

Penerapan Pembelajaran Model Tutorial Berbasis Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Application of Computer-Based Tutorial Learning Models to Improve Students' Learning Outcomes

Elyn Ledia Salulu¹, Chandra Anugrah Putra^{1*}, Muhammad Andi Setiawan²

Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Palangkaraya Indonesia¹, Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Palangkaraya Indonesia²

prince_rider22@yahoo.com

Abstract. *The research aims to determine student learning outcomes by implementing a computer-based tutorial learning model.*

The research method used in this research is classroom action research (PTK). The data sources in this research are school principals, ICT subject teachers and students. The data collection techniques used are Planning, Implementation, Observation, Reflection and Documentation. Analysis of research data uses stages consisting of collecting lesson plans, questions and results from pre-test and post-test, and drawing conclusions and verification.

The results of the research show that the factors that influence the improvement in student results are: (1) The learning activities of students when learning ICT using a computer-based tutorial model have achieved the predetermined indicators of success and show that students are quite active during learning. (2) There is an increase in student learning outcomes when learning tik using a computer-based tutorial model. The test results and data obtained in the Preliminary Test (Pre-Action) obtained an average score of 54.28% below the KKM ≤ 70 with a classical score of 21.42%. Meanwhile, in Cycle I, student learning outcomes obtained an average score of 60.35 with classical completeness of 71.42%. This has achieved the researchers' predetermined success indicators, namely student learning outcomes with a KKM of 70 and classical completeness of 85%.

Keywords: *Implementation of Learning, Improving Result*

Abstrak. . Penelitian bertujuan untuk mengetahui Hasil Belajar Peserta Didik dengan penerapan pembelajaran model tutorial berbasis komputer.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Sumber data dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru mata pelajaran TIK dan peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, Refleksi dan Dokumentasi. Analisis data penelitian menggunakan tahapan yang terdiri dari Pengumpulan RPP, Soal-soal dan Hasil Pre Test dan Post Test, dan Pengambilan kesimpulan dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil peserta didik yaitu : (1) Aktivitas belajar peserta didik pada saat pembelajaran tik menggunakan model tutorial berbasis komputer telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dan menunjukkan bahwa peserta didik cukup aktif pada saat pembelajaran. (2) Ada peningkatan hasil belajar peserta didik pada saat pembelajaran tik dengan menggunakan model tutorial berbasis komputer. Hasil tes dan data yang diperoleh pada Test Awal (Pra Tindakan) memperoleh nilai rata-rata 54,28% dibawah KKM ≤ 70 dengan klasikalnya 21,42%. Sedangkan pada Siklus I hasil belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 60,35 dengan ketuntasan klasikalnya 71,42% hal tersebut telah mencapai indikator keberhasilan peneliti yang telah ditetapkan yaitu hasil belajar peserta didik dengan KKM 70 dan ketuntasan klasikalnya 85%.

Kata Kunci: Penerapan Pembelajaran, Meningkatkan Hasil

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang tetap di dalam kebiasaan-kebiasaan, pemikiran, sikap-sikap, dan tingkah laku. Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar seseorang yang di tempuh melalui suatu

lembaga (sekolah) untuk memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan serta mampu menjadi individu yang mandiri dan budi pekerti. Tujuan pendidikan nasional tertuang dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan sebagai berikut :

Menumbuh kembangkan pribadi-pribadi yang

1. berimaan dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa,
2. berakhlak mulia,
3. memiliki pengetahuan dan keterampilan,
4. memiliki kesehatan jasmani dan rohani,
5. memiliki kepribadian yang mantap dan mandiri, serta
6. memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Tujuan tersebut mempunyai implikasi imperatif atau mengharuskan semua tingkat pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut. Pembelajaran merupakan tahapan-tahapan kegiatan guru dan peserta didik dalam menyelenggarakan program pembelajaran (Hanafy, 2014), yaitu rencana kegiatan yang menjabarkan kemampuan dasar dan teori pokok secara rinci memuat alokasi waktu, indikator pencapaian hasil belajar dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk setiap materi pokok pembelajaran. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam satu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang secara nasional sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama yaitu, peserta didik, guru dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Undang-undang No. 23 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang melibatkan interaksi peserta didik dengan guru yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik yang dirancang sedemikian rupa.

Landasan pendidikan sangat penting karena pendidikan merupakan salah satu hak dasar manusia dan berpengaruh besar terhadap kehidupan seseorang (Rasid, 2018). Tanpa landasan yang jelas, tujuan pendidikan akan sulit untuk tercapai (BP, 2022) Pendidikan merupakan model yang jauh lebih bernilai karena terkait langsung dengan pembentukan model manusia.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran (Alfitriani, N. *et al.*, 2021 & Mahnun, N., 2012) , media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi, Pengguna media yang tepat dalam menyampaikn materi akan memberikan hasil yang baik. Diera digital peserta didik harus memiliki ide-ide kreatif terkait media pembelajaran model tutorial berbasis komputer.

Pembelajaran model tutorial berbasis komputer merupakan salah satu pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran. Penggunaan komputer dalam pembelajaran biasanya dapat dimanfaatkan dalam dua bentuk pembelajaran yaitu *Computer Assisted Instruction (CAI)* dan *Computer Bassed Instruction (CBI)* Kedua bentuk model pembelajaran ini mengharuskan setia siswa untuk berinteraksi dengan perangkat komputer dan software program, dengan perbedaan yang mendasar dalam keluasan fungsinya.

Pembelajaran dengan komputer (CAI), perangkat lunak yang digunakan berfungsi untuk membantu proses pembelajaran, seperti sebagai alat multimedia, sebagai alat bantu dalam demonstrasi atau sebagai alat bantu di dalam latihan. Sedangkan pembelajaran model tutorial berbasis komputer (CBI), perangkat lunak selain dimanfaatkan sebagai fungsi CAI juga dapat dimanfaatkan sebagai sistem pembelajaran individual.

Sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para peserta didik dengan cara berintraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan kedalam sistem computer (Amri, 2019) , melalui pembelajaran berbasis komputer, peserta didik dapat memperoleh penguasaan dan keterampilan yang diharapkan. Secara konsep pembelajaran berbasis komputer adalah bentuk penyajian bahan-bahan pembelajaran dan keahlian atau keterampilan dalam satuan unit-unit kecil, sehingga mudah dipelajari dan dipahami oleh peserta didik , Adapun model pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan, baik itu drill and practice,tutorial,simulasi maupun instructional games harus berpijak pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam perencanaan pembelajaran berbasis komputer.

Pembelajaran model tutorial didefinisikan sebagai bentuk pembelajaran khusus dengan pembimbing yang terqualifikasi, penggunaan mikro komputer untuk pembelajaran tutorial (Aunurrahman, *et al.*, 2015). Bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberi arahan, bantuan, petunjuk, dan motivasi agar peserta didik dapat mencapai tujuan masing-masing motivasi berarti menggerakkan kegiatan peserta didik dalam mempelajari materi, mengerjakan tugas-tugas, dan mengikuti penilaian.

Pembelajaran tutorial bertujuan untuk memberikan “Kepuasan” atau pemahaman secara tuntas (Master Learning) kepada peserta didik mengenai materi/bahan pelajaran yang sedang dipelajari (FH, Y. *et al.*, 2015). Terdapat beberapa hal yang menjadi identitas dari tutorial yaitu : Pengenalan, penyajian informasi, pernyataan dan respon jawaban, penilaian respon, pemberian umpan balik tentang respon, pembetulan, segmen pengaturan pembelajaran, dan penutup (Jumriana, 2015).

Berdasarkan hasil observasi tentang penerapan pembelajaran model tutorial berbasis komputer untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, Katingan Hilir, Kabupaten Katingan yang berjumlah 14 orang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 5 orang perempuan, peneliti menemukan beberapa masalah dalam pembelajaran model tutorial berbasis komputer :

Hasil belajar peserta didik belum memadai atau maksimal, Aktifitas belajar peserta didik kurang memadai, Pembelajaran belum bervariasi, Peserta didik kekurangan motivasi dalam belajar, Peserta didik juga sering tidak mengikuti proses belajar, dan Sebagian peserta didik masih menganggap pembelajaran model tutorial berbasis komputer ini sulit dan kurang menarik.

Solusi untuk mengatasi masalah pada peserta didik Kelas VII MTs Muhammadiyah Kasongan, Katingan Hilir, Kabupaten Katingan, ialah dengan menggunakan pembelajaran model tutorial berbasis komputer.

Pembelajaran model tutorial berbasis komputer pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang menggunakan software berupa program komputer yang berisi materi pembelajaran dan soal-soal latihan (Sutarman., 2012), pembelajaran model tutorial berbasis komputer memberi arahan, bantuan, petunjuk, dan motivasi agar peserta didik secara efisien dan efektif (Putra, 2013)

METODE PENELITIAN

Jenis dan metode penelitian ini menggunakan penelitian tindak kelas(PTK), Penelitian ini di lakukan MTs Muhammadiyah Kasongan pada bulan Agustus Tahun 2022. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Kasongan Tahun Pelajaran 2021/2022.

Siklus I

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Perencanaan (Plenning)

Pada tahap ini peneliti akan melakukan :

- a. Menyiapkan sumber dan media belajar
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- c. Menyiapkan materi dan tugas pekerjaan rumah untuk peserta didik.
- d. Menyiapkan lembar kerja peserta didik (LKPD)
- e. Menyusun evaluasi pembelajaran untuk melihat kemampuan awal pra tindakan (pre test) dan hasil belajar setelah diberi tindakan (post test).
- f. Menyiapkan lembar observasi.

2. Tindakan (acting)

Peneliti melaksanakan tindakan sebagai guru yang mengajar di kelas dengan berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya. Tahapan pelaksanaan tindakan yaitu :

a. Kegiatan Awal

Konstruktivisme:

- 1) Guru memberikan salam dan mengajak peserta didik berdo'a bersama.
- 2) Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- 3) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan.
- 4) Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah-langkah pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini guru:

- 1) Guru memberikan motivasi dan panduan kepada peserta didik untuk melihat, mengamati. Terkait sejarah dan peralatan teknologi informasi dan komunikasi.
- 2) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi sejarah dan peralatan teknologi informasi dan komunikasi.
- 3) Guru memberikan peserta didik kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mencatat hal penting dan saling bertukar informasi mengenai sejarah dan peralatan teknologi informasi dan komunikasi.
- 4) Guru mempersilahkan peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya kemudian ditanggapi oleh peserta didik lainnya.
- 5) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait sejarah dan peralatan teknologi informasi dan komunikasi, Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.

c. Penutup

- 1) Guru dan peserta didik merefleksikan pengalaman belajar.
- 2) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- 3) Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdo'a bersama.

3. Mengamati (observasi)

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan hasil belajar peserta didik disekolah MTs Muhammadiyah Kasongan

4. Refleksi (reflecting)

Refleksi merupakan langkah untuk menganalisis hasil belajar peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui kelebihan atau kekurangan siklus I, kemudian merencanakan pelaksanaan tindakan siklus II apabila siklus I belum berhasil. Sehingga mendapatkan kesimpulan apakah perlu dilakukan kembali atau sudah cukup.

5. Siklus n

Siklus n adalah siklus lanjutan, apabila pada saat pelaksanaan siklus dan siklus II hasil yang dicapai Ketuntasan Maksimum.

Mengumpulkan data dalam penelitian ini digunakan teknik observasi dan tes, Data yang dikumpulkan dari setiap kegiatan yang dilaksanakan dalam siklus PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas(PTK) yang dapat disimpulkan oleh peneliti pada saat penelitian di MTs Muhammadiyah Kasongan yaitu :

1. Aktivitas belajar peserta didik kelas VII di MTs Muhammadiyah Kasongan pada saat pembelajaran menggunakan model tutorial berbasis komputer menjadi Baik. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat I dan pengamat II memperoleh skor 3,16 dari pengamat I, sedangkan pengamat II memberikan skor 3,44 dan nilai rata-rata 3,52 dengan kriteria baik, menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan, aktivitas peserta didik lebih aktif dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dan dalam kategori baik.
2. Ada peningkatan hasil belajar pada peserta didik kelas VII di MTs Muhammadiyah Kasongan pada saat pembelajaran dengan menggunakan model tutorial berbasis komputer. Hal tersebut dapat dilihat dari data hasil belajar peserta didik pada pra tindakan, rata-rata hasil pre-test peserta didik 54,28 dan ketuntasan secara klasikalnya 21,42 % sedangkan pada siklus I nilai rata-ratanya menjadi 60,35 dan ketuntasan klasikalnya 71,42 % yang artinya nilai yang dicapai sudah mencapai nilai minimal klasikalnya yaitu 85%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas(PTK) yang dapat disimpulkan oleh peneliti pada saat penelitian di MTs Muhammadiyah Kasongan yaitu :

1. Aktivitas belajar peserta didik kelas VII di MTs Muhammadiyah Kasongan pada saat pembelajaran menggunakan model tutorial berbasis komputer menjadi Baik. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat I dan pengamat II memperoleh skor 3,16 dari pengamat I, sedangkan pengamat II memberikan skor 3,44 dan nilai rata-rata 3,52 dengan kriteria baik, menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan, aktivitas peserta didik lebih aktif dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dan dalam kategori baik.

2. Ada peningkatan hasil belajar pada peserta didik kelas VII di MTs Muhammadiyah Kasongan pada saat pembelajaran tik dengan menggunakan model tutorial berbasis komputer. Hal tersebut dapat dilihat dari data hasil belajar peserta didik pada pra tindakan, rata-rata hasil pre-test peserta didik 54,28 dan ketuntasan secara klasikalnya 21,42 % sedangkan pada siklus I nilai rata-ratanya menjadi 60,35 dan ketuntasan klasikalnya 71,42 % yang artinya nilai yang dicapai sudah mencapai nilai minimal klasikalnya yaitu 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Amri, A. (2019). Development Of Teaching Materials Using Interactive Multimedia Computer Based Learning. ITEJ (Information Technology Engineering Journals), 1(1), 31 - 44. <https://doi.org/10.24235/itej.v1i1.3>
- Alfitriani, N., Maula, W, A., Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. Jurnal Penelitian Pendidikan 38 (1) 30-38. <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- BP, A, R., Munandar, S, A., Fitriani, A., Karlina, Y., Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. Jurnal Al-Urwatul 2(1). 1-8 .
- F, Yuliana., Jaenudin, Riswan., Deskoni. (2015). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Palembang. Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, 2(1), p. 53-58 doi: <https://doi.org/10.36706/jp.v2i1.5534>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, 17(1), 66-79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Jumriana. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Tutorial Berbasis Komputer (MP-TBK) Pada Mata Pelajaran TIK Kelas X SMA Negeri 2 Palopo. d'ComPutarE : Jurnal Ilmiah Information Technology. 5 (2) 69-79
- Mahnun, N. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). An-Nida' 37 (1) 22-35 . <http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.310>
- Putra, G. T. S., Kesiman, M. W. A., & Darmawiguna, I. G. M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 3 Singaraja. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI, 2(2), 125-141. <https://doi.org/10.23887/janapati.v2i2.9782>
- Rasid, A. (2018). Implikasi Landasan-Landasan Pendidikan. Alfikrah : Jurnal Studi Ilmu Pendidikan Keislaman. 1 (1) 1-15.
- Sutarman, A. (2016). Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Komputer Model CD Interaktif Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. JPPI : Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA 2 (1) 81-98. <http://dx.doi.org/10.30870/jppi.v2i1.739>