



**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KUMON SEBAGAI
UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN KKPI KELAS X
AKUNTANSI SMK SWADAYA
KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

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

Oleh

Muhammad Nanda Syarifudin 5302411223

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Fakultas Teknik UNNES pada 16 Desember 2015.

Oleh

Nama : Muhammad Nanda Syarifudin
NIM : 5302411223
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

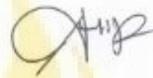
Panitia

Ketua,



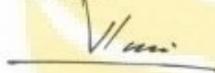
Drs. Saryono, M.T.
NIP. 195503161985031001

Sekretaris,



Feddy Setio Pribadi, S.Pd, M.T.
NIP. 1978082220021002

Penguji I,



Drs. Djoko Adi Widodo, M.T.
NIP. 195909271986011001

Penguji II,



Drs. Yohanes Primadiyono, M.T.
NIP. 196209021987031002

Penguji III / Pembimbing,



Drs. Sri Sukamta, M.Si.
NIP. 19650581991031003

Mengetahui,

Dean Fakultas Teknik UNNES



Dr. Nur Qudus, M.T.
NIP. 196911301994031001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

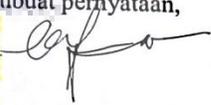
PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/ataudoktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukkan 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 sebagai acuan salam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian 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, November 2015

Yang membuat pernyataan,


Nanda Syarifudin
24112



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. Tiada doa yang sia-sia. Tiada doa orang tua yang terputus.
2. Barang siapa yang mempelajari suatu ilmu yang seharusnya ditujukan semata demi mencari Wajah Allah, (tetapi) dia mempelajari hanya untuk mendapatkan harta benda dunia, maka dia tidak akan mendapatkan wangi surga di Hari Kiamat. (HR. Abu Dawud)
3. *Believe in God plan*

Persembahan:

1. Kepada Ibuku tercinta, Munadliroh yang menjadi pahlawan hidupku.
2. Kakak yang luar biasa Dwi Ratna W, adik kesayanganku Hanum Syafira Qiana Azahra,
3. Dan untuk orang-orang di sekitarku yang menyayangiku karena merekalah yang selalu memberikan semangat hidup untukku.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Kumon Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran KKPI Kelas X Akuntansi SMK Swadaya Kota Semarang”.

Penulis menyadari bahwa dengan terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

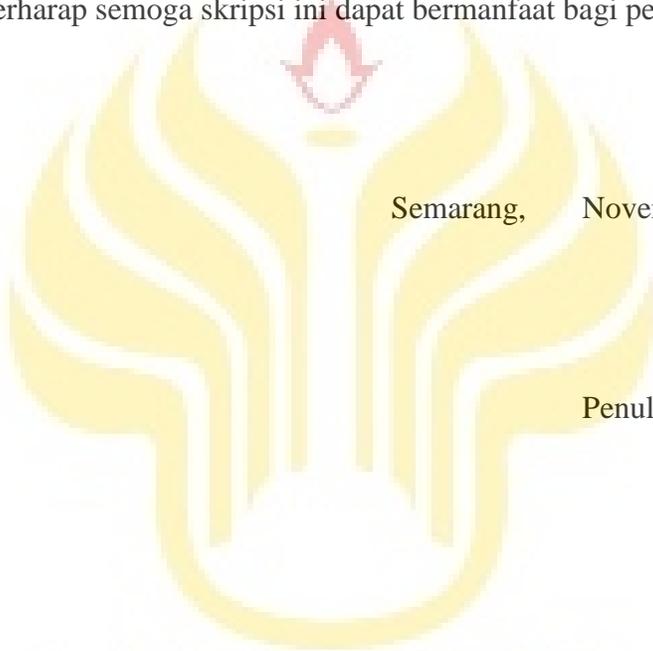
1. Prof. Dr. Fakhtur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Suryono, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitasnya demi kelancaran studi.
3. Feddy Setio Pribadi, S.T., M.T, selaku Ketua Prodi PTIK Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitasnya demi kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Sri Sukamta, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
5. Seluruh Bapak/Ibu Guru SMK Swadaya Kota Semarang yang telah memberikan motivasi dan semangat.
6. Seluruh keluarga besar yang memberikan dukungan yang luar biasa untuk saya.

7. Teman-teman PTIK Unnes 2011 untuk kebersamaan selama ini.
8. Teman-teman Rombel Lima (Romli) untuk pertemanan dan kebersamaan.
9. Berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, November 2015

Penulis



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Syarifudin, Muhammad Nanda. 2015. Implementasi Pembelajaran Kumon Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran KKPI Kelas X Akuntansi SMK Swadaya Kota Semarang. Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing : Drs. Sri Sukamta, M.Si.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran Kumon, KKPI

Pemahaman terhadap mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi atau KKPI dapat dilaksanakan dengan baik apabila proses belajar mengajar berada di Laboratorium komputer. Permasalahan muncul di SMK Swadaya yakni seberapa besar siswa kurang memahami pembelajaran karena sarana dan prasarana yang kurang memadai. Penelitian ini akan mengkaji mengenai peningkatan kemampuan individu dan keterampilan individu siswa serta bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran metode kumon pada mata pelajaran KKPI kelas X Akuntansi SMK Swadaya Kota Semarang.

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Swadaya Semarang. Terpilih sampel siswa kelas X Akuntansi 1 sebagai kelas eksperimen, kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas kontrol, kelas X Pemasaran 2 sebagai kelas uji coba instrumen. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kumon sedangkan kelompok kontrol memperoleh model pembelajaran ceramah.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kumon pada mata pelajaran KKPI kelas X Akuntansi SMK Swadaya Kota Semarang menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yakni 89.1764 sedangkan untuk kelas kontrol memiliki rata-rata hasil belajar 73. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran kumon lebih efektif karena rata-rata nilai telah mencapai ≥ 75 dan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran secara ceramah memperoleh nilai rata-rata ≤ 75 .

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Penegasan Istilah.....	9
1.3.1 Implementasi.....	10
1.3.2 Pembelajaran.....	10
1.3.3 Kumon.....	10
1.3.4 Hasil Belajar.....	11
1.3.5 Software Spreadsheet.....	11
1.3.6 KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi)	12
1.4 Tujuan Penelitian	12
1.5 Manfaat Penelitian	13
1.6 Sistematika Penulisan	13
BAB II	15
TINJAUAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS	15
2.1 Hakikat Belajar	15

2.1.1	Definisi Belajar	15
2.1.2	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	18
2.1.3	Pengalaman Belajar.....	20
2.1.4	Hasil Belajar.....	21
2.2	Kumon	23
2.2.1	Sejarah Metode Kumon	23
2.2.2	Definisi Metode Kumon.....	24
2.2.3	Manfaat Metode Kumon	26
2.2.4	Alur Pembelajaran Metode Kumon	27
2.3	Mata Pelajaran KKPI	29
2.3.1	KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi).....	29
2.4	Implementasi Metode Kumon pada Mata Pelajaran KKPI.....	33
2.5	Kerangka Berfikir	38
2.6	Hipotesis	41
BAB III	42
METODOLOGI PENELITIAN	42
3.1	Jenis dan Desain Penelitian.....	42
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
3.2.1	Tempat Penelitian	43
3.2.2	Waktu Penelitian.....	43
3.3	Populasi dan Sample.....	44
3.4	Variabel Penelitian.....	45
3.5	Metode Pengumpulan Data.....	45
3.5.1	Metode Observasi	45
3.5.2	Metode Tes.....	46
3.5.3	Metode Dokumentasi	46
3.6	Instrumen Penelitian	47
3.6.1	Isntrumen	47
3.6.2	Uji Instrumen	47

3.7 Teknik Pengolahan dan Analisi Data.....	51
3.7.1 Uji Normalitas.....	51
3.7.2 Uji Homogenitas	52
3.7.3 Uji Beda Rata-Rata (Uji T).....	52
3.8 Teknik Pembahasan	53
BAB IV	54
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1. Hasil Penelitian	54
4.2 Hasil Analisis Kemampuan Individu	59
4.3 Hasil Analisis Keterampilan Individu	60
4.4 Analisa Hasil Belajar	61
PENUTUP	68
5.1 Simpulan	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70



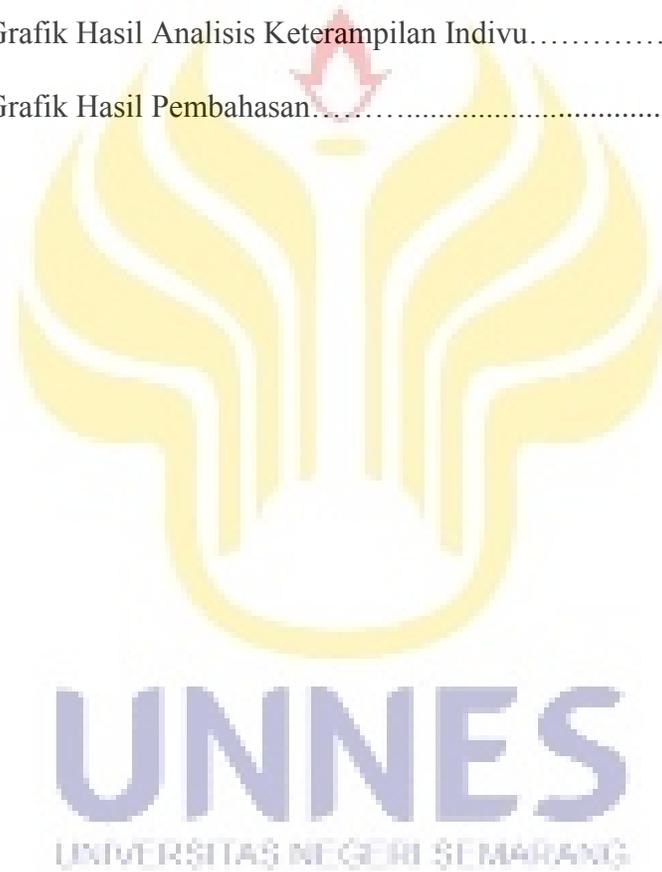
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Indeks Kesukaran.....	49
Tabel 3.2	Interprestasi atau Penafsiran Daya Pembeda.....	50
Tabel 4.1	Hasil Belajar.....	54
Tabel 4.2	Aspek kriteria penilaian kemampuan dan keterampilan....	55
Tabel 4.3	Kemampuan Individu.....	56
Tabel 4.4	Rata-Rata Kemampuan Individu.....	57
Tabel 4.5	Keterampilan Individu Siswa.....	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karakteristik metode Kumon dan mata pelajaran KKPI...	37
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	39
Gambar 4.1 Grafik Analisis Kemampuan Individu.....	58
Gambar 4.2 Grafik Hasil Analisis Keterampilan Indivu.....	60
Gambar 4.3 Grafik Hasil Pembahasan.....	61



Daftar Lampiran

Lampiran 1 DAFTAR SISWA KELAS UJI COBA (X PM 2)	71
Lampiran 2 DAFTAR SISWA KELAS EKSPERIMEN (X AK 1)	72
Lampiran 3 DAFTAR SISWA KELAS KONTROL (X AK 2)	73
Lampiran 4 KISI-KISI SOAL TES UJI COBA.....	74
Lampiran 5 LEMBAR TES SOAL UJI COBA	83
Lampiran 6 KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN SOAL TES UJI COBA.....	93
ANALISIS VALIDITAS, RELIABILITAS, TARAF KESUKARAN DAN DAYA PEMBEDA SOAL UJI COBA	94
Lampiran 8 PERHITUNGAN VALIDITAS SOAL.....	106
Lampiran 9 PERHITUNGAN RELIABILITAS INSTRUMEN	109
Lampiran 10 PERHITUNGAN TARAF KESUKARAN SOAL	110
Lampiran 11 PERHITUNGAN DAYA PEMBEDA SOAL.....	112
Lampiran 12 LEMBAR SOAL PRETEST	114
KUNCI JAWABAN DAN PENSKORAN PRETEST.....	118
Lampiran 14 LEMBAR SOAL POSTTEST.....	119
KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN POSTTEST.....	124
MODUL 1	125
MODUL 2.....	132
MODUL 3	143
MODUL 4.....	145
MODUL 5	156
PENILAIAN KEMAMPUAN INDIVIDU.....	162
PENILAIAN KETERAMPILAN INDIVIDU	167
DATA NILAI HASIL BELAJAR (PRE TEST) KELOMPOK EKSPERIMEN	169
UJI NORMALITAS DATA NILAI HASIL BELAJAR (PRE TEST) KELOMPOK KONTROL.....	171

ANALISIS UJI HOMOGENITAS DATA AWAL(<i>PRE TEST</i>)	173
UJI PERBEDAAN DUA RATA-RATA DATA NILAI HASIL BELAJAR (AWAL) ANTARA KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KONTROL.....	175
DATA HASIL BELAJAR (PRE TEST) ANTARA KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KONTROL	177
UJI NORMALITAS.....	179
DATA NILAI HASIL BELAJAR (AKHIR) KELOMPOK EKSPERIMEN.....	179
UJI NORMALITAS.....	182
DATA NILAI HASIL BELAJAR (AKHIR) KELOMPOK KONTROL.....	182
ANALISIS UJI HOMOGENITAS DATA AKHIR(<i>POST TEST</i>)	184
UJI PERBEDAAN DUA RATA-RATA DATA NILAI HASIL BELAJAR (AKHIR) ANTARA KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KONTROL.....	186
SILABUS	188
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)	192
Dokumentasi Penelitian	205



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan SDM (Sumber Daya Manusia) saat ini dituntut agar memiliki kualitas untuk memajukan sebuah bangsa. Terutama dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), tenaga pendidik saat ini harus memiliki kualitas dan kemampuan yang memadai dalam penggunaan metode-metode pembelajaran untuk menghadapi berbagai permasalahan pada siswa. Tenaga pendidik juga harus dapat menumbuhkan cara berfikir siswa untuk berfikir kritis dan kreatif dalam belajar. Khususnya dalam bidang TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang dinilai sebagai bidang yang mudah memperkembangkan untuk meraih kemajuan siswa dalam belajar.

Di Indonesia pernah menggunakan istilah telematika (*telematics*) untuk arti yang kurang lebih sama dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang kita kenal saat ini. Pengolahan informasi dan pendistribusiannya melalui jaringan telekomunikasi membuka banyak peluang salah satunya bidang pendidikan. Ide untuk menggunakan mesin-belajar, membuat simulasi proses-proses yang rumit, animasi proses-proses yang sulit dideskripsikan sangat menarik minat praktisi pembelajaran.

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat, dipicu oleh temuan dalam bidang rekayasa material mikroelektronika. Perkembangan ini berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, bahkan perilaku dan aktivitas manusia banyak bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi. Mata pelajaran KKPI dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan tersebut. Agar generasi masa depan dapat mengikuti derap perkembangan global, kita harus mengupayakan agar setiap insan anak bangsa melek informasi. Oleh karena itu mereka perlu dibekali dengan kemahiran minimal, yaitu mengoperasikan komputer untuk 'mengelola' informasi.

Mata pelajaran KKPI perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global. Untuk menghadapinya diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas. Hasil-hasil teknologi informasi dan komunikasi banyak membantu manusia untuk dapat belajar secara cepat. Dengan demikian selain sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk merevitalisasi proses belajar yang pada akhirnya dapat mengadaptasikan peserta didik dengan lingkungannya dan dunia kerja.

Mata pelajaran KKPI membekali peserta didik untuk beradaptasi dengan dunia kerja dan perkembangan dunia, juga pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Mata pelajaran KKPI diajarkan untuk mendukung pembentukan

kompetensi program keahlian serta memudahkan peserta didik mendapatkan pekerjaan yang berskala nasional maupun internasional yang merupakan paradigma masa depan, bukan paradigma sekarang atau masa lalu. KKPI yakni satu bentuk kepedulian pengembang IT Depdiknas untuk mempersiapkan anak bangsa agar “siap hidup di jamannya”.

Pembelajaran TIK yang sebenarnya menyenangkan tetapi akan terhambat jika pengelolaan kelas oleh tenaga pendidik yang masih menggunakan metode ceramah, maka hasilnya siswa akan merasa bosan dengan cara pengajaran tersebut, serta pemahaman siswa dalam pembelajaran TIK akan kurang maksimal.

Pada penelitian kali ini memilih sebuah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang ada di Semarang yaitu SMK Swadaya Semarang yang beralamat di Jl.Taman Progo Nomor 13 Citarum Semarang merupakan yayasan dari karya abadi sejati yang berdiri sejak 1967. Pada yayasan tersebut terdapat dua sekolah yang bertempat pada lokasi yang sama yaitu SMP Kartiyoso dan SMK Swadaya. SMK Swadaya Semarang ini memiliki visi sebagai lembaga pendidikan dan pelatihan (Pembelajaran) yang professional dan Mandiri dalam mewujudkan *Competence*, *Conscience* dan *Compassion* dengan mengembangkan potensi peserta didik secara maksimal yang dijiwai oleh nilai-nilai budaya dan karakter bangsa.

Setiap institusi sekolah tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, adapun beberapa kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh SMK Swadaya yaitu, Kekurangan yang dimiliki SMK Swadaya adalah sarana

prasarana SMK Swadaya yang masih satu gedung dengan SMP Kartiyoso sehingga tidak efektif untuk melakukan pembelajaran antar masing-masing sekolah yang menjadi satu di lahan berukuran 2335 m², SMK Swadaya saat ini masih terakreditasi B (Baik), jumlah siswa SMP Kartiyoso 260 anak dan jumlah siswa SMK Swadaya 338 siswa dibedakan dalam 2 lantai yakni lantai 1 untuk SMP Kartiyoso dan lantai 2 untuk SMK Swadaya sehingga kurang efektif untuk melakukan pembelajaran dalam satu gedung secara bersamaan dan sekolah tersebut kurang banyak diketahui oleh masyarakat.

Adapun beberapa Kelebihan yang dimiliki sekolah ini yaitu disiplin manajemen waktu yang baik kepada tenaga pendidik atau karyawan dan siswa, menekankan kepada siswa untuk memiliki keahlian profesional dalam profesi keahlian akuntansi dan pemasaran, mendidik anak untuk memiliki kecakapan kerja bidang Akuntansi dengan menerapkan kewiraswastaan serta menyiapkan tenaga pelaksana yang profesional dalam bidang Bisnis (Dunia Usaha) untuk mengembangkan sikap kewirausahaan, memiliki banyak institusi pemasangan untuk kegiatan prakerin misalnya DP Mall Semarang, Mall Ciputra Semarang, Toko Buku Gramedia Semarang, Lotte Mart, Java Super Mall Semarang, Pasar Swalayan Ada dan lain-lain.

Hasil observasi pada SMK Swadaya Semarang dapat ditemukan permasalahan diantaranya rata-rata tenaga pendidik SMK Swadaya Semarang masih menggunakan proses pembelajaran yang bersifat ceramah. Adapun beberapa tenaga pendidik menggunakan metode selain ceramah yaitu

menggunakan metode kerja kelompok, yang dinilai kurang maksimal dalam proses belajar untuk mengaktifkan perindividu siswa. Metode pengajaran ceramah yang biasanya dilakukan oleh tenaga pendidik mengakibatkan siswa terlihat dominan bosan dan tidak tertarik pada pelajaran TIK bahkan tidur dikelas. Sementara itu semua ruang kelas pada SMK Swadaya Semarang menggunakan fasilitas LCD dan layar LCD tetapi penggunaan fasilitas LCD yang ada di beberapa ruang kelas tersebut kurang maksimal karena tidak adanya layar LCD bahkan tampilan LCD yang rusak.

Pelajaran TIK identik dengan pengajaran di Laboratorium Komputer dan tidak hanya diruang kelas saja, untuk beberapa permasalahan yang ada diruang lab seperti halnya siswa sering tidak mengerjakan tugas praktek yang diberikan langsung oleh tenaga pendidik tetapi siswa lebih suka bermain game atau bermain aplikasi yang lain saat pelajaran di Lab. Perawatan ruang Lab yang berkala harus dilakukan oleh setiap sekolah terutama pada Lab Komputer SMK Swadaya Semarang. Pembersihan ruang Lab komputer yang kurang maksimal dan kurang rutin perawatannya sehingga mengakibatkan hampir separuh komputer rusak dan mengakibatkan kurang maksimalnya pembelajaran individual pada praktik di Lab komputer, bahkan siswa malas untuk belajar di Lab.

Dari beberapa permasalahan diatas ternyata pembelajaran berbasis komputer menuai banyak kendala sedangkan mayoritas tenaga pendidik masih merasa tidak nyaman dengan komputer dan kurang siap menggunakannya, oleh karena itu faktor tenaga pendidik yang kurang paham dalam pengajaran komputer

merupakan faktor penghambat dalam pembelajaran, karena apabila tenaga pendidik menggunakan media komputer sebagai pembelajaran tetapi kurang memahami maka akan berakibat fatal terhadap anak didik. Pada dasarnya tenaga pendidik harus menggunakan metode pembelajaran efektif yang disesuaikan dengan psikologi anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari kebanyakan tenaga pendidik yang menggunakan metode ceramah untuk pengajaran maka hasilnya masih terdapat siswa yang kurang maksimal belajar dan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan untuk pelajaran KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengoperasian Informasi) tahun ajaran 2014/2015 adalah 75. Maka dari itu beberapa tenaga pendidik harus menggunakan metode-metode pengajaran yang membuat siswa aktif dalam belajar, misalkan pada metode kumon.

Metode Kumon adalah suatu model belajar dari Jepang dan dikembangkan pertama kali oleh Toru Kumon, seorang tenaga pendidik matematika SMU yang pada awalnya ingin membantu pelajaran matematika anaknya. Metode Kumon memberikan program belajar secara perseorangan sesuai dengan kemampuan masing-masing, yang memungkinkan siswa menggali potensi dirinya dan mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Kumon Menurut Herdian dalam (Arumsari,2013) Metode pembelajaran kumon adalah pembelajaran dengan mengaitkan antar konsep, ketrampilan, kerja individual, dan menjaga suasana nyaman-menyenangkan. Bahwa pembelajarannya dirancang sedemikian rupa sehingga anak-anak dapat mengerjakan dengan kemampuannya sendiri,

bahkan memungkinkan bagi anak-anak untuk mempelajari bahan pelajaran di atas tingkatan kelasnya di sekolah.

Menurut hasil penelitian metode kumon yang dilakukan oleh Damar Sapta Jatmika dengan judul Penerapan Kumon method Pada Pokok Bahasan gerak sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI MAN Demak Tahun Ajaran 2010/2011 diperoleh kesimpulan Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan klasikal hasil belajar kognitif. Peningkatannya berturut dari siklus I ke siklus II yaitu 50 % ke 71,43%. Analisis hasil belajar kognitif menunjukkan peningkatan, dari uji gain factor diperoleh nilai 0,13 atau 13 %. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kumon method dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa kelas XI IPA 3 MAN Demak. Saran yang dapat disampaikan adalah model pembelajaran Kumon method dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada siswa akuntansi siswa diberi keterampilan mengoperasikan komputer sebagai sarana pengetahuan untuk program keahliannya karena siswa didik untuk berprofesi menjadi akuntan. Pada kompetensi dasar penelitian ini yaitu pengoperasian software spreadsheet pada komputer, KD ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa sejak dini terhadap penghitungan pengeluaran dan pemasukan dengan software Microsoft Excel, meskipun terlihat sepele terhadap pembelajaran ini diharapkan siswa memahami penuh karena selain hanya input

data siswa diharapkan mahir dalam input dengan rumus Microsoft Excel yang dinilai sulit.

Hal ini cocok dengan pembelajaran metode kumon yang menurut kecermatan matematik dalam menyelesaikan soal pada materi ini. selain itu seperti sifat pada metode kumon menyajikan pembelajaran yang mengkaitkan antara konsep, keterampilan, kerja individual dan menjaga suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa perlu adanya penelitian menggunakan metode kumon dengan alasan-alasan tenaga pendidik masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa harus diberikan metode pengajaran yang memberikan siswa lebih aktif belajar kemudian memberikan kepada siswa gaya belajar yang baru sehingga siswa merasa tertarik bahkan aktif untuk belajar.

Pemilihan model pembelajaran ceramah dengan metode kumon karena diantara keduanya memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan yang dapat saling menutupi kekurangan, kesamaannya adalah materi yang diajarkan tahap demi tahap. Penggunaan metode ini bisa dilakukan dengan penggabungan metode antara ceramah dan metode kumon, dalam pembelajaran kumon ini berbeda dari model pembelajaran ceramah. Beberapa metode yang digunakan antara lain metode ceramah, metode diskusi, metode tanya jawab dan metode latihan perindividu yang dilakukan bertahap apabila siswa masih salah mengerjakan maka diulang sampai hasil kerja siswa benar dan jika siswa masih salah sampai lima kali berturut-turut maka tenaga pendidik membimbing siswa tersebut.

Dari uraian diatas maka dalam skripsi ini ditulis dan dibahas mengenai implementasi pembelajaran kumon dengan judul “**Implementasi Pembelajaran Kumon Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran KKPI Kelas X Akuntansi SMK Swadaya Kota Semarang**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah yang diambil dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut;

1. Bagaimanakah penerapan metode kumon pada pelajaran KKPI kompetensi dasar mengoprasikan *software spreadsheet* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Akutansi SMK Swadaya Semarang?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar materi KKPI kompetensi dasar pengoprasian *software spreadsheet* pada kelas X Akutansi Semester 1 setelah menggunakan metode kumon dalam proses pembelajaran?

1.3 Penegasan Istilah

Untuk penegasan istilah diharapkan dapat terpecahkannya masalah-masalah pada penelitian agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam konsep penulisan. Maka dari itu perlu adanya penegasan istilah atau pengertian-pengertian yang terdapat pada penelitian ini.

1.3.1 Implementasi

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, Implementasi merupakan proses atau pelaksanaan dari aktifitas yang digunakan untuk menstransfer ide atau gagasan, program atau harapan-harapan yang dituangkan dalam bentuk kurikulum (tertulis) agar dilaksanakan sesuai dengan sidain tersebut. Sehingga yang dimaksud Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaandari perencanaan yang terperinci dan sudah disusun secara matang. Implementasi sendiri dilakukan apabila perencanaan dianggap sudah fix.

1.3.2 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudahakan (*facilitated*) pencapaiannya. Dalam kegiatan pembelajaran perlu dipilih strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat dapat dicapai. Pada setiap kegiatan pembelajaran harus dirumuskan dengan tujuan pembelajarannya. Memiliki fungsi yaitu behaviral atau bentuk tingkahlaku yang dapat diamati dan *measurable* atau dapat diukur. (Dewi Salma, 2008:4)

1.3.3 Kumon

Dikutip dari Model-Model Pembelajaran *collecting*: Noor Hudalah menegaskan bahwa Kumon merupakan pembelajaran dengan mengaitkan antar konsep, ketrampilan, kerja individual, dan menjaga suasana nyaman-menyenangkan. Sintaksnya adalah: sajian konsep, latihan, tiap siswa selesai

tugas langsung diperiksa-dinilai, jika keliru langsung dikembalikan untuk diperbaiki dan diperiksa lagi, lima kali salah tenaga pendidik membimbing

1.3.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni 2006: 5), kemudian menurut Bloom yang dikutip dari Anni (2006:5) hasil belajar dibagi menjadi 3 arah yaitu ranah kognitif, efektif dan psikomotorik. Kognitif (*cognitive*) (*cognition*) merupakan perolehan, penataan, penggunaan pengetahuan (Neisser, 1976).

1.3.5 Software Spreadsheet

Software adalah rancangan, instrument dan bahan cetak lainnya yang diperlukan untuk operasi komputer atau mesin otomatis. Dengan demikian, media pembelajaran software dimaksudkan sebagai bahan pembelajaran yang disusun serta disampaikan dengan menggunakan komputer sebagai perangkat kerasnya, yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa dapat belajar dalam suasana yang menarik dan menyenangkan. (*The Contemporary English-Indonesia dictionary*, 1988:1856). Kemudian yang dimaksud dengan *software spreadsheet* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengerjakan pengolahan data dalam bentuk tabel. Tujuannya agar data mudah diolah dan dihasilkan informasi yang jelas dan representative.

1.3.6 KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi)

KKPI adalah singkatan dari Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi. KKPI adalah salah satu mata pelajaran adaptif yang diberikan kepada semua bidang keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan (Kurikulum SMK, 2006). Sedang pada SMA dan SMP dikenal dengan nama mata pelajaran TIK.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berjudul “Implementasi Pembelajaran Kumon Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Terhadap Pelajaran KKPI Kompetensi Dasar Mengoprasikan *Software Spreadsheet* Pada Kelas X Akutansi SMK Swadaya Kota Semarang yaitu;

1. Mengetahui penerapan metode kumon kompetensi dasar pada kelas X semester 2 program keahlian akutansi kompetensi dasar mengoprasikan *software spreadsheet*.
2. Mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajarn metode kumon dan tanpa menggunakan model pembelajaran metode kumon pada siswa kelas X semester 2 program keahlian akutansi kompetensi dasar mengoprasikan *software spreadsheet*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut;

1. Untuk tenaga pendidik memberikan pengetahuan mengenai metode pembelajaran kumon.
2. Memberikan referensi atau wacana mengenai pembelajaran metode kumon agar meningkatkan keaktifan siswa dengan kemampuan hasil belajar siswa sendiri.
3. Memberikan siswa pengetahuan mengenai pembelajaran KKPI yang mudah untuk dipahami dengan metode kumon.
4. Menjadikan siswa lebih aktif belajar secara mandiri yang diterapkan oleh metode pembelajaran kumon.
5. Meningkatkan nilai rata-rata setiap kelas yang melampaui KKM dengan metode kumon.
6. Menjadikan metode pengajaran baru yang dinilai baik dan efisien untuk sekolah SMK Swadaya Semarang.
7. Memberikan referensi dan pengetahuan mengenai metode pembelajaran kumon kepada pembaca skripsi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi terdiri atas tiga bagian yaitu:

1. Bagian awal memuat halaman judul, abstrak, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi dan daftar lampiran.

2. Bagian isi memuat:

BAB I ; Berisi pendahuluan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, sistematika penulisan.

BAB II ; Berisi landasan teori, menjabarkan mengenai tentang tinjauan pustaka, tinjauan mengenai metode kumon dan tinjauan mengenai materi pengoprasian *software spreadsheet*. Pada landasan teori dikemukakan mengenai uraian penafsiran teori para ahli mengenai teori-teori yang terdapat pada judul.

BAB III ; Berisi lokasi, subjek dan waktu penelitian, faktor yang diteliti, rancangan tindakan penelitian, prosedur penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data dan indikator keberhasilan.

BAB IV ; Berisi mengenai hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab ini diuraikan mengenai data hasil penelitian dan pembahasan dari hasil penelitian.

BAB V ; Berisi simpulan dan saran dari hasil penelitian.

3. Bagian akhir memuat daftar pustaka dan lampiran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

2.1 Hakikat Belajar

2.1.1 Definisi Belajar

Belajar merupakan hal yang paling penting dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tidak pernah ada pendidikan. Sebagai suatu proses, belajar hampir selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan upaya pendidikan, misalnya psikologi pendidikan. Karena demikian pentingnya arti belajar, maka bagian terbesar upaya riset dan eksperimen psikologi pendidikan pun diarahkan pada tercapainya pemahaman yang lebih luas dan mendalam mengenai proses perubahan manusia itu.

Jadi belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya suatu pencapaian pendidikan tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses yang dialami oleh siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga sendiri. Sistematis hirarki tugas belajar yang dikemukakan oleh Gagne adalah didasarkan pada hasil penelitian dari para pakar psikologi. Tipe hirarki tugas

belajar itu dipandang sebagai tahap-tahap yang saling mendasari, yakni dimulai dari tahapan yang paling rendah. Dengan demikian, hirarki tugas belajar yang berada di bawah menjadi landasan bagi kategori belajar yang berada di atasnya. Peserta didik yang tidak menguasai hirarki tugas belajar yang mendahului atau dibawah akan mengalami kesulitan dalam menguasai hirarki tugas belajar yang lebih atas (Anni, 2011:91).

Menurut Syah (2003:61) kualitas hasil proses perkembangan manusia itu terulang pada apa dan bagaimana ia belajar. Selanjutnya, tinggi rendahnya kualitas perkembangan manusia (yang pada umumnya merupakan hasil belajar) akan menentukan masa depan peradaban manusia itu sendiri. Ilmu dalam hal ini tentu saja tidak hanya berupa pengetahuan agama tetapi juga berupa pengetahuan yang relevan dengan tuntutan zaman kemajuan zaman. Selain itu, ilmu tersebut juga harus bermanfaat bagi kehidupan orang banyak disamping bagi kehidupan diri pemilik ilmu itu sendiri.

Sedangkan dalam psikologi belajar, proses berarti cara-cara atau langkah-langkah khusus yang dengannya beberapa perubahan ditimbulkan hingga tercapainya hasil-hasil tertentu (Rebber, 1998). Jika kita perhatikan ungkapan *any change in object* dalam definisi Chaplin di atas dan kata-kata “cara-cara atau langkah-langkah” (*manners or operation*) dalam definisi Rebber tadi, istilah “tahapan perubahan” dapat kita pakai sebagai pedanaan kata proses (Syah, 2013:109). Jadi proses belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan perilaku kognitif, efektif, dan psikomotor yang terjadi dalam diri siswa. Perubahan tersebut

bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang lebih maju dari pada ke dalam keadaan sebelumnya.

Pada proses belajar mengajar tentunya tidak lepas dari yang namanya pendidikan. Pada dasarnya pendidikan di Indonesia sudah di atur oleh Undang-Undang Republik Indonesia yakni nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pada BAB I di jelaskan Ketentuan Umum Pasal 1 dalam undang-undang ini yang dimaksud dengan:

1. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.
2. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.
3. Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan nasional juga berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Jadi sistematis Undang-Undang diatas merupakan faktor empiris yang terdapat pada pendidikan di negara Indonesia yang mempunyai peranan penting untuk keberhasilan suatu proses belajar mengajar.

2.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Syah (2013:145) Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi yang terbentuk dalam jasmani (aspek fisiologis) dan rohani (aspek psikologis) siswa;

Aspek fisiologis atau kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh sendi-sendinya dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran sedangkan rohani atau aspek psikologis yang mempengaruhinya diantaranya tingkat kecerdasan/ intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa dan motivasi siswa

2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa) yakni kondisi yang terbentuk dari lingkungan di sekitar siswa;

Faktor eksternal dipengaruhi oleh lingkungan siswa yang terdiri dari dua macam yakni lingkungan social dan lingkungan nonsosial, sedangkan yang dimaksud dengan lingkungan sosial seperti para guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas yang dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. faktor yang termasuk dalam lingkungan nonsosial gedung sekolah, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan mempelajari materi-materi pelajaran.

Faktor diatas dalam banyak hal sering berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Seorang siswa yang bersikap *convserving* terhadap ilmu pengetahuan atau bermotif ekstrinsik (faktor eksternal) umpamanya, biasanya cenderung mengambil pendekatan belajar yang sederhana dan tidak mendalam. Sebaliknya, seorang siswa yang beribteligensi tinggi (faktor internal), mungkin akan memilih pendekatan belajar yang lebih mementingkan kualitas belajar.

Jadi, karena pengaruh faktor-faktor tersebut di ataslah, muncul siswa-siswa yang *high-achievers* (berprestasi tinggi) dan *underachievers* (berprestasi rendah) atau gagal sama sekali. Dalam hal ini, seorang guru yang berkompeten dan professional diharapkan mampu mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan

munculnya kelompok siswa yang menunjukkan gejala kegagalan dengan berusaha mengetahui dan mengatasi faktor yang menghambat proses belajar mereka.

2.1.3 Pengalaman Belajar

Pengalaman belajar misalnya adalah, bayangkan bahwa anda berada di dalam sebuah ruangan yang pintu dan jendela terkunci rapat. Anda sangat lapar, tetapi tidak tahu cara mengatasi kelaparan itu. Apakah yang dapat anda lakukan? Mungkin anda berteriak meminta pertolongan, tetapi anda tidak melakukannya. Dari pada berteriak anda lebih baik mengelilingi ruangan itu, mengamati seluruh bagiannya, bahkan meraba-raba sambil mencari sesuatu berkali-kali.

Akhirnya anda menemukan sebuah tombol kecil dekat sebuah lubang tipis yang lebarnya 10cm. anda menekan tombol tersebut, lalu berbunyi “tit-tit-tit” diiringi suara laksana jatuhnya sebuah benda ringan. Namun anda tidak melihat apa-apa. Menghadapai sebuah situasi tersebut mungkin anda akan mundur dan menghindar dari sesuatu yang mencelakakan. Tetapi ketika suara tersebut berhenti, tiba-tiba sebuah kue muncul dari lubang, kemudian kue tersebut anda makan. Kemudian karena anda masih lapar, tombol tersebut anda tekan berkali-kali sehingga menghasilkan kur yang semakin banyak, hingga akhirnya anda merasa kenyang (Syah, 2013:69).

Dalam situasi seperti diatas, tombol dan lubang tadi merupakan stimulus, sedangkan rasa lapar adalah motivasi. Kedua unsure tersebut menimbulkan respon khusus (penekanan tombol) yang akan terus meningkat dan lebih teratur, karena

adanya penguat (*reinforcer*) yakni sebuah kue. Peristiwa tersebut dalam psikologi belajar dikenal dengan istilah instrumental conditioning atau operant conditioning. Menurut Huston (1986), respon-respon terhadap stimuli itulah yang disebut instrumental (penolong) yang berguna untuk memperoleh sesuatu atau perubahan yang diharapkan (Syah, 2013:70).

Namun perlu dipertanyakan, apakah belajar itu benar-benar hanya ditandai oleh adanya interaksi stimulus dengan respon? Bagaimanapun, proses belajar yang dialami manusia itu bukan semata-mata masalah respon terhadap rangsangan yang ada, melainkan (yang terpenting) karena adanya *self-direction*, pengaturan dan pengarahannya sendiri oleh otak. Fungsi otak sebagai pengendali seluruh aktifitas mental behavioral, menurut tinjauan kognitivist (para ahli kognitif) sangat menentukan proses belajar manusia.

Alhasil belajar pada hakikatnya merupakan proses kognitif yang mendapat dukungan dari fungsi ranah psikomotor. Fungsi psikomotor dalam hal ini meliputi: mendengar, melihat, mengucapkan. Apapun jenis dan manifestasi hasil belajar yang dilakukan oleh siswa, hampir dapat dipastikan selalu melibatkan fungsi ranah akal yang intensitas penggunaannya tentu berbeda dengan peristiwa belajar lainnya.

2.1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak

pengajaran dan dampak pengiring. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang di peroleh adalah berupa penguasaan konsep. Dalam peserta didikan, perubahan perilaku yang harus dicapai oeh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar dirumuskan dalam tujuan peserta didikan (Anni, 2011:85).

Jadi, hasil belajar merupakan sebuah output dari proses pembelajaran. Guru dapat dikatakan berhasil mengajar apabila sebagian atau lebih dari jumlah siswa telah mencapai dari tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Perubahan dan kemampuan untuk berubah merupakan batasan dan makna yang terkandung dalam belajar. Karena kemampuan berubahlah, manusia terbebas dari kemandegan fungsinya sebagai khalifah dibumi. Selain itu, dengan kemampuan berubah melalui belajar itu, manusia secara bebas dapat mengeksplorasi, memilih dan menetapkan keputusan-keputusan penting untuk kehidupannya.

Belajar juga memainkan peran penting dalam mempertahankan kehidupan sekelompok umat manusia (bangsa) ditengah-tengah persaingan yang semakin ketat diantara bangsa-bangsa lainnya yang terlebih dahulu maju karena belajar. Akibat persaingan tersebut, kenyataan tragis juga bisa terjadi karena belajar. Contoh, tidak sedikit orang pintar yang menggunakan kepintarannya untuk mengintimidasi bahkan menghancurkan kehidupa orang lain.

Kenyataan tragis lainnya yang lebih parah juga muncul karena hasil belajar. Hasil belajar pengetahuan dan teknologi, misalkan tak jarang digunakan untuk membuat senjata pemusnah sesama umat manusia. Alhasil, kinerja akademik (*academic performance*) yang merupakan hasil belajar itu, disamping membawa manfaat, terkadang juga membawa madarat.

Meskipun ada dampak negative dari hasil belajar sekelompok manusia tertentu, kegiatan belajar tetap memiliki arti penting. Alasannya, seperti yang telah dikemukakan diatas, belajar itu berfungsi sebagai alat mempertahankan kehidupan manusia. Artinya, dengan ilmu dan teknologi, hasil belajar sekelompok manusia tertindas itu juga dapat digunakan untuk membangun benteng pertahanan.

2.2 Kumon

2.2.1 Sejarah Metode Kumon

Metode kumon pertama kali dikembangkan oleh Toru Kumon. Toru Kumon adalah seorang berkebangsaan Jepang dan seorang guru matematika di Jepang pada tahun 1954. Toru pertama kali menyusunnya sendiri bahan pelajaran matematika untuk membimbing anaknya belajar matematika. Toru kemudian merancang suatu metode agar anaknya dapat belajar secara efektif, sistematis serta memiliki dasar-dasar matematika yang kuat. Setelah terbukti dalam keberhasilan yang dicapai anaknya maka ia menyebarkan metode tersebut ke seluruh Jepang sehingga metode tersebut dikenal dengan metode kumon.

Adapun prinsip dasar metode kumon yang telah disebarluaskan ke Indonesia pada Oktober 1993 ini adalah pengakuan tentang potensi dan kemampuan individu setiap siswa. Sesuai dengan misi yang telah ditetapkan pada metode Kumon yaitu dengan menggali potensi yang ada pada setiap individu dan dengan mengembangkan kemampuan secara maksimal, maka akan terbentuk manusia yang sehat dan berbakat yang dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi masyarakat.

2.2.2 Definisi Metode Kumon

Dikutip dari (http://id.Kumon_global.com) yang dimaksud dengan metode pembelajaran kumon adalah suatu pembelajaran dengan mengkaitkan antara konsep, keterampilan, kerja individu, serta menjaga suasana nyaman menyenangkan. Bahwa pembelajarannya dirancang sedemikian rupa sehingga anak-anak dapat mengerjakan dengan kemampuannya sendiri, bahkan memungkinkan bagi anak-anak untuk mempelajari bahan pelajaran di atas tingkatan kelasnya di sekolah.

Dikutip dari Jurnal Juniadi dan Yuni Asrina (2012:4) yang berjudul Pengaruh Metode Pembelajaran Kumon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa di kelas VIII MTSN Sigli pada Materi Limas Tahun Pelajaran 2011/2012 Metode Kumon adalah sistem belajar yang memberikan program belajar secara perseorangan, sesuai dengan kemampuan yang memungkinkan anak menggali potensi dirinya dan mengembangkan secara maksimal. Metode pembelajaran

Kumon bisa dimulai dari tingkat prasekolah sampai tingkat SMA atau sederajat. Belajar dengan metode Kumon yaitu belajar dengan membaca petunjuk dan contoh soal pada lembar latihan, berpikir sendiri, lalu mengerjakan soal dengan kemampuan sendiri dan bila mengalami kesulitan bisa melihat buku atau bertanya pada guru bila masih belum mengerti sistem belajar, bahan ajar dibuat sedemikian rupa agar siswa dapat belajar secara mandiri.

Dari penelitian Raeny Anggraeni (2010:12) dengan judul Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran Kumon dengan dan Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran Question Card Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X Semester 1 Pokok Bahasan Ikatan Kimia menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan metode kumon adalah model pembelajaran dengan mengkaitkan antar konsep, keterampilan, kerja individual dan menjaga suasana nyaman-menyenangkan. Proses pembelajarannya adalah: pemberian konsep, latihan, dan evaluasi.

Sedangkan menurut peneliti yang dimaksud dengan metode kumon adalah Sistem belajar yang memberikan program pembelajaran secara individu sesuai dengan kemampuan masing-masing, sehingga anak dapat menggali potensi kemampuan belajarnya bahkan keterampilan dalam dirinya secara maksimal bahkan melebihi batas kemampuannya sendiri.

Pada metode pembelajaran kumon rangkaian soal-soal di lembar latihan tersusun secara small steps (langkah demi selangkah) sehingga dapat leluasa disesuaikan dengan kemampuan belajar dan kemampuan siswa. Soal-soal tersebut

disusun sedemikian rupa agar dapat membentuk kemampuan dasar yang mantap dan memungkinkan siswa mengerjakan level yang lebih tinggi dari tingkat kelasnya dengan kemampuan sendiri, pembimbing atau guru selalu memperhatikan dan mengamati satu persatu siswa yang baik, lalu memberikan soal latihan yang sesuai dengan kemampuan dan keadaan siswa.

2.2.3 Manfaat Metode Kumon

Metode kumon memiliki 3 keistimewaan yakni: sesuai dengan kemampuan anak karena sebelum belajar terdapat tes penempatan, bahan pelajaran tersusun atas langkah-langkah kecil (small step) sehingga memperoleh dasar yang kuat untuk mencapai tingkat yang lebih tinggi, dan anak mengerjakan soal secara mandiri bertahap dari tingkat yang mudah sampai tingkat yang sulit.

Dengan belajar kumon banyak manfaat yang dapat dirasakan oleh siswa diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Siswa setelah menyelesaikan latihan merasa percaya diri.; b.Siswa menjadi lebih disiplin.; c.Sikap belajar siswa menjadi yang baik.; d.Kemampuan berkonsentrasinya tinggi.; e.Kemampuan akademik meningkat.; f.Pelajaran sekolah menjadi mudah di mengerti.; g.Menyenangi pelajaran sekolah.; h.Keinginan untuk terus berkembang.; i.Kemampuan mempelajari materi.; j.Siswa secara mandiri dapat menyelesaikan latihan.; k.Semangat menerima tantangan.

Jadi dengan menggunakan metode kumon dapat membangun kekuatan anak dalam menghadapi masalah, sehingga anak akan terus termotivasi untuk terus

maju dan dapat menerapkan apa yang telah dipelajari tersebut hingga mereka lulus.

2.2.4 Alur Pembelajaran Metode Kumon

Dikutip dari penelitian Raeny Anggraeni (2010:12) dengan judul Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran Kumon dengan dan Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran Question Card Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X Semester 1 Pokok Bahasan Ikatan Kimia pada pembelajaran kumon terdapat alur-alur yang harus di lakukan setiap individu siswa, alur-alur pembelajaran metode kumon tersebut adalah sebagai berikut;

- a) Pertama pemberian konsep oleh guru berupa rangkuman materi yang akan diberikan kepada siswa, pemberian konsep itu dapat berupa peta konsep atau hand out. Hal ini dilakukan agar siswa dapat mempermudah dan memahami apa yang dijelaskan oleh guru karena pada model pembelajaran kumon guru hanya menjelaskan point penting dari materi yang disampaikan sehingga menuntut kemandirian siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
- b) Kedua siswa mempelajari lembar kerja secara mandiri yaitu Siswa didorong untuk mempelajari lembar kerjanya secara mandiri, tanpa harus diajari secara khusus. Lembar kerja Kumon didesain sedemikian rupa sehingga siswa dapat menyelesaikan soal-soal dengan kemampuannya sendiri.

- c) Ketiga Latihan diberikan oleh guru, setelah guru menjelaskan materi yang diajarkan siswa mengerjakan latihan yang diberikan secara individu maupun kelompok dengan tetap memperhatikan perkembangan pengetahuan setiap individu sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Latihan dilakukan dengan menggunakan media/alat bantu, misalkan pemberian kartu soal atau melalui power point.
- d) Tahap evaluasi dilakukan agar guru mengetahui siswa sudah paham dengan apa yang diajarkan atau belum. Guru mengembangkan kebiasaan belajar yang baik dan memperdalam pemahaman siswa yaitu setelah menyelesaikan soal-soal pada lembar kerja dan memahami materi ajar, siswa menyerahkan lembar kerja yang telah dikerjakan oleh siswa kepada Guru. Lembar kerja kemudian dinilai dan dikembalikan kepada siswa. Jika ada kesalahan atau remedi siswa membetulkannya sendiri dan apabila siswa melakukan kesalahan dalam menjawab sebanyak 5 kali tentunya siswa harus mendapatkan bimbingan dari Guru secara langsung. Dengan menyelesaikan lembar kerjanya secara mandiri, siswa akan memperdalam pemahaman materinya dan mengembangkan kebiasaan belajar yang baik.
- e) Tahap Hasil dilakukan oleh guru agar dapat mengetahui hasil belajar dengan metode kumon yang diterapkan pada setiap individu siswa. Pada hasil belajar ini siswa sudah dapat mengetahui hasil pengerjaan lembar-lembar soal yang sudah sampai tingkat yang lebih sulit dan tak jarang juga terdapat siswa yang melampaui batas kemampuan soal atau materi yang diberikan oleh guru,

sehingga hasil belajar ini terlihat dan siswa memperoleh nilai diatas KKM yang ditentukan oleh guru serta manfaat pembelajaran kumon muncul pada tahap Hasil ini yakni siswa dapat belajar melampaui materi yang diberikan oleh guru.

2.3 Mata Pelajaran KKPI

2.3.1 KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi)

KKPI mulai diimpletasikan pada kurikulum SMK edisi 2004 sampai dengan diterapkannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pembelajaran KKPI sebagai mata pelajaran berbasis komputer terkadang tidak berjalan sesuai yang diharapkan, karena siswa lebih meminati mata pelajaran yang ada di jurusannya masing-masing.

Pembelajaran pada sekolah memiliki dasar peraturan dari pemerintah sebagai penunjang keberhasilan dalam pembelajaran yakni berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 22 tahun 2006 mengenai standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Pada peraturan menteri pendidikan nasional di Bab II di jelaskan kerangka dasar dan struktur kurikulum pada kelompok mata pelajaran dengan cakupan kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi pada SMK/MAK dimaksudkan untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi, membentuk kompetensi, kecakapan, dan kemandirian kerja.

Dalam dokumen peraturan menteri pendidikan nasional republik indonesia dibahas standar isi sebagaimana dimaksud oleh Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, yang secara keseluruhan mencakup:

1. Kerangka dasar dan struktur kurikulum yang merupakan pedoman dalam penyusunan kurikulum pada tingkat satuan pendidikan,
2. Beban belajar bagi peserta didik pada satuan pendidikan dasar dan menengah,
3. Kurikulum tingkat satuan pendidikan yang akan dikembangkan oleh satuan pendidikan berdasarkan panduan penyusunan kurikulum sebagai bagian tidak terpisahkan dari standar isi, dan 4. kalender pendidikan untuk penyelenggaraan pendidikan pada satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 juga dijelaskan pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya.

Agar dapat bekerja secara efektif dan efisien serta mengembangkan keahlian dan keterampilan, mereka harus memiliki stamina yang tinggi, menguasai bidang keahliannya dan dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi, dan mampu berkomunikasi sesuai dengan tuntutan pekerjaannya, serta memiliki kemampuan mengembangkan diri. Struktur kurikulum pendidikan

kejuruan dalam hal ini Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) diarahkan untuk mencapai tujuan tersebut. Kurikulum SMK/MAK berisi mata pelajaran wajib, mata pelajaran Kejuruan, Muatan Lokal, dan Pengembangan Diri.

Struktur kurikulum SMK/MAK meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama tiga tahun atau dapat diperpanjang hingga empat tahun mulai kelas X sampai dengan kelas XII atau kelas XIII. Struktur kurikulum SMK/MAK disusun berdasarkan standar kompetensi lulusan dan standar kompetensi mata pelajaran.

Untuk melakukan pembelajaran pada sekolah setiap guru tidak lepas dengan yang namanya Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada silabus KKPI semester genap tahun ajaran 2014/2015 ini dijelaskan pada Standar Kompetensi mengenai mengoperasikan sistem operasi dan software aplikasi dan pada standar kompetensi tersebut mencakup salah satu Kompetensi Dasar (KD) mengenai mengoperasikan *software spreadsheet* yang sudah dibahas dan ditentukan oleh pemerintah pendidikan nasional untuk sekolah menengah kejuruan (SMK) pada pelajaran KKPI. Pada sekolah menengah kejuruan pelajaran KKPI memiliki alokasi waktu 4 jam pelajaran yang masing-masing memiliki waktu 45 menit dalam setiap jam pelajaran yang tentunya sudah ditetapkan oleh pemerintah pendidikan nasional, untuk lebih jelasnya lihat pada Lampiran Silabus.

Mata pelajaran KKPI perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global. Untuk menghadapinya diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas. Hasil-hasil teknologi informasi dan komunikasi banyak membantu manusia untuk dapat belajar secara cepat. Dengan demikian selain sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk merevitalisasi proses belajar yang pada akhirnya dapat mengadaptasikan peserta didik dengan lingkungannya dan dunia kerja. Mata pelajaran KKPI membekali peserta didik untuk beradaptasi dengan dunia kerja dan perkembangan dunia, juga pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Mata pelajaran KKPI diajarkan untuk mendukung pembentukan kompetensi program keahlian serta memudahkan peserta didik mendapatkan pekerjaan yang berskala nasional maupun internasional.

Microsoft Office Excel 2007 merupakan pengembangan dan Microsoft Office versi sebelumnya dan merupakan salah satu produk Microsoft Corporation. Pada Excel 2007 tersedia berbagai macam kemampuan untuk membantu menyelesaikan berbagai pekerjaan, khususnya yang berhubungan dengan pengolahan angka, baik dalam perkantoran maupun dalam dunia bisnis lainnya.

Sedangkan *spreadsheet* sendiri merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mengerjakan pengolahan data dalam bentuk. Tujuannya adalah agar data mudah diolah dan menghasilkan informasi yang jelas dan representative (Mintana, 2006:100).

Software spreadsheet memberikan kemudahan dalam mengolah data karena dilengkapi dengan berbagai fasilitas, seperti fungsi untuk menghitung jumlah rata-rata, maksimum, minimum dan masih banyak fungsi lainnya. Ada beberapa software spreadsheet yang beredar di pasaran, misalnya Microsoft Excel (Microsoft Office), Spreadsheet (StarOffice) dan Calc (OpenOffice).

2.4 Implementasi Metode Kumon pada Mata Pelajaran KKPI

Penerapan Standar Kompetensi pada mata pelajaran KKPI di tingkat SMK sudah diatur pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) untuk mempengaruhi keberhasilan dalam menjalankan proses belajar mengajar maka tugas guru harus membimbing siswa dengan metode tepat sesuai pada mata pelajaran yang diampu, tugas siswa dalam proses belajar mengajar yakni memahami pembelajaran dari guru serta mengerjakan apa yang ditugaskan oleh guru.

Pembelajaran dengan metode kumon dikenal dengan metode yang melakukan pembelajaran secara bertahap atau memiliki tingkatan dalam pembelajaran siswa, mulai dari tingkatan awal yang mudah hingga tinggi yang sulit dengan tujuan siswa dapat memahami semua materi dan melakukan pembelajaran diatas melebihi kemampuannya, hal ini cocok untuk di padukan dengan pembelajaran KKPI pengoprasian software spreadsheet yang dilakukan dengan bertahap juga.

KUMON memberikan program belajar dan bimbingan secara “perseorangan” sesuai dengan kemampuan masing-masing anak dengan tujuan agar anak dapat

maju ke pelajaran yang lebih tinggi dengan kemampuannya sendiri. Di Kumon anak memulai pelajarannya dari bagian yang dapat dikerjakannya dengan lancar untuk membentuk kemampuan dasar yang mantap. Dengan demikian, anak dapat maju ke pelajaran yang levelnya lebih tinggi dengan kemampuannya sendiri. Dengan mengikuti petunjuk dan contoh soal yang diberikan di lembar kerja serta saran-saran dari pembimbing, pelajaran anak akan terus maju ke level yang tinggi dari pelajaran yang setara tingkatan kelasnya.

Pada pembelajaran KKPI dengan terapan metode Kumon kompetensi dasar mengoperasikan software spreadsheet sesuai pembelajaran kumon dilakukan secara bertahap sesuai dengan RPP dan Silabus. Tingkatan yang dilakukan nantinya sesuai dengan alur pembelajaran KKPI yaitu;

- Tahap 1 Membuat, menyimpan, membuka, dan menutup *workbook*

Pada tahap pertama ini siswa masih mengerjakan dalam tahap yang sangat mudah.

- a) Siswa dapat mempraktikkan dan menjelaskan langkah-langkah mulai dari membuat lembar kerja, menyimpan lembar kerja, hingga menyimpan lembar kerja dengan nama lain.

Kemudian siswa dapat mempraktikkan dan menjelaskan tata cara membuka lembar kerja dan menutup lembar kerja pada MS Excel.

- b) Siswa dapat Menyimpan file lembar kerja pada MS Excel dengan menggunakan berbagai format.

- Tahap 2 Memasukkan dan mengedit data

Pada tahap kedua ini siswa sudah mulai mengerjakan lembar kerja berupa soal yang akan dikerjakan.

- a) Siswa dapat memasukkan data ke dalam lembar kerja MS Excel yang diberikan oleh guru berupa cara memasukkan dan mengedit data (termasuk memasukkan data, mengedit isi data sel, menghapus data, menyalin dan memindahkan data, membuat angka berurut.

- Tahap 3 Membuat *chart*

Pada tahap ketiga siswa dapat membuat grafik atau chart sesuai data yang diberikan oleh guru kemudian diolah dalam bentuk chart.

- a) Siswa dapat membuat grafik dari data yang telah dimasukkan ke Excel.

- Tahap 4 Pengaturan tampilan

Pada tahap ke empat siswa dapat menjalankan perintah pengaturan tampilan data pada MS Excel.

- a) Siswa dapat memahami dan mempraktikkan cara memblok data menggunakan tombol shift dan mouse serta memblok sheet pada lembar kerja.
- b) Siswa dapat memahami dan mempraktikkan cara mengatur format tampilan huruf, meliputi: jenis bentuk huruf, gaya tampilan huruf, ukuran huruf, garis bawah, warna huruf, dan efek pencetakan yang diinginkan.

- c) Siswa dapat memahami dan mempraktikkan cara meratakan tampilan data pada suatu cell/range dan memformat data, meliputi: tanggal dan angka.
- d) Siswa dapat memahami dan mempraktikkan cara merubah lebar kolom dan tinggi baris dan Membuat garis pembatas atau bingkai (*border*) dan arsiran (*shading*).

• Tahap 5 Menggunakan Rumus dan Fungsi

Pada tahap yang ke lima ini dianggap tahap yang paling sulit karena siswa diajarkan cara menggunakan rumus.

- a) Siswa dapat memahami dan mempraktikkan cara menggunakan rumus-rumus aritmetik, seperti: pangkat, kali, bagi, tambah dan kurang.
- b) Siswa dapat memahami dan mempraktikkan cara menggunakan fungsi-fungsi dasar yang ada pada MS Excel, seperti: Count, Average, Max, Min, Sum dan Round.

Apabila siswa dapat mengerjakan dan memahami pembelajaran KKPI dengan kumon pada tahap-tahap diatas maka siswa dapat membuat laporan keuangan di Ms Excel, karena sesuai dengan bidang keahlian siswa yakni akuntansi. Sehingga definisi karakter metode kumon dan mata pelajaran KKPI dapat digabung dengan kesimpulan gambar berikut ini;

No	Karakteristik Metode Kumon	Karakteristik Mata pelajaran KKPI
1.	Pembelajaran dilakukan secara	Pembelajaran dilakukan secara

- individu. individu atau bahkan kelompok.
2. Memaksimalkan keterampilan pada siswa. Memahami keterampilan komputer pada siswa.
 3. Metode kumon di rancang dari tingkatan yang mudah ke tingkatan yang sulit. Pembelajaran pada mata pelajaran KKPI dilakukan dari langkah yang mudah ke langkah yang sulit.
 4. Metode pembelajaran kumon membantu siswa dalam mata pelajaran yang tergolong susah. KKPI pelajaran dengan paradigma teknologi masa depan sehingga dapat digolongkan mata pelajaran yang susah.
 5. Metode kumon merupakan metode yang sudah baku semenjak pertama kali diterapkan dan tidak pernah berubah. Mata pelajaran KKPI dikembangkan sejalan dengan kompetensi SMA/SMK/Sederajat pada perkembangan teknologi.
 6. Metode kumon identik dengan pelajaran matematika. Pelajaran KKPI identik dengan pembelajaran di laboratorium komputer.
 7. Pada metode kumon siswa dapat mempelajari di atas tingkatannya. Penerapan pembelajaran KKPI siswa dapat mempelajari pelajaran hingga yang paling sulit.
 8. Menggali potensi kemampuan yang ada dalam diri anak. Menggali potensi dan keterampilan dalam diri anak dalam dunia teknologi.
 9. Metode pembelajaran kumon memiliki kriteria level pada setiap materi yang dilakukan langkah per

tingkatan kelas siswa.

langkah pada setiap tingkatan pembelajaran yang sudah ditetapkan oleh pemerintah.

10 Metode kumon hanya sebagai penunjang nilai dan pemahaman siswa. KKPI mengadaptasi peserta didik untuk lebih mengenali dunia kerja dan perkembangan teknologi lebih luas.

Gambar 2.1. Karakteristik metode Kumon dan mata pelajaran KKPI

Sumber : Peneliti

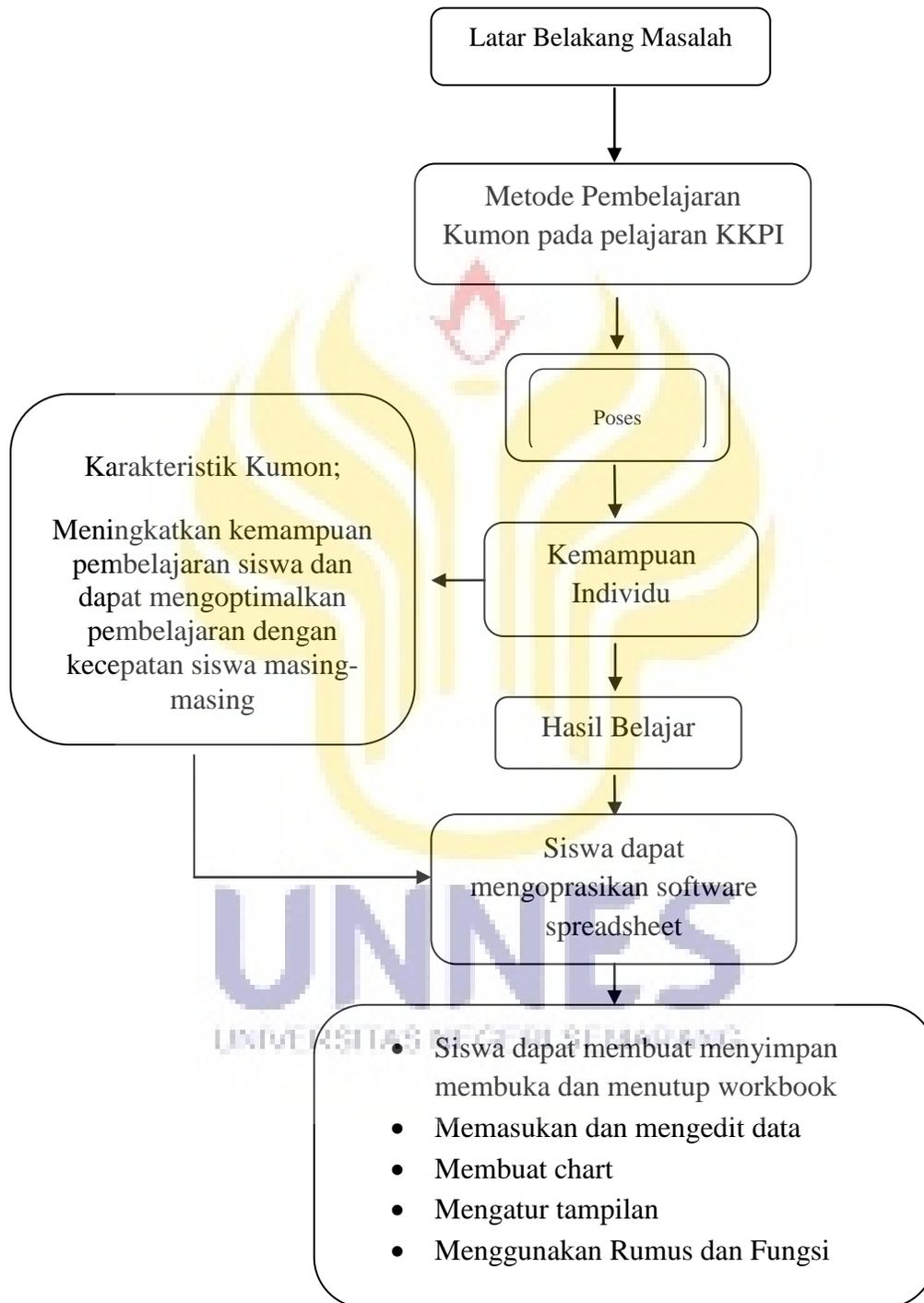
Pembelajaran metode kumon dikenal dengan metode yang melakukan pembelajaran secara bertahap atau memiliki tingkatan dalam pembelajaran siswa, mulai dari tingkatan awal yang mudah sampai yang paling sulit dengan tujuan siswa dapat memahami semua materi dan melakukan pembelajaran hingga melebihi kemampuannya. Hal ini cocok untuk dipadukan dengan mata pelajaran KKPI mengoperasikan software spreadsheet yang dilakukan dengan bertahap pada setiap pembelajarannya.

2.5 Kerangka Berfikir

Hasil observasi SMK Swadaya Semarang Tahun Ajaran 2014/2015 pada kelas X Akuntansi menunjukkan bahwa siswa-siswa tersebut secara umum memiliki kemampuan menengah ke bawah, disamping beberapa siswa memiliki intelegensi diatas rata-rata. Dalam sebuah observasi kelas, dapat diketahui bahwa siswa-siswi

di kelas X memiliki minat dan motivasi yang kurang terhadap pelajaran KKPI karena kebanyakan siswa lebih antusias untuk berkompeten dalam bidang peminatan jurusan tersebut, jika siswa dihadapkan dengan pelajaran KKPI di Lab maka siswa lebih antusias untuk bermain game pada komputer dan juga masih tampak beberapa siswa yang mengobrol dengan temannya, mengantuk, malas-malasan dalam mengerjakan yang diberikan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan siswa susah dalam mencapai KKM mata pelajaran KKPI.

Setelah melaksanakan pembelajaran KKPI menggunakan metode kumon, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat sehingga berdampak pada meningkatnya kualitas pembelajaran KKPI dan rata-rata siswa mencapai KKM. Sehingga dapat disimpulkan pada kerangka berfikir sebagai berikut;



Gambar 2.2. Kerangka Berfikir

Sumber : Peneliti

2.6 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir diatas dapat disimpulkan hipotesis yaitu implementasi pembelajaran kumon sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI kelas X Akuntansi SMK Swadaya Kota Semarang dapat meningkatkan hasil belajar dengan hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yakni 89.1764 sedangkan untuk kelas kontrol memiliki rata-rata hasil belajar 73.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran kumon lebih efektif karena rata-rata nilai telah mencapai ≥ 75 dan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran secara ceramah memperoleh nilai rata-rata ≤ 75 .

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran kumon kelas X Akuntansi SMK Swadaya Semarang pada materi mengoperasikan software spreadsheet dapat dilihat kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan individu yang memiliki 5 aspek dapat disimpulkan bahwa pada kelas kontrol semuanya menghasilkan kategori baik sedangkan pada kelas eksperimen menghasilkan 1 kategori sangat baik yakni pada aspek pengenalan *workbook* dan memiliki 4 kategori baik. Maka dapat disimpulkan kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.
2. Keterampilan individu pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang terdiri dari 4 aspek menunjukkan kategori baik semua. Walaupun kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki hasil kategori baik tetapi pada kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi dari pada kelas kontrol.
3. Rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yakni 89.1764 sedangkan untuk kelas kontrol memiliki rata-rata hasil belajar 73, dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran kumon lebih efektif karena rata-rata nilai telah

mencapai ≥ 75 dan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran ceramah ≤ 75 .

4. Penggunaa metode pembelajaran kumon pada mata pelajaran KKPI kelas eksperimen yakni kelas X Akuntansi 1 SMK Swadaya Semarang tahun ajaran 2015/2016 dapat disimpulkan pembelajaran kumon lebih efektif dari kelas kontrol yakni kelas X Akuntansi 2. Berarti pembelajaran metode kumon efektif dilakukan dikelas- kelas.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi para tenaga pendidik yang melakukan metode pembelajaran kumon dengan mata pelajaran KKPI pada SMK atau TIK pada SMP maupun SMA, diharapkan pelaksanaan metode tidak dilakukan sendiri, karena metode pembelajaran kumon merupakan pengamatan pembelajaran secara individual.
2. Jika tenaga pendidik atau peneliti selanjutnya yang melakukan pembelajaran metode kumon diharapkan dapat memahami kriteria setiap individual siswa karena metode kumon diterapkan kepada setiap individu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anni, Rifai. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Juniadi, Yuni.S, dkk. 2012. Jurnal: *Pengaruh Metode Pembelajaran Kumon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa di kelas VIII MTSN Sigli pada Materi Limas Tahun Pelajaran 2011/2012*.
- Mintana, Anjrah. 2008. *Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi SMK dan MAK Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Mulyasa. 2012. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Somadyo. 2013 *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syah. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- _____ "Apa Itu Metode Kumon?" (Online) (www.id.kumonglobal.com)
Diakses 22 April 2014.