

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DRILLS* BERBASIS KOMPUTER PADA MATERI KONSTRUKSI ATAP DI SMK NEGERI 1 KEMLAGI

Mustofainal Akhyar

SI Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya

E-mail: akhyaredo@gmail.com

Krisna Dwi Handayani S.T., M.MT., M.T.

Dosen Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keadaan belajar peserta didik di SMKN 1 Kemplagi kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru pada mata pelajaran Menggambar Konstruksi Bangunan. Selama ini pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Untuk memperbaiki hasil belajar maka diterapkan model pembelajaran *Drills* berbasis komputer. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan hasil belajar, dan respon siswa terhadap model pembelajaran *Drills* berbasis komputer.

Penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design*, bentuk *one shot case study*, dilaksanakan di SMKN 1 Kemplagi semester genap tahun ajaran 2017/2018. Subyek penelitian menggunakan kelas XI TGB 1. Teknik analisis data berupa hasil belajar, dan respon siswa.

Penelitian model pembelajaran *Drills* berbasis komputer didapatkan dua hasil. (1) Hasil belajar siswa yang berjumlah 29 siswa pertemuan pertama mendapatkan persentase 85,33, pertemuan kedua mendapat persentase 93,1% dengan nilai KKM yang diterapkan oleh sekolah sebesar 75, (2) Respon siswa mendapatkan persentase 81,77% termasuk dalam kategori sangat setuju atau mendapat respon positif.

Kata Kunci: *Drills* berbasis komputer, Konstruksi Atap, Hasil Belajar, Respon Siswa.

Abstract

This research is based on the learning situation of learners in SMKN 1 Kemplagi not understand yet the material presented by the teacher on the subject of Drawing Building Construction. During this learning only use lecture method. To improve learning outcomes, a computer-based Drills learning model is applied. This study aims to find the learning outcomes, and student responses to computer-based Drills learning the model.

The research used is pre-experimental design, one shot case study form, implemented in SMKN 1 Kemplagi even semester of academic year 2017/2018. The subjects of research using class XI TGB 1. Data analysis techniques in the form of learning outcomes, and student responses.

The study of computer-based Drills learning model obtained four results. (1) result of student learning amounted to 29 student first meeting get percentage 85,33, second meeting got percentage 93,1% with value of KKM applied by the school of 75, (2) Student response get the percentage of 81.77% included in the category strongly agree or get a positive response.

Keywords: *Computer-based Drills, Roof Construction, Learning Outcomes, Student Response*

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang bertanggung jawab untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan, dan keahlian sehingga dapat mengembangkan kinerja apabila terjun langsung dalam dunia kerja. Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian, serta menyiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional (Wiwoho, 2012:1).

SMK Negeri 1 Kemplagi merupakan sekolah kejuruan yang memiliki program studi keahlian teknik, yang salah satu kompetensi keahliannya adalah Teknik Gambar Bangunan (TGB). Berdasarkan hasil wawancara dengan Ketua Jurusan Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 1 Kemplagi, terdapat kesulitan pada siswa dalam memahami materi pembelajaran tentang Kontruksi Atap, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut adalah ketidak aktifan siswa dalam proses pembelajaran, materi konstruksi atap yang rumit, media pembelajaran yang kurang mendukung, dan kurangnya praktik di lapangan. Kondisi ini mempengaruhi kualitas dalam proses belajar dan mengajar, sehingga masih banyak anak didik yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Dari 60 siswa didapat 29 siswa yang tuntas dan 31 siswa yang nilainya dibawah KKM yaitu kurang dari 75 pada ulangan harian mata pelajaran tersebut.

Djamarah dan Zain (2002:141) keberhasilan belajar ditentukan oleh proses pembelajaran yang dilakukan siswa dan guru melalui model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam aktivitas belajar. Slameto (2003:92) juga mengatakan bahwa proses pembelajaran yang efektif dapat dicapai bila guru menggunakan strategi pembelajaran yang baik. Mengingat pentingnya penguasaan materi oleh siswa, maka guru perlu berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan usaha perbaikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan strategi pembelajaran yang memungkinkan agar seluruh siswa dapat mencapai nilai ketuntasan belajar minimum yang ditetapkan sekolah, salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Drills* berbasis komputer. Rusman (2012:290) menyatakan bahwa model *Drills* dalam pembelajaran berbasis komputer pada dasarnya merupakan salah satu model pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk yang mendekati suasana yang sebenarnya. Model pembelajaran ini

bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata melalui penyediaan materi dan latihan-latihan soal yang disajikan dan dikemas dalam bentuk aplikasi/program dengan bantuan komputer sebagai media pembuatannya yang bertujuan untuk menguji performa dan kemampuan siswa melalui kecakapan dalam penyelesaian soal-soal latihan yang sudah termuat didalam aplikasi/program tersebut.

Penelitian Nurhidayati (2010:62), hasil pembelajaran dalam usaha peningkatan keaktifan belajar siswa dapat dilakukan dengan cara perbaikan pembelajaran melalui implementasi *Improving Learning* dengan metode *Drill* dan resitasi. Metode ini dapat melibatkan siswa secara aktif, membantu, membimbing, mendorong siswa untuk berani bertanya. Pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan mengalami peningkatan menjadi 79.87%, keterampilan siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan mengalami peningkatan menjadi 67.64%, ketelitian siswa dalam menjawab soal latihan juga mengalami peningkatan menjadi 55.88%. Sedangkan hasil dari proses belajar yang berkaitan dengan keaktifan belajar siswa yang meliputi: keaktifan bertanya mengalami peningkatan menjadi 41.18%, keberanian menjawab pertanyaan dari guru mengalami peningkatan menjadi 52.94%, keberanian siswa dalam mengerjakan soal di depan kelas mengalami peningkatan menjadi 23,53%, dan keaktifan mengerjakan soal-soal latihan mengalami peningkatan menjadi 88.23%.

Berdasarkan latar belakang di atas perlu diadakan penelitian pendidikan terkait dengan “Penerapan Model Pembelajaran *Drills* Berbasis Komputer Pada Materi Konstruksi Atap di SMK Negeri 1 Kemplagi”.

Rumusan masalah penelitian ini dibuat berdasarkan uraian di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Drills* berbasis komputer pada materi konstruksi atap di SMK Negeri 1 Kemplagi?
2. Bagaimana respon siswa terhadap model belajar *Drills* berbasis komputer pada materi konstruksi atap di SMK Negeri 1 Kemplagi?

Sebagai tulisan yang ilmiah, harus mempunyai tujuan yang didasari penelitian di lapangan dengan objektif sehingga mendapatkan hasil yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Ditinjau dari rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Drills* berbasis komputer pada materi konstruksi atap di SMK Negeri 1 Kemplagi?
2. Mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran *Drills* berbasis komputer pada materi konstruksi atap di SMK Negeri 1 Kemplagi? masalah diatas sebagai dasar terbentuknya tujuan penelitian.

Model *Drills* adalah suatu cara mengajar dengan memberikan latihan-latihan terhadap apa yang telah dipelajari siswa sehingga memperoleh suatu keterampilan tertentu. Kata *Drills* (latihan-latihan) mengandung arti diulang-ulang.

Melalui model *Drills* akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan-latihan (Rusman, 2012;290). Dengan latihan yang terus menerus, maka akan tertanam dan kemudian akan menjadi kebiasaan. Selain itu, untuk menanamkan kebiasaan, model ini juga dapat menambah kecepatan, ketetapan, kesempurnaan dalam melakukan sesuatu serta dapat pula dipakai sebagai suatu cara mengulangi bahan latihan yang telah disajikan, juga dapat menambah kecepatan. Dalam melatih siswa, hendaknya memperhatikan jalannya pembelajaran serta faktor-faktor sebagai berikut:

1. Menjelaskan terlebih dahulu tujuan atau kompetensi
2. Menentukan dan menjelaskan kebiasaan, ucapan, kecekatan dan gerak tertentu yang akan dilatihkan
3. Memusatkan perhatian siswa terhadap bahan yang akan dilatihkan
4. Gunakan selingan latihan, supaya tidak bosan dan melelahkan
5. Perhatikan kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh siswa, serta mendiagnosis kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa
6. Latihan tidak boleh terlalu lama atau terlalu cepat

Model *Drills* dalam pembelajaran berbasis komputer pada dasarnya merupakan salah satu model pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan berbentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.

Kelebihan dan Kekurangan Model *Drills* Berbasis Komputer

Model pembelajaran *Drills* berbasis komputer mempunyai beberapa kelebihan dan keuntungan yang akan diperoleh dengan pembelajaran *Drills* berbasis komputer, yaitu:

1. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah secara individual
2. Menyediakan presentasi yang menarik dengan animasi
3. Menyediakan pilihan isi pembelajaran yang banyak dan beragam
4. Mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar
5. Mampu mengaktifkan dan menstimulasi metode mengajar dengan baik
6. Meningkatkan pengembangan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan
7. Merangsang siswa belajar dengan penuh semangat, materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa.
8. Siswa mendapat pengalaman yang bersifat konkret.

Di samping itu, model pembelajaran *Drills* berbasis komputer juga memiliki beberapa kekurangan yaitu:

1. Hanya efektif jika digunakan satu orang atau kelompok kecil. Kelemahan ini sudah diatasi karena saat ini pengadaan komputer sangat mudah.
2. Jika tampilan fisik isi pembelajaran tidak dirancang dengan baik atau hanya merupakan tampilan seperti pada buku teks biasa, pembelajaran melalui media komputer tidak akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (siswa cepat bosan).

Sudjana (1995:22), menyatakan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai setelah interaksi dengan lingkungan, sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku. Hasil yang dicapai berupa angka atau nilai yang diperoleh dari tes hasil belajar. Tes hasil belajar dibuat untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam penguasaan materi sesuai ranah belajar.

Ranah belajar meliputi:

1. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.
2. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuannya mencerminkan hirarki yang berentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup.
3. Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Penjabaran ranah psikomotorik ini sangat sukar karena seringkali tumpang tindih dengan ranah kognitif dan afektif. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik adalah persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreativitas.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka hasil belajar adalah suatu hasil dari kegiatan belajar yang merubah tingkahlaku siswa, yang terdiri dari beberapa aspek, diantaranya aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Harvey dan Smith dalam Ahmadi (1999:164) mendefinisikan bahwa respon merupakan bentuk kesiapan dalam menentukan sikap baik dalam bentuk positif atau negatif terhadap obyek atau situasi. Definisi ini menunjukkan adanya pembagian respon yang dirinci sebagai berikut:

1. Respon positif

Sebuah bentuk respon, tindakan, atau sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan, menerima, mengakui, menyetujui, serta melaksanakan norma-norma yang berlaku dimana individu itu berada.

2. Respon negatif

Bentuk respon, tindakan, atau sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan penolakan atau

tidak menyetujui terhadap norma-norma yang berlaku dimana individu itu berada.

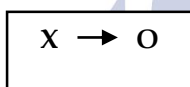
Jadi dapat disimpulkan bahwa respon siswa merupakan reaksi atau tanggapan yang dilakukan siswa atau dalam menanggapi pengaruh sebagai kesan yang dihasilkan dari pengamatan.

Hipotesis yang diajukan untuk penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar siswa pada materi konstruksi atap di kelas XI TGB SMK Negeri 1 Kemlagi menggunakan model pembelajaran *Drills* berbasis komputer adalah ≥ 75 .
2. Tingkat respon siswa dari model pembelajaran *Drills* berbasis komputer pada materi konstruksi atap di kelas XI TGB SMK Negeri 1 Kemlagi adalah $\geq 75\%$. (Sangat Setuju)

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimen jenis *One Shot Case Study*. Dengan pola penelitian sebagai berikut:



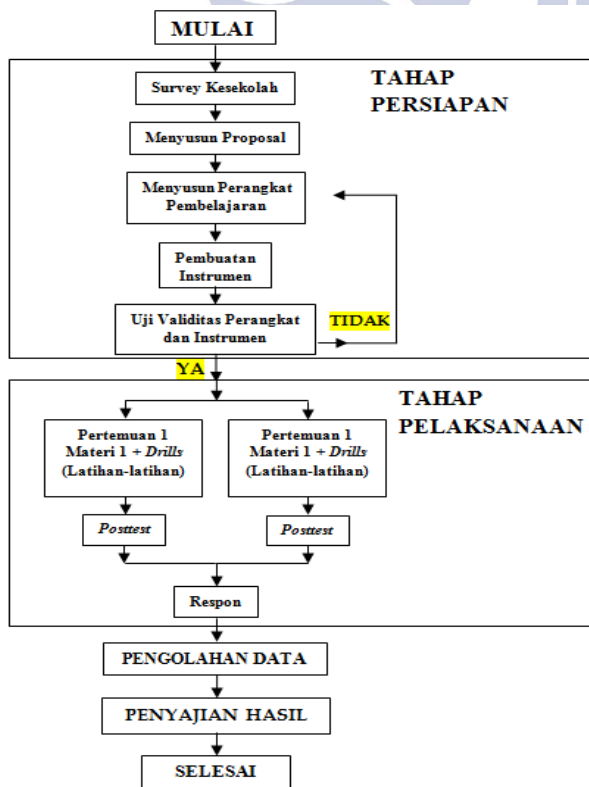
Gambar 1 *One Shot Case Study* (Sugiono, 2017: 74)

Keterangan:

X adalah *treatment* yang diberikan (variabel independen)

O adalah observasi (variabel dependen)

Rencana pembelajaran dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2: Tahap Pelaksanaan Model *Drills*

Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Tes

Teknik pengumpulan data hasil belajar siswa pada penelitian ini berupa soal *posttest*. Pada bagian akhir dilakukan *posttest* untuk menentukan hasil belajar siswa pada aspek kognitif. Soal tes yang digunakan adalah soal dalam bentuk uraian yang memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraian kata-kata.

2. Metode Angket

Lembar angket yang digunakan yaitu lembar angket respon siswa, digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model *Drills* berbasis komputer yang sudah disampaikan

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil Belajar

Analisis hasil belajar siswa diperoleh dari soal evaluasi untuk nilai *posttest*. Ketuntasan hasil belajar siswa disesuaikan dengan standar ketuntasan hasil belajar sekolah yang digunakan sebagai tempat penelitian.

Hasil belajar siswa dihitung dengan rumus:

$$\text{Hasil Belajar} = \frac{\text{Skor Siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 1 Interpretasi Hasil Belajar

Penilaian Kualitatif	Bobot Nilai	Penilaian Kuantitatif
Sangat Baik	5	81% - 100%
Baik	4	61% - 80%
Sedang	3	41% - 60%
Buruk	2	21% - 40%
Buruk Sekali	1	0% - 20%

2. Analisis Respon Siswa

Respon keseluruhan siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Drills* berbasis komputer dapat dihitung dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Respon (\%)} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 2 Interpretasi Respon Siswa

Penilaian Kualitatif	Bobot Nilai	Penilaian Kuantitatif
Sangat Setuju	4	76% - 100%
Setuju	3	51% - 75%
Tidak Setuju	2	26% - 50%
Sangat Tidak Setuju	1	0% - 25%

3. Uji Hipotesis

a. Analisis hasil belajar siswa menggunakan Uji-t satu pihak (*one tail test*). Hipotesis yang tertulis menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar setelah diberi perlakuan adalah lebih besar atau sama dengan 75

$$H_0 : \mu_0 > 75 \quad H_a : \mu_0 < 75$$

b. Analisis respon siswa menggunakan Uji-t satu pihak (*one tail test*). Hipotesis yang tertulis

menyatakan bahwa rata-rata persentase respon siswa setelah diberi perlakuan adalah lebih besar atau sama dengan 75%. (Sangat Setuju)

$$H_0 : \mu_0 > 75\% \quad H_a : \mu_0 < 75\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Hasil Belajar

Hasil belajar diperoleh dari nilai soal *pretest* yang diberikan setelah selesai kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Drills* berbasis komputer.

Berikut nilai hasil belajar siswa:

Tabel 3 Hasil Belajar Siswa

N0	L/P	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Nilai Rata-rata	Ket
1	L	95	87	91	Tuntas
2	L	90	97	94	Tuntas
3	L	80	70	75	Tuntas
4	L	90	82	86	Tuntas
5	L	70	75	73	Perlu Perbaikan
6	L	90	97	94	Tuntas
7	L	85	95	90	Tuntas
8	L	90	75	83	Tuntas
9	L	80	92	86	Tuntas
10	L	65	85	75	Tuntas
11	L	75	78	77	Tuntas
12	L	90	92	91	Tuntas
13	L	87	87	87	Tuntas
14	L	85	82	84	Tuntas
15	L	82	85	84	Tuntas
16	L	82	92	87	Tuntas
17	L	80	92	86	Tuntas
18	L	80	90	85	Tuntas
19	L	95	90	93	Tuntas
20	L	90	80	85	Tuntas
21	L	96	90	93	Tuntas
22	L	97	90	94	Tuntas
23	L	87	65	76	Tuntas
24	L	82	65	74	Perlu Perbaikan
25	L	85	90	88	Tuntas
26	P	97	87	92	Tuntas
27	L	95	87	91	Tuntas
28	L	85	70	78	Tuntas

N0	L/P	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Nilai Rata-rata	Ket
29	L	97	90	94	Tuntas

Uji hipotesis digunakan untuk menguji hasil nilai siswa. Adapun langkah-langkah pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a. Menyusun Hipotesis

H_0 = Hasil belajar siswa pada materi Konstruksi Atap di kelas XI TGB SMK Negeri 1 Kemplagi menggunakan Model pembelajaran *Drills* berbasis komputer adalah ≥ 75 .

H_a = Hasil belajar siswa pada materi Konstruksi Atap di kelas XI TGB SMK Negeri 1 Kemplagi menggunakan Model pembelajaran *Drills* berbasis komputer adalah < 75 .

b. Menghitung rata-rata

$$\text{Rata-Rata } (\bar{x}) = \frac{\sum x}{n} = \frac{2472,5}{29} = 85,33$$

c. Menghitung simpangan baku data dengan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_1 - X)^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{1439,14}{29-1}} = 7,17$$

d. Menentukan harga thitung

$$t \text{ hitung} = \frac{\bar{x} - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}} = \frac{85,33 - 75}{\frac{7,17}{\sqrt{29}}} = 7,758$$

e. Melihat harga t tabel

t tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $n = 29$, uji satu pihak kiri, dengan $dk = n-1 = 29-1 = 28$. Maka nilai t tabel adalah 1,701

f. Pengujian hipotesis

Kaidah pengujian:

t hitung \geq t tabel : H_0 diterima, H_a ditolak

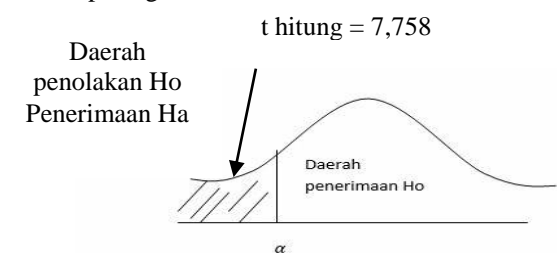
t hitung $<$ t tabel : H_0 ditolak, H_a diterima

Berdasarkan perhitungan didapat

t hitung = 7,758 \geq t tabel 1,701

Sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya "Hasil belajar siswa pada materi Konstruksi Atap di kelas XI TGB SMK Negeri 1 Kemplagi menggunakan Model pembelajaran *Drills* berbasis komputer adalah ≥ 75 ".

Penggambar kurva distribusi uji-t pihak kiri dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

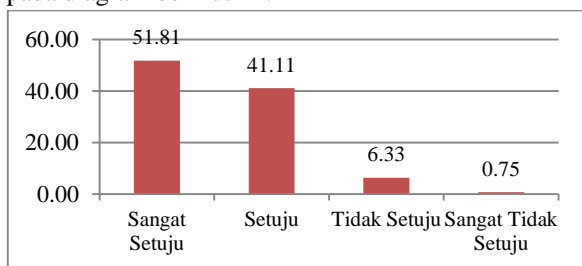


Gambar 3 Kurva Uji t Pihak Kiri Hasil Belajar

2. Respon Siswa

Data respon siswa diperoleh dengan memberikan angket respon kepada seluruh siswa setelah proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Drills* berbasis komputer pada materi Konstruksi Atap setelah pertemuan 1 dan pertemuan 2 selesai. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui sejauh mana respon siswa dalam menerima pelajaran dikelas menggunakan metode tersebut

Hasil analisis respon siswa terhadap model pembelajaran *Drills* berbasis komputer dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 4 Diagram Prosentase Respon Siswa

Uji hipotesis digunakan untuk menguji hasil nilai Respon siswa. Adapun langkah-langkah pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a. Menyusun Hipotesis

H_0 =Tingkat respon siswa dari model pembelajaran *Drills* berbasis komputer pada materi konstruksi atap di kelas XI TGB SMK Negeri 1 Kemlagi adalah $\geq 75\%$.

H_a =Tingkat respon siswa model pembelajaran *Drills* berbasis komputer pada materi konstruksi atap di kelas XI TGB SMK Negeri 1 Kemlagi adalah $< 75\%$.

b. Menghitung rata-rata

$$\text{Rata-Rata } (\bar{x}) = \frac{\sum x}{n} = \frac{2371,43}{29} = 81,77$$

c. Menghitung simpangan baku data dengan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_1 - \bar{x})^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{1462,88}{29-1}} = 7,23$$

d. Menentukan harga t hitung

$$t \text{ hitung} = \frac{\bar{x} - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}} = \frac{81,77 - 75}{\frac{7,23}{\sqrt{29}}} = 5,046$$

e. Melihat harga t tabel

t tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $n = 28$, uji satu pihak kiri, dengan $dk = n-1 = 29-1 = 28$.

Maka nilai t tabel adalah 5,046

f. Pengujian hipotesis

Kaidah pengujian:

t hitung \geq t tabel : H_0 diterima, H_a ditolak

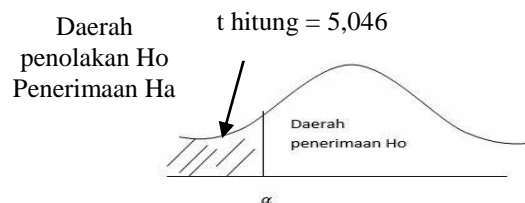
t hitung $<$ t tabel : H_0 ditolak, H_a diterima

Berdasarkan perhitungan didapat

t hitung = 5,046 \geq t tabel 1,701

Sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya “Tingkat respon siswa dari model pembelajaran *Drills* berbasis komputer pada materi konstruksi atap di kelas XI TGB SMK Negeri 1 Kemlagi adalah $\geq 75\%$.” (Sangat Setuju)

Penggambar kurva distribusi uji-t pihak kiri dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 5 Kurva Uji-t Pihak Kiri Respon Siswa

Pembahasan penelitian ini dibuat berdasarkan hasil penelitian. Pembahasan penelitian ini adalah:

1. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini didapat dari nilai kognitif siswa. Nilai kognitif siswa diambil dari nilai tes hasil belajar yang diberikan setelah proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *Drills* berbasis komputer dengan bantuan *Software Lectora Inspire* telah selesai disampaikan, tes ini berupa 4 soal uraian pada tiap pertemuan.

Dari 29 siswa yang mengikuti proses pembelajaran dapat diketahui bahwa 27 siswa dinyatakan tuntas belajar karena mendapatkan nilai 75 dan 2 siswa dinyatakan tidak tuntas belajar karena mendapatkan nilai kurang dari 75. Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa prosentase siswa yang dinyatakan tuntas belajar adalah sebesar 93,1 %, sedangkan prosentase siswa yang dinyatakan tidak tuntas belajar adalah sebesar 6,89 %.

Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada sampel penelitian ini adalah 85,33. Berdasarkan perhitungan didapatkan nilai simpangan baku (S) sebesar 7,17. Nilai t hitung adalah 7,758. Penentuan t tabel yaitu pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $n = 29$ Uji-t satu pihak kiri, dengan $dk = 29-1 = 28$, maka nilai t tabel adalah 1,701. Didapat t hitung = 7,758 $>$ t tabel = 1,701 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak yaitu H_a : $\mu_0 < 75$ atau hasil belajar siswa pada materi menggambar konstruksi atap di kelas XI TGB SMK Negeri 1 Kemlagi dengan penerapan model pembelajaran *Drills* berbasis komputer adalah lebih besar samadengan dari 75.

Berdasarkan hasil analisis data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran

Drills berbasis komputer dapat memenuhi target ketuntasan hasil belajar siswa

2. Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan yaitu model pembelajaran *Drills* berbasis komputer

Respon siswa diketahui dari hasil angket yang diisi oleh siswa (responden) yaitu siswa kelas XI TGB 1 SMK Negeri 1 Kemlagi yang terdiri dari 29 siswa. Angket tersebut diisi ketika seluruh proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Drills* berbasis komputer menggunakan bantuan *Software Lectora Inspire* telah selesai dilaksanakan yaitu pada akhir pertemuan kedua di SMK Negeri 1 Kemlagi

Dari hasil respon inilah diketahui minat dari siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Angket respon siswa terdiri dari 7 indikator pertanyaan. Dengan rincian indikator pertama memperoleh 81%, indikator kedua memperoleh 75%, indikator ke tiga memperoleh 88,8%, indikator ke empat memperoleh 82,8%, indikator ke lima memperoleh 75%, indikator ke enam memperoleh 85,3%, indikator ke tujuh memperoleh 84,5%.

Hasil respon siswa secara keseluruhan mendapat hasil persentase rata-rata sebesar 81,77% dan sesuai tabel 2 mengenai interpretasi skor respon siswa maka presentase termasuk dalam interval 75%-100% dengan kategori sangat setuju.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan respon siswa terhadap model pembelajaran *Drills* berbasis komputer pada materi konstruksi atap termasuk dalam kategori sangat baik.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian ini, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan tes hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Drills* berbasis komputer pada materi konstruksi atap didapat nilai rata-rata kelas sebesar 85,33. Dengan persentase ketuntasan 93,1% dari 29 siswa. Analisis uji hipotesis menghasilkan nilai t hitung $>$ nilai t tabel = $7,758 \geq t$ tabel 1,701, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan model *Drills* berbasis komputer pada materi konstruksi atap di kelas TGB SMK Negeri 1 Kemlagi mendapatkan nilai yang sangat baik
2. Berdasarkan angket respon siswa terhadap model pembelajaran *Drills* berbasis komputer pada materi konstruksi atap mendapat nilai rata-rata persentase 81,77%. Analisis uji hipotesis menghasilkan nilai t hitung $>$ nilai t tabel = $5,046 \geq t$ tabel 1,701, sehingga dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap model pembelajaran *Drills* berbasis komputer pada materi konstruksi atap di kelas XI TGB SMK Negeri

1 Kemlagi mendapat respon positif.

Saran

1. Penerapan model pembelajaran *Drills* berbasis komputer pada materi konstruksi atap ini sudah teruji layak dan sebagian besar siswa mampu memenuhi ketuntasan belajar yang ditetapkan di SMKN 1 Kemlagi, serta mendapatkan respon positif dari siswa. Disarankan kepada guru mata pelajaran untuk memanfaatkan model pembelajaran *Drills* berbasis komputer sebagai sarana belajar mengajar agar siswa lebih berminat dalam belajar dan dapat memenuhi kriteria ketuntasan belajar minimum.
2. Penelitian ini hanya mengukur pada aspek kognitif siswa, maka disarankan untuk pengembangan penelitian ini selanjutnya juga mengukur pada aspek psikomotorik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Asdi Mahastya.
- Nurhidayati, Siti. 2010. Implementasi *Improving Learning* Dengan Metode *Drill* Dan Resitasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa, (Online), (<http://eprints.uns.ac.id/id/eprints/7549>, diunduh 18 April 2016).
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 1995. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: CV Sinar Baru.
- Suparno. 2008. *Teknik Gambar Bangunan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK
- Wiwoho, Bagus Setya. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Ilmu Bangunan Gedung di Kelas X TGB SMK Negeri 5 Surabaya. *Skripsi* tidak diterbitkan. Surabaya: JBTB FT Unesa.