTUAN MEDIA POWER POINT
DI SMKN 2 KOTA KASONGAN**

***Improvement Of Simulation And Digital Communication Learning Outcomes
Using Recitation Method Assisted With Power Point Media***

At SMKN 2 Kasongan City

Andi Muhadi, Chandra Anugrah Putra, Suriansyah

Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia

ARTIKEL INFO

Diterima
27 April 2024

Dipublikasi
02 Mei 2024

ABSTRAK

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Aktivitas pembelajaran peserta didik SMKN 2 Kasongan yang menggunakan metode Resitasi dan media Power Point dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas pembelajaran menjadi sangat baik. Hal tersebut terlihat pada siklus I dengan skor rata-rata 67,74 dengan kategori cukup baik, dan pada siklus II meningkat menjadi 82,58 dengan kategori baik. (2) Ada peningkatan hasil belajar simulasi dan komunikasi digital dengan menggunakan metode resitasi berbantuan media Power Point. Hal tersebut di peroleh dari skor rata-rata peserta didik pada soal pre-test adalah 57,7 dengan nilai klasikal 22,6%, setelah itu di lakukan tindakan siklus I dengan nilai rata rata peserta didik meningkat menjadi 68,75% kemudian pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 72,68 dengan presentasi ketuntasan klasikal 87,50%.

Kata kunci: Hasil belajar, Simulasi dan Komunikasi Digital, Metode Resitasi Berbantuan Media Power Point.

ABSTRACT

The results of this research indicated that : (1) Learning Activity of students at SMKN 2 Kasongan used Recitation method assisted with Power Point media has become better. This can be seen in the aquisition of the average score in the 1st cycle is 67,74 in the good enough category, and in the 2nd cycle has increased to 82,58 within a good category.(2) There was an increased result in simulation and digital communication using recitation method assisted with Power Point media. It is acquired with the acquition of the average value of students in the pre-test were 57,7 with the classical score of 22,6%, after the 1st cycle action was taken, the average value of student increased to 68,75%, then in the 2nd cycle the average value increased to 72,68 with a clasical completeness percentage of 87,50%.

*e-mail :
Andi.Muhadi.Digun@gmail.com

Keywords: Learning Outcomes, Simulation and Digital Communication, Recitation Method Assisted with Power Point Media.

Orcid :

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia. Karena dimanapun dan kapanpun di dunia terdapat pendidikan, pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha untuk membudayakan manusia.

Menurut pendapat Tedi Priatama (Basri Hasan, 2013:15) menyatakan bahwa "Pendidikan merupakan usaha pengembangan kualitas dari manusia dalam segala aspeknya, yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu dan melibatkan berbagai faktor yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu sistem yang saling mempengaruhi. Resitasi berasal dari bahasa Inggris "to cite" yang artinya mengutip, dan "re" yang artinya kembali. Jadi Resitasi artinya siswa mengutip atau mengambil sendiri bagian-bagian pelajaran itu dari buku-buku tertentu, lalu belajar sendiri dan berlatih hingga sampai siap sebagaimana mestinya. Jangan sampai kegiatan dan bahan-bahan belajar tersebut justru menimbulkan rasa takut dan mematikan minat peserta didik secara perorangan. Kemampuan seperti ini mutlak di perlukan agar tujuan pembelajaran tercapai maksimal.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig), seringkali guru menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab banyak siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran dan menjadikan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar rendah. Pada pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, guru perlu memiliki strategi pembelajaran yang tepat agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satunya dengan menggunakan metode Resitasi berbantuan dengan media Power Point (PPT). Metode Resitasi dan media Power Point (PPT) tersebut digunakan dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat aktivitas belajar mengajar menjadi sangat baik.

Saat peneliti melakukan observasi di SMKN 2 Kasongan, adapun hasil wawancara dengan guru masih ada peserta didik yang masih mendapat nilai di bawah rata-rata standar keputusan sekolah, dari seluruh kelas

IX SMKN 2 Kasongan yang berjumlah 31 orang Peserta didik dari 25% Atau sebanyak 7 orang peserta didik yang memperoleh nilai di atas standar. Sedangkan 75% atau sebanyak 25 orang peserta didik yang memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan (KKM). Ada faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu kurangnya bantuan media dalam pembelajaran sehingga mempengaruhi proses pembelajaran, yang membuat peserta didik menjadi kurang aktif, cepat bosan dalam belajar. Maka dari itu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta menumbuhkan niat belajar peserta didik perlu adanya sebuah model dengan berbantuan media pada saat pembelajaran. Karena penggunaan suatu model dan media akan mempengaruhi belajar peserta didik dalam mencapai hasil yang efektif.

Berdasarkan fenomena tersebut yang telah terjadi di SMKN 2 Kasongan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan hasil belajar simulasi dan komunikasi digital menggunakan metode resitasi berbantuan media power point di SMKN 2 kota kasongan".

Alasan peneliti memilih metode resitasi ialah pembelajaran akan terkesan menarik dan peserta didik lebih aktif, lebih mudahnya membimbing peserta didik untuk menuju hasil nilai yang ingin di capai dan di terimanya pengawasan langsung oleh seorang guru pada saat proses pembelajaran.

METODE RESITASI BERBANTUAN MEDIA POWER POINT

Menurut Djamarah Syaiful Bahri (2019:9) menyatakan bahwa metode Resitasi ialah "Jenis tugas yang diberikan kepada siswa, diantaranya adalah tugas membuat rangkuman, menjawab pertanyaan atau mengerjakan soal, mengadakan wawancara atau observasi, mendemonstrasikan sesuatu, dan menyelesaikan proyek atau pekerjaan tertentu".

Sedangkan menurut Anang (2019:31) menyatakan bahwa Microsoft Power Point adalah:

"Salah satu aplikasi milik Microsoft, disamping Microsoft word dan excel yang telah dikenal banyak orang. Microsoft Power Point menyediakan fasilitas slide untuk menampung

pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada siswa. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas: front picture, sound, dan effect dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Bila produk slide ini disajikan, maka pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang disampaikan kepada para siswa. Program ini disampaikan secara khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, maupun perorangan”.

Menurut para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa “metode resitasi berbantuan media power point” adalah suatu konsep atau rancangan pembelajaran yang dapat di terapkan oleh guru secara sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan atau di harapkan”.

SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

Menurut Udin Syaefudin Sa’ud (2005:129), Simulasi adalah sebuah replikasi atau visualisasi dari perilaku sebuah sistem, misalnya sebuah perencanaan pendidikan, yang berjalan pada kurun waktu yang tertentu. Jadi dapat dikatakan bahwa simulasi itu adalah sebuah model yang berisi seperangkat variabel yang menampilkan ciri utama dari system kehidupan yang sebenarnya.

Menurut Everett M. Rogers (2004:19) Komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi terhadap satu sama lain yang pada gilirannya akan tiba saling pengertian.

Digital berasal dari bahasa yunani yaitu kata *Digitus* yang berarti jari jemari. Jumlah jari-jemari kita adalah 10, dan angka 10 terdiri dari angka 1 dan 0. Oleh karena itu Digital merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* (bilangan biner). Semua sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai

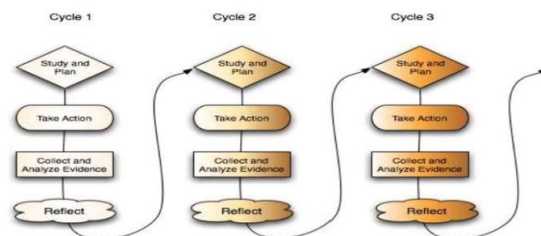
basis datanya. Dapat disebut juga dengan istilah *Bit* (*Binary Digit*).

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Simulasi dan Komunikasi digital adalah visualisasi komunikasi antara 2 orang atau lebih dengan media digital.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jadi metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK).

Diplan dan Setiawan (2018:10) Penelitian tindakan kelas merupakan “Suatu jenis penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelasnya”. Berdasarkan pendapat ahli penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian guru dalam memecahkan masalah di kelas.



Gambar 2 Bagan Siklus Riel dalam Diplan dan Setiawan (2018:31)

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Untuk melihat tingkat keberhasilan dari penelitian ini dengan indikator keberhasilan penelitian sebagai berikut :

Aktivitas belajar peserta didik dapat mencapai mencapai skor yang baik yaitu dengan skor rata-rata 70-79,99.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar peserta didik mencapai nilai ketuntasan individu ≥ 71 dan secara klasikal 85 % peserta didik yang memperoleh ≥ 71 .

Hasil belajar peserta didik kelas IX SMKN 2 Kasongan pada masa tes pra tindakan (Pre-test) dengan rata-rata 49,60 dan ketuntasan klasikal yaitu 3,22% termasuk kriteria tidak tercapai. Jadi, dapat diketahui tingkat ketercapaian keberhasilan pembelajaran belum memenuhi ketuntasan belajar klasikal yaitu minimal 85%. Sehingga pada pra tindakan dalam ketepatan tingkat ketercapaian keberhasilan pembelajaran belum memenuhi syarat ketuntasan belajar. adapun untuk ketercapaian ketuntasan bagi peserta didik yang nilainya masih di bawah kkm maka disini guru memberikan remedial atau pembelajaran kembali supaya peserta didik dapat mendapatkan nilai yang sesuai dengan ketetapan nilai KKM yakni 70.

Dari hasil analisis data tes hasil belajar pada siklus I terlihat bahwa presentase ketuntasan belajar pra siklus siswa secara klasikal meningkat 22,6% yaitu 7 (tujuh) orang siswa dan 77,4% yaitu 24 (dua puluh empat) orang siswa yang masuk dalam kategori tidak tuntas dengan rata-rata skor nilai kelas 49,60. Setelah dilaksanakan siklus I presentase hasil belajar siswa secara klasikal meningkat 64,51% yaitu 20 (dua puluh) orang siswa dengan kategori tuntas dan 32,25% yaitu 10 (sepuluh) orang siswa kategori tidak tuntas dengan skor nilai rata-rata kelas 67,74. Dari hasil analisis data tes hasil belajar pada siklus II terlihat bahwa dari 32 peserta didik terdapat 28 peserta didik yang memperoleh nilai lebih besar dari 71 dengan nilai rata-rata 84 dan presentase klasikal yaitu 87,5% yang termasuk kriteria sudah tercapai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat di simpulkan beberapa hal

sebagai berikut :

1. Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig)

dengan menerapkan metode Resitasi berbantuan dengan media *Power Point (PPT)* pada siswa di kelas IX SMKN 2 Kasongan mengalami peningkatan dari siklus I, siklus II, dan siklus III hal tersebut dapat di lihat dari hasil belajar siswa pada hasil pretest dari 31 (tiga puluh satu) siswa terdapat 1 (satu) orang siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 49,60 dengan ketuntasan klasikal hanya 3,22%, hasil pra siklus dari 31 (tiga puluh satu) siswa terdapat 7 (tujuh) orang siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 57,7 dengan ketuntasan klasikal hanya 22,6%, hasil post-test siklus I dari 31 (tiga puluh satu) orang siswa terdapat 20 (dua puluh) siswa yang tuntas meningkat dengan nilai rata-rata 67,74 dengan ketuntasan klasikal 64,51%, pada *post-test* siklus II dari 31 (tiga puluh satu) orang siswa terdapat 29 (dua puluh sembilan) siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 82,58 dengan ketuntasan klasikal 93,54.

2. Aktivitas belajar pada proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig) setelah menerapkan metode Resitasi berbantuan dengan media *Power Point (PPT)* menjadi sangat baik. Hal tersebut terlihat dari lembar aktivitas guru dalam pembelajaran dan dari hasil data observasi aktivitas guru pada siklus I dengan nilai rata-rata

3,25 dengan kategori baik, pada siklus II nilai rata-rata 3,85 dengan kategori sangat baik. Sedangkan aktivitas belajar siswa pada proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig) setelah menerapkan metode Resitasi berbantuan dengan media *Power Point (PPT)* menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Anang Nugroho, 2015, Jurnal Pendidikan Serambi Ilmu.

Arikunto S, Penelitian Tindakan Kelas,
Jakarta : PT Bumi Aksara.

Azhar Arsyad, 1997, Media Pengajaran,
Jakarta : RajaGrafindo Persada.

Cahyawati, 2015, Pengembangan Media
Pembelajaran Interaktif Berbasis
Macromedia Flash 8 Standar
Kompetensi Menangani
Surat/Dokumen Kantor Pada Siswa
Kelas X Kompetensi Keahlian
Administrasi Perkantoran SMK
Muhammadiyah I Wates, Yogyakarta
: Fakultas Ekonomi, Universitas
Negeri Yogyakarta.

Diplan dan Setiawan, M Andi. (2018).
Penelitian Tindakan Kelas.
Yogyakarta: Deepublish.

Djamarah Syaiful Bahri, 2019, Guru dan
Anak Didik. Jakarta: Rineka Cipta.

Everett M. Rogers and F. Floyd Shoemaker,
1971, Communication of
Innovations: A Cross-Cultural
Approach. New York: The Free
Press.

Hasan Basri, 2013, Landasan Pendidikan.
Bandung : CV Pustaka Setia.

Udin Syaefudin Sa'ud , 2015, Perencanaan
Pendidikan Pendekatan
Komprehensif. Bandung: PT Remaja
Rosdakarya.