

PENGUNAAN TEKNIK SIMULASI DALAM MENGEFEKTIFKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MICROSOFT PUBLISHER PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN DI SMK NEGERI 7 MEDAN

Darmauli¹⁾*

¹⁾ SMK Negeri 7 Medan

*Penulis korespondensi: darmauli.pjt@gmail.com

Abstract

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji efektifitas pembelajaran Teknologi Perkantoran kompetensi dasar Mempraktikkan cara mengoperasikan Microsoft Publisher yang dilakukan guru di kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran 1 SMK Negeri 7 Medan, meneliti penguasaan guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran terhadap penerapan teknik pembelajaran simulasi dalam kompetensi dasar Mempraktikkan cara mengoperasikan Microsoft Publisher, meningkatkan penguasaan guru kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran 1 terhadap teknik simulasi yang diterapkan dalam pembelajaran kompetensi dasar Mempraktikkan cara mengoperasikan Microsoft Publisher Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di Kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran 1 SMK Negeri 7 Medan. Prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan ini berbentuk siklus yang berlangsung dua siklus sesuai target yang akan dicapai, dimana setiap siklus terdiri dari satu atau lebih pertemuan. Prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan ini berbentuk siklus yang berlangsung dua siklus sesuai target yang akan dicapai, dimana setiap siklus terdiri dari satu atau lebih pertemuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik Simulasi merupakan salah satu teknik pembelajaran yang dapat melibatkan semua siswa di dalam kelas. Teknik Simulasi dapat menumbuhkan sikap dan pribadi yang diharapkan dalam lingkup mata pelajaran Teknologi perkantoran. Guru dapat meningkatkan kualitas unjuk kerja bila mendapat pembinaan yang terus menerus.

Keywords: Teknik simulasi, Hasil belajar, Microsoft Publisher, Teknologi Perkantoran, SMKN 7 Medan

Article Information:

Received Date: 7 Januari 2022

Revised Date: 13 Januari 2022

Accepted Date: 2 Februari 2022

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses Interaksi guru dengan siswa dalam kegiatan transformasi ilmu pengetahuan yang dilakukan di dalam atau di luar kelas. Guru menyampaikan informasi pengetahuan dengan satu strategi yang direncanakan, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sementara itu, siswa merespon informasi yang disampaikan oleh guru secara totalitas.

Aktivitas belajar menghendaki peran aktif dari kedua belah pihak, yaitu guru dan siswa. Guru berperan memberi motivasi kepada siswa agar mampu berlaku sebagai subjek pembelajaran. Siswa didorong untuk dapat mengejawantahkan dirinya secara maksimal. Tidak saja dalam hal pengetahuan, namun dua ranah kemampuan lainnya, seperti sikap dan keterampilan, diharapkan bermuara dalam diri siswa. Tidak sampai di situ, guru juga perlu mempersiapkan teknik pembelajaran di kelas agar meraih perhatian dan minat siswa untuk belajar.

Penyebab rendahnya mutu pendidikan saat ini adalah rendahnya motivasi dan inovasi dalam pembelajaran. Guru masih cenderung pada bentuk pembelajaran tradisional. Guru bertindak sebagai sentral pembelajaran. Menjelaskan materi pelajaran di depan kelas dengan berceramah; sementara, siswa disuruh diam seribu bahasa sambil melipat tangan ketika mendengarkan penjelasan guru; kemudian siswa diberi tugas: menghafal semua materi ajar sampai habis.

Kondisi seperti ini sangat monoton sehingga kemungkinan tidak meningkatkan kemampuan olah pikir siswa. Perkembangan siswa terhambat.

Padahal pandangan pedagogis atau pedagogisme dalam pendidikan sangat mengagungkan hakekat anak. Pedagogisme melahirkan pandangan child centered education (anak sebagai subjek pendidikan), sehingga pendidikan berpusat pada kepentingan anak. Hakekat anak sebagai makhluk yang hidup dalam dunianya sendiri

perlu memperoleh perlakuan khusus di dalam proses penerowasakannya (HAR Tilaar, 1999).

Oleh karenanya, dalam konteks pembelajaran di depan kelas, siswa harus mendapat porsi yang banyak agar dapat mensosialisasikan dirinya dengan konsep dan prinsip yang disajikan oleh guru. Namun, dari hasil monitoring guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Negeri 7 Medan hasil belajar siswa untuk materi pembelajaran Microsoft publisher belum menunjukkan hasil yang baik, dimana para siswa masih kurang bersemangat dalam menerima materi pembelajaran karena menggunakan Teknik mengajar yang konvensional, monoton pada metode ceramah, sehingga siswa sebagian besar tidak tertarik untuk belajar, dan merasa bosan bahkan mengantuk di dalam kelas.

Untuk membantu guru mengeksplorasi dirinya maka kepala sekolah memainkan perannya sebagai pemimpin di sekolah untuk memberikan pembinaan. Kepala Sekolah bertanggung jawab dalam pelaksanaan Standar Proses sesuai Permen 41 tahun 2007. Dengan prinsip EMASLIM (edukator, menejer, administrator, supervisor, leadership, inovasi, dan motivator) kepala sekolah harus mampu mengawal pencapaian tujuan nasional pendidikan.

Pendidikan di Indonesia khususnya SMK diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi tenaga kerja yang siap pakai di Dunia Industri dan Dunia Usaha (DUDI). Salah satu tujuan mata pelajaran pengotomatisan perkantoran adalah sebuah upaya yang dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada dan menerapkannya kedalam perkantoran dengan tujuan dapat memudahkan proses pekerjaan menjadi lebih efisien dan efektif sehingga dapat lebih mengembangkan perusahaan

Teknik pembelajaran adalah cara yang digunakan menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teknik Simulasi bertujuan membuat siswa aktif dan berinteraksi langsung

untuk memupuk dan melatih keberanian siswa, memupuk daya cipta dan belajar menghargai pendapat orang lain.

Microsoft Publisher adalah paket aplikasi Perkantoran Microsoft yang sangat berguna untuk dekstop publisihing, membuat surat kabar, kartu ucapan dan sebagainya. Microsoft Publisher memiliki berbagai fungsi dan kegunaan, diantaranya yaitu, Untuk pembuatan banner, pembuatan sertifikat, pembuatan majalah, pembuatan kartu nama, pembuatan kartu undangan, pembuatan kalender, pembuatan kartu ucapan, brosur dan dibuat secara semenarik mungkin supaya masyarakat pada tertarik.

Jadi Teknik simulasi adalah bentuk metode praktik yang sifatnya untuk mengembangkan keterampilan peserta didik (ranah kognitif maupun keterampilan) yang sangat cocok digunakan untuk menyampaikan materi tentang Microsoft Publisher, dimana siswa saling bekerja sama mempraktekkan /memperagakan cara-cara membuat aplikasi perkantoran yang menarik. Teknik simulasi merupakan salah satu cara alternatif untuk mengatasi perilaku siswa yang kurang mampu dalam melakukan interaksi social dengan lingkungan sekolah, sehingga teknik simulasi bermanfaat dalam membantu siswa yang mengalami hambatan dalam berhubungan social di dalam kelas.

Tentu hal ini membutuhkan penekanan dalam penanaman kompetensi dan karakter pada diri siswa agar mampu bersaing di dunia kerja, dan peneliti memberi satu alternatif teknik pembelajaran teknologi perkantoran, yaitu teknik simulasi.

Retno Ismiyati dalam Skripsi nya mengatakan bahwa Bimbingan Kelompok Teknik Simulasi dapat meningkatkan Interaksi Sosial Siswa dengan Lingkungan Sekolah

TINJAUAN PUSTAKA

Efektifitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 284) kata efektifitas berakar dari efektif yang bermakna 1) ada efeknya (akibatnya,

pengaruhnya, kesannya); 2) manjur atau mujarab (obat); 3) keberhasilan (usaha, tindakan); dan, 4) hal mulai berlakunya (undang-undang, peraturan).

Sedangkan, Aan Komariah dan Cepi Triatna (2006:34) menegaskan bahwa efektifitas adalah ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran (kuantitas, kualitas dan waktu) telah dicapai. Dalam bentuk persamaan, efektifitas sama dengan hasil nyata dibanding dengan hasil yang diharapkan. Jadi, efektifitas adalah bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional.

Unjuk Kerja Guru

Sebagai agen pembelajaran, guru dalam melaksanakan tugasnya haruslah dapat mengimplementasikan dirinya sesuai kompetensi yang telah ditetapkan, yaitu:

1. Kompetensi Kepribadian,
2. Kompetensi Paedagogik,
3. Kompetensi Profesional, dan
4. Kompetensi Sosial

Keempat kompetensi ini bermuara pada pelaksanaan pembelajaran di depan kelas. Semakin tinggi kompetensi yang dimiliki guru akan semakin baik dan bernilai pula unjuk kerja guru di depan kelas.

Pendekatan saintifik sebagai ruh dari kurikulum 2013 tersebut harus senantiasa mewarnai dalam kegiatan pembelajaran yang dikelola oleh guru. Kegiatan pembelajaran sendiri, pada umumnya meliputi tiga tahapan, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup.

1. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan bertujuan untuk menciptakan suasana awal pembelajaran yang efektif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sebagai contoh, ketika memulai pembelajaran, guru menyapa peserta didik dengan nada bersemangat dan gembira, mengecek kehadiran peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan utama dalam proses pembelajaran karena terkait langsung dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Kegiatan inti dalam pendekatan *saintifik* ditujukan untuk memperoleh konsep, hukum, atau prinsip oleh peserta didik dengan bantuan guru melalui langkah-langkah kegiatan yang sudah dijelaskan dalam pendahuluan. Pada akhir kegiatan inti, ada validasi data terhadap konsep, hukum, atau prinsip yang telah dikonstruksi oleh peserta didik sendiri.

Pada hakikatnya, kegiatan inti adalah suatu proses pembelajaran agar tujuan yang ingin dicapai dapat diraih. Kegiatan ini mestinya dilakukan oleh guru dengan cara-cara yang bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa agar dengan cara yang aktif menjadi seorang pencari informasi, serta dapat memberikan kesempatan yang memadai bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa

Metode yang digunakan dalam kegiatan inti harus bersesuaian dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran. Kegiatan inti mencakup proses-proses berikut: (1) melakukan observasi; (2) bertanya; (3) mengumpulkan informasi; (4) mengasosiasikan informasi-informasi yang telah diperoleh; (5) dan mengkomunikasikan hasilnya. Pada proses pembelajaran yang terkait dengan KD yang bersifat prosedur untuk melakukan sesuatu, guru memfasilitasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan pengamatan terhadap pemodelan/demonstrasi yang diberikan guru atau ahli, siswa menirukannya, selanjutnya guru melakukan pengecekan dan pemberian umpan balik, dan latihan lanjutan kepada siswa

Di tiap kegiatan pembelajaran seharusnya guru memperhatikan kompetensi yang terkait dengan sikap seperti jujur, teliti, kerja sama, toleransi, disiplin, taat aturan, menghargai pendapat orang lain sebagaimana

yang telah dicantumkan pada silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Cara-cara yang dilakukan berkaitan dengan proses pengumpulan data (informasi) diusahakan sedemikian rupa sehingga relevan dengan jenis data yang sedang dieksplorasi, misalnya di laboratorium, studio, lapangan, perpustakaan, museum, dan lain-lain. Sebelum menggunakan informasi atau data yang telah dikumpulkan dan diperoleh siswa mesti tahu dan kemudian berlatih, lalu dilanjutkan dengan menerapkannya pada berbagai situasi.

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup ditujukan untuk beberapa hal pokok, Pertama, pengayaan materi pelajaran yang dikuasai oleh peserta didik.

Pengayaan dapat dilakukan dengan memberikan tugas kepada peserta didik dengan membaca buku pelajaran atau sumber informasi lainnya untuk memantapkan pemahaman materi. Guru juga dapat meminta peserta didik untuk mengakses sumber-sumber informasi dari internet.

Teknik Simulasi

Oleh karena setiap materi dalam mata pelajaran mempunyai kriteria yang berbeda dengan penekanan yang berbeda, maka teknik penyampaian pelajaran yang dilakukan guru di depan kelas juga cenderung berbeda. Menurut Gerlach dan Ely dalam Hamzah (2004) teknik pembelajaran adalah jalan atau alat atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik kearah tujuan yang ini dicapai. Jadi, teknik pembelajaran bersifat implementatif.

Simulasi adalah peniruan tingkah laku seseorang dengan berlaku seperti orang yang dimaksudkan, dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu. Jadi siswa itu berlatih memegang peranan sebagai orang lain. Simulasi mempunyai bermacam-macam bentuk pelaksanaan yaitu peer-teaching, sosiodrama,

psikodrama, simulasi game, dan role playing (Rustiyah NK, 2008).

Sesuai dengan pendapat di atas, Syaiful BJ (2006) berpendapat bahwa teknik sosiodrama sama dengan teknik role playing. Menurutnya, teknik ini pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku manusia dalam hubungannya dengan masalah sosial. Jadi, siswa mendapatkan pengalaman belajar dari simulasi yang ditampilkan di depan kelas.

Teknik simulasi mempunyai kelebihan antara lain,

- ✓ Menyenangkan siswa.
- ✓ Menggalakkan guru untuk mengembangkan kreativitas siswa.
- ✓ Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya.
- ✓ Mengurangi hal-hal yang verbalistis atau abstrak.
- ✓ Tidak memerlukan pengarahan yang pelik dan mendalam.
- ✓ Menumbuhkan cara berfikir yang kritis.
- ✓ Menimbulkan semacam interaksi antar siswa, yang memberi kemungkinan timbulnya keutuhan dan kegotongroyongan serta kekeluargaan yang sehat.
- ✓ Menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban/kurang cakap.
- ✓ Memungkinkan guru bekerja dengan tingkat abilitas yang berbeda-beda.

Langkah pelaksanaan pembelajaran dengan teknik simulasi ini diawali dengan menetapkan dahulu masalah yang sesuai dengan teknik pembelajaran. Tidak semua materi ajar dapat disampaikan dengan teknik simulasi tetapi khusus mata pelajaran Seni Budaya.

Permendibud nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi menjelaskan bahwa mata pelajaran Teknologi Perkantoran merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Oleh karenanya, peneliti berkeyakinan bahwa teknik simulasi dapat memberi nilai tambah dalam pembelajaran di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran 1 SMK Negeri 7 Medan. Adapun alasan melakukan penelitian di sini karena SMK Negeri 7, Medan sebagai tempat melaksanakan tugas sehari-hari sebagai guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran. Dengan demikian peneliti tidak meninggalkan tugas selama penelitian berlangsung. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran 1 SMK Negeri 7 Medan dengan jumlah siswa 28 orang.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan yang terfokus pada kegiatan di kelas/sekolah. Menurut Mc Niff, penelitian tindakan merupakan suatu pendekatan untuk meningkatkan pendidikan melalui perubahan dengan mendorong guru untuk menyadari praktik mengajar mereka, kritis terhadap praktik mengajar mereka, dan siap terhadap perubahan.

Prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan ini berbentuk siklus yang berlangsung dua siklus sesuai target yang akan dicapai, dimana setiap siklus terdiri dari satu atau lebih pertemuan. Adapun prosedur penelitian yang dipilih yaitu dengan menggunakan model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart (1998). Siklus model Kemmis dan Mc Taggart ini dilakukan secara berulang dan berkelanjutan, dimulai dari *perencanaan*, *pelaksanaan*, *pengamatan*, dan *refleksi*.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan dua siklus, seperti skema dibawah ini:

1. Siklus I

a. Perencanaan

- 1) Menentukan rencana pembinaan
- 2) Membuat lembar kerja observasi
- 3) Membuat kesepakatan dengan guru teknologi perkantoran yang lain

- 4) Membuat format observasi/instrumen penilaian
- b. Tindakan*
- 1) Mengecek teknik pembelajaran yang digunakan dalam RPP
 - 2) Berdiskusi tentang kesesuaian teknik simulasi dengan materi ajar
 - 3) Memberi masukan pada guru tentang penggunaan teknik simulasi
- c. Pengamatan*
- 1) Mengobservasi unjuk kerja guru sesuai format yang dipersiapkan
 - 2) Mengevaluasi hasil unjuk kerja siswa
 - 3) Mendiskusikan hasil unjuk kerja siswa
- d. Refleksi*
- 1) Melakukan analisa tindakan; mutu, hasil, dan waktu
 - 2) Mengidentifikasi masalah yang harus diperbaiki
 - 3) Menentukan rencana tindakan selanjutnya.

2. Siklus II

- a. Perencanaan*
- 1) Menyusun rencana perbaikan
 - 2) Membuat instrumen penilaian
- b. Tindakan*
- 1) Mengarahkan siswa secara intensif menggunakan teknik simulasi
 - 2) Memberi penguatan kepada siswa tentang kegiatan pembelajaran dengan teknik simulasi
 - 3) Menjelaskan perbedaan teknik simulasi dengan teknik penugasan
 - 4) Berdiskusi langkah-langkah efektifitas pembelajaran
- c. Pengamatan*
- 1) Melakukan observasi pelaksanaan unjuk kerja guru di kelas
 - 2) Mengevaluasi keseriusan guru mengamati dan merespon siswa.
 - 3) Menilai hasil unjuk kerja guru di kelas.
- d. Refleksi*

- 1) Membandingkan hasil tindakan I dengan tindakan II.
- 2) Mengidentifikasi peningkatan jumlah hasil, tingkatan mutu, dan waktu.

Dalam kegiatan penelitian ini, guru sebagai observer dan menjadi kolaborator. Observasi dilakukan peneliti sepanjang pelaksanaan pembelajaran berlangsung di kelas. Data yang diperoleh dalam pengamatan pada siklus I dan siklus II bersifat kualitatif. Artinya, data menggambarkan kondisi yang berlaku selama observasi berlangsung.

Analisis data yang diperoleh kemudian dibahas bersama dengan kolaborator (guru). Dari hasil analisis disarankan dan disepakati sebuah tindakan agar dalam unjuk kerja guru berikutnya didapat hasil yang lebih optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari dua siklus penelitian yang dilakukan peneliti mendapat kesimpulan bahwa kolaborator guru SMK Negeri 7 Medan telah mampu menerapkan teknik di kelas dalam pembelajaran Teknologi Perkantoran. Untuk lebih jelasnya terlihat seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai Perolehan Pengamatan Pra Siklus

No	Aspek yang diamati	Nilai Perolehan					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Menjelaskan KD sebelum pembelajaran berlangsung		√				1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
2.	Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran			√			1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
3.	Membagi siswa dalam kelompok			√			1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas

							4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
4.	Mengamati siswa yang berperan		√				1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
5.	Merespon hasil tampilan siswa setelah simulasi selesai		√				1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
6.	Memberi kesempatan pada siswa untuk merespon teman yang tampil			√			1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
7.	Memberi penguatan kepada siswa			√			1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
8.	Mencatat perkembangan siswa dalam pembelajaran sebagai hasil proses	√					1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
9.	Menyimpulkan pelajaran dari hasil tampilan siswa			√			1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
10.	Menutup pelajaran dengan pemberian tugas rumah				√		1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan

Jumlah	1	6	15	4	-	26 = cukup
--------	---	---	----	---	---	------------

0 – 10 = sangat kurang

11 – 20 = kurang

21 – 30 = cukup

31 – 40 = baik

41 – 50 = amat baik

$$\% \text{ Perolehan Nilai} = \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Nilai Perolehan Pengamatan pada Siklus I

No	Aspek yang diamati	Nilai Perolehan					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Menjelaskan KD sebelum pembelajaran berlangsung					√	1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
2.	Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran			√			1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
3.	Membagi siswa dalam kelompok					√	1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
4.	Mengamati siswa yang berperan				√		1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
5.	Merespon hasil tampilan siswa setelah simulasi selesai			√			1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
6.	Memberi kesempatan pada siswa				√		1 : tidak ada 2 : kurang

	untuk merespon teman yang tampil							3 : cukup 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
7.	Memberi penguatan kepada siswa			√				1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
8.	Mencatat perkembangan siswa dalam pembelajaran sebagai hasil proses			√				1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
9.	Menyimpulkan pelajaran dari hasil tampilan siswa			√				1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
10.	Menutup pelajaran dengan pemberian tugas rumah				√			1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
	Jumlah	-	-	12	16	10		38 = Baik

0 – 10 = sangat kurang

11 – 20 = kurang

21 – 30 = cukup

31 – 40 = baik

41 – 50 = amat baik

$$\% \text{ Perolehan Nilai} : \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3. Nilai Perolehan Pengamatan pada Siklus II

No	Aspek yang diamati	Nilai Perolehan					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Menjelaskan KD sebelum pembelajaran berlangsung					√	1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas

								dan dituliskan
2.	Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran					√		1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
3.	Membagi siswa dalam kelompok					√		1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
4.	Mengamati siswa yang berperan					√		1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
5.	Merespon hasil tampilan siswa setelah simulasi selesai					√		1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
6.	Memberi kesempatan pada siswa untuk merespon teman yang tampil					√		1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
7.	Memberi penguatan kepada siswa					√		1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
8.	Mencatat perkembangan siswa dalam pembelajaran sebagai hasil proses					√		1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
9.	Menyimpulkan pelajaran dari					√		1 : tidak ada

	hasil tampilan siswa						2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
10.	Menutup pelajaran dengan pemberian tugas rumah					√	1 : tidak ada 2 : kurang jelas 3 : cukup jelas 4 : jelas 5 : jelas dan dituliskan
	Jumlah	-	-	-	12	35	47 = amat baik

0 – 10 = sangat kurang

11 – 20 = kurang

21 – 30 = cukup

31 – 40 = baik

41 – 50 = amat baik

$$\% \text{ Perolehan Nilai} = \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 4. Perbandingan Nilai Perolehan Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang diamati	Nilai Perolehan			Keterangan
		Pra	Siklus I	Siklus II	
1.	Menjelaskan KD sebelum pembelajaran berlangsung	2	5	5	Meningkat
2.	Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran	3	3	4	Meningkat
3.	Membagi siswa dalam kelompok	3	5	5	Meningkat
4.	Mengamati siswa yang berperan	2	4	5	Meningkat
5.	Merespon hasil tampilan siswa setelah simulasi selesai	2	3	4	Meningkat
6.	Memberi kesempatan pada siswa untuk merespon teman yang tampil	3	4	5	Meningkat
7.	Memberi penguatan kepada siswa	3	3	4	Meningkat
8.	Mencatat perkembangan siswa dalam pembelajaran sebagai hasil proses	1	4	5	Meningkat
9.	Menyimpulkan	3	3	5	Meningkat

	pelajaran dari hasil tampilan siswa				
10.	Menutup pelajaran dengan pemberian tugas rumah	4	4	5	Meningkat
	Jumlah Nilai Perolehan	26	38	47	
	Persentasi Hasil Siklus	52 %	76 %	94 %	

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Kedua siklus ini mempunyai empat tahapan penelitian, seperti yang dijelaskan Kemmis dan Taggart. Adapun tahapan tersebut meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/penilaian, dan penguatan. Namun, sebelum siklus pertama dimulai, peneliti telah mengambil data awal sebagai pijakan untuk melakukan tahapan penelitian.

Ada 10 (sepuluh) aspek yang diamati, 1) Menjelaskan KD sebelum pembelajaran berlangsung, 2) Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran, 3) Membagi siswa dalam kelompok, 4) Mengamati siswa yang berperan, 5) Merespon hasil tampilan siswa setelah simulasi selesai, 6) Memberi kesempatan pada siswa untuk merespon teman yang tampil, 7) Memberi penguatan kepada siswa, 8) Menyimpulkan pelajaran dari hasil tampilan siswa, 9) Mencatat perkembangan siswa dalam pembelajaran sebagai hasil proses, 10) Menutup pelajaran dengan pemberian tugas rumah. Data awal yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran kurang mampu menerapkan teknik simulasi dalam pengajaran Teknologi Perkantoran di kelas.

Terlihat dari 10 (sepuluh) aspek yang diamati oleh peneliti, guru memperoleh satu aspek yang diamati nilai skala 1, yaitu aspek Mencatat perkembangan siswa dalam pembelajaran sebagai hasil proses. Yang memperoleh nilai skala 4 juga satu aspek, yaitu menutup pembelajaran dengan pemberian tugas rumah.

Adapun yang mendapat nilai skala 2 ada tiga aspek, meliputi:

- a. Menjelaskan KD sebelum pembelajaran berlangsung;
- b. Mengamati siswa yang berperan;
- c. Merespon siswa setelah simulasi selesai.

Sedangkan, yang mendapat nilai skala 3 ada lima aspek, meliputi:

- a. Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran;
- b. Membagi siswa dalam kelompok;
- c. Memberi kesempatan pada siswa untuk merespon;
- d. Memberi penguatan kepada siswa
- e. Menyimpulkan pelajaran dari hasil tampilan siswa.

Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa nilai perolehan berjumlah 26 dari 50 nilai maksimal, atau 52% dari skala nilai yang ditentukan. Dengan demikian, dapat disimpulkan sementara bahwa tingkat kemampuan guru dalam menerapkan teknik simulasi bernilai cukup. Dari sinilah peneliti melakukan tindakan (perbaikan).

1. Siklus I

Melihat hasil pengamatan awal maka peneliti terpanggil untuk melakukan penelitian terhadap guru mata pelajaran kejuruan dalam menerapkan teknik simulasi pada pembelajaran Teknologi Perkantoran. Penelitian yang direncanakan dalam rentang waktu tiga bulan dengan dua siklus.

Siklus pertama ini diawali dengan menyusun perencanaan penelitian. Pertamata peneliti menentukan jadwal kegiatan penelitian dan langkah-langkah perbaikan. Peneliti juga membuat proposal penelitian yang dilengkapi dengan lembar kerja observasi/instrumen penilaian.

Dalam pembelajaran teknologi perkantoran menggunakan aplikasi pengolah informasi seperti internet, atau website ataupun melakukan transaksi secara online. Menyampaikan tujuan pembelajaran. Inti Penutup Mengamati: beberapa kondisi tentang kantor yang memiliki sarana jaringan internet. Menanya: Memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan pengoperasian aplikasi pengolah

presentasi/bahan cetak, fasilitas kantor yang digunakan dalam pengoperasian pengolah presentasi ataupun bahan cetak Mengumpulkan Informasi/Eksperimen Praktik cara menggunakan semua tombol keyboard dan membangun jaringan internet serta menyambungkan jaringan pada komputer. Menalar/Mengolah Informasi: Menjelaskan tentang cara kerja internet, dan website Mengkomunikasikan: Mempresentasikan cara kerja dengan internet, dan website Kegiatan Penutup.

Peserta didik dengan bimbingan guru membuat kesimpulan mengenai pengolah informasi seperti internet, website dan transaksi secara online. Melakukan evaluasi berupa pengamatan terhadap hasil penggunaan pengolah informasi berupa internet, dan website serta hasil dalam melakukan transaksi secara online. Peserta didik mencatat informasi tentang tugas untuk pertemuan selanjutnya. Salah seorang peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran. Penilaian 1. Jenis/Teknik Penilaian Salah satu pembentukan karakter di atas, menurut pemikiran peneliti, dapat dilakukan melalui penerapan teknik simulasi dalam pembelajaran di kelas. Hal tersebut memungkinkan terjadinya proses pembentukan atau peniruan sikap yang baik dalam diri siswa, sesuai materi ajar.

Oleh karenanya, peneliti mengajak guru untuk menelusuri materi ajar yang dapat diajarkan dengan teknik simulasi. Peneliti dan guru berdiskusi tentang kesesuaian teknik simulasi dengan materi ajar. Disimpulkan bahwa materi mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X rata-rata dapat diajarkan dengan teknik simulasi, selebihnya dengan penugasan dan diskusi atau tanya jawab.

Untuk membantu guru, peneliti memberi arahan pada guru tentang penggunaan teknik simulasi di depan kelas. Beberapa penekanan yang diberikan peneliti, antara lain di awal pelajaran guru menjelaskan KD sebelum pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, guru harus membagi siswa dalam

kelompok yang jelas sehingga terbentuk kelompok yang mejemuk (heterogen). Peneliti juga menekankan kepada guru agar mencatat perkembangan siswa dalam pembelajaran sebagai hasil proses pembelajaran. Pada tahapan penutup, guru diingatkan agar memberi penguatan kepada siswa berupa pesan moral sebagai simpulan pelajaran hari itu dan memberi tugas rumah yang sesuai dengan materi ajar.

Sesuai jadwal yang disepakati, peneliti melakukan observasi unjuk kerja guru di dalam kelas. Guru berposisi di depan melaksanakan pembelajaran dan peneliti duduk di belakang kelas mengamati unjuk kerja guru. Semua aspek yang termuat di dalam format diamati dan diberi penilaian dengan catatan perkembangan.

Nilai yang di dapat merupakan gambaran keberhasilan/kemajuan unjuk kerja guru di depan kelas. Data menunjukkan aspek yang telah menunjukkan peningkatan, yaitu guru menyampaikan KD pelajaran lebih dulu, sebelum memulai pelajaran (dari nilai 2 menjadi nilai 5). Guru mengelompokkan siswa secara acak - melalui hitungan nomor urut (dari nilai 3 menjadi nilai 5). Dan, guru juga sudah memperhatikan siswa secara cermat serta membuat catatan hasil unjuk kerja (dari nilai 1 menjadi nilai 4). Hasil di atas menjadi acuan bagi peneliti untuk melangkah pada tahapan berikutnya.

Peneliti memperlihatkan hasil penilaian kepada guru dan meminta responnya. Guru merasa senang dan berterima kasih kepada peneliti yang telah memberi pengarahan kepadanya. Namun, hasil yang telah dicapai belum maksimal karena peneliti dan guru sepakat bahwa hasil tersebut masih dapat ditingkatkan.

Untuk menghasilkan unjuk kerja guru yang lebih baik pada siklus berikutnya, peneliti menanyakan hambatan yang dirasakan guru ketika menerapkan teknik pembelajaran simulasi. Guru menganggap siswa telah memahami apa yang harus dilakukannya, sehingga guru tidak menjelaskan langkah-

langkah pembelajaran. Begitu pula dalam memberi penguatan kepada siswa, guru merasa kurang perlumelakukannya. Padahal, menjelaskan langkah-langkah pembelajaran bertujuan membuka wawasan dan menambah kesiapan siswa.

Sementara itu, memberi penguatan dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Ahmad Rohani (2004:14), mengemukakan bahwa penguatan positif adalah sesuatu yang memperkuat hubungan stimulus respon atau sesuatu yang dapat memperbesar kemungkinan timbulnya suatu respon. Hal ini dimaksudkan agar semangat belajar siswa dapat dipertahankan.

Keempat aspek di atas belum menunjukkan perubahan/peningkatan. Masing-masing tetap pada kondisi nilai masa pra penelitian, yaitu menjelaskan langkah-langkah pembelajaran bernilai 3 dari 3. Begitu juga pemberian penguatan kepada siswa, hanya memperoleh nilai 3 dari 3. Aspek menyimpulkan pelajaran dari hasil tampilan siswa memperoleh nilai 3 dari 3. Demikian pula aspek menutup pelajaran dengan pemberian tugas rumah memperoleh nilai 4 dari 4.

Berpijak dari data di atas, peneliti melakukan analisa tindakan. Mutu pembelajaran dalam penerapan teknik simulasi pada pembelajaran Teknologi Perkantoran di kelas XSMK Negeri 7 Medan sudah membaik. Indikatornya adalah meningkatnya unjuk kerja guru di depan kelas. Dari 10 aspek yang diteliti hanya dua aspek yang memperoleh nilai maksimal yaitu menjelaskan KD sebelum pembelajaran berlangsung (5=jelas dan dituliskan) dan Membagi siswa dalam kelompok secara acak (5= jelas dan dituliskan). Berarti, ada delapan aspek lagi yang perlu dibenahi.

Hasil unjuk kerja di atas masih dapat ditingkatkan agar semua aspek meningkat atau memperoleh nilai maksimal. Langkah yang dilakukan adalah mengidentifikasi kendala dan hambatan. Setelah memahami kendala dan hambatan yang dijumpai maka akan mudah

merencanakan langkah berikutnya pada siklus II.

2. Siklus II

Setelah mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang masih terdapat pada siklus satu maka disusunlah rencana perbaikan kepada guru. Aspek yang perlu penekanan/peningkatan, meliputi :

- 1) Langkah-langkah pembelajaran,
- 2) Pemberian penguatan kepada siswa dari tampilannya di depan kelas,
- 3) Guru harus menyimpulkan materi pelajaran, dan
- 4) Penugasan kepada siswa sesuai dengan materi pembelajaran

Dari permasalahan tersebut di atas, peneliti menyusun rencana perbaikan agar guru dapat meningkatkan unjuk kerjanya. Bentuk perbaikan yang dilakukan oleh peneliti, seperti menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan teknik simulasi. Guru minimal menjelaskan dan memandu hal-hal yang harus dilakukan siswa sebelum bersimulasi, seperti :

- 1) Siswa berkelompok sesuai urutan kelompoknya,
- 2) Membagi tugas dalam kelompok simulasi,
- 3) Memahami lebih dulu langkah kerja penampilan,
- 4) Menampilkan materi simulasi dengan sungguh-sungguh,
- 5) Siswa yang duduk memperhatikan peragaan dalam mengaplikasikan komputer sambil mencatat hal-hal penting yang akan didiskusikan.

Selanjutnya, peneliti mengarahkan guru secara intensif menggunakan teknik simulasi di depan kelas. Keempat aspek yang diidentifikasi sebelumnya (pada siklus I) diberi penguatan agar guru lebih meningkatkan unjuk kerja dalam penerapan teknik simulasi ini. Peneliti juga kembali mempertegas perbedaan teknik simulasi dengan teknik penugasan agar guru lebih mampu memahami perbedaan ini. Kalau teknik simulasi lebih cenderung pada proses pelaksanaan simulasi itu sendiri,

sedangkan teknik penugasan mempunyai cenderung pada hasil yang diperoleh.

Peneliti juga mengajak guru untuk memilah dan memilih materi yang tepat dan sesuai diajarkan dengan teknik simulasi. Terjadi saling saran pendapat antara peneliti dengan guru untuk menemukan langkah-langkah efektifitas pembelajaran Teknologi Perkantoran di kelas X. Akhirnya, kesepuluh aspek yang telah disusun dalam format penilaian disepakati menjadi acuan pelaksanaan unjuk kerja.

Dengan persiapan yang matang dari guru dan peneliti, maka pada pertemuan berikutnya, kembali peneliti melakukan observasi pelaksanaan unjuk kerja guru di kelas. Peneliti berada di belakang kelas untuk mengamati guru sambil melakukan penilaian sesuai format, dengan membuat catatan perkembangan.

Target yang ingin dicapai adalah kesepuluh aspek yang ada di dalam format memperoleh peningkatan. Peneliti mencermati keseriusan guru dalam menerapkan teknik simulasi. Setelah menyampaikan KD yang diajarkan, guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran. Siswa yang berjumlah 28 orang dibagi menjadi 7 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 orang pemeran. Guru menugaskan masing-masing kelompok untuk tampil. Ketika kelompok 1 tampil maka kelompok 2 dan kelompok 7 menjadi juri yang merespon kelompok yang tampil. Bila kelompok 2 yang tampil, maka kelompok 3 dan 1 yang menjadi juri dan merespon. Begitu seterusnya hingga selesai.

Guru juga mengamati dan merespon siswa yang tampil di depan kelas. Siswa lain yang duduk di kursi juga menjadi objek pengamatan. Guru berupaya sungguh-sungguh sehingga perhatian siswa benar-benar tertuju kepada siswa yang menampilkan simulasi. Respon yang dimintakan guru kepada siswa juga harus dapat dijawab dengan baik. Guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator.

Akhir pembelajaran ditutup guru dengan menyimpulkan materi ajar dan

memberi penguatan kepada siswa dengan pesan moral yang patut untuk dikembangkan oleh masing-masing siswa. Tak lupa guru juga memberi tugas kepada siswa untuk diselesaikan di rumah masing-masing.

Setelah pembelajaran selesai peneliti menyampaikan hasil unjuk kerja guru di kelas. Kesepuluh aspek yang dinilai menunjukkan peningkatan. Ada tujuh aspek yang mendapat nilai maksimal, yaitu :

- 1) aspek-1; Menjelaskan KD sebelum pembelajaran berlangsung
- 2) aspek-3; Membagi siswa dalam kelompok
- 3) aspek-4; Mengamati siswa yang berperan
- 4) aspek-6; Memberi kesempatan pada siswa untuk merespon teman
- 5) aspek-8; Mencatat perkembangan siswa dalam proses pembelajaran
- 6) aspek-9; Menyimpulkan pelajaran dari hasil tampilan siswa
- 7) aspek-10. Menutup pelajaran dengan pemberian tugas rumah

Sedangkan, yang hanya memperoleh nilai baik (4) meliputi tiga aspek, yaitu:

- 1) aspek-2; Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran
- 2) aspek-5; Merespon hasil tampilan siswa setelah simulasi selesai
- 3) aspek-7. Memberi penguatan kepada siswa

Dengan total perolehan nilai pada akhir siklus II ini sebesar 47 atau 94 %.

Apabila dibandingkan jumlah nilai perolehan Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II di dapat tabel seperti di bawah ini:

Tabel 5. Perbandingan Perolehan nilai dan persentase Pra, Siklus I dan Siklus II

No	Perolehan Nilai	Pra	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1.	Jumlah	26	38	47	Meningkat
2.	Persentase	52 %	76 %	94 %	Meningkat

Dari data tabel di atas, peneliti membatasi siklus hanya sampai kedua saja. Walaupun ada tiga aspek yang belum mendapat nilai maksimal, tetapi peneliti menganggap pembinaan telah berhasil mengantarkan guru untuk dapat menerapkan teknik simulasi dalam pembelajaran Teknologi Perkantoran kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran 1SMK Negeri 7 Medan.

Susilo Wibisono berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis simulasi pada Mata kuliah Psikologi Eksperimen merupakan salah satu alat bantu yang signifikan dalam pencapaian kompetensi yang diharapkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat diperoleh kesimpulan:

- Teknik Simulasi merupakan salah satu teknik pembelajaran yang dapat melibatkan semua siswa di dalam kelas. Teknik Simulasi dapat menumbuhkan sikap dan pribadi yang diharapkan dalam lingkup mata pelajaran Teknologi perkantoran.
- Guru dapat meningkatkan kualitas unjuk kerja bila mendapat pembinaan yang terus menerus.
- Penggunaan Teknik Simulasi dapat mengefektifkan dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Microsoft Publisher pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Negeri 7 Medan

Saran

Adapun saran pada penelitian ini adalah diharapkan guru dapat menerapkan teknik pembelajaran yang bervariasi sesuai materi ajar. Teknik Simulasi dapat menjadi salah satu alternatif teknik pembelajaran dalam mata pelajaran teknologi perkantoran. Perlu pembinaan yang terus menerus terhadap guru agar dapat meningkatkan kualitas unjuk kerja.

REFERENSI

- BSNP. 2007. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Roestiyah NK. 2008. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Tilaar, HAR. 1999. Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia. Bandung: Rosdakarya
- Uno, Hamzah B. 2004. Model Pembelajaran. Gorontalo: Nurul Jannah.
- Retno Ismiyati. 2012. Bimbingan Kelompok Teknik Simulasi Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.