



Peningkatan Hasil Belajar Menerapkan Pengetikan (*Keyboarding*) pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Melalui Strategi *Peer Lessons* Siswa Kelas X OTKP 2 SMK Negeri 1 Ponorogo

Sri Agustiani^{a,1*}

^a SMK Negeri 1 Ponorogo, Indonesia

¹ sriagustiani@outlook.com*

* penulis korespondensi

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Received, Juli 2022

Accepted, Juli 2022

Published, Agustus 2022

Kata Kunci:

Hasil Belajar, Pengetikan, *Peer Lessons*.

Cara Mengutip:

Agustiani, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Menerapkan Pengetikan (*Keyboarding*) pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Melalui Strategi *Peer Lessons* Siswa Kelas X OTKP 2 SMK Negeri 1 Ponorogo. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 11(1), pp.1-18.

Abstrak

Pemahaman konsep merupakan istilah lain dari prestasi yaitu penguasaan pengetahuan/ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai *test*/angka nilai yang diberikan guru. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari daftar nilai diketahui bahwa pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran Teknologi perkantoran khususnya pada kompetensi dasar menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99% sangat rendah, yakni hanya 18 siswa dari 35 siswa yang dinyatakan tuntas belajar dan nilai rerata yang dicapai hanya 55,71. Pada kesempatan ini peneliti menawarkan strategi *Peer Lessons*. Apabila guru menerapkan model pembelajaran *Peer Lessons* diharapkan minimal 75% dari jumlah siswa terampil dalam Menerapkan Pengetikan 10 jari kecepatan 200 EPM dan Ketepatan 99%. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 3 siklus, terdiri atas 6 pertemuan. Tiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data diambil dengan menggunakan instrument tes, wawancara, angket dan jurnal. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui peningkatan pemahaman konsep menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 Jari Kecepatan 200 EPM dan Ketepatan 99 % melalui *Peer Lessons* pada Siswa Kelas X OTKP 2 SMK Negeri 1 Ponorogo Tahun Pelajaran 2018/2019. Peranan Strategi *Peer Lessons* dalam meningkatkan pemahaman konsep mata pelajaran Teknologi Perkantoran materi ajar Menerapkan Pengetikan (*keyboarding*) 10 Jari Kecepatan 200 EPM dan Ketepatan 99 % ini ditandai adanya peningkatan nilai rerata (*Mean Score*): siklus I 72,14; siklus II 75,57; dan siklus III 80,29. Selain itu ditandai adanya peningkatan presentase ketuntasan belajar yaitu pada siklus I hanya 65,715, Siklus II meningkat menjadi 80,00%, pada siklus III terjadi peningkatan mencapai 100%.

Abstract

Concept understanding is another term for achievement, namely mastery of knowledge or skills developed by subjects, usually indicated by test scores or scores given by the teacher. Based on the data obtained by the researcher from the score list, it is known that the understanding of students' concepts in the subject of office technology, especially in the basic competence of applying 10-finger keyboarding, speed of 200 EPM, and accuracy of 99% is very low, namely only 18 students out of 35 students who have completed learning and the average value achieved are only 55.71. On this occasion, the researcher offers a Peer Lessons strategy. If the teacher applies the Peer Lessons learning model, it is expected that at least 75% of the students are skilled in Applying 10 finger typing with a speed of 200 EPM and an accuracy of 99%. This research is a classroom action research conducted in 3 cycles, consisting of 6 meetings. Each cycle includes planning, implementation, observation and

reflection. Data were taken using test instruments, interviews, questionnaires and journals. The purpose of this study was to find out the improvement in understanding the concept of applying 10 finger keyboarding, speed of 200 EPM and 99% accuracy through Peer Lessons in Class X OTKP 2 SMK Negeri 1 Ponorogo Academic Year 2018/2019. The role of the Peer Lessons Strategy in improving the understanding of the concept of Office Technology subjects teaching materials Applying 10 Finger Keyboarding Speed 200 EPM and 99% Accuracy is marked by an increase in the average value (Mean Score), namely: in the first cycle 72.14; cycle II 75.57; and cycle III 80.29. In addition, it was also marked by an increase in the percentage of mastery learning, namely in the first cycle it was only 65.715, the second cycle increased to 80.00%, in the third cycle there was an increase of up to 100%.

PENDAHULUAN

Pemberian tambahan yang terus menerus tentang informasi/konsep pada subyek didik dapat saja kurang bermanfaat, bahkan tidak bermanfaat sama sekali kalau hal tersebut hanya dikomunikasikan oleh guru kepada subyek didik melalui satu arah seperti menuangkan air ke dalam sebuah gelas. Hal ini banyak menimbulkan kritik yang diajukan pada cara guru mengajar yang terlalu menekankan pada penguasaan sejumlah informasi/konsep belaka. Tidak dapat disangkal, bahwa konsep merupakan suatu hal yang sangat penting, namun bukan terletak pada konsep itu sendiri, tetapi terletak pada bagaimana konsep itu dipahami oleh subyek didik. Pentingnya pemahaman konsep itu dipahami oleh subyek didik. “Pentingnya pemahaman konsep dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi sikap, keputusan dan cara-cara memecahkan masalah. Untuk itu yang terpenting terjadi belajar yang bermakna. Dalam konsep demikian faktor kompetensi dituntut, dalam arti guru harus mampu meramu wawasan pembelajaran yang lebih menarik dan disukai peserta didik” (Buasim, 2019:42).

Kenyataan di lapangan peserta didik hanya menghafal konsep dan kurang mampu menggunakan konsep tersebut jika menemui masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep yang dimiliki. Lebih jauh lagi peserta kurang mampu menentukan masalah dan merumuskannya. Membahas mengenai proses pembelajaran dan “pengajaran yang sering membuat kita kecewa, apalagi dikaitkan dengan pemahaman siswa terhadap materi ajar” (Buasim, 2019:42). Walaupun demikian, kita menyadari bahwa ada “siswa yang mampu memiliki tingkat hafalan yang baik terhadap materi ajar yang diterimanya, namun kenyataan mereka sering kurang memahami dan mengerti secara mendalam pengetahuan yang bersifat hafalan tersebut. Sebagian besar siswa kurang mampu menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dimanfaatkan/dipublikasikan pada situasi baru” (Julaicha,R., 2021:22). Demikian juga terjadi di kelas X OTKP2 tahun pelajaran 2018/2029. Hal ini didukung adanya rendahnya mean skor yang dicapai yakni 57,71 dan presentase pencapaian ketuntasan belajar yakni hanya mencapai 51,43% saja yakni 18 siswa dari jumlah siswa di kelas seluruhnya 35 siswa.

Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99% merupakan salah satu kompetensi dasar pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran yang merupakan prasyarat yang harus dipenuhi dalam penentuan kenaikan kelas. Oleh karena itu siswa wajib mencapai ketuntasan belajar yang telah ditetapkan yakni 75. Jika kenyataan ini dibiarkan, maka siswa akan semakin sulit untuk memperbaiki hasil belajarnya bahkan mungkin akan menjadikan siswa semakin tidak suka pada pelajaran Teknologi Perkantoran. Padahal dalam

kehidupannya sehari-hari Teknologi Perkantoran sangat berguna dalam kehidupan masyarakat berbangsa dan bernegara.

Sebagai upaya memecahkan permasalahan ini kami bawa dalam diskusi bersama 2 kolaborator. Berdasarkan pembicaraan kami bertiga, dapat ditarik suatu kemungkinan penyebab rendahnya hasil belajar Teknologi Perkantoran. Permasalahan itu muncul karena adanya pembelajaran konvensional yang selama ini kita laksanakan, tidak digunakannya berbagai teknik atau strategi dalam penyelesaian suatu masalah tentang Menerapkan Pengetikan (*keyboarding*) 10 Jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99%. Kebiasaan yang dilakukan adalah guru memberi contoh penyelesaian kemudian siswa mengerjakan contoh, sehingga jika suatu saat siswa dihadapkan pada masalah yang agak berbeda, mereka akan mengalami kesulitan, apalagi kalau guru tidak menjelaskan langkah-langkah pengerjaannya. Atas dasar hal tersebut, maka peneliti menawarkan suatu strategi *Peer Lessons* sebagai suatu strategi dalam menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 Jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99%. “Pembelajaran *Peer Lessons* ini dikembangkan oleh Melvin L. Silberman. Strategi *Peer Lessons* ini dijamin akan mampu meningkatkan semangat belajar siswa, sekaligus menjadikan” (Buasim, 2019:43) Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99% semakin riil dan sangat dekat dengan kehidupannya. Penerapan strategi *Peer Lessons* pada pembelajaran tentang Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99% diharapkan dapat menjadikan siswa merasa bahwa Teknologi Perkantoran sangat berguna dalam kehidupannya sehari-hari. Disamping itu siswa akan lebih mudah memahami permasalahan tentang materi ajar, karena belajar dengan menggunakan teknik yang riil dan melibatkan siswa secara langsung.

“Pembelajaran dengan strategi *Peer Lessons* dimulai dengan sesuatu yang riil sehingga siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran secara bermakna”(Heriani,T.,2018:16). Pembelajaran menerapkan pengetikan (*key-boarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99% “dengan *Peer Lessons* tidak hanya berhubungan dengan dunia nyata saja, tetapi juga menekankan pada masalah nyata dalam pikiran siswa” (Parmun, 2018:76). Dengan demikian konsep-konsep yang abstrak dapat saja sesuai dan menjadi masalah siswa, selama konsep itu nyata berada pada pemikiran siswa. Penerapan strategi *Peer Lessons* pada materi ajar Menerapkan pengetikan (*keybording*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99%, penulis sangat optimis mampu meningkatkan aktivitas belajar Teknologi Perkantoran siswa sekaligus meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99% pada siswa Kelas X OTKP 2 dalam pembelajaran.

TINJAUAN PUSTAKA

Peer Lessons

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri terkait dengan strategi *Peer Lessons*, maka strategi ini memiliki karakteristik memberi kesempatan siswa untuk mengajar temannya sehingga siswa benar-benar terlibat langsung dalam proses pembelajaran. “Strategi *Peer Lessons* merupakan salah satu strategi dalam Active Learning yang mengembangkan *Peer Teaching* dalam kelas, seluruh tanggung jawab untuk mengajar para peserta didik sebagai anggota kelas. (Silberman, Melvin, 2006:185). Prosedur strategi *Peer Lessons* memiliki langkah-langkah sebagai berikut : bagilah siswa menjadi sub-sub kelompok, buatlah sub-sub kelompok dengan jumlah yang sesuai dengan topik yang akan diajarkan. Beri tiap kelompok sejumlah informasi, konsep atau

ketrampilan untuk diajarkan kepada siswa lain. Kemukakan beberapa saran berikut ini : 1) sediakan media visual 2) buatlah demonstrasi 3) gunakan contoh dan atau analogi untuk mengemukakan poin-poin pengajaran. 4) lihatlah siswa melalui diskusi 5) beri kesempatan siswa untuk mengajukan pertanyaan. Berikan waktu untuk merencanakan dan mempersiapkan *Peer Lessons*, kemudian perintahkan kelompok untuk menyajikan pelajaran mereka, beri tepuk tangan atas usaha mereka” (Buasim, 2019:43).

Pemahaman konsep menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99%. Banyak para ahli yang memberikan pengertian tentang pemahaman konsep diantaranya ialah : (a) “pemahaman konsep adalah kemampuan untuk menguasai informasi yang dapat mempengaruhi sikap, keputusan, cara-cara pemecahan masalah” (Trianto, 2006:6). (b) menurut Spencer dan Spencer dalam Uno Hamzah memandang “pemahaman konsep adalah kompetensi karakteristik yang menonjol dari seorang individu yang berhubungan dengan kinerja efektif dan atau superior dalam suatu pekerjaan atau situasi”. (c) R.M. Guino dalam Yustiani (2018:85) “mendefinisikan pemahaman konsep sebagai karakteristik yang menonjol bagi seorang dan mengidentifikasi cara-cara berperilaku atau berfikir, dalam segala situasi dan berlangsung terus dalam periode waktu yang lama”. (d) “Pemahaman konsep adalah kompetensi peserta didik dalam menguasai pelajaran yang disampaikan meliputi aspek pengetahuan dan ketrampilan”. (BSNP, 2010:11). Adapun yang dimaksud pemahaman konsep pada penelitian ini adalah kinerja peserta didik dalam belajar untuk memahami dan mempraktikkan materi tentang Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99% dengan benar.

“Belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor-faktor tersebut sangat membantu sebagai penentu tingkat pemahaman konsep seseorang. Untuk dapat memperoleh pemahaman konsep yang tinggi setelah belajar, perlu memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar”. (Hamalik, 2006:32-33). Adapun faktor-faktor tersebut adalah : (a) faktor kegiatan, penguasaan dan ulangan. Siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan moral sistem, seperti melihat, mendengar, merasakan, berpikir, kegiatan motoris dan sebagainya maupun kegiatan-kegiatan lainnya yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan dan minat. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara kontinyu dibawah kondisi yang serasi, sehingga penguasaan hasil belajar lebih mantap. (b) Latihan, belajar memerlukan latihan, dengan jalan *relearning*, *recalling* dan *reviewing* agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai Kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami. (c) kepuasan, belajar akan berhasil, jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya. Belajar hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. (d) keberhasilan dan kegagalan. Siswa yang perlu belajar mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar lebih baik, sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi. (e) asosiasi. Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru secara berurutan diasosiasikan, sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman. (f) Pengalaman. pengalaman masa lampau (bahan apersepsi) dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh siswa besar peranannya dalam proses belajar. Pengalaman dan pengertian itu menjadi dasar untuk menerima pengalaman-pengalaman baru dan pengertian-pengertian baru. (g) kesiapan belajar. Siswa yang telah siap belajar akan dapat melakukan belajar lebih berhasil. Faktor kesiapan ini erat hubungannya dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan dan tugas-tugas perkembangan. (h) Minat dan usaha. Belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat ini timbul apabila siswa tertarik akan sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. Namun demikian minat tanpa adanya usaha yang baik maka

belajar juga sulit untuk berhasil. (i) fisiologis. Kondisi badan siswa yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar. Badan yang lemah akan menyebabkan perhatian tak mungkin akan melakukan kegiatan belajar yang sempurna. Kerena itu faktor fisiologis sangat menentukan berhasil atau tidaknya siswa yang belajar. (j) Inteligensi. Siswa yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan lebih mudah mengingat-ingatnya. Siswa yang cerdas akan lebih mudah berpikir kreatif dan lebih cepat mengambil keputusan. Hal ini berbeda dengan siswa yang kurang cerdas dan para siswa yang lamban.

“Penilaian pemahaman konsep. Penilaian pemahaman konsep belajar dapat diklasifikasikan berdasarkan cakupan kompetensi yang diukur dan sasaran pelaksanaannya.” (BNSP,2007:8). Teknik tes merupakan teknik yang digunakan melaksanakan tes berupa pertanyaan yang harus dijawab, pertanyaan yang harus ditanggapi atau tugas yang harus dilaksanakan oleh orang yang di tes. Dalam tes hasil belajar yang hendak diukur adalah pemahaman konsep peserta didik dalam menguasai pelajaran yang disampaikan meliputi aspek pengetahuan dan ketrampilan. Hubungan strategi *Peer Lessons* dengan pemahaman konsep. Strategi ini dipilih karena dengan cara inilah masalah-masalah yang dipelajari sesuai dengan minat siswa dan dekat dengan kehidupannya sehingga diharapkan akan memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih aktif dalam belajar Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99%. Sedangkan strategi *Peer Lessons* ini dapat mengkonkretkan suatu masalah Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99% disamping itu siswa akan lebih mudah untuk mengingatnya daripada harus menghafalkan cara Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99%.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Menerapkan Pengetikan (*Keyboarding*) pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran melalui Strategi *Peer Lessons* Siswa kelas X OTKP 2 SMK Negeri 1 Ponorogo yang terletak di Jalan Jendral Sudirman No. 10 Ponorogo” Sebagai subyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas X OTKP 2 pada semester 1 tahun pelajaran 2018/2019, sejumlah 35 siswa.

Rancangan Penelitian

Perencanaan, Sebagaimana dikutip dari Pudjo Buntoro (2018:84) “Persiapan yang dilakukan sehubungan dengan Penelitian Tindakan Kelas pada kesempatan ini meliputi : a) Penetapan pemahaman konsep awal; b) Pelaksanaan tes *diagnostic*; c) Pembentukan Rencana Pembelajaran; d) Persiapan peralatan dalam proses pembelajaran dalam rangka pelaksanaan penelitian Tindakan kelas, yang berkaitan dengan kegiatan perbaikan; e) Penyusunan alternatif-alternatif pemecahan masalah yang akan dicobakan; f) Perbaikan instrument yang dilakukan dengan teman, guru di sekolah tempat penelitian; g) Perbaikan alat evaluasi”; **Pelaksanaan Tindakan**, Merupakan penerapan perlakuan tindakan, yaitu uraian Tindakan yang akan dilakukan, cara kerja tindakan perbaikan dan alur tindakan yang akan diterapkan yaitu alur penerapan strategi model *Peer Lessons*; **Observasi**, Mencakup uraian tentang alur perekaman dan penafsiran data mengenai proses dan hasil dari penerapan kegiatan perbaikan yang dipersiapkan; **Refleksi**, Menguraikan tentang analisis terhadap hasil pengamatan yang berkenaan dengan proses dan akibat tindakan perbaikan yang akan dilakukan; **Pengumpulan Data**, Data yang dikumpulkan untuk kepentingan penelitian ini adalah dengan menggunakan tes tulis dan tes uji

petik kerja; **Instrumen penelitian**, Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas memperoleh data berupa tes yang terdiri dari tes tertulis dan tes uji petik kerja sedangkan non tes berupa observasi, wawancara dan jurnal; **Analisis Data**, Sebagaimana dikutip dari Miskun (2020:60) “Sehubungan dengan teknis analisis data, dalam mengolah data maka peneliti menggunakan analisis diskripsi, sebagai upaya dalam menganalisis tingkat pemahaman konsep siswa dalam menguasai materi ajar” menerapkan Pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99%, maka setelah pembelajaran berlangsung dilakukan Analisa secara deskriptif; **Indikator Kinerja**, Seperti dikutip dari Katoto (2021:57) “Siswa dikatakan aktif dalam kegiatan pembelajaran jika 75% siswa termasuk dalam kategori baik dan lebih. Guru dikatakan mampu melaksanakan pembelajaran jika sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun. Penerapan strategi model *Peer Lessons* dikatakan berhasil jika siswa memberi respon positif terhadap penggunaan model pembelajaran”. Siswa dikatakan telah tuntas belajar Teknologi Perkantoran tentang materi Menerapkan pengetikan (*Keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99% jika telah memperoleh nilai 75. “Pembelajaran dikatakan berhasil jika 75% siswa telah mencapai nilai di atas tingkat ketuntasan minimal. Siklus dalam pelaksanaan penelitian ini akan dihentikan jika siswa yang mencapai ketuntasan belajar” (Walidah, 2016:56) teknologi perkantoran telah mencapai 75% atau lebih.

Hasil Penelitian

Bertumpu hasil observasi lapangan pemahaman konsep terhadap mata pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP 2 pada kompetensi dasar Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99%, saat ini masih jauh dari standar ketuntasan minimal yang ditetapkan. Kenyataan di lapangan berdasarkan dokumen yang ada bahwa pencapaian ketuntasan belajar Teknologi Perkantoran pada kompetensi dasar Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99% hanya 51,43%, mean skor yang dicapai 55,71. Ditengarai munculnya permasalahan ini karena masih diterapkannya pembelajaran secara konvensional dengan iklim pembelajaran kurang kondusif serta materi ajar kurang kontekstual. Permasalahan ini muncul karena adanya pembelajaran konvensional yang selama ini kita laksanakan, tidak digunakannya berbagai strategi dalam penyelesaian suatu masalah Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99%. Kebiasaan yang dilakukan guru menyajikan materi dengan ceramah tanpa diikuti contoh yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga jika suatu saat siswa dihadapkan pada masalah yang agak berbeda, mereka akan mengalami kesulitan. Atas dasar hal tersebut, maka peneliti menawarkan suatu strategi yang menuntut keaktifan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran strategi *Peer Lessons* memberikan pengalaman nyata kepada para siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus dengan masing-masing siklus terdiri 2 kali pertemuan. Sehingga secara keseluruhan penelitian dilaksanakan dalam 6 pertemuan. Secara terperinci, seluruh rangkaian pelaksanaan penelitian dengan hasilnya adalah sebagai berikut :

Siklus I

“Perencanaan, 1) Menyusun Silabus Pembelajaran; 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran; 3) Menyiapkan Soal Tes Tulis ; 4) Menyiapkan Lembar Observasi ; 5) Membuat Pedoman Wawancara ; 6) Menyusun strategi observasi dan pelaksanaan tindakan” (Listyaningsih, 2018:73). **Pelaksanaan Tindakan**, Secara terperinci pelaksanaan penelitian dilaksanakan sesuai jadwal : yaitu pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 3 September 2018 selama 4 jam pelajaran (4 x 45 menit). Dalam pertemuan tersebut dikumpulkan data berupa pemahaman konsep dalam Mengemukakan Pengertian K3 Perkantoran. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 5 September 2018. Dalam pertemuan tersebut dikumpulkan data

berupa pemahaman konsep siswa dalam mengemukakan syarat-syarat *ergonomic*. **Observasi**, pada tahap II dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dan mengadakan penilaian untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99%. Temuan yang diperoleh sebagai hasil penerapan tindakan terdiri atas temuan utama dan temuan ikutan. **Temuan Utama**, a) Siswa tampak tertarik dengan penggunaan strategi *Peer Lessons* ;b) Meskipun nilainya tidak begitu tinggi, siswa berhasil mengalami peningkatan pemahaman konsep. Guru pada dua pertemuan pertama telah melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan tepat, karena sering atau selalu menunjukkan aspek-aspek yang diamati. Hal-hal yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran berdasar hasil pengamatan observer adalah :

Tabel 1 Hal-hal yang perlu diperbaiki menurut pendapat observer

Yang harus diperbaiki	Hal yang perlu diperbaiki
Guru	1. Dominasi guru masih kuat, siswa pasif
	2. Perhatian guru terhadap siswa belum fokus
Siswa	1. Mayoritas siswa belum memahami materi ajar
	2. Keberanian bertanya siswa masih kurang

Dari data di atas sebagai hasil pengamatan pada pertemuan siklus I, maka hal-hal yang perlu untuk dipertahankan terurai pada tabel 2

Tabel 2 Hal-hal yang perlu dipertahankan menurut pendapat observer

Yang harus dipertahankan	Hal yang perlu dipertahankan
Guru	1. Cara menjelaskan materi menggunakan Bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami siswa
	2. Strategi <i>Peer Lessons</i> yang ditrapkan menarik perhatian siswa
Siswa	1. Sebagian siswa mampu mengaitkan materi dengan lingkungannya
	2. Sejumlah siswa telah menunjukkan keaktifanya dalam mengikuti proses pembelajaran.

Temuan yang pertama tersebut ditandai dengan terlihatnya sebagian besar lebih perhatian terhadap rincian kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa. Temuan yang kedua dapat dibuktikan dengan hasil tes Teknologi Perkantoran yang dilakukan siswa sudah meningkat dibanding tes sebelumnya, meskipun pada siklus ini sebagian besar siswa masih dinyatakan tidak tuntas belajar, sehingga mereka harus mengikuti perbaikan. Adapun hasil tes Teknologi Perkantoran dapat dilihat pada table 3 berikut ini

Tabel 3 Hasil Tes Teknologi Perkantoran Siklus I

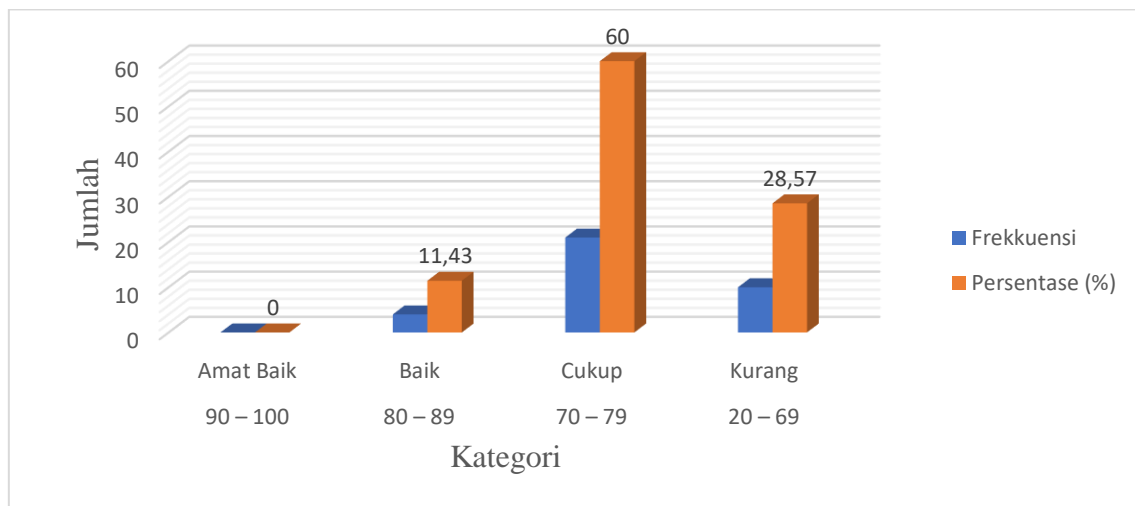
Jumlah Skor	2525	T = 23 siswa
Mean Skor	72.14	65,71%
Nilai Tertinggi	80	TT= 12 siswa
Nilai Terendah	60	34,29%

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa aktivitas siswa termasuk dalam kategori kurang. Secara jelas tergambar pada tabel 4.

Tabel 4. Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	90 – 100	Amat Baik	0	0
2.	80 – 89	Baik	4	11,43
3.	70 – 79	Cukup	21	60,00
4.	20 – 69	Kurang	10	28,57
		Jumlah	35	100

Sumber : Data primer diolah



Gambar 1. Kecenderungan Aktivitas Belajar Teknologi Perkantoran Siklus I

Sumber : Data primer diolah

Temuan Ikutan, setelah melakukan pengamatan dan mengimplemantasikan Tindakan ditemui adanya beberapa hal yaitu : a) siswa belum begitu paham tentang tugas yang harus dikerjakan sehingga belum dapat mengerjakan tugas dengan benar; b) siswa cenderung mudah puas dengan hasil pekerjaannya ; c) siswa masih kurang dapat menggunakan waktu yang tersedia secara efisien untuk berlatih. **Refleksi**, mengacu pada hasil analisis observasi pada siklus pertama penelitian diperoleh hasil sebagai berikut : 1) sudah ada kemajuan terhadap keaktifan siswa; 2) Presentase ketuntasan belajar pemahaman konsep siswa mata pelajaran Teknologi Perkantoran pada materi ajar Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99% sudah mengalami kemajuan dari 51,43% menjadi 65,71% dengan mean skor semula 55,71 meningkat menjadi 72,14 ; 3)Aktivitas guru dalam pengelolaan pembelajaran sudah tepat, karena sering atau selalu memunculkan aspek-aspek yang diamati sesuai dengan langkah strategi *Peer Lessons*.

Siklus II

Perencanaan, untuk pelaksanaan penelitian siklus II dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran II dengan perubahan sebagai berikut : 1) Pertemuan pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 10 September 2018 dan Rabu, 12 September 2018 ; 2) Materi pembelajaran diawali dengan sedikit mengulang materi pertemuan pada siklus I kemudian dilanjutkan pada materi Mengemukakan pengertian mengetik 10 jari ; 3) Pada pertemuan keempat siswa mempelajari materi ajar Menyimpulkan tips menggunakan *keyboard* lalu dilanjutkan

melakukan observasi. **Pelaksanaan Tindakan**, 1) Pertemuan pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 10 September 2018 dan Rabu 12 September 2018 ; 2) Data yang dipeoleh pada siklus II ini adalah tingkat aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru dalam pembelajaran ; 3) Pelaksanaan pada pertemuan siklus II sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. **Observasi**, Pada siklus II ini ditemui tiga temuan utama dan dua temuan ikutan. 1) Pada temuaan utama ditemukan a) siswa tampak bersemangat mengikuti rincian proses pembelajaran ; b) Siswa menunjukkan rasa percaya diri ; c) guru telah melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan tepat. Hal-hal yanga perlu diperbaiki dalam pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan observer seperti tabel 5 berikut :

Tabel 5 Hal-hal yang perlu diperbaiki menurut pendapat observer

Yang harus memperbaiki	Hal yang perlu diperbaiki
Guru	1. Dominasi masih ada walaupun sudah agak berkurang
	2. Perhatian pada siswa yang masih pasif
Siswa	1. Ketepatan waktu saat menyelesaikan tugas
	2. Hanya beberapa siswa yang sudah berani mengemukakan pendapat
	3. Belum semua siswa aktif dan antusias dalam pembelajaran
	4. Kedisiplinan dalam melakukan unjuk kerja

Dari data di atas sebagai hasil pengamatan pada pertemuan siklus II, maka hal-hal yang perlu untuk dipertahankan terurai pada tabel 6.

Tabel 6 Hal-hal yang perlu dipertahankan menurut pendapat observer

Yang harus mempertahankan	Hal yang perlu dipertahankan
Guru	1. Dalam membimbing siswa yanag belum jelas tidak langsung dijawab tetapi memancing siswa untuk berpikir sendiri tentang solusinya
	2. Memberi kesempatan siswa untuk mengkritisi penyelesaian soal sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup
Siswa	1. Sudah mulai berani mengungkapkan pendapat dan dengan memberi contoh bahan yang ada di lingkungannya
	2. Cara mengelola waktu cukup efektif

Temuan pertama terlihat secara spontan terjadi diskusi tanpa adanya permintaan dari guru. Temuan kedua dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar Teknologi Perkantoran. Pada siklus sebelumnya nilai rerata 72,14 pada siklus II menjadi 75,57 dengan presentase ketuntasan dari siklus sebelumnya 65,71% menjadi 80,00%. Data hasil penelitian pada siklus II disajikan dalam table 7 berikut ini :

Tabel 7 Hasil Tes Teknologi Perkantoran Siklus II

Jumlah Skor	2645	T = 28 siswa
Mean Skor	75,57	80%
Nilai Tertinggi	85	TT = 7 siswa
Nilai Terendah	70	20%

Sumber : Data primer diolah

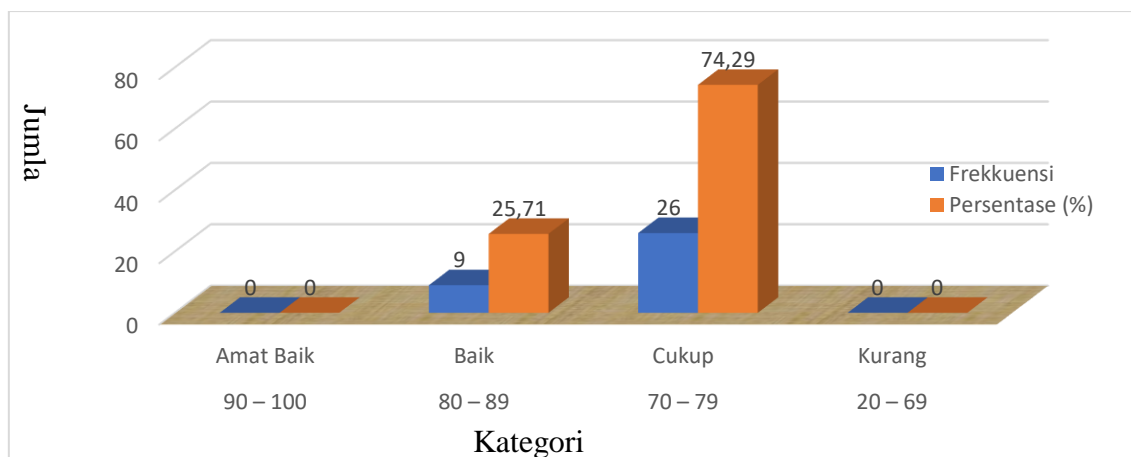
Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa aktivitas siswa termasuk dalam kategori kurang. Secara jelas tergambar pada table 8

Tabel 8. Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	90–100	Amat Baik	0	0
2.	80 - 89	Baik	9	25,71
3.	70–79	Cukup	26	74,29
4.	20–69	Kurang	0	0
		Jumlah	35	100

Sumber : Data primer diolah

Pada siklus II ternyata skor terendah 70 dengan skor tertinggi 85. Kecenderungan aktivitas belajar siswa dapat terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Kecenderungan Aktivitas Belajar Teknologi Perkantoran Siklus II

Sumber : Data primer diolah

Jika dilihat dari tingkat ketuntasan belajar siswa diketahui bahwa presentasi belajar yang menggambarkan kemampuan Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99% terendah adalah 70 sedangkan tertinggi 85. Skor rata-rata siswa adalah 75,57 dengan ketuntasan 80,00%. Berarti terdapat 28 siswa yang mampu mencapai nilai 75 atau lebih.

Temuan Ikutan, a) meskipun hanya mencapai batas minimal terlihat hasil belajar mengalami peningkatan. b) terlihat siswa menunjukkan perkembangan. **Refleksi**, berdasarkan hasil analisis dari pengamatan pada siklus pertama penelitian didapatkan hasil sebagai berikut : 1) Keaktifan siswa sudah mulai ada kemajuan sebgaiian besar siswa yang berani mengemukakan pendapat. 2) Pemahaman konsep siswa dalam Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99%, sudah sudah mengalami kemajuan dari mean skor yang dicapai pada siklus sebelumnya 72,14 meningkat menjadi 75,57. Sedangkan persentase ketuntasan meningkat menjadi 80,00% disbanding siklus sebelumnya 65,71% ; 3) Aktivitas guru dan pengelolaan terhadap pembelajaran sudah tepat, karena sering atau selalu memunculkan aspek-aspek yang diamati dan sesuai dengan Langkah strategi *Peer Lessons*.

Siklus III

Perencanaan, untuk pelaksanaan penelitian siklus III dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran III dengan perubahan sebagai berikut : 1) Pertemuan pada siklus III dilaksanakan pada hari Senin, 17 September 2018 dan Rabu, 19 September 2018; 2) Materi pembelajaran diawali dengan sedikit mengulang materi pertemuan pada siklus II kemudian dilanjutkan pada materi Melatih Latihan dasar mengetik 10 jari; 3) Pada pertemuan keenam siswa melakukan unjuk kerja Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99%. **Pelaksanaan Tindakan**, 1) Pertemuan pada siklus III dilaksanakan pada hari Senin, 17 September 2018 dan Rabu 19 September 2018; 2) Data yang diperoleh pada siklus III ini adalah tingkat aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru dalam pembelajaran; 3) Pelaksanaan pada pertemuan siklus III sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. **Observasi**, Pada siklus III ini ditemui tiga temuan utama dan dua temuan ikutan. 1) Pada temuan utama ditemukan a) siswa mengikuti proses pembelajaran dengan semangat; b) Pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan; c) Siswa semakin tertarik dengan pelajaran Teknologi Perkantoran, mereka sangat kecewa jika tidak mengikuti pelajaran Teknologi Perkantoran. Hal-hal yang perlu dipertahankan sebagaimana tertera dalam tabel 9 berikut :

Tabel 9 Hal-hal yang perlu dipertahankan menurut pendapat observer

Yang harus dipertahankan	Hal yang perlu dipertahankan
Guru	1. Dalam membimbing siswa yang belum jelas tidak langsung dijawab tetapi memancing siswa untuk berpikir sendiri tentang solusinya
	2. Memberi kesempatan siswa untuk mengkritisi penyelesaian soal sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup
Siswa	1. Sudah mampu belajar mandiri
	2. Dapat mengelola waktu secara efektif dan efisien.

Temuan kedua dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar Teknologi Perkantoran yang dicapai siswa. Semula pada siklus II mencapai nilai rerata 75,57 pada siklus III meningkat menjadi 80,29 ketuntasan yang dicapai pada siklus sebelumnya 80,00% meningkat menjadi 100% pada siklus III. Data hasil penelitian pada siklus III disajikan dalam table 4.10 berikut ini :

Tabel 10. Hasil Tes Teknologi Perkantoran Siklus III

Jumlah Skor	2810	T = 35 siswa
Mean Skor	80,29	100%
Nilai Tertinggi	90	TT = siswa
Nilai Terendah	75	0%

Sumber : Data primer diolah

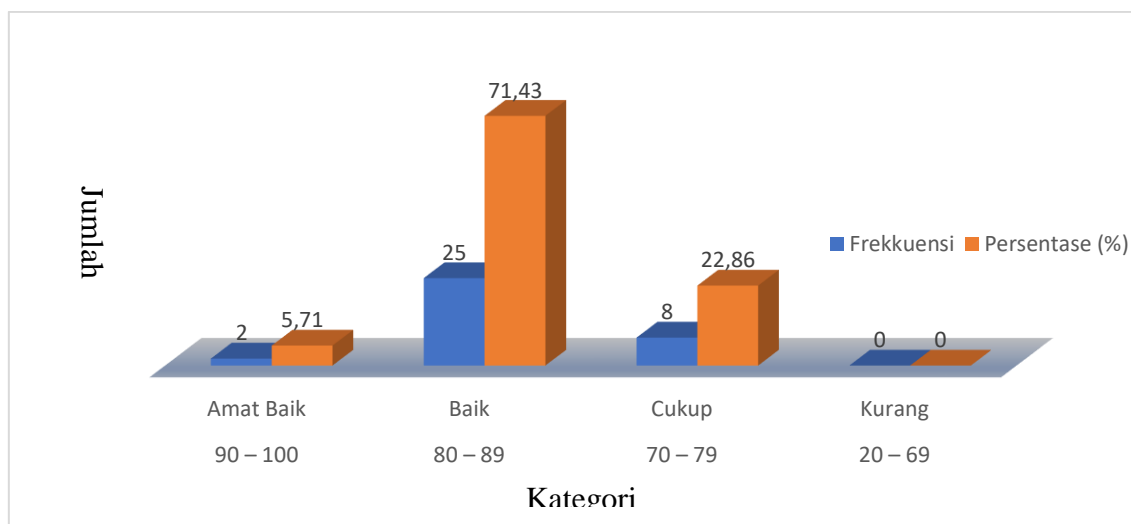
Gambaran secara umum, hasil dari observasi dan catatan peneliti selama kegiatan penelitian berlangsung, menunjukkan bahwa *Peer Lessons* memiliki efek positif terhadap motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa Kelas X OTKP 2 SMK Negeri 1 Ponorogo dalam kegiatan belajar mata pelajaran Teknologi Perkantoran kompetensi dasar Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99%. Perolehan data tentang aktivitas siswa adalah sebagaimana tertera pada tabel 11.

Tabel 11. Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus III

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	90-100	Amat Baik	2	05,71
2.	80-89	Baik	25	71,43
3.	70-79	Cukup	8	22,86
4.	20-69	Kurang	0	0
Jumlah			35	100

Sumber : Data primer diolah

Skor siklus III ternyata skor terendah 70 dengan skor tertinggi 90. Kecenderungan aktivitas belajar siswa dapat terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Kecenderungan Aktivitas Belajar Teknologi Perkantoran Siklus III
Sumber : Data primer diolah

Jika dilihat dari tingkat ketuntasan belajar siswa diketahui bahwa presentasi belajar yang menggambarkan kemampuan Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99% terendah adalah 70 sedangkan tertinggi 90. Skor rata-rata siswa adalah 80,29 dengan ketuntasan 100%. Berarti terdapat 35 siswa yang mampu mencapai nilai 75 atau lebih. **Temuan Ikutan**, pada temuan ikutan terdapat dua temuan yaitu :a) siswa kurang dapat memanfaatkan situasi lingkungan b) siswa masih mempunyai sifat ketergantungan terhadap strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran. **Refleksi**, berdasarkan hasil analisis dari pengamatan pada siklus ketiga penelitian didapatkan hasil sebagai berikut : 1) Keaktifan siswa sudah mengalami kemajuan pesat dengan indikator bahwa siswa sudah mampu belajar, disamping itu siswa sudah berani mengemukakan pendapat. Dari table 4.11. terdapat 27 siswa yang termasuk dalam kategori baik atau amat baik dari 35 siswa di Kelas X OTKP 2. Jika dihitung persentasinya berarti 77,14% siswa termasuk dalam kategori baik sehingga dengan target 75% dapat dikatakan bahwa pada siklus III ini telah berhasil; 2) Pemahaman konsep siswa dalam Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99% sudah mengalami kemajuan, hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rerata kelas, pada siklus II mencapai 75,57 pada siklus III meningkat menjadi 80,92. Adapun persentasi siswa yang mencapai ketuntasan pada siklus II 80,00% dan pada siklus III meningkat menjadi 100%; 3) aktivitas guru

dan pengelolaan terhadap pembelajaran sudah tepat, karena selalu memunculkan aspek-aspek yang diamati dan sesuai dengan Langkah strategi *Peer Lessons*. Setelah siklus III selesai siswa diminta untuk menuliskan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah dilakukan dengan mengisi angket tertutup yang hasilnya seperti pada tabel 12 berikut

Tabel 12 Pendapat Siswa Terhadap Strategi *Peer Lessons*

No.	Butir Angket	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)
1.	Penggunaan strategi model <i>Peer Lessons</i> menyenangkan karena saya dapat mencoba dan menggunakan ide sendiri	100	0
2.	Penggunaan strategi model <i>Peer Lessons</i> menyebabkan materi pelajaran maupun cara menyelesaikan tugas menjadi lebih nyata.	91,43	8,57
3.	Penggunaan strategi model <i>Peer Lessons</i> menyenangkan karena sambil menggambar	100	0
4.	Dengan melakukan unjuk kerja mengharuskan saya memahami tugas-tugas sebelumnya.	100	0
5.	Penggunaan strategi model <i>Peer Lessons</i> menyebabkan materi pelajaran menjadi lebih mudah diingat.	100	0

Dari hasil angket yang dituliskan siswa dapat ditarik simpulan bahwa siswa memberi respon positif terhadap pembelajaran, karena banyak siswa yang memilih setuju lebih banyak daripada siswa yang tidak setuju untuk tiap butir angket. Hasil angket dapat dipaparkan pada table 13

Tabel 13. Hasil Angket Siswa Terhadap Strategi *Peer Lessons*

No.	Pernyataan	Ya (%)	Tidak (%)
1.	Apakah pembelajaran Teknologi Perkantoran melalui strategi <i>Peer Lessons</i> menyenangkan ?	100	0
2.	Apakah dengan model strategi <i>Peer Lessons</i> memudahkan kamu dalam meningkatkan hasil belajar ?	74,29	25,71
3.	Apakah dengan model strategi <i>Peer Lessons</i> memudahkan kamu dalam mengingat kembali materi pelajaran yang telah kamu lakukan ?	100	0
4.	Apakah model strategi <i>Peer Lessons</i> dapat mengatasi kesulitan belajar yang pernah kamu rasakan selama ini ?	82,86	17,14
5.	Apakah model strategi <i>Peer Lessons</i> membuat nilai ulanganmu meningkat ?	100	0
6.	Apakah model strategi <i>Peer Lessons</i> perlu terus diterapkan ?	100	0

Deskripsi Data Penelitian

“Untuk memperoleh gambaran tentang karakteristik data, maka pada bagian ini disajikan data berupa rekapitulasi hasil tes Teknologi Perkantoran setiap siklus, rentang skor, skor tertinggi, skor terendah, harga rerata (*mean*) untuk semua siklus penelitian” (Lestari, S.Y., 2018:75).

Tabel 14. Rekapitulasi Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data Statistik Variabel Penelitian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Rentang Skor	0-100	0-100	0-100
Skor Tertinggi	80	85	90
Skor Terendah	60	70	75
Rerata	72,14	75,57	80,29

Sumber : Data Primer diolah

Tabel 15. Kecenderungan Aktivitas Belajar Teknologi Perkantoran

No	Skor	Kategori	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
			F	%	F	%	F	%
1.	90–100	Amat Baik	0	0	0	0	2	5,71
2.	80–89	Baik	4	11,43	9	25,71	25	71,43
3.	70–79	Cukup	21	60,00	26	74,29	8	22,86
4.	20–69	Kurang	10	28,57	0	0	0	0
Jumlah			35	100	35	100	35	100

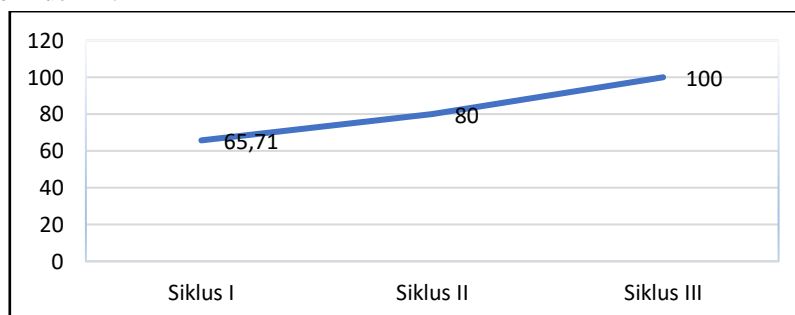
Sumber : Data Primer diolah

Tabel 16 Rekapitulasi Tingkat Ketuntasan Belajar Teknologi Perkantoran.

Siklus	Tuntas %	Tidak Tuntas %
I	65,71	34,29
II	80,00	20,00
III	100	0

Sumber : Data Primer diolah

Untuk lebih jelasnya persentase ketuntasan belajar tiap siklusnya digambarkan dalam gambar 4.4 berikut ini :



Gambar 4. Presentase Ketuntasan Belajar Teknologi Perkantoran Lintas Siklus

Sumber : Data Primer diolah

Pengujian Hipotesis Tindakan

Berdasarkan hasil analisis data hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman konsep Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99% siswa Kelas X OTKP 2 SMK Negeri 1 Ponorogo Semester 1 tahun pelajaran 2018/2019 dapat ditingkatkan melalui strategi *Peer Lessons*. Peranan strategi *Peer Lessons* dalam meningkatkan pemahaman konsep Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99% ini ditandai adanya peningkatan nilai rerata (*Mean Score*) mulai dari siklus I 72,14; siklus II 75,57 dan siklus III 80,29. Selain ditandai adanya peningkatan mean skor juga ditandai adanya peningkatan presentase ketuntasan belajar dari siklus pertama hingga siklus terakhir, yaitu pada siklus I hanya 65,71%, siklus II meningkat menjadi 80,00%, pada siklus III terjadi peningkatan mencapai 100%. Kenyataan membuktikan bahwa strategi *Peer Lessons* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99% serta dampak yang lebih luas dapat meningkatkan prestasi belajar Teknologi Perkantoran.

Pembahasan Hasil Penelitian Lintas Siklus

Terdapat beberapa faktor yang dapat berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar teknologi perkantoran salah satu diantaranya adalah penggunaan strategi *Peer Lessons*. Berdasarkan hasil analisis deskriptif secara umum dapat dilihat dari hasil penelitian belajar Teknologi Perkantoran pada siklus I berada kategori rendah, sehingga dapat diartikan bahwa Sebagian besar siswa berpemahaman konsep rendah dalam hal belajar teknologi perkantoran. Disamping itu siswa sama sekali belum memahami cara belajar teknologi perkantoran, yang meliputi : “1) Menyiapkan bahan dan peralatan; 2) Melakukan kegiatan dengan prosedur yang benar” (Mustopa, 2021:93); 3) Ketepatan Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99%; 4) Ketepatan keterangan dan normalisasi; 5) Kerapihan dan kebersihan. Adapun hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa siswa yang termasuk kategori tinggi 26,32%. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pemahaman konsep cukup, atau dapat diartikan bahwa sebagian besar siswa cukup dapat belajar Teknologi Perkantoran.

Pada siklus III diperoleh hasil yang menunjukkan kategori pemahaman konsep siswa dalam belajar Teknologi Perkantoran dalam kategori tinggi. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan bahwa sebagian besar mampu belajar Teknologi Perkantoran dengan baik. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi *Peer Lessons* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman konsep dalam belajar Teknologi Perkantoran tentang Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99%, pada khususnya dan prestasi belajar Teknologi Perkantoran pada umumnya.

SIMPULAN

Untuk simpulan Peningkatan Hasil Belajar Menerapkan Pengetikan (*Keyboarding*) pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Melalui Strategi *Peer Lessons* Siswa Kelas X OTKP 2 SMK Negeri 1 Ponorogo yakni: Deskripsi analisis data yang berkaitan dengan penggunaan strategi *Peer Lessons* membuktikan bahwa pemahaman konsep mata pelajaran Teknologi Perkantoran tentang Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99% mengalami peningkatan yang positif, pada siklus awal terbukti pemahaman konsep Menerapkan pengetikan (*keyboarding*) 10 jari kecepatan 200 EPM dan ketepatan 99% berada pada kategori rendah, dan pada siklus terakhir berada pada kategori tinggi.

Saran untuk para peneliti lanjutan yang tertarik untuk mengadakan penelitian Tindakan Kelas dengan masalah dan tindakan penelitian ini disarankan agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut : 1) Perlu menyesuaikan keluasaan, kedalaman materi dan strategi dengan tingkat kematangan siswa dan alokasi waktu yang tersedia ; 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang akan digunakan sebagai pedoman pelaksanaan tindakan perlu disusun secara cermat dengan mempertimbangkan pengalaman dan karakteristik siswa, pemahaman konsep dan pemahaman guru terhadap fungsi dan peranannya dalam Penelitian Tindakan Kelas; 3) Agar pada saat tindakan dilaksanakan tidak mengalami kesulitan dan tidak sampai terjadi tidak tepat sasaran maka diimbau pemantauan dan pengukuran terhadap fokus penelitian dipersiapkan secara matang.

DAFTAR RUJUKAN

- BNSP. 2007. *Model Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta : Dirjen Dikdasmen Depdiknas
- BNSP. 2007. *Model Penilaian Kelas*. Jakarta : Dirjen Dikdasmen Depdiknas
- Buasim, B. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Mengenal Satuan Jarak Dan Kecepatan Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Strategi *Peer Lessons* Siswa Kelas V SDN Kedungboto Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Refleksi Pembelajaran (JRP)*, 4(1), 42-50. Retrieved from <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JRP/article/view/274>
- Buntoro, P. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Wacana Yang Bercorak Naratif, Deskriptif, Ekspositif Dan Argumentatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Pembelajaran Model Elaborasi (EB) Siswa Kelas XI Mipa 8 SMA Negeri 1 Magetan. *Jurnal Edukasi Gemilang (JEG)*, 3(2), 82-89. Retrieved from <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JEG/article/view/99>
- Ghony, Djunaidi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang : UIN Malang Press.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Heriani, T. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Mengapresiasi Sastra Prosa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Strategi *Peer Lessons* Siswa Kelas XII MIPA 5 SMA Negeri 1 Magetan. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan (JIPP)*, 5(2), 15-22. Retrieved from <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JIPP/article/view/114>
- Julaicha, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Ungkapan Untuk Meminta Dan Memberi Kepastian Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Strategi *Peer Lessons* Siswa Kelas IX B SMP Negeri 1 Kecamatan Sukorejo. *Jurnal Edukasi Gemilang (JEG)*, 6(2), 22-29. Retrieved from <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JEG/article/view/928>
- Katoto, K. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Mengenai Tokoh Perjuangan Kemerdekaan Indonesia Melalui Strategi *Peer Lessons* Siswa Kelas V SDN 2 Tugurejokecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan (JIPP)*, 8(3), 55-62. Retrieved from <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JIPP/article/view/1040>
- Lestari, S. Y. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Menemukan Isi Puisi Bahasa Jawa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 1 Kecamatan Mlarak. *Jurnal Refleksi Pembelajaran (JRP)*, 3(2), 71-77. Retrieved from <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JRP/article/view/193>
- Listyaningsih, L. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Mendeskripsikan Perjuangan Masa Penjajahan Belanda Dan Jepang Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui

- Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Siswa Kelas V SDN Kluwih I Kecamatan Tulakan. *Jurnal Revolusi Pendidikan (JUREVDIK)*, 1(3), 71-76. Retrieved from <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JUREVDIK/article/view/159>
- Miskun, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Menghargai Jasa Dan Peranan Tokoh Perjuangan Kemerdekaan Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Metode Modeling The Way Siswa Kelas V SDN Karangmojo Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Profesi Dan Keahlian Guru (JPKG)*, 1(2), 58-65. Retrieved from <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JPKG/article/view/662>
- Mustopa, K. (2021). Peningkatan Keterampilan Dasar Permainan Kasti Pada Mata Pelajaran PJOK Dengan Pembelajaran Model Elaborasi (EB) Siswa Kelas V A SDN 1 Brotonegaran Ponorogo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Visioner (JIPV)*, 2(1), 87-95. Retrieved from <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JIPV/article/view/733>
- Nasution. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Parmun, P. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Strategi *Peer Lessons* Siswa Kelas IV SDN 2 Karangpatihan Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo. *Wahana Kreatifitas Pendidik (WKP)*, 1(2), 75-81. Retrieved from <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/WKP/article/view/43>
- Rakhmasanti, H. (2022). Peningkatan Kemampuan Menyusun Teks Lisan Dan Tulis Untuk Menyatakan Dan Menanyakan Tentang Keharusan Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Siswa Kelas XII AKL 1 SMK. *Jurnal Edukasi New Normal (JENN)*, 2(1), 67-75. Retrieved from <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JENN/article/view/1165>
- Silberman, Nelvin. 1996. *Active Learning*. Boston : Trustco.
- Suparman, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Menyampaikan Pengalaman Pribadi Di Masa Lampau Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Strategi *Peer Lessons* Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Ngrayun. *Jurnal Merdeka Mengajar (JMM)*, 3(2), 34-41. Retrieved from <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JMM/article/view/1305>
- Supriadi, S. (2016). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGOMENTARI PERSOALAN FAKTUAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION (CIRC) SISWA KELAS V SDN CRABAK KECAMATAN SLAHUNG KABUPATEN PONOROGO. *Widyabastra : Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 87-104. doi:<http://dx.doi.org/10.25273/widyabastra.v4i1.1675>
- Supriyatini, S. (2016). PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP SISTEM PEMERINTAHAN KABUPATEN, KOTA, DAN PROPINSI DENGAN SMaRT LEARNING. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 1(1), 1 - 15. doi:<http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v1i1.1>
- Trianto. 2006. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- trijanawaty, ririn, & lasiyono, untung. (2017). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGANALISIS PELUANG USAHA MELAUUI PEMBELAJARAN CERTAINLY OF RESPONSE INDEX (CRI) DAPAT PADA SISWA KELAS XI OTR 3 SMK NEGERI 1 SINGOSARI. *Majalah Ekonomi*, 22(2), 206–229. Retrieved from https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/majalah_ekonomi/article/view/1010

- Uno, Hamzah. 2006. *Strategi Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Walidah, Z. (2016). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENDESKRIPSIKAN KONDISI LINGKUNGAN MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION (CIRC) SISWA KELAS III SLB-C PERTIWI PONOROGO. *Widyabastra : Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 50-70. doi:<http://dx.doi.org/10.25273/widyabastra.v4i1.1672>
- Yustiani, Y. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengungkapkan Makna Dan Langkah Retorika Mata Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Metode Modeling The Way Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 3 Kecamatan Slahung. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan (JIPP)*, 5(2), 83-90. Retrieved from <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JIPP/article/view/123>