
**Penggunaan Model Pembelajaran Aplikasi Perkantoran Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 2 Sigli
Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023-2024 pada Materi Pengolahan Kata**

Rusli
SMPN 2 Sigli
ruslipadangtiji@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : apakah dengan menggunakan model pembelajaran aplikasi perkantoran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas vii di smpn 2 sigli tahun pelajaran 2023/2024 pada materi pengolah kata. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri atas 2 siklus dan diawali dengan pra siklus. Subyek penelitian adalah peserta didika kelas VII SMPN 2 Sigli Semester 1 Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 28 orang. Analisis data menggunakan teknik analisis diskriptif komparatif dengan membandingkan kondisi awal dengan hasil-hasil yang dicapai pada setiap siklus, dan analisis deskriptif kualitatif hasil observasi idengan membandingkan hasil observasi dan refleksi pada setiap siklus. Dengan penerapan model pembelajaran *Aplikasi Perkantoran* pada materi Pengolah Kata pada siswa kelas VII SMPN 2 Sigli Semester 1 Tahun Pelajaran 2023/2024 pada akhir siklus I diketahui telah terjadi peningkatan rata-rata yaitu dari rata- rata tes kondisi awal 59,28 menjadi 65,53 dan meningkat lagi pada siklus ke II 72,14. Sedangkan ketuntasan belajar peserta didik ada peningkatan dari kondisi awal yang sudah tuntas hanya 8 peserta didik menjadi 15 peserta didik pada siklus I dan meningkat menjadi 21 peserta didik pada akhir siklus II. Dengan demikian terlihat bahwa peserta didik kelas VII SMPN2 Sigli mengalami peningkatan hasil belajar pada materi Pengolah Kata.

Kata Kunci : Pembelajaran , Model Aplikasi Perkantoran.

PENDAHULUAN

Salah satu indikator pendidikan berkualitas adalah perolehan nilai hasil belajar siswa. Nilai hasil belajar siswa dapat lebih ditingkatkan apabila pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien dengan ditunjang oleh tersedianya sarana dan prasarana pendukung serta kecakapan guru dalam pengelolaan kelas dan penguasaan materi yang memadai. Dalam proses belajar mengajar di sekolah yang menganut sistem klasikal, dimana seorang guru menghadapi banyak peserta didik dengan latar belakang kepribadian dan kemampuan berbeda diperlukan adanya prinsip belajar tuntas (Halimah dkk, 2023). Harapan kita semua prestasi anak-anak dalam belajar meningkat dan mampu mendapatkan nilai yang baik yaitu nilai yang berada diatas nilai KKM yang telah di tetapkan disekolah. Dimana biasanya tolak ukur keberhasilan pembelajaran adalah prestasi belajar yang baik. Namun pada kenyataan yang terjadi bahwa prestasi belajar peserta didik kelas VII di SMPN 2 Sigli pada pelajaran Informatika masih berada di bawah nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75, hal ini dapat diketahui dari tes harian yang dilakukan oleh guru.

Rendahnya prestasi belajar peserta didik kelas VII pada pelajaran Informatika di mungkinkan juga karena guru belum menggunakan model dan media pembelajaran serta mendesain skenario pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi maupun kondisi siswa sehingga memungkinkan peserta didik aktif dan kreatif. Namun sebaliknya kecenderungan guru menggunakan model pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, cenderung kering dan membosankan. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru. Peserta didik hanya sebagai pendengar saja bahkan guru cenderung membatasi partisipasi dan kreatifitas peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini juga menyebabkan peserta didik cepat bosan dalam proses pembelajaran sampai pada keadaan terburuk peserta didik mengantuk bahkan tertidur, hal ini terjadi karena peserta didik kurang bergairah dengan pembelajaran yang sedang berlangsung di samping juga ada hal-hal lainnya seperti memang peserta didik tersebut lambat dalam belajar dan kondisi kurang fit. Keadaan tersebut diatas sangat mempengaruhi keberhasilan peserta

didik dalam belajar dan itu di buktikan dari hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan.

Bertumpu pada kenyataan tersebut untuk merangsang dan meningkatkan peran aktif peserta didik baik secara individual dan kelompok terhadap proses pembelajaran Informatika maka masalah ini harus ditangani dengan mencari model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru sebagai pengajar dan fasilitator harus mampu melakukan pembelajaran yang menyenangkan dan menggairahkan sehingga akan diperoleh hasil yang maksimal. Kenyataan selama ini kegiatan belajar mengajar masih didominasi guru yaitu kegiatan satu arah dimana penguangan informasi dari guru ke peserta didik dan hanya dilaksanakan dan berlangsung di sekolah, sehingga hasil yang dicapai peserta didik hanya mampu menghafal fakta, konsep, prinsip, hukum-hukum, teori hanya pada tingkat ingatan..

Upaya harus dilakukan untuk memulai tuntutan lulusan yang kompetitif di era pembangunan yang berbasis ekonomi dan globalisasi adalah menyelaraskan kegiatan pembelajaran dengan nuansa Kurikulum Merdeka atau Pembelajaran Kumer yang diindikasikan dengan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam membangun gagasan/pengetahuan oleh masing-masing individu baik di dalam maupun diluar lingkungan sekolah dengan cara Mengamati, Menanya, Mengeksplorasi, Mengasosiasi dan mampu Mengkomunikasikannya. Model pembelajaran yang diharapkan dapat mendukung adalah *Model Pembelajaran Aplikasi Perkantoran*. Dengan Model Pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat menggali dan menemukan pokok materi secara bersama-sama dalam kelompok ataupun secara individu.

Penerapan Model Pembelajaran Aplikasi Perkantoran merupakan tindakan pemecahan masalah yang ditetapkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar Informatika pada Materi Pengolah Kata pada Kelas VII sehingga diharapkan dapat membantu para guru untuk mengembangkan gagasan tentang strategi kegiatan pembelajaran yang efektif dan inovatif serta mengacu pada pencapaian kompetensi individual masing-masing peserta didik.

Dari uraian yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Hasil ulangan harian belum menunjukkan hasil yang optimal.
2. Mata Pelajaran Informatika sering dianggap tidak penting di bandingkan dengan pelajaran – pelajaran yang lainnya karena tidak termasuk pelajaran yang di intikan.
3. Media untuk pembelajaran Informatika masih minim dan terbatas.
4. Guru belum memanfaatkan sumber belajar media belajar dengan maksimal.
5. Kegiatan belajar mengajar masih satu arah sehingga kreatifitas peserta didik kurang berkembang secara optimal.
6. Perlunya model pembelajaran yang efektif dan inovatif sehingga peserta didik tidak cepat bosan dan mempunyai daya lekat yang tinggi.

Rumusan masalah merupakan pernyataan rinci dan lengkap, mengenai ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti. Sehingga dalam PTK ini rumusan masalahnya yaitu Apakah melalui model pembelajaran aplikasi perkantoran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMPN 2 Sigli semester ganjil tahun pelajaran 2023-2024 pada materi pengolah kata. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII Semester ganjil Tahun Pelajaran 2023-2024 pada materi aplikasi perkantoran dengan menggunakan model pembelajaran pengolah kata.

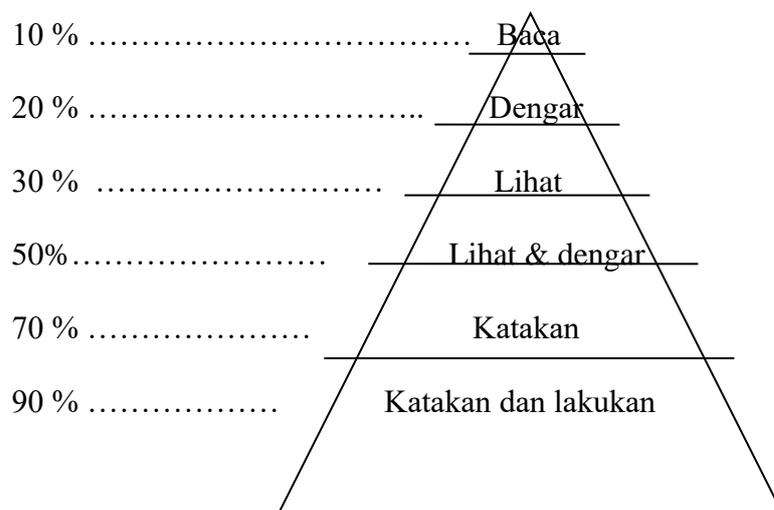
TEORI

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Gagne, (Diterjemahkan Munadir, 1999 : 3) proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar sehingga situasi tersebut merupakan sebagai peristiwa belajar (*event of learning*), yaitu usaha untuk terjadinya tingkah laku dari siswa.

Kegiatan belajar merupakan kegiatan aktif peserta didik untuk membangun makna/pemahaman terhadap suatu objek/peristiwa. Sedangkan kegiatan mengajar merupakan upaya kegiatan menciptakan suasana yang mendorong inisiatif, motivasi, dan tanggungjawab peserta didik untuk selalu menerapkan seluruh potensi diri dalam membangun gagasan melalui kegiatan belajar sepanjang hayat. Kegiatan belajar dapat di lakukan dimana saja dan kapan saja, sehingga kita dapat menjadikan semua tempat dan semua hal sebagai bahan pembelajaran. Dibawah ini disajikan gambar kerucut tentang pengalaman belajar.

Yang di ingat



Gambar 1 Kerucut Pengalaman

Dari kerucut pengalaman belajar, diketahui bahwa peserta didik akan mencapai hasil belajar 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa jika guru mengajar dengan banyak ceramah, maka peserta didik akan mengingat hanya 20 % karena peserta didik hanya mendengarkan. Sebaiknya, jika guru meminta peserta didik untuk melakukan sesuatu dan melaporkannya, maka mereka akan mengingat sebanyak 90%.(Sujatmoko dkk.2003 :15).

Dari kerucut pengalaman belajar diatas jelaslah bahwa seorang guru adalah fasilitator dalam proses pembelajaran, dimana guru memberikan arahan kepada peserta didik agar peserta didik dapat mencari suatu pemahaman sebuah materi kemudian peserta didik mampu untuk menyampaikannya dengan bahasanya sendiri.

b. Model Pembelajaran Aplikasi Perkantoran

Model Pembelajaran aplikasi perkantoran merupakan tipe pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik karena pada tipe ini peserta didik menemukan materi pembelajarannya melalui praktek langsung komputer. Hal tersebut disajikan oleh guru untuk diamati oleh peserta didik, ada juga peserta didik yang sudah paham dalam mempraktekkannya sendiri yang kemudian peserta didik membantu kawannya dalam proses pembelajaran. Adapun Langkah-langkah dalam pembelajaran Model Aplikasi perkantoran yang dapat dibuat oleh guru dalam proses pembelajaran adalah :

1. Guru dapat membentuk kelompok yang anggotanya terdiri dari empat atau lima orang secara acak.
2. Guru menyajikan pelajaran dengan menggunakan computer-komputer yang sudah di persiapkan oleh guru.
3. Melalui computer-komputer tersebut guru melaksanakan proses pembelajaran.
4. Guru memberi tugas kepada peserta didik secara mandiri ataupun kelompok untuk dikerjakan secara mandiri maupun kelompok. Bagi anggota yang sudah mengerti harus atau menjelaskan pada anggota yang lainnya sehingga semua anggota kelompok dapat mengerti dan dapat menjelaskan juga.
5. Guru memberikan kuis kepada seluruh peserta didik, dan pada saat peserta didik menjawab peserta didik yang lainnya tidak boleh saling membantu.
6. Guru memberikan evaluasi.
7. Membuat kesimpulan.

Jadi pada pembelajaran model Aplikasi perkantoran sangat baik juga dilaksanakan dalam kelompok belajar dimana setiap anggota kelompok akan membuat peserta didik saling membantu satu sama lainnya dalam kelompok tersebut sehingga seluruh anggota kelompok mengerti dan mampu untuk menjelaskan materi yang telah di sampaikan oleh guru. Karena dalam kelompok ini ada percampuran perbedaan prestasi, guru akan menjelaskan kepada salah satu anggota kelompok yang di anggap mampu lebih cepat memahami pelajaran, kemudian anggota tersebut akan menjelaskan kembali kepada anggota

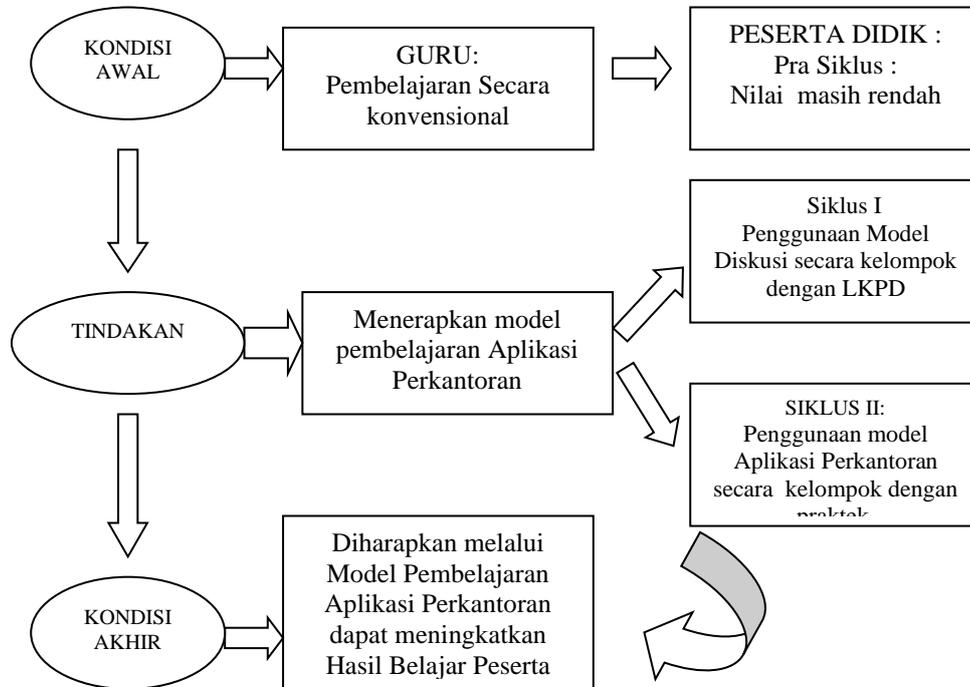
kelompoknya dengan bahasa mereka sendiri sehingga seluruh anggota kelompok dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

C. Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dalam hal ini meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. (1) aspek kognitif, kemampuan kognitif yang meliputi: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. (2) Aspek afektif, kemampuan afektif meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian, dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup. (3) Aspek psikomotorik, kemampuan psikomotorik meliputi: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, gerakan penyesuaian dan kreativitas. (Hamalik, 2003:160). Hasil belajar juga dapat ditunjukkan dengan nilai baik dengan angka maupun dengan huruf dan dapat dideskripsikan dan kriteria rentang nilai tersebut dapat kita buat sendiri sesuai dengan kondisi nilai yang diperoleh dari peserta didik.

D. Kerangka Berfikir

Secara Skematis uraian digambarkan kerangka pemikirannya sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram alir penelitian tindakan Kelas

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan yaitu bulan Agustus - September 2023 dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

- ❖ Agustus : Siklus I dan Siklus II
- ❖ September : Pengumpulan data, mengolah dan Laporan

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada minggu efektif sesuai dengan jadwal jam pelajaran yang telah di rencanakan dalam prosem.

2. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Sigli. Jln Banda Aceh – Medan KM 114 Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie.

B. Subyek Penelitian kelas

Berdasarkan judul penelitian yaitu Dengan Model Pembelajaran Aplikasi Perkantoran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMPN 2 Sigli Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023-2024 pada materi Pengola Kata, maka yang menjadi subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMPN 2 Sigli Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 28 orang.

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik, sebagai subyek penelitian. Data yang dikumpulkan dari peserta didik meliputi data hasil tes tertulis. Tes tertulis dilaksanakan pada akhir pelajaran untuk mendapatkan nilai Siklus I dan Siklus II dilaksanakan pada akhir siklus sebagai nilai perbandingan. Selain peserta didik sebagai sumber data, penulis juga menggunakan teman sejawat sesama guru sebagai sumber data.

D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Tes tertulis digunakan pada akhir siklus I dan akhir siklus II , yang terdiri atas materi Pengolah kata. Sedangkan Teknik non tes meliputi teknik

observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan pada saat pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu mengamati proses pembelajaran peserta didik dan praktek pada siklus I dan siklus II. Sedangkan teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data nilai mata pelajaran Informatika.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data meliputi:

- a. Soal Tes Tertulis
- b. Lembar Observasi.

E. Validasi Data .

Data Penelitian tindakan kelas ini berdasarkan dokumen atau lampiran data asli yang terdiri dari nilai post-tes dengan bentuk soal uraian, dengan bentuk soal objektif. Juga berdasarkan hasil dari paduan data peserta didik, guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dan observer.

F. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif, yang meliputi:

1. Analisis deskriptif komparatif hasil belajar dengan cara membandingkan hasil belajar pada siklus I dengan siklus II.
2. Analisis deskriptif kualitatif hasil observasi dengan cara melihat hasil observasi dan refleksi pada siklus I dan Siklus II.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Tes pada Siklus I

Hasil yang di peroleh pada siklus I dapat dideskripsikan seperti pada tabel 4 berikut ini. Untuk memperjelas data hasil tes siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1
Hasil Rekap Nilai Tes Siklus I

No	Hasil (Angka)	Hasil (Huruf)	Arti Lambang	Jumlah Peserta Didik	Persen
1	85-100	A	Sangat baik	2	7,1 %
2	75-84	B	Baik	7	25,0 %
3	65-74	C	Cukup	10	35,7 %
4	55-64	D	Kurang	5	17,9 %
5	<54	E	Sangat Kurang	4	14,3 %
Jumlah				28	100 %

Dari hasil tes siklus I, menunjukkan bahwa hasil yang mencapai nilai A (sangat baik) adalah 2 peserta didik (7,1 %), sedangkan yang mendapat nilai B (baik) adalah 7 peserta didik atau (25,0 %), sedangkan dari jumlah 28 peserta didik yang masih mendapatkan nilai C (cukup) sebanyak 10 peserta didik (35,7%) , sedangkan yang mendapat nilai D (kurang) ada 5 peserta didik (17,9 %), sedangkan yang mendapat nilai E (sangat kurang) sebanyak 4 peserta didik (14,3 %)

Tabel 2
Ketuntasan Belajar Peserta Didik Hasil Tes Siklus I

No	Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik	
		Jumlah	Persen
1.	Tuntas	15	53,6 %
2.	Belum Tuntas	13	46,4 %

Jumlah	28	100 %
--------	----	-------

Berdasarkan ketuntasan belajar peserta didik dari sejumlah 28 peserta didik terdapat 15 atau 53,6 % yang sudah mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan 13 peserta didik atau 46,4 % belum mencapai ketuntasan. Adapun dari hasil nilai siklus I dapat dijelaskan bahwa perolehan nilai tertinggi adalah 85, nilai terendah 45, dengan nilai rata-rata kelas sebesar, seperti pada tabel dibawah ini :

Tabel 3
Rata-rata Hasil Tes siklus I

No	Keterangan	Nilai
1	Nilai tertinggi	85
2	Nilai Terendah	45
3	Nilai Rata-rata	65,53

Sumber : Data yang diolah

B. Deskripsi Siklus II

1. Hasil Tes pada Siklus II

Hasil yang di peroleh pada siklus II dapat dideskripsikan seperti pada tabel 7 berikut ini. Untuk memperjelas data hasil tes siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4
Hasil Rekap Nilai Tes Siklus II

No	Hasil (Angka)	Hasil (Huruf)	Arti Lambang	Jumlah Peserta Didik	Persen
1	85-100	A	Sangat baik	7	25 %
2	75-84	B	Baik	10	35,72 %
3	65-74	C	Cukup	7	25 %
4	55-64	D	Kurang	4	14,28 %
5	<54	E	Sangat Kurang	0	0 %

Jumlah	28	100 %
--------	----	-------

Dari hasil tes siklus II, menunjukkan bahwa hasil yang mencapai nilai A (sangat baik) adalah 7 peserta didik (25 %), sedangkan yang mendapat nilai B (baik) adalah 10 peserta didik atau (35,72 %), sedangkan dari yang masih mendapatkan nilai C (cukup) sebanyak 7 peserta didik (25 %), sedangkan yang mendapat nilai D (kurang) ada 4 peserta didik (14,28 %), sedangkan yang mendapat nilai E (sangat kurang) sudah tidak ada lagi atau 0 %.

Tabel 5

Ketuntasan Belajar Peserta Didik Hasil Tes Siklus II

No	Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik	
		Jumlah	Persen
1.	Tuntas	21	75 %
2.	Belum Tuntas	7	25 %
Jumlah		28	100 %

Berdasarkan ketuntasan belajar peserta didik dari sejumlah 28 peserta didik terdapat 21 peserta didik atau 75 % yang sudah mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan 7 peserta didik atau 25 % belum mencapai ketuntasan. Adapun dari hasil nilai siklus II dapat dijelaskan bahwa perolehan nilai tertinggi adalah 90 , nilai terendah 60, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 72.14 , seperti pada tabel dibawah ini :

Tabel 6

Rata-rata Hasil Tes siklus II

No	Keterangan	Nilai
1	Nilai tertinggi	90
2	Nilai Terendah	60
3	Nilai Rata-rata	72,14

Sumber : Data yang diolah

a. Refleksi

Berdasarkan hasil tes kemampuan awal (pra Siklus) dengan hasil tes kemampuan siklus I dan Siklus II dapat dilihat adanya pengurangan jumlah peserta didik yang masih di bawah Kriteria ketuntasan Minimal. Pada pra siklus jumlah peserta didik yang dibawah KKM sebanyak 20 peserta didik, pada akhir siklus I berkurang menjadi 13 peserta didik dan pada akhir siklus II makin berkurang menjadi 7 peserta didik. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 59,28 % meningkat menjadi 65,53 pada siklus I dan meningkat menjadi 72,14 pada siklus II. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar mengalami peningkatan dari pra siklus,siklus I sampai pada siklus II, seperti disajikan dalam tabel 10 berikut ini.

Tabel 7

Perbandingan Hasil Nilai Tes Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Hasil tes (dalam huruf)	Jumlah peserta didik yang berhasil		
		Pra siklus	Siklus I	Siklus II
	A (85 -100)	-	2	7
2	B (75-84)	3	7	10
3	C (65-74)	8	10	7
4	D (55-64)	10	5	4
5	E (< 54)	7	4	-
	Jumlah	28	28	28

Peningkatan Ketuntasan belajar peserta didik tampak pada tabel dibawah ini, jika dibandingkan hasil pra siklus dan siklus I.dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8

Perbandingan Ketuntasan Belajar antara Pra Siklus,Siklus I dan Siklus II

No	Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik					
		Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Persen	Jumlah	Persen	Jumlah	Persen

1.	Tuntas	8	28,57 %	15	53,6 %	21	75 %
2.	Belum Tuntas	20	71,43 %	13	46,4 %	7	25 %
Jumlah		28	100%	28	100%	28	100 %

Peningkatan hasil rata- rata kelas nampak ada perubahan dari pra siklus sampai pada siklus II seperti terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 9

Perbandingan nilai rata-rata Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II tersaji dalam Tabel berikut :

No	Keterangan	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai tertinggi	80	85	90
2	Nilai terendah	20	40	60
3	Nilai rata- rata	59,28	65,53	72,14

Berdasarkan data pada tabel 9 di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model Aplikasi Perkantoran yang di desain dengan cara permainan mampu meningkatkan hasil belajar kelas VII. Walaupun sampai pada Siklus ke II masih ada peserta didik yang belum tuntas pembelajaran namun jumlahnya sudah semakin kecil. Oleh karena itu, rata-rata kelas pun mengalami kenaikan menjadi 72,14. Walaupun sudah terjadi kenaikan rata-rata kelas seperti tersebut di atas, namun hasil tersebut belum optimal. Karena harapan guru nilai rata – rata kelas dapat mencapai 80. Juga masih terdapat peserta didik yang belum tuntas dalam nilai belajar, masih ada peserta didik yang masih belum aktif dalam kelompok dan masih ada peserta didik yang belum berani memberikan tanggapannya. Hal ini dapat terlihat dari hasil observasi dan wawancara bahwa dalam kegiatan pembelajaran masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran, karena sebagian peserta didik beranggapan bahwa kegiatan

secara kelompok akan mendapat prestasi yang sama. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

C. Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian, dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan pemahaman dan hasil belajar di kelas VII SMPN 2 Sigli dengan menggunakan model pembelajaran Aplikasi Perkantoran, dapat dilihat dari nilai rata – rata kelas yang dilakukan pada pra siklus yaitu sebesar 59,28 meningkat menjadi 65,53 pada pembelajaran siklus I dan meningkat menjadi 72,14 pada akhir siklus II. Pada akhir pembelajaran terdapat perubahan positif pada peserta didik mengenai pemahaman dalam belajar. Peserta didik lebih bersemangat dan ceria dikarenakan pembelajaran yang dilakukan di kelas menggunakan model pembelajaran Aplikasi Perkantoran yang di padukan dengan cara permainan. Dengan menggunakan pembelajaran *Aplikasi Perkantoran* ternyata mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik Kelas VII SMPN 2 Sigli.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini, 1991. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta Rineka Cipta
- Amiruddin, 2012. *Materi Diklat PTK dan PTS. LPMP Banda Aceh*
- BNSP, 2007. *Standar Kompetensi dan kompetensi Dasar* . Jakarta. Depdiknas
- BNSP , 2007. *Pedoman Penilaian Hasil Belajardi SMP* . Jakarta. Depdiknas.
- Budimansyah Dasim. 2002 *Model Pembelajaran dan Penilaian*. Siliwangi. HDB
- Dahar, RW. 1998. *Teori – teori Belajar*. Jakarta. Depdikbud
- Dimiyati dan Mudjiono, 1992. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Depdikbud.
- Hadari, Nawawi. 2001. *Metodologi Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta. Gajah Mada University Press
- Halimah, H., Iqbal, M., & Rahyuni, R. (2023). SISTEM PENYELENGGARAAN ADMINISTRASI PADA SATUAN PENDIDIKAN. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(2), 557-564.
- Kemendikbud, 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013. Banda Aceh*
- Kemendikbud, 2013. *Buku Guru Seni Budaya. Jakarta*
- Kemendikbud, 2013. *Seni Budaya kelas VII. Jakarta*
- Oemar Hamalik. 1993. *Metode Mengajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.