

PENINGKATAN KOMPETENSI MENGELOLA DANA KAS KECIL MELALUI STRATEGI DRILL AND PRACTICE BERBASIS TIK PADA SISWA KELAS XII ADMINISTRASI PERKANTORAN DI SMK NEGERI 4 BANDAR LAMPUNG

Oleh

Siti Uswatun Khasanah, Herpratiwi, Djalaluddin Genap

FKIP Unila, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

Email: ushabesmart@gmail.com

081273939166

Abstract: **increasing competency in managing petty cash through drill and practice strategy with ITbased of students class XII Office Administration in SMKN 4 Bandar Lampung.** This research aimed to analyze: (1) design of lesson plans; (2) learning implementation; (3) evaluation system; (4) increasing competency in managing petty cash of students through drill and practice strategy with ITbased. The subjects of research were the students of class XIIAP1-2 SMKN 4 Bandar Lampung, year 2011-2012. The research in three cycles. The instruments were used: lesson plans scoring sheet, student's learning activity sheet, and test. All data were analyzed by quantitative descriptive. The conclusion of research are: (1) design of lesson plans, with syntax: concept treatment, giving structural/various practices, motivating students, giving feedback of students practice, making schedule of evaluation. (2) the process of learning can increase the students learning activities, like: reading the source, being active in discussion, asking, answering questions, making conclusion, doing assignments/practices and having the ability to use practice instruments. (3) The evaluation system used essay items and practices, with index validity 0,659 and 0,795 (high). The reliability of essay items 0,66 (high), practice 0,817 (very high). (4) There was an increase in students competency scores. Class XIIAP1, three cycles were 23 (76,67%), 27 (90%) and 28 (93,33%) students. While class XIIAP2 were 23 (74,19%), 26 (83,87%), 29 (93,55%) competent students.

Keywords: *Drill and practice, Competency, IT.*

Abstrak: **peningkatan kompetensi mengelola dana kas kecil melalui strategi drill and practice berbasis TIK pada siswa kelas XII Administrasi Perkantoran di SMKN 4 Bandar Lampung.** Tujuan penelitian ini menganalisis: (1) desain RPP; (2) pelaksanaan pembelajaran; (3) sistem evaluasi; (4) peningkatan kompetensi siswa Mengelola Dana Kas Kecil melalui strategi *drill and practice* berbasis TIK. Subyek penelitian siswa kelas XIIAP1,2 SMKN 4 Bandar Lampung, tahun 2011-2012. Penelitian dilakukan tiga siklus. Instrumen penelitian menggunakan: lembar penilaian RPP, lembar observasi aktivitas belajar siswa, dan tes. Semua data dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif. Kesimpulan penelitian mendeskripsikan: (1) RPP dirancang dengan sintaks: penanaman konsep, memberikan latihan terstruktur/bervariasi, memotivasi siswa, memberikan umpan balik hasil praktik, menjadwalkan waktu evaluasi. (2) Proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa: membaca materi, keaktifan berdiskusi, bertanya, menanggapi pertanyaan, menyimpulkan hasil diskusi, mengerjakan tugas/latihan dan kemampuan menggunakan bahan/alat praktik. (3) Sistem evaluasi menggunakan soal teori/uraian dan praktik, dengan validitas indeks 0,659, praktik 0,795 (tinggi). Reliabilitas soal teori indeks 0,66 (tinggi), praktik 0,817 (sangat tinggi). (4) Adanya peningkatan nilai kompetensi siswa. Kelas XIIAP1,

ketiga siklus adalah 23 (76,67%), 27 (90%), 28 (93,33%) siswa kompeten. Sedangkan kelas XIIAP2, 23 (74,19%), 26 (83,87%) dan 29 (93,55%) siswa yang kompeten.

Kata kunci: *Drill and practice*, Kompetensi, TIK.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan manusia disepanjang hidupnya. Tanpa pendidikan, manusia akan sulit berkembang dan menjadi terbelakang. Dengan pendidikan manusia dapat diarahkan menjadi lebih baik dan berkualitas. Pada tahun 1998 UNESCO telah mencanangkan empat pilar pendidikan, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to live together*, dan *learning to be* (Munir:2008:2).

Sehubungan dengan hal tersebut dalam upaya meningkatkan kualitas manusia Indonesia, Undang-undang Dasar 1945 mengamanatkan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa serta agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang diatur dengan undang-undang yaitu Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Sebagai bagian dari sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Menengah Kejuruan merupakan pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu, kemampuan beradaptasi di lingkungan kerja, melihat peluang kerja dan mengembangkan diri di kemudian hari.

Keberhasilan pencapaian tujuan belajar diatas, dipengaruhi baik internal maupun eksternal siswa yaitu pengaturan kondisi belajar dan kondisi internal siswa. Efektifitas pengaturan kondisi belajar siswa sangat tergantung dari kualitas SDM/guru dan fasilitas yang tersedia.

Kualitas SDM khususnya guru/instruktur sangat menentukan keberhasilan belajar di sekolah. Guru mempunyai tugas merencanakan, melaksanakan dan melaksanakan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini guru harus lebih selektif dalam memilih pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran yang digunakan agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan menyenangkan bagi siswa, karena pemilihan strategi pembelajaran yang diambil oleh guru akan sangat mempengaruhi efektifitas hasil belajar. Pemilihan ini harus disesuaikan dengan karakteristik pebelajar dan konteks lingkungan serta teknologi dan media yang tepat untuk mendukung dan mendayagunakan efektifitas pembelajaran.

Strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dalam strategi pembelajaran termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumberdaya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien. Selanjutnya menurut Djahari dalam proses pembelajaran prinsip utamanya adalah adanya proses keterlibatan seluruh atau sebagian besar potensi diri siswa (fisik dan nonfisik) dan kebermaknaannya bagi diri dan kehidupannya saat ini dan dimasa yang akan datang (*life skill*) (Kunandar, 2009:287).

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran di SMK Negeri 4 Bandar Lampung terutama Program Keahlian Administrasi Perkantoran pada umumnya

masih bersifat tradisional dengan ciri-ciri antara lain siswa adalah penerima informasi secara pasif dan belajar secara individual, pembelajaran sangat abstrak atau bersifat teoritis, serta guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran (teacher centered). Hal ini antara lain dipengaruhi karena (1) perencanaan pembelajaran kompetensi Administrasi Perkantoran yang belum sesuai dengan karakteristik materi pelajaran dan kondisi siswa, (2) kurangnya kompetensi guru dalam menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran secara fleksibel dan variatif serta (3) sarana dan prasarana pembelajaran untuk praktik belum dipergunakan secara maksimal. Implikasinya kompetensi yang dicapai siswa secara komprehensif rata-rata masih rendah. Dari 78 siswa kelas XII Program Keahlian Administrasi Perkantoran Tahun Pelajaran 2010/2011 pada semester 5, siswa yang kompetensi pada kompetensi Mengelola Pertemuan 66,67%, Mengelola dana kas kecil 60,26%, Memberikan pelayanan pada pelanggan 69,24%. Dengan demikian jumlah siswa yang harus mengikuti program remedial diatas 30%.

Berdasarkan data di atas, Kompetensi Mengelola Dana Kas Kecil merupakan mata pelajaran kejuruan yang lebih banyak siswa untuk berhitung dan membutuhkan ketelitian. Sementara kondisi siswa rata-rata tidak suka berhitung, sehingga siswa yang belum kompeten sebesar 39,74%. Hal ini memerlukan strategi dan metode yang tepat untuk meningkatkan kompetensi siswa karena siswa perlu banyak diberi latihan/drill dalam berhitung dan mempraktikkan dengan sarana TIK. Dalam penelitian ini mengimplementasikan penerapan strategi drill and practice

berbasis TIK untuk meningkatkan kompetensi siswa Mengelola Dana Kas Kecil.

Secara umum belajar adalah aktivitas memahami, mengerti dan mengaplikasikan suatu materi yang dipelajari. Membaca, mendengarkan, menulis, berbicara dan mempraktikan merupakan proses belajar yang bisa dilakukan bersama guru, teman sejawat, melalui internet dan melalui lingkungan belajar. Mengikuti kursus, pencarian melalui buku, atau membaca makalah, diskusi, maka bisa disebut berangkat untuk belajar. Dengan demikian belajar dapat dipandang sebagai sebuah proses elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan oleh individu. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampun atau kompetensi personal yang berupa pengetahuan, perubahan sikap dan ketrampilan.

Seperti pendapat Robert M. Gagne, penulis buku klasik *Principles of Instructional Design* dalam Pribadi (2009:13), belajar dapat diartikan sebagai : “*a natural process that leads to changes in what we know, what we can do, and how we believe*”. Belajar dipandang sebagai proses alami yang dapat membawa perubahan pada pengetahuan, tindakan dan perilaku seseorang. Sedangkan Robert Heinich dan kawan-kawan, belajar diartikan sebagai “*...development of new knowledge, skills, or attitudes as individual interact with learning recourse*”. Belajar adalah sebuah proses pengembangan pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang terjadi manakala seseorang melakukan interaksi secara intensif dengan sumber-sumber belajar.

Sementara pakar teknologi pendidikan Gagne, Briggs & Wager dalam Prawiradilaga (2008:24) menyatakan

bahwa proses belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik itu sendiri dan faktor eksternal, yaitu pengaturan kondisi belajar. Proses belajar terjadi karena sinergi memori jangka pendek dan jangka panjang diaktifkan melalui penciptaan faktor eksternal, yaitu pembelajaran atau lingkungan belajar.

Pembelajaran adalah proses untuk menuju pada tujuan belajar, yaitu perubahan kearah yang lebih baik dan terjadinya perkembangan pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Menurut Reigeluth yang dikutip Mu'alimin (2013:5) pembelajaran adalah segala sesuatu yang dilakukan dengan sengaja dan bertujuan untuk memudahkan belajar. Melalui indranya peserta didik dapat menyerap materi secara berbeda. Pengajar mengarahkan agar pemrosesan informasi untuk memori jangka panjang dapat berlangsung lancar. Pendapat Magnesen (Prawiradilaga, 2009:15) menyatakan bahwa efektifitas belajar terjadi dengan membaca sebanyak 10%, mendengar 20%, melihat 30%, melihat dan mendengar sebanyak 50%, mengatakan 70%, mengatakan sambil mengerjakan sebanyak 90%. Dengan demikian pemberdayaan optimal dari seluruh indra seseorang dalam belajar dapat menghasilkan kesuksesan bagi seseorang. Melalui media pembelajaran, belajar paling tinggi terjadi sebanyak 50%. Ternyata seseorang yang belajar dengan melihat langsung dari suatu kegiatan atau mengerjakan sesuatu dianggap sebagai cara yang terbaik dan bertahan lama.

Dalam proses pembelajaran siswa yang menjadi subjek, merekalah pelaku kegiatan belajar. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh subjek belajar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan, sedangkan pembelajaran

adalah upaya yang dilakukan oleh guru agar siswa belajar. Siswa akan lebih mudah mencapai tujuan belajar jika banyak melakukan aktivitas belajar. Jadi aktivitas belajar merupakan ciri dari pembelajaran di dalam kelas. Tidak ada belajar tanpa adanya aktivitas belajar. Itulah sebabnya aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam pembelajaran.

Dari banyak macam aktivitas belajar tersebut, maka aktivitas belajar merupakan bagian yang sangat penting dalam proses belajar. Untuk mengidentifikasi aktivitas belajar siswa pada pembelajaran, penulis membatasi penelitian ini pada *Visual activities, Oral activities, Listening activities, Writing activities, Motor activities* dengan aspek dan indikator yang disesuaikan dengan keperluan pembelajaran dan penelitian.

Dalam penelitian ini melalui strategi *drill and practice* berbasis TIK yang menggunakan metode diskusi, tanya-jawab dan praktik berbasis TIK, maka aktivitas belajar yang dapat diamati adalah: (1) membaca materi/modul, (2) keaktifan dalam berdiskusi, (3) bertanya, (4) menjawab/menanggapi pertanyaan, (5) menyimpulkan hasil diskusi, (6) mengerjakan latihan/tugas, dan (7) kemampuan menggunakan bahan dan alat praktik. Apabila setiap siswa melakukan minimal 5 dari 7 aktivitas tersebut, atau 70% telah melakukan aktivitas belajar tersebut maka dikategorikan siswa aktif.

Kompetensi Mengelola Dana Kas Kecil merupakan bagian dari Kompetensi Kejuruan Administrasi Perkantoran yang menjadi salah satu tugas seorang administrasi kantor ataupun sekretaris untuk membantu kelancaran kegiatan pimpinan dan memberikan pelayanan yang optimal kepada kolega dan pelanggan. Kas

kecil digunakan untuk membayar pengeluaran yang jumlahnya relatif kecil, bersifat mendadak dan tidak praktik bila dibayar dengan cek.

Dana Kas Kecil sering disebut *Petty Cash* adalah sejumlah uang tunai yang disediakan untuk membayar keperluan atasan/pimpinan yang jumlahnya relative kecil dan bersifat mendadak yang dikelola oleh seorang administrasi kantor atau sekretaris sehingga mendukung kelancaran kegiatan pimpinan (Rahayu, 2010: 10).

Kompetensi Mengelola Dana Kas Kecil (*Petty Cash*) terdiri dari 3 (tiga) kompetensi dasar yaitu (1) Mempersiapkan administrasi kas kecil, (2) Membukukan mutasi dan selisih dana kas kecil, dan (3) Mendokumentasikan bukti-bukti kas kecil.

Agar siswa mendapatkan kompetensi yang disyaratkan oleh Dunia Usaha/Industri serta memenuhi kompetensi dalam Ujian Nasional, maka dalam pembelajaran kompetensi kejuruan dilaksanakan *Learning by doing*, 30% teori dan 70% praktik dengan berbasis TIK. Dengan demikian strategi pembelajaran yang dipergunakan bisa bervariasi antara lain presentasi, demonstrasi, simulasi, *drill and practice*, *cooperative learning*.

Pemilihan strategi pembelajaran yang diambil oleh guru akan sangat mempengaruhi hasil belajar. Strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dalam strategi pembelajaran termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumberdaya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien.

Menurut Dick and Carey dalam Atwi Suparman (2001:165) strategi instruksional merupakan penjelasan komponen-komponen umum dari suatu set bahan instruksional dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk menghasilkan hasil belajar tertentu pada peserta didik. Sementara pendapat Atwi Suparman (2001:167) strategi intruksional merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara mengorganisasian materi pelajaran dan peserta didik, peralatan dan bahan serta waktu yang digunakan dalam proses instruksional untuk mencapai tujuan instruksional yang telah ditentukan.

Sehubungan dengan hal tersebut, dalam penelitian ini menerapkan strategi *drill and practice* (latihan dan praktik) berbasis TIK adalah urutan kegiatan, cara mengorganisasian materi pelajaran dan peserta didik, peralatan dan bahan serta waktu dalam pembelajaran dengan memberikan banyak latihan dan praktik berbasis TIK untuk meningkatkan kompetensi Mengelola Dana Kas Kecil, siswa program keahlian Administrasi Perkantoran. Hal ini merupakan aplikasi dengan pendapat Smaldino, Lowther, dan Russell (2008 : 26) bahwa dalam latihan dan praktik, pelajar diarahkan untuk berpikir dengan serangkaian latihan-latihan yang dirancang untuk menyegarkan atau meningkatkan kelancaran dalam pengetahuan isi tertentu atau keterampilan baru.

Penerapan *strategi drill and practice* berbasis TIK dalam penelitian ini dengan langkah-langkah sbb:

- 1) Penanaman konsep, prinsip dan prosedur materi pelajaran kepada siswa dengan metode yang menarik dan menyenangkan misalnya dengan menerapkan metode diskusi dan presentasi.

- 2) Menyiapkan dan memberikan latihan-latihan teori dan praktik yang terstruktur dan bersifat variatif agar siswa tidak bosan.
- 3) Selalu memotivasi siswa dalam *drill and practice* agar bersemangat dengan suasana yang menyenangkan.
- 4) Memberikan umpan balik terhadap hasil praktik siswa agar siswa menguasai informasi tanpa kesalahan.
- 5) Menjadwalkan waktu evaluasi untuk mengukur kompetensi siswa.

Sejalan dengan uraian di atas, maka tujuan penelitian kaji tindak ini adalah:

- 1) menganalisis desain perencanaan pembelajaran
- 2) menganalisis pelaksanaan pembelajaran,
- 3) menganalisis sistem evaluasi dan
- 4) menganalisis peningkatan kompetensi Mengelola Dana Kas Kecil dengan strategi *drill and practice* berbasis TIK siswa kelas XII Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Bandar Lampung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yaitu suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas (Aqib, 2007:13). Tujuan PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara berkesinambungan.

Sesuai dengan pendekatan penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas, maka rancangan penelitian ini terdiri dari empat tahap penelitian yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi, yang diadaptasi dari model Arikunto (2008: 16)

Masing-masing tahapan di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Perencanaan (*planning*) meliputi langkah-langkah sbb.:
 - Membuat jadwal penelitian
 - Menentukan tujuan pembelajaran
 - Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
 - Menyiapkan lembar kerja siswa
 - Membuat instrumen evaluasi
 - Menyiapkan instrument penelitian
 - Menyiapkan bahan ajar yang akan digunakan
 - Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan
- 2) Tindakan (*acting*), yaitu pelaksanaan tindakan oleh guru.
Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini melakukan proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan strategi *drill and practice* berbasis TIK dengan memanfaatkan sarana pembelajaran laboratorium komputer yang terinstalasi dengan jaringan internet.
- 3) Pengamatan (*observing*)
Kegiatan pengamatan dilakukan peneliti bersama kolaborator secara komprehensif dengan memanfaatkan alat perekam data, pedoman pengamatan serta catatan lapangan yang dibutuhkan. Dalam kegiatan pengamatan yang dilakukan dalam rangka pengumpulan data yang diperlukan.
- 4) Refleksi (*reflecting*).
Refleksi merupakan tindakan mengevaluasi hasil yang diperoleh dari hasil pengamatan dan penilaian. Hasil dari refleksi sebagai tindakan perbaikan pada tahap selanjutnya.

Selanjutnya penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 4 Bandar

Lampung di Jalan HOS Cokroaminoto No. 102 Telp. (0721) 261637 Bandar Lampung, Kelas XII Adminitrasi Perkantoran tahun pelajaran 2011/2012, dengan subyek penelitian siswa kelas XIIAP1 dan XIIAP2, berjumlah 61 siswa. Pelaksanaan penelitian selama 4 (empat) bulan pada bulan November 2011 sampai Februari 2012 tahun pelajaran 2011/2012.

Ada empat instrumen dalam penelitian ini yang merupakan sumber data, yaitu: APKG-1, lembar pengamatan aktivitas belajar, sistem evaluasi dan prestasi belajar. Data yang masuk semua merupakan data kualitatif dan kuantitatif, sehingga teknik analisis yang digunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk masing-masing data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian diawali dengan kegiatan pra siklus yang dilakukan peneliti dibantu teman sejawat untuk memperoleh gambaran secara utuh mengenai kondisi pembelajaran Kompetensi Administrasi Perkantoran (AP) pada kelas XII yang merupakan Mata Pelajaran Kejuruan pada Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 4 Bandar. Kegiatan dilakukan peneliti dengan mengadakan survey pelaksanaan pembelajaran kompetensi Administrasi Perkantoran pada umumnya dan mengadakan pengamatan terhadap persiapan dan pelaksanaan Uji Kompetensi Produktif tahun 2010/2011.

Hasil kegiatan pra siklus bahwa secara umum pelaksanaan pembelajaran masih bersifat toeritis sehingga siswa belum mendapat pengalaman belajar/kompetensi yang cukup dengan rata-rata 30% siswa di kelas XII AP dan di akhir semester masih banyak siswa yang melakukan remedial. Sementara siswa

kelas XII menjelang dilaksanakan Uji Kompetensi yang merupakan Ujian Nasional pada akhir semester 6 (enam) selama tiga bulan siswa harus diberikan pengayaan berupa latihan-latihan teori dan praktik terutama yang berhubungan dengan penyelesaian tugas menggunakan sarana TIK. Hal ini disebabkan antara lain dalam pembelajaran produktif AP belum sesuai dengan harapan, karena strategi dan metode pembelajaran yang belum disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran serta fasilitas yang ada.

Berdasarkan hasil pra siklus maka dilakukan Penelitian Tindak Kelas (PTK) dengan tiga siklus dengan hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Berdasarkan hasil penilaian RPP yang dilakukan oleh 2 (dua) orang validator dengan menggunakan lembar penilaian APKG 1 diperoleh hasil sebagai berikut:

- a) Penyusunan RPP pada siklus I diperoleh nilai 3,40 (ahli 1) dan 3,57 (ahli 2). Rata-rata nilai kualitas RPP Siklus I 3,49 dengan kategori sedang, sehingga perlu diperbaiki pada komponen-komponen yang masih kurang.
- b) Penyusunan RPP pada siklus II mendapat nilai 4,00 (ahli 1) dan 4,23 (ahli 2) dengan nilai rata-rata 4,11 kategori baik.
- c) Penyusunan RPP pada siklus III mendapat nilai 4,92 (ahli 1) dan 5,00 (ahli 2) dengan nilai rata-rata 4,96 kategori baik, dengan menyempurnakan kekurangan pada siklus II.

2. Proses Pembelajaran

Pembelajaran dengan menerapkan strategi *drill and practice* adalah

penerapan proses belajar *learning by doing* sebagai upaya guru untuk mendorong siswa supaya aktif selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan metode diskusi, tanya-jawab dan latihan praktik berbasis TIK. Siswa diarahkan dan dimotivasi untuk memahami konsep, prosedur dari materi yang dipelajari serta mempraktikkan materi pembelajaran dengan diberikan latihan dan tugas berbasis TIK.

Pada proses pembelajaran di atas guru berupaya memaksimalkan aktivitas siswa agar siswa kompeten baik secara teori maupun praktik berbasis TIK. Aktivitas belajar yang diamati adalah: (1) membaca materi/modul, (2) keaktifan dalam berdiskusi, (3) bertanya, (4) menjawab/menanggapi pertanyaan, (5) menyimpulkan hasil diskusi, (6) mengerjakan latihan/tugas, dan (7) kemampuan menggunakan bahan dan alat praktik. Siswa dikategorikan aktif jika melakukan minimal 5 aktifitas belajar dari 7 aktivitas belajar yang diamati.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan proses pembelajaran, aktivitas belajar meningkat pada setiap siklus. Aktivitas rata-rata siswa kelas XII AP1 pada siklus I 76,66%, siklus II 85,55% dan siklus III 97,78%. Sementara kelas XII AP2 pada siklus I 75,27%, siklus II 82,79% dan siklus III 94,62%.

3. Sistem Evaluasi Pembelajaran

Tujuan ketiga penelitian ini adalah menganalisis sistem evaluasi pembelajaran dengan strategi *drill and practice* pada kompetensi Membukukan Dana Kas Kecil. Sistem evaluasi menggunakan soal teori dan soal praktik di komputer yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar siswa pada setiap siklus. Sistem evaluasi dikatakan berhasil jika instrumen yang digunakan memiliki butir soal

digunakan valid yaitu jika lebih besar dari r tabel dan nilai reliabilitas instrumen yang tinggi yaitu minimal 0,61.

Sistem evaluasi pada pembelajaran terdiri dari beberapa langkah, diantara: mendesain instrumen tes, melakukan uji validitas instrumen, pelaksanaan tes dan pemaparan hasil tes. Berikut ini adalah pembahasan mengenai komponen system evaluasi yang dilakukan selama pelaksanaan penelitian.

a. Mendesain Instrumen Tes

Untuk mengetahui dan mengukur tingkat perkembangan belajar siswa, untuk mengadakan diagnosa terhadap kesulitan belajar siswa dan untuk menaikkan tingkat prestasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan strategi *drill and practice* mata pelajaran kompetensi, maka dilaksanakan tes pada setiap akhir pelaksanaan pembelajaran dalam setiap siklus.

Pada penelitian ini tes dilakukan secara teori dan praktik. Soal teori berbentuk essay/uraian untuk mengukur tingkat pengetahuan atau pemahaman materi dengan Standar Kompetensi (SK) : Mengelola dana kas kecil (KD) 2 : Membukukan Dana Kas Kecil sedangkan tes praktik digunakan untuk mengukur ketrampilan dan sikap yang dimiliki oleh siswa dengan aspek: (1) persiapan, (2) proses, (3) hasil, (4) sikap, dan (5) waktu.

b. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes

Setelah instrumen tes dibuat, selanjutnya dilakukan uji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Pada siklus I dan II soal diujicobakan pada kelas XIIAP1 diluar jam pelajaran. Adapun siklus III diujicobakan di kelas XII AP2 baik teori maupun praktik. Hasil uji coba dianalisis dengan program Simple PAS (M. Khotip).

Soal teori mempunyai bobot 30% dan soal praktik mempunyai bobot 70%. Validitas rata-rata soal teori dan praktik pada siklus I adalah 0,608 dan 0,752 kategori tinggi, siklus II sebesar 0,62 dan 0,778 (tinggi) dan pada siklus III indeks 0,75 dan 0,85 (tinggi). Reliabilitas soal teori dan praktik pada siklus I adalah 0,55 (sedang) dan 0,78 (tinggi), siklus II 0,597 (sedang) dan 0,791 (tinggi), sedangkan siklus III, koefisien reliabilitas soal teori sebesar 0,832 (sangat tinggi) dan soal praktik sebesar 0,880 (sangat tinggi). Tingkat kesukaran butir siklus I dengan indeks sedang (0,63), siklus II (0,64) dan siklus III (0,551). Daya beda instrumen dalam kategori sedang, pada siklus I (0,36), siklus II (0,33) dan siklus III (0,32).

c. Pelaksanaan Tes

Pelaksanaan tes dilakukan setelah diadakan diakhir proses pembelajaran pada siklus I, siklus II dan siklus III. Soal tes siklus I digunakan pada evaluasi proses pembelajaran akhir siklus I. Soal tes siklus II digunakan pada evaluasi proses pembelajaran akhir siklus II dan soal tes siklus III digunakan pada evaluasi akhir pembelajaran siklus III.

d. Pemaparan Hasil Tes

Rekapitulasi hasil tes kelas XII AP1 pada siklus I, siklus II dan siklus III pada kelas XIIAP1 dan XIIAP2 berikut dapat dilihat Nilai Kompetensi tertinggi, nilai terendah, rata-rata dan persentase kompetensi yang dicapai siswa sbb :

Kelas	Siklus I				Siklus II				Siklus III			
	Max	Min	Rata	Kompeten (%)	Max	Min	Rata	Kompeten (%)	Max	Min	Rata	Kompeten (%)
XII AP1	88,80	60,50	74,82	76,67	89,50	60,70	76,34	90	87,90	65,80	78,42	93,33
XII AP2	83,70	54,50	73,09	74,19	86,50	59,60	75,56	83,87	86,50	62,00	77,50	93,55

4. Peningkatan Kompetensi Siswa Mengelola Dana Kas Kecil

Untuk mengetahui kompetensi siswa maka diadakan pos tes pada setiap akhir siklus baik tes teori maupun praktik. Tes teori dengan bobot (30%) dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman pengetahuan dalam bentuk uraian, sedangkan tes praktik (70%) untuk mengetahui sikap dan ketrampilan yang dimiliki peserta didik, yang terdiri dari aspek persiapan (10%), proses (30%), hasil (30%), sikap (20%) dan waktu penyelesaian (10%). Rekapitulasi peningkatan Kompetensi Siswa pada siklus I, II dan III dapat dilihat pada tabel berikut.

NO	KLS	NILAI	SIKLUS I		SIKLUS II		SIKLUS III		KET
			JML	%	JML	%	JML	%	
1	XIIAP1	< 70	7	23,33	3	10,00	2	6,67	BK
		≥ 70	23	76,67	27	90,00	28	93,33	K
Peningkatan					4	17,38	1	3,7	
2	XII AP2	< 70	8	25,81	5	16,13	2	6,45	BK
		≥ 70	23	74,19	26	83,87	29	93,55	K
Peningkatan					3	13,4	3	11,54	

Pembahasan

1) Penyusunan RPP

Perancangan pembelajaran dapat dijadikan titik awal upaya perbaikan kualitas pembelajaran. Ini berarti bahwa perbaikan kualitas pembelajaran harus diawali dari perbaikan kualitas desain pembelajaran dan merancang pembelajaran dengan pendekatan system. Pendekatan sistem dalam Instruksional lebih produktif untuk semua tujuan Instruksional di mana setiap komponen bekerja dan berfungsi untuk mencapai tujuan Instruksional. Komponen tersebut seperti instruktur, peserta didik, materi, kegiatan Instruksional, sistem penyajian materi, dan kinerja lingkungan belajar saling berinteraksi dan bekerja sama untuk mewujudkan hasil Instruksional pebelajar yang dikehendaki.

Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada hakekatnya adalah salah satu tugas pokok guru agar proses pembelajaran terlaksana secara efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. RPP disusun dengan mengacu pada pembelajaran dengan menerapkan strategi *drill and practice* berbasis TIK dan berpedoman pada Permendiknas No. 41 tahun 2007 tentang standar proses, serta memperhatikan Prinsip-prinsip : memperhatikan perbedaan individu peserta didik, mendorong partisipasi aktif peserta didik, mengembangkan budaya membaca dan menulis, memberikan umpan balik dan tindak lanjut, keterkaitan dan keterpaduan, dan menerapkan teknologi informasi dan komunikasi” (Permendiknas No. 41/2007: 18).

Penyusunan RPP dengan menerapkan strategi *drill and practice* berbasis TIK dalam penelitian ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk banyak melakukan aktivitas belajar, terutama siswa lebih banyak melakukan praktik berbasis TIK, sedang guru harus lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan motivator. Menurut validator RPP yang terdiri dari dua orang, yaitu seorang pengawas SMKN 4 Bandar Lampung dan guru senior Administrasi Perkantoran, pada Siklus I, II dan III dalam kategori baik, maka dapat digunakan sebagai pedoman untuk pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian RPP yang baik akan mendukung kelancaran dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif.

2) Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran siswa yang menjadi subjek, merekalah pelaku kegiatan belajar. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh subjek belajar untuk

mendapatkan ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan, sedangkan pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru agar siswa belajar.

Kualitas proses pembelajaran di dalam kelas dapat dilihat dari seberapa besar keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran itu sendiri. Aktif tidaknya siswa selama pembelajaran berlangsung dapat dilihat dari aktivitas belajar yang dilakukan. Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan yang terjadi antara guru dengan siswa, siswa dengan bahan ajar dan siswa dengan siswa dalam proses pembelajaran yang meliputi kehadiran siswa, berdiskusi, belajar kelompok, bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, melaksanakan tugas-tugas sekolah untuk mencapai tujuan belajar (Sardiman, 2010: 103).

Aktivitas belajar yang sering dilakukan adalah membaca, menulis/mencatat, bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru. Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk melakukan banyak aktivitas belajar.

Berdasarkan hasil penelitian di atas pada Siklus I belum mencapai indikator penelitian, secara klasikal siswa yang aktif belum mencapai 80% sehingga diadakan perbaikan pada proses pembelajaran pada Siklus II. Pada siklus II, rata-rata aktivitas belajar siswa meningkat (diatas 80%), pada umumnya siswa lebih termotivasi dan merasa dengan pembelajaran lebih banyak praktik berbasis TIK. Sementara pada siklus III, aktivitas belajar siswa meningkat (di atas 90%), sebagian besar siswa terlihat bersemangat dalam belajar terutama pembelajaran praktik dengan berbasis TIK. Dengan demikian proses

pembelajaran melalui strategi *drill and practice* berbasis TIK dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran kompetensi Mengelola Dana Kas Kecil.

3) Sistem Evaluasi

Sesuai dengan hasil analisis uji coba soal di atas, soal teori dan praktik termasuk dalam kategori valid dan reliabel. Validitas soal teori dengan indeks $>0,6$ berarti dalam kategori tinggi, serta soal praktik dengan indeks $>0,7$ dalam kategori tinggi. Daya beda dan tingkat kesukaran yang sedang yaitu 0,6 dan 0,3. Hal ini menurut pendapat Arikunto (2009: 57-58) bahwa sebuah test dikatakan baik sebagai alat ukur apabila memiliki validitas, reliabilitas, obyektivitas, praktikabilitas dan ekonomis. Senada dengan pendapat di atas, soal test yang dipakai dalam penelitian ini, berdasarkan hasil uji coba termasuk dalam kategori valid dan reliabel serta sebagian besar item mempunyai tingkat kesukaran yang sedang sehingga baik dan layak digunakan untuk mengukur kompetensi siswa. Karena sistem evaluasi yang baik akan dapat mengukur apa yang semestinya diukur.

4) Peningkatan Kompetensi

Tujuan keempat dalam penelitian ini adalah menganalisis peningkatan kompetensi Mengelola Dana Kas Kecil dengan strategi *Drill and Practice* berbasis TIK. Kompetensi adalah pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak (Depdiknas, 2006:7).

Berdasarkan hasil tes kompetensi siswa dalam Mengelola dana kas kecil secara umum terjadi peningkatan kompetensi siswa dalam pembelajaran melalui strategi *drill and practice* berbasis TIK, dari siklus I, II dan III. Pencapaian kompetensi siswa pada Siklus I rata-rata 75,43% Siklus 86,93% dan siklus III

93,44%. Pada siklus II kompetensi siswa $>80\%$ dan Siklus III $>90\%$ yang mencapai nilai KKM, sehingga indikator penelitian tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui strategi *drill and practice* berbasis TIK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga meningkatkan kompetensi Mengelola Dana Kas Kecil.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa belajar adalah sebuah proses. Pembelajaran harus di desain sebaik mungkin dengan memperhatikan karakteristik siswa, materi pelajaran, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta sarana yang digunakan. Penerapan pembelajaran dengan strategi *drill and practice* berbasis TIK pada Kompetensi Mengelola Dana Kas Kecil berbasis TIK, maka sangat cocok untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan peningkatan kompetensi yang dicapai siswa. Hal ini karena kompetensi yang ingin dicapai lebih banyak mengarah pada *skill* atau keahlian/ketrampilan, maka dalam menyusun strategi pembelajaran siswa lebih banyak dibimbing dan dilatih dengan banyak tugas yang bersifat praktik.

Hal ini sesuai dengan pendapat Kunandar (2009:288) bahwa proses pembelajaran menurut KTSP, pembelajaran harus lebih menekankan pada praktik, baik laboratorium maupun di masyarakat dan dunia kerja, sehingga guru harus mampu memilih strategi dan metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mempraktikkan apa-apa yang dipelajari.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka hakekat proses pembelajaran yang paling efektif khususnya SMK adalah *learning by doing* (belajar melalui aktivitas/kegiatan nyata, yang memberikan pengalaman belajar bermakna). Senada

dengan pendapat Magnesen dalam Prawiradilaga (2008:15) bahwa pembelajaran paling efektif adalah mengatakan sambil mengerjakan, yaitu materi terserap 90%.

Sehubungan dengan hal tersebut guru harus mampu menciptakan suasana yang demokratis serta memilih strategi dan metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mempraktikkan apa-apa yang dipelajari, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Hal ini senada dengan hasil penelitian sebelumnya, antara lain penelitian Ambar Masithoh (2007) dan Siti Nurhayati (2010), penggunaan *drill and practice* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pelaksanaan penelitian tindakan ini dapat disimpulkan:

- 1) RPP pembelajaran kompetensi Mengelola Dana Kas Kecil dengan menerapkan strategi *drill and practice* berbasis TIK dirancang dengan sintaks penanaman konsep, prinsip dan prosedur materi pelajaran, memberikan latihan terstruktur dan variatif, selalu memotivasi siswa, memberikan umpan balik hasil praktik siswa dan menjadwalkan waktu evaluasi.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran kompetensi Mengelola Dana Kas Kecil dengan menerapkan strategi *drill and practice* berbasis TIK dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, yaitu membaca modul/materi, keaktifan berdiskusi, bertanya, menjawab atau menanggapi pertanyaan, menyimpulkan hasil diskusi, mengerjakan tugas/latihan dan kemampuan menggunakan bahan/alat

praktik. Pembelajaran kompetensi Mengelola Dana Kas Kecil dengan menerapkan strategi *drill and practice* berbasis TIK dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk memperbaiki dan mempermudah pembelajaran kompetensi Administrasi Perkantoran agar siswa mendapatkan standar kompetensi yang diharapkan.

- 3) Sistem evaluasi pada siklus I, II dan III menggunakan soal uraian teori dan soal praktik yang valid dan reliabel. Soal teori mempunyai bobot 30% dan soal praktik mempunyai bobot 70%. Validitas rata-rata soal teori ketiga siklus 0,659 (tinggi) dan praktik 0,793 (tinggi). Reliabilitas rata-rata soal teori 0,66 (tinggi) dan praktik 0,817 (sangat tinggi). Tingkat kesukaran butir siklus I dengan indeks sedang (0,63), siklus II (0,64) dan siklus III (0,551). Daya beda instrumen dalam kategori sedang, pada siklus I (0,36), siklus II (0,33) dan siklus III (0,32).
- 4) Kompetensi siswa meningkat berdasarkan hasil tes akhir siklus. Pada siklus I, kelas XIIAP1 siswa berjumlah 30 siswa yang kompeten dengan mendapat nilai ≥ 70 (KKM) 23 siswa (76,67%), siklus II 27 siswa (90%) dan siklus III 28 siswa (93,33%) sedangkan kelas XIIAP2 berjumlah 31 siswa pada siklus I, siswa yang kompeten 23 siswa (74,19%), siklus II 26 siswa (83,87%) dan siklus III 29 siswa (93,55%).

Saran

- 1) Penyusunan RPP pada mata pelajaran produktif/ kejuruan guru dapat menggunakan strategi *drill and practice* berbasis TIK karena pelajaran produktif lebih ditekankan pada

- penguasaan *skill* atau ketrampilan, sehingga proses pembelajaran praktik lebih banyak daripada teori.
- 2) Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, guru dapat menggunakan strategi *drill and practice* dalam pembelajaran di kelas dengan mengaplikasikan berbagai metode pembelajaran, yaitu antara lain dengan diskusi, presentasi dan praktik baik manual maupun berbasis TIK, sehingga pembelajaran bersifat *student centered*.
 - 3) Sistem penilaian untuk mengukur kompetensi siswa harus direncanakan, disusun dan dilaksanakan secara sistematis, baik teori ataupun praktik. Disamping soal diuji validitas, reliabilitasnya, agar hasil evaluasi dapat mengukur apa yang hendak diukur (valid) dan dapat dipercaya (reliabel)
 - 4) Untuk meningkatkan kompetensi siswa pada mata pelajaran produktif yang lebih menekankan pada penguasaan skill /ketrampilan bersifat praktik guru dapat menerapkan strategi *drill and practice* pada pembelajaran di kelas, agar siswa dapat benar-benar memiliki pengalaman nyata dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2008. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aqib, Z. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Depdiknas. 2006. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Depdiknas. 2006. *Peraturan Pemerintah RI No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi.
- Depdiknas. 2007. *Peraturan Pemerintah RI No. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses*. Jakarta: BSNP
- Djamarah, S.B. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- _____ dan A.Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Kunandar. 2009. *Guru Profesional (Implementasi KTSP dan sukses dalam Sertifikasi Guru)*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Mualimin, 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Materi Microsoft Excel di SMA Lampung Tengah*, Jurnal: FKIP Unila
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2008. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model-Model Pembelajaran Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PPS UNJ.
- Rahayu, Endang Sri. 2010. *Mengelola Dana Kas Kecil*. Jakarta : Erlangga
- Sardiman A.M. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Smaldino, Lowther, dan Russell. 2008. *Instructional Technology and Media For Learning*. Upper Sadlle River. Ohio: New Jersay Columbus.
- Suparman, M. Atwi. 2001. *Desain Instuksional*. Jakarta : PAU-PPAI, Universitas Terbuka.

