

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN INSIDE-OUTSIDE CIRCLE (IOC) DALAM MENINGKATKAN HASIL DAN KETUNTASAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS VIII SMP N 2 BATANG

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Oleh
Yossi Norma Arbiyanti NIM.5302411128

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

- Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
- 2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri yang dibantu dengan arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
- 3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar pustaka.
- 4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, Mei 2016
Yang membuat pernyataan

Yossi Norma Arbiyanti

NIM. 5302411128

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Yossi Norma Arbiyanti

NIM : 5302411128

Program Studi: S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Skripsi : Implementasi Metode Pembelajaran Inside-outside Circle (IOC)

Dalam Meningkatkan Hasil Dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada

Mata Pelajaran TIK Kelas VIII SMP N 2 Batang

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Mei 2016

Pembirbing

Drs. Suryono, M.T

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANO

NIP. 195503161985031001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Implementasi Metode Pembelajaran Inside-outside Circle (IOC) Dalam Meningkatkan Hasil Dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII SMP N 2 Batang telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada tanggal 2 Juni 2016.

Oleh:

: Yossi Norma Arbiyanti Nama

: 5302411128 NIM

: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Prodi

Panitia:

Ketua

Dr. Ing- Dhidik Prastiyanto, M.T.

NIP. 197805312005011002

Sekretaris

Ir. Ulfah Mediaty Arief, N.T.

NIP.196605051998022001

Penguji

Penguji II

Pengufi III/Pembimbing

Drs. Agus Suryanto, M.T.

Drs. Henry Ananta, M.Pd

NIP.195907051986011002 NIP.1955031619850310001 NIP.196708181992031004

Drs. Sufyono, M.T.

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik UNNES

Nur Oudus, M.T.

TAKULTAS TEKNIK

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Sesungguhnya, setelah keseulitan itu ada kemudahan (Q.S Al-Insyirah:6) Mustahil adalah bagi mereka yang tidak pernah mencoba (Jim Goodwin) Apa yang kita tanam itulah yang akan kita tunai. Karena curahan hujan tidak memilih-milih apakah pohon apel atau hanya semak belukar (Wira Sagala)

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- 1. Bapak (Sukirman) dan Ibu (Sri Yati) tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan serta motivasi.
- 2. Seluruh keluarga besar yang telah membantu doa dan semangat.
- 3. Untuk sahabat, teman dan semua pihak yang telah membantu atas terselesaikannya skripsi ini.



KATA PENGANTAR

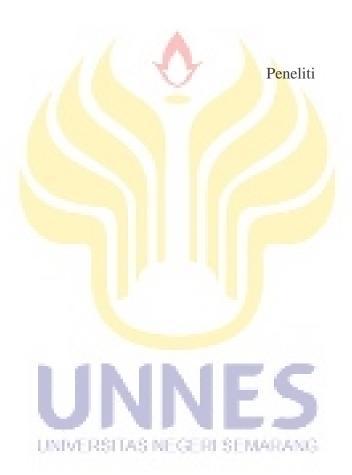
Puji syukur alhamdulillah peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Implementasi Metode Pembelajaran Inside-outside Circle (IOC) Dalam Meningkatkan Hasil Dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII SMP N 2 Batang. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta kerjasama dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada:

- 1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada peneliti untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
- 2. Dr. Nur Qudus, M.T, Dekan Fakultas Teknik, Dr. Ing. Dhidik Prastiyanto, M.T, Ketua Jurusan Teknik Elektro, Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T, Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah memberikan bimbingan dan masukan yang berharga untuk menyelesaikan karya ini.
- 3. Drs. Suryono, M.T selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran-saran yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 4. Kepala Sekolah SMP N 2 Batang dan Bapak Dwi Djatmiko Nugroho, S.Pd selaku guru mata pelajaran TIK di SMP N 2 Batang yang telah membantu dalam kegiatan penelitian.
- 5. Ayah, ibu, saudara dan seluruh keluarga besar yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materil demi terselesaikannya skripsi ini.
- 6. Sahabat dan Teman-teman mahasiswa program studi PTIK 2011 yang telah banyak memberikan masukan kepada peneliti baik selama dalam mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebut satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang sesuai atas kebaikan yang telah diberikan selama ini dan peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan.

Semarang, Mei 2016



ABSTRAK

Arbiyanti, Yossi. 2016. Implementasi Metode Pembelajaran *Inside-outside Circle (IOC)* dalam Meningkatkan Hasil dan Ketuntasan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII SMP N 2 Batang. *Skripsi*, Program Studi S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Suryono, M.T.

Kata Kunci: Inside-outside Circle, hasil belajar, belajar tuntas

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP N 2 Batang diketahui bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran yang berdampak pada hasil dan ketuntasan belajar siswa rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada/tidaknya peningkatan hasil dan ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran TIK dengan menerapkan metode pembelajaran *Inside-outside Circle (IOC)*.

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis eksperimen, sedangkan desain yang digunakan adalah eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan model desain *Pretest-posttest Control Group Design*. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling, siswa kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIII D sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, dokumentasi, observasi, dan tes. Sedangkan analisis data hasil penelitiannya menggunakan analisis uji normalitas, uji homogenitas, uji t, dan uji gain.

Hasil penelitian menunjukan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas VIII C (kelas eksperimen) 57,22 dan nilai rata-rata *posttest* 75,09, ini berarti terjadi peningkatan sebesar 17,87. Sedangkan untuk kelas VIII D (kelas kontrol) nilai rata-rata *pretest* 54,11 dan nilai rata-rata *posttest* 67,50, ini berarti terjadi peningkatan sebesar 13,39. Persentase ketuntasan belajar didapatkan hasil 54% siswa yang tuntas KKM pada kelas C (kelas eksperimen) dan 19% siswa yang tuntas KKM pada kelas D (kelas kontrol) yang berarti terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa sebesar 35%. Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Inside-outside Circle (IOC)* dapat meningkatkan hasil dan ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII SMP N 2 Batang.

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| SKRIPSI | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | iii |
| PENGESAHAN | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| ABSTRAK | |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TAB <mark>EL</mark> | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masala <mark>h</mark> | 5 |
| 1.3 Pembatasan Masalah | 5 |
| 1.4 Rumusan Masalah | |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 6 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | |
| 1.7 Penegasan Istilah | 8 |
| 1.8 Sistematika Penulisan | 10 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 12 |
| 2.1 Kajian Teori | 12 |
| 1.1.1 Hakekat Belajar | |
| 1.1.1.1 Pengertian Belajar | 12 |
| 1.1.1.2 Prinsip-prinsip Belajar | 14 |

| | 1.1.2 Teori Belajar | 16 |
|-----|--|----|
| | 1.1.3 Pembelajaran Kooperatif | 19 |
| | 1.1.3.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif | 19 |
| | 1.1.3.2 Tujuan Pembelajaran Kooperatif | 21 |
| | 1.1.3.3 Unsur-unsur dalam Pembelajaran Kooperatif | 22 |
| | 1.1.3.4 Kendala-kendala dalam Pembelajaran Kooperatif | 24 |
| | 1.1.3.5 Aspek-aspek Pembelajaran Kooperatif | 26 |
| | 1.1.4 Metode Pembelajaran | 27 |
| | 1.1.5 Metode Pembelajaran Inside-outside Circle (IOC) | 28 |
| | 1.1.5.1 Pengertian Metode Pembelajaran IOC | 28 |
| | 1.1.5. <mark>2 P</mark> ro <mark>sedur</mark> Pelaksanaan M <mark>etode</mark> P <mark>em</mark> belajaran IOC | 29 |
| | 1 <mark>.1.5.3 Kelebihan da</mark> n Kek <mark>urangan Metod</mark> e <mark>Pe</mark> mbelajaran IOC | 30 |
| | 1.1.6 Hasil Belajar | 31 |
| | 1.1.6.1 Pengertian Hasil Belajar | |
| | 1.1.6.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar | 32 |
| | 1.1.7 Belajar Tuntas (Mastery Learning) | 34 |
| | 1.1.8 Kriteria Ke <mark>tuntasan Minimal (KKM)</mark> | 35 |
| | 1.1.9 Keaktifan Siswa | 37 |
| | 1.1.9.1 Pen <mark>gert</mark> ian Keaktifan | 37 |
| | 1.1.9.2 Klasifikasi Keaktifan | 38 |
| | 1.1.9.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan | 40 |
| | 1.1.10 Tinjauan Mata Pelajaran TIK | 42 |
| | 1.1.10.1 Pengertian TIK | 42 |
| | 1.1.10.2 Tujuan Mempelajari TIK | |
| | 1.1.10.3 Manfaat Mempelajari TIK | 43 |
| | 1.1.11 Tinjauan Materi | 44 |
| 2.2 | Penelitian Yang Relevan | |
| 2.3 | Kerangka Berfikir | 57 |
| | Hinotesis | 59 |

| BAB | III METODE PENELITIAN | 61 |
|-----|---|----|
| 3.1 | Rancangan Penelitian | 61 |
| | 3.1.1 Jenis Penelitian | 61 |
| | 3.1.2 Desain Penelitian | 61 |
| 3.2 | Waktu dan Tempat Pelaksanaan | 63 |
| 3.3 | Populasi dan Sampel | 63 |
| | 3.3.1 Populasi | 63 |
| | 3.3.2 Sampel | 63 |
| 3.4 | Variabel Penelitian | 64 |
| 3.5 | Metode Pengumpulan Data | 65 |
| | 3.5.1 Wawancara | 65 |
| | 3.5.2 Dokumentasi | 65 |
| | 3.5.3 Observasi | 66 |
| | 3.5.4 Tes | 66 |
| 3.6 | Teknik Analisis Data | |
| | 3.6.1 Uji Normalitas | 68 |
| | 3.6.2 Uji Homogenitas | 68 |
| | 3.6.3 Uji t | 69 |
| | 3.6.4 Uji Gain T <mark>ernorm</mark> alisasi | 69 |
| | 3.6.5 Ketuntasan Belajar Siswa | 70 |
| | 3.6.6 Keaktifan Siswa | 71 |
| | 3.6.7 Uji Regresi dan Korelasi | 72 |
| BAB | IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 73 |
| 4.1 | Hasil Penelitian | 73 |
| | 4.1.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian | 73 |
| | 4.1.2 Analisis Data Hasil Penelitian | 77 |
| | 4.1.2.1 Analisis Uji Normalitas Nilai Pretest | 77 |
| | 4.1.2.2 Analisis Uji Homogenitas Nilai Pretest | 78 |
| | 4.1.2.3 Analisis Uji Normalitas Nilai Posttest | 79 |
| | 4.1.2.4 Analisis Uji Homogenitas Nilai Posttest | 81 |
| | 4 1 2 5 Analisis Hii Hinotesis (Hii t) | 82 |

| 4.1.2.6 Uji Gain Ternormalisasi | 83 |
|--|------------|
| 4.1.2.7 Analisis Hasil Belajar Kelas VIII C dan VIII D | 85 |
| 4.1.2.8 Presentase Ketuntasan Belajar Siswa | 86 |
| 4.1.2.9 Analisis Pengamatan Keaktifan Siswa | 89 |
| 4.1.2.10 Analisis Pengaruh Keaktifan Siswa Terhadap Hasi 95 | il Belajar |
| 4.2 Pembahasan | 97 |
| BAB V PENUTUP | 101 |
| 5.1 Kesimpulan | |
| 5.2 Saran | 102 |
| DAFTAR PUSTAKA | 103 |



DAFTAR TABEL

| Halaman |
|---|
| Tabel 3. 1 Interpretasi ideks gain ternormalisasi |
| Tabel 3. 2 Skala linkert |
| Tabel 4 1 Nilai Pretest siswa kelas VIII C dan VIII D |
| Tabel 4 2 Nilai posttest siswa kelas VIII C dan kelas VIII D |
| Tabel 4. 3 Uji normalitas pretest kelas VIII C |
| Tabel 4. 4 Uji normalitas pretest kelas VIII D |
| Tabel 4. 5 Homogenitas nilai pretest kelas VIII C dan VIII D |
| Tabel 4. 6 Uji n <mark>ormalitas posttest ke</mark> las VIII C |
| Tabel 4. 7 Uji Normalitas posttest kelas VIII D |
| Tabel 4. 8 Homogenitas nilai posttest kelas VIII C dan VIII D |
| Tabel 4. 9 Uji t nilai posttest kelas VIII C dan VIII D |
| Tabel 4. 10 Uji gain per siswa kelas VIII D dan VIII C |
| Tabel 4. 11 Analisis pres <mark>entase</mark> ketuntasan nilai pretest-posttest kelas VIII C 86 |
| Tabel 4. 12 Analisis prese <mark>ntase</mark> ketuntasan nilai pretest-posttest kelas VIII D 87 |
| Tabel 4. 13 Rekapitulasi hasil pengamatan keaktifan siswa kelas VIII C 90 |
| Tabel 4. 14 Rekapitulasi hasil pengamatan keaktifan siswa kelas VIII D 91 |
| Tabel 4. 15 Hasil analisis regresi dan korelasi kelas VIII C dan VIII D 96 |

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 2. 1 Tampilan Awal Ms Word | 44 |
| Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Berfikir | 59 |
| Gambar 3. 1 Bentuk Pretest-Posttest Control Group Design | 61 |
| Gambar 4. 1 Bentuk Pretest-Posttest Control Group Design | 84 |
| Gambar 4. 2 Diagram hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontro | ol 85 |



DAFTAR LAMPIRAN

| 1 | Halaman |
|---|---------|
| Lampiran 1: Silabus Pengembangan | 106 |
| Lampiran 2: Rpp kelas eksperimen | 109 |
| Lampiran 3: Rpp kelas kontrol | 113 |
| Lampiran 4: Daftar nama siswa kelas eksperimen | 117 |
| Lampiran 5: Daftar nama siswa kelas kontrol | 118 |
| Lampiran 6: Kisi-kisi soal pretest | |
| Lampiran 7: Kisi-kisi soal posttest | 121 |
| Lampiran 8: Soal pretest | 123 |
| Lampiran 9: Soal posttest | 126 |
| Lampiran 10: Kunci jawaban soal pretest | 129 |
| Lampiran 11: Kunci jawaban soal posttest | 130 |
| Lampiran 12: Nilai pretest kelas VIII C dan VIII D | 131 |
| Lampiran 13: Uji normal <mark>itas data nil</mark> ai pretest kelas VIII C | 132 |
| Lampiran 14: Uji normal <mark>itas</mark> data nilai pretest ke <mark>las</mark> VIII D | 133 |
| Lampiran 15: Uji homogenitas data nilai pretest | 134 |
| Lampiran 16: Nilai posttest kelas VIII C dan VIII D | 135 |
| Lampiran 17: Uji normalitas data nilai posttest kelas VIII C | 136 |
| Lampiran 18: Uji normalitas data nilai posttest kelas VIII D | |
| Lampiran 19: Uji homogenitas data nilai posttest | 138 |
| Lampiran 20: Uji Hipotesis | 139 |
| Lampiran 21: Uji Gain kelas VIII C | 140 |
| Lampiran 22: Uji Gain kelas VIII D | 141 |
| Lampiran 23: Pehitungan nilai gain VIII C dan VIII D | 142 |
| Lampiran 24: Analisis presentase ketuntasan belajar kelas VIII C | 143 |

| Lampiran 25: Analisis presentase ketuntasan belajar kelas VIII C | 144 |
|--|-----|
| Lampiran 26: Lembar observasi keaktifan siswa kelas VIII C dan VIII D | 145 |
| Lampiran 27: Hasil observasi keaktifan belajar siswa kelas VIII C | 149 |
| Lampiran 28: Hasil observasi keaktifan belajar siswa kelas VIII D | 150 |
| Lampiran 29: uji regresi dan korelasi | 151 |
| Lampiran 30: Tabel chi kuadrat | 155 |
| Lampiran 31: Tabel distribusi F | 156 |
| Lampiran 32: Tabel distribusi t | 159 |
| Lampiran 33: Tabel Product-moment | 160 |
| Lampiran 34: Surat u <mark>su</mark> la <mark>n pe</mark> mbimbing | 161 |
| Lampiran 35: Surat <mark>kepu</mark> tusan dosen pembimbing | 162 |
| Lampiran 36: S <mark>urat izin peneli</mark> tian | 163 |
| Lampiran 37: <mark>Surat keterangan te</mark> lah melak <mark>ukan penelitian</mark> | 164 |
| Lampiran 38: Dokumentasi penelitian | 165 |



BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan sebuah media yang digunakan untuk transfer data baik itu untuk memperoleh suatu data/informasi maupun memberikan informasi kepada orang lain serta dapat digunakan untuk alat berkomunikasi baik satu arah ataupun dua arah (Susanto). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang memiliki peran penting untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang teknologi, lebih jelasnya TIK menekankan pada kemampuan siswa untuk lebih memahami teknologi berupa komputer sebagai alat informasi dan komunikasi. Untuk itu siswa dituntut untuk lebih aktif dan interaktif dalam mengikuti proses pembelajaran TIK agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Tujuan proses belajar-mengajar secara ideal adalah agar bahan pembelajaran yang dipelajari dapat dikuasai sepenuhnya oleh siswa. Kurikulum yang dipakai saat ini pada SMP N 2 BATANG adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang juga menerapkan tercapainya belajar tuntas.

Belajar Tuntas (mastery learning) adalah pencapaian penguasaan minimal yang diterapkan untuk setiap unit bahan pelajaran baik secara perseorangan

maupun kelompok, dengan kata lain apa yang dipelajari siswa dapat dikuasai sepenuhnya.

Berdasarkan hasil pengamatan selama observasi yang dilakukan peneliti pada mata pelajaran TIK pokok bahasan "Menjelaskan Fungsi Menu dan Ikon pada Perangkat Lunak Pengolah Kata" di kelas VIII SMP N 2 BATANG menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang berdampak pada hasil dan ketuntasan belajar siswa yang rendah. Dari hasil observasi juga diketahui bahwa guru masih menggunakan metode konvensional atau ceramah sehingga siswa tidak berperan aktif secara langsung dalam proses pembelajaran, siswa hanya duduk dan mendengarkan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran terlihat monoton dan membosankan. Berdasarkan hasil obervasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran konvensional sanga<mark>t tid</mark>ak efektif digunakan, maka dari itu perlu diterapkannya metode pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa lebih ikut berperan serta secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif dan juga dapat meningkatkan hasil dan ketuntasan belajar siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif siswa dalam pokok bahasan "Menjelaskan fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah kata" adalah metode pembejaran *Inside-outside Circle (IOC)*. Salah satu keunggulan metode ini adalah adanya struktur yang jelas juga memungkinkan siswa untuk berdiskusi, dan saling berbagi informasi dengan

LINDVERSITAS NEGERESEMARANG.

kelompok pasangan yang berbeda secara singkat dan teratur mengingat dalam pokok bahasan "Menjelaskan fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah kata" terdapat materi-materi yang mengharuskan siswa untuk saling membantu dalam berbagi informasi mengenai materi pembelajaran. Dengan keunggulan tersebut diharapkan dengan menerapkan metode pembelajaran *Inside-outside Circle* dapat menciptakan pembelajaran TIK yang efektif untuk dapat meningkatkan hasil dan ketuntasan belajar siswa.

Metode pembelajaran Inside-outside Circle termasuk dalah satu dari metode-metode pembelajaran kooperatif dimana diskusi atau saling berbagi informasi pertama kali dilakukan oleh dua orang siswa secara berpasangan (kelompok asal) yang saling berhadapan yang kemudian berpindah kepasasangan lain sampai pada akhirnya kembali kepasangan asal (kelompok asal). Diskusi atau berbagi informasi mengenai materi pelajaran yang dilakukan adalah dengan teman sejawat. Moh. Uzer Usman mengatakan bahwa siswa akan lebih paham jika sesawa siswa yang menerangkan karena bahasanya lebih mudah ditangkap.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Arfinanti (2010) yang berjudul "Implementasi Metode Inside-Outside Circle (IOC) dalam Mencapai Belajar Tuntas (Mastery Learning)". Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode Inside-Outside Circle dapat membantu tercapainya belajar tuntas siswa kelas VIII E SMP N 2 Muntilan. Setelah dilakukan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode Inside-Outside Circle diperoleh hasil 87,18% dari populasi kelas telah mencapai KKM 75% pada

tujuan pembelajaran dengan indikator menentukan jenis segitiga jika diketahui tiga buah sisi segitiga tersebut, 85% dari populasi siswa telah mencapai KKM 75% untuk indikator menggunakan perbandingan sisi-sisi segitiga siku-siku istimewa untuk menghitung besar sudut atau panjang sisi suatu segitiga sikusiku dan 90% dari populasi kelas telah mencapai KKM 75% untuk indikator menggunakan teorema Pythagoras pada perhitungan diagonal sisi dan ruang pada kubus dan balok. Kedua yaitu berdasarkan hasil penelitian Agil Oktavianita (2014) yang berjudul "Peningkatan Motivasi Belajar PKn Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Inside-outside Circle (IOC) Pada Siswa Kelas V SD Negeri 09 Purwodadi Grobogan" menunjukkan adanya peningkatan motivasi siswa dalam belajar PKn yang dapat dilihat dari indikator-indikator motivasi belajar yang mencakup: 1) siswa semangat dalam proses pembelajaran, 2) siswa tidak beroutus asa dalam pembelajaran, 3) siswa aktif dalam proses pembelajaran, 4) siswa berani mengungkapkan ide atau gagasan, dan 5) siswa senang dalam proses pembelajaran, meningkat dari Pra Siklus 20%, Siklus I Pertemuan I 40%, Siklus I Pertemuan II 70%, Siklus II Pertemuan I 75%, Siklus II Pertemuan II 85%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Sebelum dilakukan tindakan nilai rata-rata 64,25, pada Siklus I nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 71, dan pada Siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 85. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa dengan menggunakan strategi Inside-Outside Circle dapat meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa kelas V SD Negeri 09 Purwodadi, Grobogan tahun ajaran 2013/2014

Berdasarkan uraian tersebut, maka permasalahan-permasalahan yang ada melatarbelakangi dan mendorong peneliti untuk dilakukannya penelitian yang berjudul "Implementasi Metode Pembelajaran *Inside-outsdie Circle (IOC)* dalam Meningkatkan Hasil dan Ketuntasan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII SMP N 2 BATANG".

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang permasalahan yang ada menunjukan beberapa masalah yaitu: a) Pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga terkesan membosankan dan monoton; b) Siswa kurang aktif, tidak ikut berperan secara langsung dalam proses pembelajaran; c) Hasil dan ketuntasan belajar siswa rendah < KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Berikut ini merupakan pembatasan masalah dalam penelitian ini : a)

Lokasi penelitian ini berada di SMP N 2 BATANG; b) Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 2 BATANG Tahun Pelajaran 2015/2016; c)

Penelitian difokuskan pada metode pembelajaran *insdie-outside circle* karena ingin mengetahui peningkatan hasil dan ketuntasan belajar siswa pada materi menjelaskan funsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah kata; d)

Materi yang dibahas adalah menjelaskan fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata pada kelas VIII C (kelas eksperimen) maupun kelas VIII D (kelas kontrol).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukannnya perbaikan proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran Inside-outside Circle (IOC)?
- b. Seberapa besar perubahan peningkatan ketuntasan belajar siswa setelah dilakukannya perbaikan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran Inside-outside Circle (IOC)?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk memperoleh tujuan yang diharapkan diantaranya:

- a. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII SMP N 2 Batang dalam proses pembelajaran TIK dengan penerapan metode pembelajaran Inside-outside Circle (IOC).
- b. Untuk mengetahui seberapa besar perubahan peningkatan ketuntasan belajar siswa setelah dilakukannya perbaikan proses pembelajaran menggunakan metode Inside-outside Circle (IOC).

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam pembelajaran TIK
- 2) Siswa dapat bekerja sama dan melakukan bimbingan antar teman dalam mengembangkan pemahaman konsep pelajaran, yang pada akhirnya memperoleh hasil belajar dan ketuntasan belajar yang maksimal
- 3) Melatih siswa untuk lebih berani mengungkapkan ide dan pendapatnya

b. Manfaat bagi guru

- 1) Meningkatkan kreatifitas guru dalam memilih strategi maupun metode pembelajaran yang sesuai dan bervariasi
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran
- 3) Sebagai masukan agar guru selalu melakukan inovasi baru dalam melaksanakan pembelajaran

c. Manfaat bagi peneliti

- Mengetahui efektifitas metode pembelajarn Inside-outside Circle dalam meningkatkan aktifitas, hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa
- Mendapat pengalaman langsung dalam melaksanakan metode pembelajaran Inside-outside Circle
- 3) Menjadi bekal sebagai calon pendidik agar mampu mengidentifikasi serta mencari solusi pada permasalahanpermasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran dikelas

d. Manfaat bagi sekolah

- Dapat memberi ide yang baik untuk sekolah dalam rangka memperbaiki sistem pembelajaran TIK
- 2) Sebagai inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran TIK atau pelajaran lainnya

1.7 Penegasan Istilah

1.1.1 Implementasi

Implementasi dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Artinya yang dilaksanakan dan diterapkan adalah kurikulum yang telah dirancang/didesain untuk kemudian dijalankan sepenuhnya.

1.1.2 Metode Pembelajaran Inside-outside Circle

Metode pembelajaran Inside-Outside Circle (lingkaran dalamlingkaran luar) yang dikembangkan oleh Spencer Kagan (1993), dimana siswa saling membagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur.

1.1.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang di pelajari oleh peserta didik. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar dirumuskan dalam tujuan peserta didik (Anni, 2011:85).

1.1.4 Belajar Tuntas (Mastery Learning)

Menurut Basuki, Belajar tuntas (mastery Learning) merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan sistematis dan terstruktur, bertujuan untuk mengadaptasikan pembelajaran pada siswa kelompok besar (pengajaran klasikal), membantu mengatasi perbedaan-perbedaan yang terdapat pada siswa, dan berguna untuk menciptakan kecepatan belajar (rate of program). Belajar tuntas diharapkan mampu mengatasi kelemahan-kelemahan yang melekat pada pembelajaran klasikal.

1.1.5 Keaktifan

Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001:98).

1.1.6 TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)

Menurut Susanto, Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah sebuah media atau alat bantu yang digunakan untuk transfer data baik itu untuk memperoleh suatu data / informasi maupun memberikan informasi kepada orang lain serta dapat digunakan untuk alat berkomunikasi baik satu arah ataupun dua arah. Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan.

1.8 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir skripsi.

a. Bagian Awal

Bagian awal skripsi ini terdiri dari halaman judul, lembar persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, lembar keaslian karya ilmiah, motto dan persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

b. Bagian Isi

- 1) Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah dan sistematika penulisan.
- 2) Bab II Tinjauan Pustaka, berisi tentang kajian-kajian teoritis perihal bahan atau materi penelitian, penelitian yag relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis.
- 3) Bab III Metode Penelitian, berisi tentang metode dan desain penelitian, sumber informasi/obyek penelitian, waktu dan lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
- 4) Bab IV Hasil dan Pembahasan , berisi tentang deskripsi data, analisis data, dan pembahasan.
- 5) Bab V Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran.

c. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini terdiri dari daftar pustaka, lampiran, dokumentasi, dan surat ijin penelitian.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

1.1.1 Hakekat Belajar

1.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseoarang. Belajar memegang peranan penting didalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi orang. Oleh karena itu dengan menguasai konsep dasar tentang belajar, seseorang mampu memahami bahwa aktifitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologi.

Ada banyak definisi belajar dari para ahli yang berbeda. Perbedaan ini disebabkan karena sudut pandang dan penekanan masing-masing ahli berbeda. Diantaranya yaitu:

a. Menurut Slavin (1994: 154) dalam Achmad Rifai'i dan Catharina (2011:82) mendefinisikan: Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Manusia banyak belajar sejak

- lahir dan bahkan ada yang berpendapat sebelum lahir. Bahwa antara belajar dan perkembangan sangat erat kaitannya.
- b. Menurut Gage dan Berliner (1983:252) dalam Achmad Rifai'i dan Catharina (2011:82) mendefinisikan bahwa belajar sebagai proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.
- c. Morgan et.al. (1986:140) dalam Achmad Rifai'i dan Catharina (2011:82) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman.
- d. Gagne (1977:3) dalam Achmad Rifai'i dan Catharina (2011:82) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan.

Dari definisi para ahli di atas, memiliki kesamaan secara subtansial sehingga dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar merupakan seperangkat kegiatan, baik kegiatan mental intelektual, emosional maupun kegiatan fisik dimana semua potensi manusia dikerahkan untuk memahami dan menanggapi lingkungannya sehingga memunculkan perubahan tingkah laku yang baru baik berupa perubahan pengetahuan, sikap maupun ketrampilan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, dimana perubahan tersebut relatif menetap.

Oleh karena itu, apabila tidak ada perubahan dalam diri seseorang, dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuannya tidak bertambah maka dapat dikatakan bahwa orang tersebut belum melakukan kegiatan belajar secara sempurna.

1.1.1.2 Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Gagne (Achmad Rifai'i dan Catharina, 2011:95-96). didalam proses belajar, seorang pembelajar harus menerapkan prinsip eksternal dan internal dalam pembelajaran.

Prinsip-prinsip eksternal yang harus ada pada seorang pembelajar yaitu:

- a. Keterdekatan (contiguity): prinsip ini menyatakan bahwa situasi stimulus yang hendak direspon oleh pembelajar harus disampaikan sedekat mungkin waktunya dengan respon yang diinginkan.
- b. Pengulangan (repetition): menyatakan bahwa situasi stimulus dan responnya perlu diulang-ulang dan dipraktikan, agar belajar dapat diperbaiki dan meningkatkan retensi belajar.
- c. Penguatan (reinforcement): menyatakan bahwa belajar sesuatu yang baru akan diperkuat apabila belajar yang lalu diikuti oleh perolehan hasil yang menyenangkan.

Sedangkan prinsip-prinsip internal yang harus ada pada seorang pembelajar yaitu:

a. Informasi Factual (factual information)

Informasi ini dapat diperoleh melalui tiga cara, yaitu: (a) dikomunikasikan pada pembelajar, (b) dipelajari oleh pembelajar sebelum memulai belajar baru, (c) dilacak dari memori, karena informasi tersebut telah dipelajari dan disimpan didalam memori.

b. Kemahiran Intelectual (intelectual skill)

Pembelajarn harus memiliki berbagai cara dalam mengerjakan sesuatu, terutama yang berkaitan dengan simbol-simbol bahasa dan lainnya, untuk mempelajari hal-hal baru.

c. Strategi (strategi)

Setiap aktivitas belajar memerlukan pengaktifan atrategi belajar dan mengingat. Pembelajaran harus mampu menggunakan strategi untuk menghadirkan stimulus yang kompleks, memilih dan membuat kode bagian-bagian stimulus, memecahkan masalah, dan melacak kembali informasi yang telah dipelajari. Pembelajar umumnya dibantu oleh kemapuan pengelolaan diri (selfmanagement). Kemampuan mengelola diri dalam belajar ini pada akhirnya menjadikan pembelajar sebagai pembelajar diri (selfmanagement).

Dengan adanya prinsip-prinsip tersebut seorang pembelajar harus mampu menempatkan diri dalam pembelajaran. Dengan penempatan diri yang sesuai tentunya akan sangat membantu seorang pembelajar dalam proses pembelajaran yang sempurna.

1.1.2 Teori Belajar

Adapun beberapa teori yang mendukung metode pembelajaran Inside-outside Circle dalam pembelajaran TIK, yaitu:

a. Teori Belajar Piaget

Menurut Jean Piaget (Nur, 1998:11) dalam Trianto (2007:14) berpendapat bahwa perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan. Pengetahuan datang dari tindakan. Piaget yakin bahwa pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Sementara itu bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi dan berdiskusi membantu memperjelas pemikiran yang pada akhrinya memuat pemikiran itu menjadi lebih logis.

Menurut piaget setiap individu mengalami tingkat perkembangan intelektual berikut; sensorimotor (0-2 tahun), pra operasional (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun) dan operasional formal (11 tahun keatas). Dalam kaitannya, seorang guru sebaiknya memahami tahapan perkembangan anak didiknya, serta menyesuaikan materi pembelajaran dan cara penyampaiannya sesuai tahapan tersebut.

Dalam hubungannya dengan pembelajaran, teori ini mengacu pada kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas dan partisipasi peserta didik. Di sini peserta didik belajar lebih aktif untuk menemukan prinsip-prinsip dan mendapatkan pengalaman dengan terlibat langsung dalam mencari sumber informasi. Saat kegiatan belajar itu aktif, peserta didik melakukan sebagian besar pekerjaan belajar. Selain itu, memberikan tugas kelompok supaya peserta didik mengadakan eksperimen, tanya jawab maupun membandingkan hasil yang diperolehnya dengan yang lain sehingga terjalin kerjasama antar anggota kelompok dalam memecahkan permasalahan dan memperoleh pengetahuan baru.

b. Teori Belajar Vygotsky

Teori vygotsky dalam Trianto (2007:29-30) menekankan pada hakekat sosiokulturan dari pembelajaran. Menurut Vygotsky bahwa pembelajaran terjadi apabila anak bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas itu masih berada dalam jangkauan kemampuannya.

Zona perkembangan proximal yakni daerah tingkat perkembangan sedikit diatas daerah perkembangan seseorang saat ini. Vigostky yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul pada percakapan dan kerjasama antar induvidu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap kedalam individu tersebut. Oleh karena itu tingkat perkembangan proximal dapat dilakukan melalui metode pembelajaran inside-outside circle, karena metode ini mendorong terjadinya proses interaksi peserta

didik dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi pengalaman maupun pengetahuan yang dimiliki.

c. Teori Belajar Kontruktivisme

Teori konstruktivisme dalam Trianto (2007:26-29) lebih menekankan pada proses anak belajar, teori ini menyatakan bahwa "peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai.

Prinsip-prinsip yang sering diambil dari kontruktivisme menurut Suparno (1997:73) dalam Trianto (2007:29), antara lain:

- 1) Pengetahuan dibangun oleh anak secara aktif
- 2) Tekanan dalam proses belajar terletak pada siswa
- 3) Mengajar adalah membantu siswa belajar
- 4) Teka<mark>nan</mark> dalam proses belajar lebih pada proses bukan pada hasil akhir
- 5) Kurikulum menekankan partisipasi siswa
- 6) Guru sebagai fasilitator

Pada teori ini, satu prinsip yang paling penting dalam proses belajar mengajar adalah bahwa guru tidak hanya sekedar menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik harus berperan aktif dalam membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Dalam metode pembelajaran Inside-outside Circle, peserta didik diajak untuk

menggali ide-idenya serta mendiskusikan dan menyampaikan gagasan untuk menemukan sendiri konsep garis dan sudut. Guru berperan sebagai pereka bentuk pengajaran dan menciptakan iklim yang kondusif serta menyediakan peluang kepada peserta didik untuk membina pengetahuan baru.

1.1.3 Pembelajaran Kooperatif

1.1.3.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger, dkk. (1992) dalam Miftahul Huda (2011:29) menyatakan pembelajaran kooperatif merupakan aktifitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningktkan pembelajaran anggota-anggota yang lainnya.

Parker (1994) dalam Miftahul Huda (2011:29) mendefinisikan keompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran dimana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama. Menurut Davidson dalam Miftahul Huda (2011:30) kooperatif berarti bekerjasama dan berusaha menghasilkan suatu pengaruh tertentu. Sedangkan menurut Johnson dan johnson (1998) dalam Miftahul Huda (2011:31) pembelajaran kooperatif berarti bekerjasama untuk

mencapai tujuan bersama. Dalam suasana kooperatif, setiap anggota sama-sama berusaha mencapai hasil yang nantinya bisa dirasakan oleh semua kelompok.

Cooperative learning menurut Slavin (2005:4) merujuk pada berbagai macam model pembelajaran di mana para siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari berbagai tingkat prestasi, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Agus Suprijono (2009:54) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan masalah yang dimaksudkan. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

Anita Lie (Agus Suprijono, 2009:56) menguraikan model pembelajaran kooperatif ini didasarkan pada falsafah homo homini

socius. Berlawanan dengan teori Darwin, filsafat ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Dialog interaktif (interaksi sosial) adalah kunci seseorang dapat menempatkan dirinya di lingkungan sekitar.

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya bersifat heterogen, terdiri dari siswa dengan prestasi tinggi, sedang, dan rendah, perempuan dan laki-laki dengan latar belakang etnik yang berbeda untuk saling membantu dan bekerja sama mempelajari materi pelajaran agar belajar semua anggota maksimal.

1.1.3.2 Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Slavin (2005:33) mengemukakan tujuan yang paling penting dari model pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan para siswa pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi.

Brookover, Beady, Flood, Schweitze, Wisenbaken (Slavin, 2005:36) mengemukakan bahwa tujuan model pembelajaran kooperatif adalah menciptakan norma-norma yang pro-akademik di antara para siswa, dan norma-norma pro-akademik memiliki pengaruh yang amat penting bagi pencapaian siswa.

1.1.3.3 Unsur-unsur dalam Pembelajaran Kooperatif

Roger dan David (Agus Suprijono, 2009:58) mengatakan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan.

Lima unsur tersebut adalah sebagai berikut:

a. Positive interdependence (saling ketergantungan positif)

Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok. Pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut.

b. Personal responsibility (tanggung jawab perseorangan)

Pertanggungjawaban ini muncul jika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tanggungjawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama. Artinya, setelah mengikuti kelompok belajar bersama, anggota kelompok harus dapat menyelesaikan tugas yang sama.

c. Face to face promotive interaction (interaksi promotif)

Unsur ini penting karena dapat menghasilkan saling ketergantungan positif. Ciri-ciri interaksi promotif yaitu:

- 1) Saling membantu secara efektif dan efisien
- 2) Saling memberikan informasi dan sarana yang diperlukan
- 3) Memproses informasi bersama secara lebih efektif dan efisien
- 4) Saling mengingatkan
- 5) Saling membantu dalam merumuskan dan mengembangkan argumentasi serta meningkatkan kemampuan wawasan terhadap masalah yang dihadapi
- 6) Saling percaya
- 7) Saling memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama.

d. Interpersonal skill (komunikasi antar anggota)

Untuk mengkoordinasikan kegiatan siswa dalam pencapaian tujuan siswa harus adalah saling mengenal dan mempercayai, mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius, saling menerima dan saling mendukung, serta mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif.

e. Group processing (pemrosesan kelompok)

Pemrosesan mengandung arti menilai. Melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok. Siapa di antara anggota kelompok yang sangat membantu dan siapa yang tidak membantu. Tujuan pemrosesan kelompok adalah meningkatkan

efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok. Ada dua tingkat pemrosesan yaitu kelompok kecil dan kelas secara keseluruhan.

1.1.3.4 Kendala-kendala dalam Pembelajaran Kooperatif

Slavin (Miftahul, 2011:68) mengidentifikasi tiga kendala utama atau apa yang disebutnya pitfalls (lubang-lubang perangkap) terkait dengan pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

a. Free Rider

Jika tidak dirancang dengan baik, pembelajaran kooperatif justru berdampak pada munculnya free rider atau "pengendara bebas". Yang dimaksud free rider disini adalah beberapa siswa yang tidak bertanggung jawab secara personal pada tugas kelompoknya mereka hanya "mengekor" saja apa yang dilakukan oleh teman-teman satu kelompoknya yang lain. Free rider ini sering kali muncul ketika kelompok-kelompok kooperatif ditugaskan untuk menangani satu lembar kerja, satu proyek, atau satu laporan tertentu. Untuk tugas-tugas seperti ini, sering kali ada satu atau beberapa anggota yang mengerjakan hampir semua pekerjaan kelompoknya, sementara sebagian anggota yang lain justru "bebas berkendara", berkeliaran kemana-mana.

b. Diffusion of responsibility

Yang dimaksud dengan diffusion of responsibility (penyebaran tanggung jawab) ini adalah suatu kondisi di mana beberapa anggota yang dianggap tidak mampu cenderung diabaikan oleh anggota-anggota lain yang "lebih mampu". Misalnya, jika siswa ditugaskan untuk mengerjakan tugas TIK, beberapa anggota yang dipersepsikan tidak mampu memahami materi tersebut dengan baik sering kali tidak dihiraukan oleh teman-temannya yang lain. Siswa yang memiliki skill TIK yang baik pun terkadang malas mengajarkan keterampilannya pada teman-temannya yang kurang mahir di bidang TIK. Hal ini hanya membuang-buang waktu dan energi saja.

c. Learning a Part of Task Specialization

Beberapa model pembelajaran tertentu seperti Jigsaw, Group Investigation, dan metode-metode lain yang terkait, setiap kelompok ditugaskan untuk mempelajari atau mengerjakan bagian materi yang berbeda antar satu sama lain. Pembagian semacam ini sering kali membuat siswa hanya fokus pada bagian materi lain yanng dikerjakan oleh kelompok lain hampir tidak dihiraukan sama sekali, padahal semua materi tersebut saling berkaitan satu sama lain.

Slavin (1995) dalam Miftahul Huda, (2011:69) mengemukakan bahwa ketiga kendala ini bisa diatasi jika guru mampu melakukan

beberapa faktor sebagai berikut; (1) mengenakan sedikit banyak karakteristik dan level kemampuan siswa-siswanya, (2) selalu menyediakan waktu khusus untuk mengetahui kemajuan setiap siswanya dengan mengevaluasi mereka secara individual setelah bekerja kelompok, dan yang paling penting, (3) mengintegrasikan metode yang satu dengan metode yang lain.

1.1.3.5 Aspek-aspek Pembelajaran Kooperatif

Miftahul (2011:76) memaparkan beberapa aspek pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

a. Tujuan

Semua siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil (sering kali yang beragam/ ability grouping/ heterogenous group) dan diminta untuk (1) mempelajari materi tertentu dan, (2) saling memastikan semua anggota kelompok juga mempelajari materi tersebut.

b. Level Kooperatif

Kerja sama dapat diterapkan dalam kelas (dengan cara memastikan bahwa semua siswa di ruang kelas benar-benar mempelajari materi yang ditugaskan) dan level sekolah (dengan cara memastikan bahwa semua siswa di sekolah benar-benar mengalami kemajuan secara akademik).

c. Pola Interaksi

Setiap siswa saling mendorong kesuksesan antarsatu sama lain. Siswa mempelajari materi pembelajaran bersama siswa lain, saling menjelaskan cara menyelesaikan tugas pembelajaran, saling menyimak penjelasan masing-masing, saling mendorong untuk bekerja keras, dan saling memberikan bantuan akademik jika ada yang membutuhkan. Pola interaksi ini muncul di dalam dan di antara kelompok-kelompok kooperatif.

d. Evaluasi

Sistem evaluasi didasarkan pada kriteria tertentu.

Penekanannya biasanya terletak pada pembelajaran dan kemajuan akademik setiap siswa, bisa pula difokuskan pada setiap kelompok, semua siswa, ataupun sekolah.

1.1.4 Metode Pembelajaran

Secara etimologi, metode berasal dari bahasa Yunani "methodos" yang terdiri dari dua suku kata yaitu "metha" (melalui atau melewati) dan "hodos" (jalan atau cara). Jadi metode memiliki arti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan.

Pada UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Sedangkan menurut Purwadarminta, dalam Sudjana (2004:28) menyatakan metode adalah cara yang telah diatur dan terpikir baik-

baik untuk mencapai suatu maksud. Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang dilakukan secara sengaja dan sistematik oleh pendidik untuk menciptakan keadaan atau suasana agar peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar. Dalam kegiatan itu akan terjadi interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu pendidik yang melakukan kegiatan membelajarkan dan peserta didik yang melakukan kegiatan belajar. Jadi metode pembelajaran dapat didefinisikan sebagai cara yang digunakan pendidik untuk menyajikan informasi atau pengalaman baru, menggali serta menampilkan kemampuan peserta didik dan yang lainnya.

1.1.5 Metode Pembelajaran Inside-outside Circle (IOC)

1.1.5.1 Pengertian Metode Pembelajaran IOC

Metode pembelajaran Inside-Outside Circle (IOC) (lingkaran dalam-lingkaran luar) yang dikembangkan oleh Spencer Kagan (1993), dimana siswa saling membagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Sintaknya adalah separuh dari jumlah siswa membentuk lingkaran kecil menghadap keluar, separuhnya lagi membentuk lingkaran besar menghadap kedalam. Siswa yang berhadapan membagi informasi secara bersamaan, siswa yang berada dilingkaran luar berputar kemudian berbagi informasi kepada teman didepannya dan seterusnya.

Menurut Anita Lie (2008:65), teknik pembelajaran IOC adalah teknik yang dikembangkan oleh Spencer Kagan untuk memberikan

kesempatan pada siswa agar saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan. Bahan pelajaran yang paling cocok digunakan dengan menggunakan metode ini adalah bahan pelajaran yang membutuhkan pertukaran informasi antar siswa seperti pokok bahasan pada penelitian ini yaitu "Menjelaskan fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah kata".

Metode pembelajaran Inside-Outside Circle termasuk dalam pembelajaran kooperatif karena mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerjasama dan kolaborasi secara berkelompok. Metode ini memberikan peluang kepada anak agar dapat bekerja sama dalam berdiskusi saling berbagi informasi serta mengetahui dan memahami materi pembelajaran untuk menghasilkan pengetahuan bermakna bagi siswa.

1.1.5.2 Prosedur Pelaksanaan Metode Pembelajaran IOC

Prosedur pelaksanaan metode pembelajaran Inside-outside Circle menurut Miftahul Huda (2011:145) yaitu:

- a. Separuh kelas berdiri membentuk lingkaran kecil berdiri melingkar dan menghadap keluar.
- b. Separuh kelas lainnya membentuk lingkaran besar berdiri menghadap kedalam.
- c. Jika kelas terlalu besar, maka kelas dapat dibagi menjadi dua kelompok, dimana tiap-tiap kelompok terdiri dari dua kelompok lingkaran yang menghadap ke luar dan kedalam. Dengan demikian,

- antara anggota lingkaran dalam dan luar saling berpasangan dan berhadap-hadapan.
- d. Pada tiap-tiap pasangan yang berhadapan diberi tugas untuk didiskusikan. Pasangan ini disebut kelompok pasangan asal.
- e. Setelah mereka berdiskusi, anggota lingkaran dalam diam di tempat, sementara anggota lingkaran luar bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam, sehingga terbentuk pasangan-pasangan baru.
- f. Pasangan-pasangan tersebut wajib membagikan informasi berdasarkan hasil diskusi dengan pasangan asal.
- g. Pergeseran dihentikan jika angggota lingkaran dalam dan luar sebagai pasangan asal bertemu kembali.
- h. Di akhir, guru dapat memberi ulasan maupun mengevaluasi hal-hal yang telah didiskusikan, serta merumuskan kesimpulan bersama peserta didik.

1.1.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran IOC

Adapun kelebihan dan kekurangan dari metode Inside-outside Circle menurut Miftahul Huda (2011:144) yaitu:

- a. Kelebihan
 - 1) Adanya struktur yang jelas
 - Memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi bersama dengan singkat dan teratur

3) Siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi

b. Kekurangan

- 1) Membutuhkan ruang kelas yang besar
- 2) Membutuhkan waktu yang lebih lama dari metode pembelajaran lain sehingga bisa memecah konsentrasi dan dapat disalahgunakan untuk bergurau
- 3) Rumit untuk dilakukan apabila siswa tidak mendengarkan instruksi atau langkah-langkah proses pembelajaran dengan menggunakan metode inside-outside circle (IOC).

1.1.6 Hasil Belajar

1.1.6.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang di pelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu, apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus di capai oleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar dirumuskan dalam tujuan peserta didik (Anni, 2011:85).

1.1.6.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Muhibbin Syah (2008: 145-155) membedakan 3 (tiga) macam faktor belajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang yaitu:

a. Faktor Internal

1) Kecerdasan atau Intelejensi

Intelijensi pada umumnya dapat di artikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Keberhasilan anak dalam belajar juga di pengaruhi oleh tingkat kecerdasan, dengan demikian di samping kematangan tingkat kecerdasan atau intelegensi juga ikut mempengaruhi perkembangan anak dalam belajar.

2) Sikap Siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (response tendency) dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

3) Bakat Siswa

Bakat (aptitude) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang pasti memliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masingmasing.

4) Minat Siswa

Minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

5) Motivasi Siswa

Motivasi merupakan pendorong untuk melakukan sesuatu, karena tidak mungkin seseorang berusaha mempelajari sesuatu jika tidak mengetahui betapa penting dan faedahnya hasil yang akan dicapai dari belajar itu sendiri.

6) Perhatian

Perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa. Jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

b. Faktor Eksternal

1) Lingkungan Sosial

 a) Para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar siswa.

- b) Masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan siswa.
- c) Sifat-sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga dan demografi keluarga.

2) Lingkungan Non Sosial

- a) Gedung sekolah dan letaknya
- b) Rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya
- c) Alat-alat belajar
- d) Keadaan cuaca
- e) Waktu belajar yang digunakan

3) Faktor Pendekatan Belajar

Pendekatan belajar merupakan strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keaktifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat langkah operasional yang di rekayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu.

1.1.7 Belajar Tuntas (Mastery Learning)

Menurut Basuki, Belajar tuntas (mastery Learning) merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan sistematis dan terstruktur, bertujuan untuk mengadaptasikan pembelajaran pada siswa kelompok besar (pengajaran klasikal), membantu mengatasi perbedaan-perbedaan yang terdapat pada siswa, dan berguna untuk menciptakan

kecepatan belajar (rate of program). Belajar tuntas diharapkan mampu mengatasi kelemahan-kelemahan yang melekat pada pembelajaran klasikal.

Belajar tuntas dilandasi dua asumsi, pertama, bahwa adanya korelasi antara tingkat keberhasilan dengan kemampuan potensial (bakat). John B Carrol (Yamin 2008;215) menyatakan bahwa anak didik apabila didistribusikan secara normal dengan memperhatikan kemampuannya secara potensial untuk beberapa bidang pengajaran, kemudian siswa diberi pengajaran yang sama dan hasil belajar diukur, ternyata menunjukkan distribusi normal. Hal ini berarti bahwa anak didik yang berbakat cenderung memperoleh nilai yang tinggi. Kedua, apabila pembelajaran dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur, maka semua peserta didik (siswa) akan mampu menguasai bahan yang disajikan kepadanya. Tujuan proses mengajar belajar secara ideal adalah agar bahan yang dipelajari dikuasai sepenuhnya oleh siswa. Ini disebut "mastery learning" atau belajar tuntas, artinya penguasaan penuh.

1.1.8 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan dinamakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM harus ditetapkan sebelum tahun ajaran dimulai. Seberapapun besarnya jumlah peserta didik yang melampaui batas ketuntasan minimal, tidak

IND/ERSITAS NEGERI SEMARANG

mengubah keputusan pendidik dalam menyatakan lulus dan tidak lulusnya siswa dalam pembelajaran.

Kriteria ketuntasan minimal ditetapkan oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran di satuan pendidikan atau beberapa satuan pendidikan yang memiliki karakteristik yang hampir sama. Pertimbangan pendidik atau forum MGMP secara akademis menjadi pertimbangan utama penetapan KKM.

Kriteria ketuntasan menujukan presentase tingkat pencapaian kompetensi sehingga dinyatakan dengan angka maksimal 100 (seratus). Angka maksimal 100 merupakan kriteria ketuntasan ideal. Target ketuntasan secara nasional diharapkan mencapai minimal 75. Kriteria ketuntasan minimal setiap mata pelajaran berbeda-beda dan kriteria ketuntasan minimal tiap satuan pendidikan maupun masingmasing sekolah belum tentu sama. Kriteria ketuntasan minimal dalam penelitian ini disesuaikan dengan obyek penelitian, peneliti memilih siswa kelas VIII SMP N 2 BATANG sebagai objek penelitian. Kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran TIK di SMP N 2 BATANG adalah 75. Sehingga untuk mencapai tuntas belajar, hasil belajar siswa khususnya pada materi "Fungsi Menu dan Ikon Pada Program Aplikasi Pengolah Kata Microsoft Word" variasi tabel harus lebih dari atau sama dengan 75.

1.1.9 Keaktifan Siswa

1.1.9.1 Pengertian Keaktifan

Aktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:23) berarti giat. Aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran perlu diperhatikan oleh guru, agar proses belajar mengajar yang ditempuh mendapatkan hasil yang maksimal. Maka guru perlu mencari cara untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bers<mark>ifat fisik maupun me</mark>ntal, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001:98). Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja atau banyak sebanyak-banyaknya berfungsi dalam rangka pembelajaran. Thorndike mengemukakan keaktifan belajar siswa dalam belajar dengan hukum "law of exercise" menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan dan Mc Keachie menyatakan berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan "manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu" (Dimyati,2009:45).

Dari pengertian yang disampaikan oleh beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang aktif adalah siswa yang terlibat secara terus menerus secara fisik, psikis, intelektual maupun emosional yang dilakukan siswa secara sadar dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dapat mengakibatkan perubahan pengetahuan atau kemahiran pada siswa tersebut.

1.1.9.2 Klasifikasi Keaktifan

Menurut Sardiman (2009: 100–101) keaktifan siswa dalam belajar dapat diklasifikasikan, yaitu:

- a. Visual activities meliputi membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, dan mengamati orang lain bekerja.
- b. Oral activities meliputi mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.
- c. Listening activities meliputi mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan musik, pidato.
- d. Writing activities meliputi menulis cerita, menulis laporan, karangan, angket, menyalin.
- e. Drawing activities meliputi menggambar, membuat grafik, diagram, peta.

- f. Motor activities meliputi melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.
- g. Mental activities meliputi merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
- h. Emotional activities meliputi minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Salah satu penilaian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Nana Sudjana (2004:61) menyatakan keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya_____
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil– hasil yang diperolehnya
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai hal seperti mengamati (visual activities), mendengarkan, berdiskusi, kesiapan siswa, bertanya, keberanian siswa, mendengarkan, memecahkan soal (mental activities).

1.1.9.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, guru juga dapat merekayasa sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah:

- a) Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran
- b) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta siswa)
- c) Mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa
- d) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari)
- e) Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajari
- f) Memunculkan aktifitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran

- g) Memberikan umpan balik (feedback)
- h) Melakukan tagihan-tagihan kepada siswa berupa tes sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur
- Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar. Hal tersebut dijelaskan oleh Moh. Uzer Usman (2009:26-27) cara untuk memperbaiki keterlibatan siswa diantaranya yaitu abadikan waktu yang lebih banyak untuk kegiatan belajar mengajar, tingkatkan partisipasi siswa secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar, serta berikanlah pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai. Selain memperbaiki keterliban siswa juga dijelaskan cara meningkatkan keterlibatan siswa atau keaktifan siswa dalam belajar. Cara meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar adalah mengenali dan membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebabnya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuaikan sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berfikir secara aktif dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan keaktifan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor seperti menarik atau

memberikan motivasi kepada siswa dan keaktifan juga dapat ditingkatkan, salah satu cara meningkatkan keaktifan yaitu dengan mengenali keadaan siswa yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

1.1.10 Tinjauan Mata Pelajaran TIK

1.1.10.1 Pengertian TIK

Menurut Puskur Diknas Indonesia: Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi Komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Menurut Susanto, Teknologi Infromasi dan Komunikasi merupakan sebuah media atau alat bantu yang digunakan untuk transfer data baik itu untuk memperoleh suatu data / informasi maupun memberikan informasi kepada orang lain serta dapat digunakan untuk alat berkomunikasi baik satu arah ataupun dua arah.

LINDVERSHAS NEGERLSEMARANG

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media.

1.1.10.2 Tujuan Mempelajari TIK

- a. Untuk menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang sehingga termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai dasar untuk belajar.
- b. Memotivasi siswa agar bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan TIK, sehingga bisa melaksanakan dan menjalani aktifitas kehidupan sehari hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
- c. Mengembangkan kemampuan siswa dalam belajar berbasis
 Teknologi Informasi dan Komunikasi sehingga proses
 pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong
 siswa lebih terampil dalam berkomunikasi, terampil
 mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerjasama.

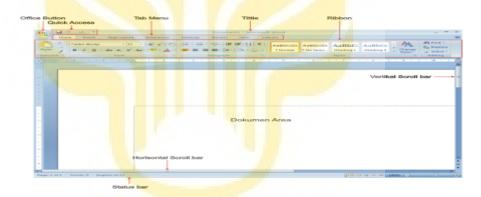
1.1.10.3 Manfaat Mempelajari TIK

- a. Dapat menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang sehingga termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai dasar untuk belajar.
- b. Dapat memotivasi siswa agar bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan TIK, sehingga bisa

- melaksanakan dan menjalani aktifitas kehidupan sehari hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
- c. Mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam belajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa lebih terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerjasama.

1.1.11 Tinjauan Materi

Fungsi Menu dan Ikon Pada Program Pengolah Kata Microsoft Word
2007



Gambar 2. 1 Tampilan Awal Ms Word

Keterangan:

- a. Office button (Alt+F): membuka menu office
- b. Quick Access: berisi sejumlah tombol akses cepat yang sering digunakan.
- c. Tab Menu : kelompok perintah yang disusun sesuai dengan fungsinya
- d. Title: menampilkan file dokumen yang sedang dibuka

- e. Ribbon: pengelompokan tombol-tombol (ikon) perintah berdasarkan fungsinya sehingga lebih mudah penggunaannya
- f. Dokumen Area : halaman kerja yang digunakan untuk tempat mengetik atau mengedit dokumen
- g. Scroll Bar : untuk menggulung halaman kerja secara horisontal dan vertikal
- h. Ruler : ukuran yang digunakan untuk mengatur letak teks pada halaman
- i. Status Bar : informasi halaman yang ditampilkan, jumlah kata, dan bahasa yang digunakan

Berikut ini adalah penjelasan dari tiap-tipa menu dan ikon yang ada pada program pengolah kata Microsoft Word 2007:

a) Office Button (Alt+F)

| New | New (Alt+N) | Membuat file atau dokumen baru |
|--|-----------------|---|
| Open Open | | |
| Save | Open (Ctrl+O) | membuka file dokumen yang tersimpan |
| Save ≜s ▶ | Save (Ctrl + S) | menyimpan file dokumen aktif |
| Propose Propos | Save As (F12) | menyimpan file dokumen aktif dengan nama baru |
| Publish → | Print (Ctrl+P) | mencetak file dokumen yang sedang aktif |
| Close | Prepare | melakukan properti khusus terhadap file dokumen aktif |
| | Sent | mengirimkan file dokumen aktif sebagai |

| | email / faksimile |
|---------|---|
| Publish | menerbitkan dokumen aktif ke website / blog / dll |
| Close | menutup file dokumen aktif |

b) Menu Home (Alt+H)

| Calibri (Body) | Kotak Font | memilih jenis huruf |
|------------------------|----------------------------|---|
| 12 * | Font size | mengatur ukuran huruf |
| A | Grow Font (Ctrl+>) | memperbesar ukuran huruf secara instan |
| Ă | Shrink Font (Ctrl+<) | memperkecil ukuran huruf secara instan |
| В | Bold (Ctrl+B) | menebalkan teks |
| I | Italic (Ctrl+I) | memiringkan Teks |
| <u>u</u> | Undelne (Ctrl+U) | memberikan garis bawah pada teks |
| abe | Strikethrough | memberikan garis pada teks |
| UNIV <mark>M</mark> ST | Subscript (Ctrl+=) | Menururunkan teks setengah spasi |
| x² | Superscript (Ctrl+Shift++) | Menaikkan teks setengah spasi |
| Aa~ | Sentence case | Merubah huruf awal kalimat pada teks terseleksi menjadi capital |
| | lowercase | Merubah semua huruf pada teks terseleksi |

| Change | | menjadi non capital |
|--|---------------------------------|---|
| Chase | <u>U</u> PERCASE | Merubah semua huruf pada terseleksi menjadi capital |
| (mengubah | <u>C</u> apitalize Each Word | Merubah semua kata pada teks terseleksi menjadi diawali dengan huruf capital |
| kapital / non | tOGGLE cASE | Merubah semua kata pada teks terseleksi menjadi diawali dengan huruf non capital |
| aby v | Text Highlight Color | memberikan warna stabilo di belakang teks |
| Δ× | Font Color | memberikan warna teks |
| 8 | Clear Formatting | menghapus pemformatan teks terseleksi |
| E | Bullets | memberikan tanda (bullet) pada awal paragraph |
| <u>}</u> ≡ ∨ | Numbering | memberikan nomor pada awal paragraph |
| 7 | Multi level list | memberikan nomor berjenjang (sub nomor) |
| UNIVERSIT | Align Text Left (Ctrl+L) | mengatur teks rata kiri |
| TO THE STATE OF TH | Center (Ctrl+E) | mengatur teks rata tengah |
| W. | Align Text Right (Ctrl+R) | mengatur teks rata kanan |
| | Justify (Ctrl+J) | mengatur teks rata kanan- kiri |
| \$≣~ | Line Spacing | mengatur jarak antar baris teks |

| <u></u> <u>→</u> - | Shading | mengatur warna latar teks terseleksi |
|--|----------------------------------|---|
| | Bottom Border | memberikan garis tepi pada teks terseleksi |
| 鐸 | Decrease Indent | Menggeser indentasi ke kiri |
| 譚 | Increase Indent | Menggeser indentasi ke kanan |
| 21 | Sort | mengurutkan data |
| П | Show/Hide | menampilkan / menyembunyikan karakter (tanda koreksi paragraph) |
| * | Cut (Ctrl+X) | Memotong (memindahkan) teks terseleksi |
| ia l | Copy (Ctrl+C) | mengg <mark>an</mark> dakan teks terseleksi |
| 3 | Format Painter (Ctrl+Shift+C) | mengcopy format halaman dokumen ke dalam dokumen lainnya |
| Paste | Paste (Ctrl+V) | menempelkan hasil copy atau cut |
| AaBbCcDc 1 Normal AaBbCcDc 1 No Spaci Heading 1 Styles Styles | | Styles: mengatur tema (gaya) paragraf |
| ab Replace | Find (Ctrl+F) | Mencari kata yang dikehendaki |
| Editing | Replace (Ctrl+H) | Mengganti kata |
| | Select | Memilih kata |

c) Menu Insert (Alt+N)

| Cover Page | membuat cover/ sampul depan |
|------------------------|--|
| Blank Page | menyisipkan sebuah halaman baru |
| Page Break | Menyisipkan dan memulai halaman selanjutnya pada baris terseleksi |
| Table | Menyisipkan table |
| Picture | Menyisipkan gambar dari file |
| Clip Art | menyisipkan kreasi seni, film, suara atau photo yang telah terformat |
| Shapes | Menyisip <mark>kan me</mark> mbuat bentuk-bentuk tertentu |
| SmartArt | M <mark>enyisipkan visu</mark> al <mark>isa</mark> si informasi yang a <mark>kan ditampilkan dalam</mark> bentuk gambar |
| Chart | Men <mark>yisipkan diagram</mark> / grafik |
| Hyperlink (Ctrl+K) | m <mark>enambahkan sebuah l</mark> ink untuk sebuah h <mark>alaman web</mark> |
| Bookm <mark>ark</mark> | m <mark>enyisipkan</mark> tanda yang dapat dipakai untuk di tuju pada dokumen |
| Cross-reference | Menyisipkan footnote, caption, cross reference, dan indeks |
| Header | menyisipkan teks yang selalu muncul pada bagian atas dari dokumen |
| Footer | menyisipkan teks yang selalu muncul pada bagian bawah dari dokumen |
| Page Number | menyisipkan nomor halaman ke dokumen |
| Text Box | menyisipkan kotak teks pada dokumen |
| Quick Parts | menyisipkan objek-objek yang sering digunakan dengan cepat dan efisien |
| WordArt | menyisipkan dekorasi tulisan ke dalam dokumen |

| Drop Cap | menambahkan huruf kapital dalam ukuran besar di awal paragraph |
|------------------|---|
| Signature Line | menyisipkan garis tanda tangan pemilik dokumen |
| Date & Time | menyisipkan tanggal dan waktu yang aktif |
| Object | menyisipkan objek |
| Equation (Alt+=) | membuat format matematika |
| Symbol | penyisipan symbol |

d) Menu Page Layout (Alt+P)

| Themes | me <mark>milih tema halaman y</mark> ang meliputi wa <mark>rna halaman berikut w</mark> arna hurufnya | |
|---------------|--|--|
| Theme color | mengatur warna tema halaman | |
| Theme fonts | mengatur tema huruf yang akan diterapkan ke halaman | |
| Theme effects | mengatur tema efek terhadap objek Shape yg terdapat di halaman dokumen | |
| Margins | mengatur <mark>bata</mark> s teks di halaman dokumen | |
| Orientation | mengatur posisi kertas | |
| Size | mengatur ukuran halaman | |
| Columns | mengatur jumlah kolom teks | |
| Breaks | mengatur kontinuitas halaman maupun kolom teks | |
| Line Numbers | mengatur kontinuitas nomor baris teks | |
| Hyphenation | memisahkan suku kata dengan tanda hubung secara otomatis | |
| Watermark | memberikan efek tanda air di belakang teks | |

| Page Color | mengatur warna latar halaman |
|----------------|---|
| Page Borders | mengatur garis tepi halaman |
| Indent | batas kiri dan kanan paragraf |
| Spacing | mengatur jarak antar paragraph |
| Position | mengatur posisi objek di dalam suatu halaman |
| Bring to Front | memposisikan suatu objek ke depan dengan objek lainnya |
| Send to Back | memposisikan suatu objek ke belakang dengan objek lainnya |
| Text wripping | mengatur posisi objek dalam kaitannya dengan paragraf teks |
| Align | mengatur posisi objek lepas |
| Group | Mengelompokkan beberapa objek |
| Rotate | Memutar objek |

e) Menu References (Alt+S)

| Table of Contens | pengelolaan daftar isi |
|------------------|--|
| Add Text | mengelola paragraf terpilih dalam kaitannya sebagai entri dalam daftar isi yang sudah dibuat |
| Update Table | memperbarui daftar isi |
| Insert Footnote | menyisipkan catatan kaki (rujukan yang berada di bagian bawah halaman atau footer) |
| Insert Endnote | menyisipkan catatan di akhir bab |
| Next Footnote | memantau footnote dan endnote |
| Show Notes | memperlihatkan lokasi catatan, baik footnote maupun endnote |

| Insert Citation | menyisipkan kutipan langsung pada daerah kursor aktif |
|--------------------------------|---|
| Manage Sources | mengelola seluruh sumber kutipan yang mungkin sudah disisipkan di semua segmen file dokumen |
| Style | memilih bentuk bibliography yang diinginkan |
| Bibliography | menyisipkan daftar pustaka ke dalam file dokumen aktif |
| Insert Caption | membubuhkan keterangan seputar ilustrasi atau gambar yang sudah disisipkan |
| Insert Table of Figures | menyisi <mark>pkan d</mark> aftar isi gambar yang disis <mark>ipkan ke dalam</mark> dokumen |
| Update | unt <mark>uk melakukan pemba</mark> ruan terhadap daftar <mark>katal</mark> og gambar |
| Cross- reference | menyisipkan referensi silang |
| Mark Entry | me <mark>nandai masu</mark> kan baru dalam dokumen |
| Insert index | menyisip <mark>kan d</mark> aftar kata (indeks) ke dalam dokumen |
| Update Index | memperbarui daftar indeks terkini |
| Mark Citation | Menambahkan text yang telah dipilih untuk dimasukkan kedalam table of authorities |
| Insert Table Of Authorities | Menyisipkan table of authorities pada document |

f) Menu Mailings (Alt+M)

| Envelopes | membuat dan mencetak amplop |
|------------------|--------------------------------------|
| Labels | membuat dan mencetak label |
| Start Mail Merge | membuat surat yang biasa atau berupa |

| | email untuk banyak orang |
|-----------------------------------|--|
| Select Recipients | membuat daftar penerima surat |
| Edit Recepient List | mengubah daftar penerima surat |
| Highlight Merge Fields | mempermudah mengubah informasi yang salah |
| Address Block | memasukan alamat pada surat yang akan dituju |
| Greeting Line | menambah nama sapaan |
| Insert M <mark>er</mark> ge Field | menamb <mark>ah informasi mengenai</mark> penerim <mark>a s</mark> urat |
| Preview Results | melihat hasil surat yang dibuat dan daftar penerima surat |
| Find Recipient | mencari daftar penerima surat |
| Finish & Merge | mengetahui bahwa surat yang dibuat sudah lengkap |

g) Menu Review (Alt+R)

| Spelling & Grammar | Me <mark>mer</mark> iksa ejaan teks |
|------------------------|--|
| Research | Membuka panel penelitian referensi |
| Thesaurus | Saran kata yang sepadan |
| Translate | Menerjemahkan kata ke bahasa lain |
| Translation Screen Tip | Memungkinkan suatuscreen tip menerjemahkan ke dalam bahasa lain pada kata di kursor yang berhenti |
| Set Language | Mengatur bahasa dengan mengecek dulu ejaan dan tata bahasa yang terpilih |
| Word Count | Menemukan banyak kata, paragra, dan kalimat di dalam documen |

| New Comment | Memasukkan komentar baru |
|-----------------------------|--|
| Delete | Menghapus komentar |
| Previous | Memperlihatkan komentar sebelumnya |
| Next | Memperlihatkan komentar selanjutnya |
| Track Changes | Menelusuri perubahan yang terjadi pada dokumen |
| Balloons | memilih atau melihat hasil kerja yang telah direvisi |
| Display For Review | Memilih bagaimana memandang perubahan yang di usulkan pada dokumen |
| Show Markup | Memilih markup seperti apa untuk menunjukkan dokumen |
| Reviewing Pane | Menunjukkan suatu revisi pada jendela yang terpisah |
| Acceptp And Move To Next | menerima perubahan baru dan mengusulkan perubahan selanjutnya |
| Reject And Move To Next | menolak perubahan baru dan mengusulkan perubahan selanjutnya |
| Previous Change | menampilkan revisi sebelumnya di dalam dokumen sehingga dapat menerima/menolak |
| Next Change | menampilkan dokumen yang dapat diterima/ditolak |
| Compare | mengkombinasikan berbagai versi dari document |
| Show Source Documents | menunjukkan sumber dokumen yang terpilih |
| Protect Document | melindungi hasil kerja karena merupakan sebuah privasi |

h) Menu View (Alt+W)

| Print layout | melihat hasil kerja yang akan di cetak |
|---|--|
| Full screen reading | melihat dan membaca hasil kerja dengan ukuran maksimal |
| Web layout | melihat hasil kerja di web |
| Outline view | melihat hasil kerja sesuai dengan urutan atau bagan |
| Draft view | melihat hasil kerja sesui dengan konsep, sehingga jika salah cepat dibenarkannya |
| Ruler, Gridlines, Message Bar, Document Map, Thumbnails | Memperlihatkan penggaris, garis kisi, batang pesan, batang formula, dan heading |
| Zoom | Memperbesar tampilan |
| 100% | memperlihatkan hasil lembar kerja ke ukuran normal |
| One Page | melihat hasil lembar kerja ke dalam satu halaman penuh |
| Two Pa <mark>ge</mark> | melihat hasil lembar kerja ke dalam dua halaman penuh |
| Page Width | melihat hasil lembar kerja sesuai dengan lebar halaman |
| New Window | Membuka jendela baru yang memperlihatkan dokumentersebut |
| Arrange All | Mengatur semua jendela program sejajar berdampingan |
| Split Window | Membagi jendela menjadi beberapa penel yang memperlihatkan lembar kerja Anda |

| View Side By Side | Memperlihatkan jendela berdampingan |
|-----------------------|---|
| Synchronous Scrolling | Membuat dua jendela menggulung bersamaan |
| Reset Window Position | Menset ulang posisi jendela berdampingan |

2.2 Penelitian Yang Relevan

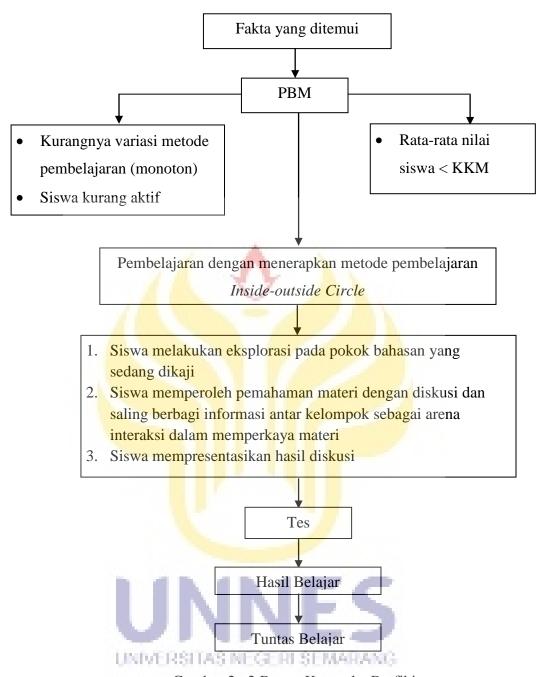
Untuk mendukung penelitian ini, berikut disajikan beberapa hasil penelitian yang relevan dngan penelitian yang sudah dilakukan. Sebagai bahan perbandingan dan menghindari adanya pengulangan hasil temuan maka penelitian ini mengacu pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurul Arfinanti yang berjudul "Implementasi Metode Inside-Outside Circle (IOC) dalam Mencapai Belajar Tuntas (Mastery Learning)". Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode Inside-Outside Circle dapat membantu ter<mark>capai</mark>nya belajar tuntas siswa kelas VIII E SMP N 2 Muntilan. Setelah dilakukan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode Inside-Outside Circle diperoleh hasil 87,18% dari populasi kelas telah mencapai KKM 75% pada tujuan pembelajaran dengan indikator menentukan jenis segitiga jika diketahui tiga buah sisi segitiga tersebut, 85% dari populasi siswa telah mencapai KKM 75% untuk indikator menggunakan perbandingan sisi-sisi segitiga siku-siku istimewa untuk menghitung besar sudut atau panjang sisi suatu segitiga siku-siku dan 90% dari populasi kelas telah mencapai KKM 75% untuk indikator menggunakan teorema Pythagoras pada perhitungan diagonal sisi dan ruang pada kubus dan balok.

Kedua yaitu berdasarkan hasil penelitian Agil Oktavianita yang berjudul "Peningkatan Motivasi Belajar PKn Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Inside-outside Circle (IOC) Pada Siswa Kelas V SD Negeri 09 Purwodadi Grobogan" menunjukkan adanya peningkatan motivasi siswa dalam belajar PKn yang dapat dilihat dari indikator-indikator motivasi belajar yang mencakup: 1) siswa semangat dalam proses pembelajaran, 2) siswa tidak beroutus asa dalam pembelajaran, 3) siswa aktif dalam proses pembelajaran, 4) siswa berani mengungkapkan ide atau gagasan, dan 5) siswa senang dalam proses pembelajaran, meningkat dari Pra Siklus 20%, Siklus I Pertemuan I 40%, Siklus I Pertemuan II 70%, Siklus II Pertemuan I 75%, Siklus II Pertemuan II 85%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Sebelum dilakukan tindakan nilai rata-rata 64,25, pada Siklus I nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 71, dan pada Siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 85. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa dengan menggunakan strategi Inside-Outside Circle dapat meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa kelas V SD Negeri 09 Purwodadi, Grobogan tahun ajaran 2013/2014.

2.3 Kerangka Berfikir

Untuk meningkatkan hasil dan ketuntasan belajar siswa adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *Inside-outside Circle (IOC)*, karena dalam model pembelajaran *IOC* ini melibatkan siswa aktif secara langsung dalam proses pembelajaran, dapat melatih siswa untuk belajar diskusi yang baik dan terstruktur. Selain itu juga dapat melatih siswa untuk belajar mandiri dalam memahami dan mempelajari materi pelajaran sehingga siswa akan

mendapatkan pembelajaran bermakna yang nantinya akan dapat meningkatkan hasil dan ketuntasan belajar siswa. Pada tahap awal siswa diberikan soal pretest yaitu soal dari materi yang akan disampaikan untuk mengetahui keadaan awal siswa. Setelah itu memberlakukan siswa dan memberikan materi pelajaran dengan metode pembelajaran Inside-outside Circle dimana dalam metode pembelajaran IOC ini nantinya siswa membentuk kelompok yakni saling berpasangan dengan teman sekelasnya yang kemudian antar pasangan akan saling berdiskusi dan hasil diskusi tiap kelompok pasangan akan dibagikan dengan pasangan lain secara bergantian dan teratur hingga kembali kepasangan asal. Siswa tentunya akan lebih aktif dan senang karena metode *Inside-outside Circle* ini memadukan antara belajar dan bermain dan tentunya siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran ketika belajar dengan teman sekelasnya karena bahasa yang digunakanan antar siswa lebih mudah dimengerti. Pada tahap akhir yaitu memberikan siswa berupa soal posttest untuk mengetahui hasil dari penerapan metode pembelajaran Inside-outside Circle. Kemudian hasil dari pretest dan posttest dibandingkan. Dengan penerapan metode pembelajaran Inside-outside Circle (IOC) diharapkan dapat meningkatkan hasil dan ketuntasan belajar siswa secara optimal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan kerangka berfikir berikut ini:



Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis dikatakan jawaban sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada

fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2010:96). Berdasarkan kerangka berfikir diatas, hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII SMP N 2 Batang setelah dilakukan penerapan metode pembelajaran Inside-outside Circle.
- Ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII SMP N
 Batang menjadi meningkat setelah dilakukan penerapan metode pembelajaran Insdie-outside Circle.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan yaitu:

- 1. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas VIII C (eksperimen) dengan penerapan metode pembelajaran *Inside-outside Circle* sebesar 0,42 yang besar peningkatan tersebut termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas VIII D (kontrol) yang menggunakan metode pembelajaran konvensional didapatkan hasil sebesar 0,28 yang termasuk dalam kategori rendah. Pada analisis uji t didapatkan t_{hitung} sebesar 4,12 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,00, maka t_{hitung}>t_{tabel} yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas VIII C (eksperimen) dengan kelas VIII D (kontrol). Perbedaan tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas VIII C (eksperimen) yaitu (75,09) yang lebih tinggi dibanding nilai rata-rata kelas VIII D (kontrol) yang hanya (67,50) dengan selisih nilai sebesar 7,59.
- 2. Terdapat perubahan peningkatan ketuntasan belajar siswa pada kelas VIII C (eksperimen) yang menggunakan metode *Inside-outside Circle* dengan kondisi awal pretest rata-rata presentase ketuntasan belajar siswa yaitu 3%, hanya terdapat 1 siswa yang tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan pada posttest presentase ketuntasan belajar

siswa meningkat menjadi 54%, terdapat 17 siswa yang tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

5.2 Saran

Berdasarkan keterbatasan penelitian, ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya, diantaranya yaitu:

- a. Dalam menerapkan metode pembelajaran Inside-outside Circle diperlukan managemen waktu yang sebaik-baiknya karena tahapan dalam metode ini rumit untuk dilakukan, membutuhkan tempat yang lebih luas dan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode lain.
- b. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menerapkan metode pembelajaran Inside-outside Circle pada materi-materi pelajaran TIK yang lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Chatarina Tri dkk. 2011. Psikologi Pendidikan. Semarang: UNNES PRESS
- Arfinanti, Nurul. 2010. Implementasi Metode Inside-Outside Circle (IOC) dalam Mencapai Belajar Tuntas (Mastery Learning). http://www.digilib.uin-suka.ac.id/4293
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dimyati. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Kagan, Spencer. 1993. Metode Pembelajaran Inside-outside Circle (IOC). http://www.kajianpustaka.com/2013/11/model-pembelajaran-lingkaran-dalam-dan.html
- Lie, Anita. 2008. Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas. Jakarta: Grasindo.
- Oktavianita, Agil. 2014. Peningkatan Motivasi Belajar PKn Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Inside-outside Circle (IOC) Pada Siswa Kelas V SD Negeri 09 Purwodadi Grobogan http://www.eprints.ums.ac.id/29966
- Republik Indonesia, 2003 *Undang-undang sistem pendidikan nasional*, Jakarta: Sekretariat Negara
- Sardiman AM. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Slavin, Robert E. 2005. Cooperative Learning. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, Rostina. 2014. Statistika Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta

Suprijono, Agus. 2009. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Syah, Muhibbin. 2008. Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publiser

Usman, Moh. Uzer. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Yamin, Martinis. 2008. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.

