



Penerapan Model Direct Instruction untuk Meningkatkan Keterampilan Games Edukasi Siswa Kelas XII

Yanti Hermawati Puji Rahayu
SMA Negeri 5 Cimahi, Indonesia

Article Info

Article History:

Received: 2021-02-21
Revised: 2022-01-17
Accepted: 2022-09-28

Keywords:

Direct Instruction
model;
Skills;
Educational games.

ABSTRACT

The low skill of making educational games on Microsoft Power Point is the basis for this research. Last year's student skill was in the less category. The purpose of this research is to increase skills in making educational games using the Direct Instruction model. The research was conducted through 2 cycles, each consisted of two meetings. Student skill data was taken by the skill observation sheet instrument on indicators: (1) reading the steps for making educational games, (2) determining concepts, (3) making educational games, (4) completing assignments. The success indicator of research that least 24 students (75%) have good skills. The results showed skills from the 16 students (50%) in the sufficient category and 16 students (50%) in the less category in cycle 1, increasing to 28 students (88%) in the good category in cycle 2. Students were able to make educational games using tabs, inserts and hyperlinks. This result can be used by other teachers to fulfill learning requirements.

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Model Direct
Instruction;
Keterampilan;
Games edukasi.

ABSTRAK

Rendahnya keterampilan membuat games edukasi pada Microsoft Power Point menjadi landasan dilakukannya penelitian ini. Data penguasaan keterampilan siswa tahun lalu berada pada kategori kurang. Tujuan penelitian ini adalah meningkatnya keterampilan membuat games edukasi menggunakan model Direct Instruction. Penelitian dilakukan melalui 2 siklus yang masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan. Data keterampilan siswa diambil dengan menggunakan instrumen lembar pengamatan keterampilan terhadap indikator: (1) membaca langkah-langkah pembuatan games edukasi, (2) menentukan konsep, (3) membuat games edukasi, (4) menyelesaikan pengerjaan tugas. Indikator keberhasilan penelitian adalah minimal 24 siswa (75%) memiliki keterampilan baik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan dari semula 16 siswa (50%) kategori cukup dan 16 siswa (50%) kategori kurang pada siklus 1, meningkat menjadi 28 siswa (88%) kategori baik pada siklus 2. Siswa mampu membuat games edukasi dengan menggunakan tab insert dan hyperlink. Hasil penelitian dapat digunakan guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) lainnya guna pemenuhan syarat pembelajaran.

Publishing Info

Copyright © 2022 The Author(s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

✉ **Corresponding Author:** (1) Yanti Hermawati Puji Rahayu, (2) SMA Negeri 5 Cimahi, (3) Jalan Pacinan No. 23, Cimahi, 40525, Indonesia, (4) Email: hermawatipuji@mail.com

PENDAHULUAN

Proses pendidikan saat ini diibaratkan terlalu mementingkan aspek kognitif dan hasil belajar dari pada peningkatan keterampilan. orientasi belajar bukan hanya penguasaan terhadap materi yang dipelajari, tetapi menekankan pada pemahaman proses dan keterampilan yang diperlukan untuk menguasai suatu materi. Didukung dengan pembelajaran yang monoton, berdampak timbulnya rasa jenuh, tidak ada motivasi dan tidak antusias dalam belajar. Keterampilan siswa akan semakin tergalai tatkala ada antusiasme dan muncul kemauan untuk belajar. Jika berani mencoba dan berkreasi maka keterampilan belajar akan terasah. Pemanfaatan aplikasi komputer bukan lagi sekedar menilai hasil belajar namun diharapkan siswa menguasai keterampilan untuk bekal hidupnya di masa depan.

Pesatnya kemajuan teknologi dan informasi saat ini cenderung tidak diiringi dengan pemanfaatannya, hal tersebut dibuktikan dari banyaknya pengguna *games* (*gamers*) terutama *online* cenderung menjadi ketergantungan, bermain tidak kenal waktu dan tidak kenal tempat. Berdasarkan fakta yang ada maka peneliti ingin merubah pola pikir siswa yang tadinya konsumtif pada *games* berubah menjadi *founder games* dengan memasukkan unsur edukasi. Bagi siswa SMA (Sekolah Menengah Atas), untuk membuat *games* edukasi bisa memanfaatkan aplikasi *Microsoft Power Point*, namun berdasarkan data penguasaan keterampilan siswa tahun lalu dalam menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point* berada pada kategori kurang. Kompetensi dasar siswa yang berbeda-beda menjadi kendala penguasaan aplikasi *Microsoft Power Point*.

Berdasarkan permasalahan pada alinea sebelumnya, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction* pada materi shapes dan *hyperlink* dimana guru mengkreasikan penggunaan *Microsoft Power Point* dengan mengajak siswa membuat *games* edukasi, setelahnya guru berperan sebagai pembimbing dengan tujuan agar muncul kreativitas dan ide/ gagasan baru dari siswa sehingga diharapkan keterampilan siswa dapat meningkat, minimal ada pada kategori baik.

Penelitian sebelumnya dalam penggunaan aplikasi *Microsoft Power Point* interaktif, pernah digunakan untuk mengetahui pelaksanaan proses belajar dan peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran *Direct Instruction* dilakukan pada materi ekosistem kepada siswa kelas VIIA SMP (Sekolah Menengah Pertama) Negeri 3 Putussibau Tahun Pelajaran 2013/2014. Aplikasi *Microsoft Power Point* hanya digunakan siswa untuk presentasi dan guru menyampaikan materi hanya ceramah sehingga komunikasi yang terjadi hanya berlangsung satu arah hanya dari seorang guru kepada siswa (Ariyati, 2015).

Penelitian serupa yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan, berbasis power point dengan memanfaatkan *hyperlink*. Penelitian dilakukan untuk membuat media pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Perguruan Swasta Rizki Ananda Kecamatan Patumbak. Menghasilkan publikasi pada jurnal pengabdian Amaliah, video pelaksanaan kegiatan, peningkatan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis power point dengan memanfaatkan *hyperlink*. Siswa terampil dalam mempresentasikan pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) (Nasution, 2020).

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Pembelajaran yang monoton menjadikan kurang terampilnya siswa dalam membuat *games* edukasi. (2) Kurangnya model pembelajaran yang variatif yang diterapkan guru dalam menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point*. Penelitian dibatasi hanya mengukur peningkatan keterampilan membuat *games* edukasi bagi siswa kelas XII IPS 4 semester genap, model yang diterapkan adalah model pembelajaran *Direct Instruction*, aplikasi yang digunakan adalah *Microsoft Power*

Point. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah model *Direct Instruction* dapat meningkatkan keterampilan belajar membuat *games* edukasi pada siswa kelas XII IPS 4. Tujuan penelitian ini diharapkan siswa mampu membuat *games* edukasi dengan menggunakan tab insert dan *hyperlink* pada aplikasi *Microsoft Power Point*. Diharapkan keterampilan ini dapat dikembangkan sampai menjadi founder *games* yang bermutu. Hasil penelitian semoga dapat digunakan guru mata pelajaran TIK lainnya guna meningkatkan keterampilan pada materi penggunaan aplikasi pengolah presentasi.

Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) adalah model pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep dan atau perubahan perilaku dengan mengutamakan pendekatan deduktif. Tahapan atau sintaks model *Direct Instruction* (Dona, 2018; Pritandhari, 2017; Zahriani, 2014), sebagai berikut:

1. Fase orientasi. Bentuk-bentuk orientasi dapat berupa: (1) kegiatan pendahuluan; (2) menginformasikan tujuan pelajaran; (3) memberikan penjelasan kegiatan yang akan dilakukan; (4) menginformasikan materi/ konsep yang akan digunakan dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran; dan (5) menginformasikan kerangka pelajaran.
2. Fase presentasi. Penyajian materi dapat berupa: (1) penyajian materi dalam langkah-langkah; (2) pemberian contoh-contoh konsep; (3) demonstrasi atau penjelasan langkah-langkah kerja terhadap tugas; dan (4) menjelaskan ulang hal-hal yang sulit.
3. Fase latihan terbimbing. Pada fase ini peran guru adalah membimbing jika diperlukan.
4. Fase pengecekan pemahaman. Pada fase ini guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap respon siswa yang benar dan mengoreksi respon siswa yang salah.
5. Fase latihan mandiri. Pada fase ini siswa melakukan kegiatan latihan secara mandiri.

Aktivitas belajar merupakan keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, dan perhatian. Tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai dengan rencana apabila siswa aktif baik secara intelektual maupun emosional dalam pembelajaran. Diharapkan dengan siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar maka keterampilan belajar siswa akan meningkat. Aspek yang diamati pada penelitian keterampilan membuat *games* edukasi mengambil dari aspek aktivitas belajar yang digolongkan ke dalam (Mersita, 2015; Nurmala, 2014).

- a. aktivitas visual: membaca dan menyimak langkah-langkah membuat *games* edukasi
- b. aktivitas berbicara: bertanya jawab
- c. aktivitas mendengarkan: mendengarkan penjelasan dengan seksama
- d. aktivitas mengendalikan emosi: antusias dan tenang dalam pembelajaran

Keterampilan merupakan kecakapan melakukan suatu tugas tertentu yang diperoleh dengan cara berlatih terus menerus, karena keterampilan tidak datang sendiri secara otomatis melainkan secara sengaja diprogramkan melalui latihan intensif. Keterampilan belajar berarti keahlian yang didapatkan (*acquired skill*) oleh seorang individu melalui proses latihan yang kontinyu dan mencakup aspek optimalisasi cara-cara belajar baik dalam domain kognitif, afektif ataupun psikomotor.

Kebiasaan-kebiasaan siswa dalam belajar menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point* untuk membuat *games* edukasi, akan berdampak semakin terkuasainya aplikasi. Siswa yang menguasai keterampilan membuat *games* edukasi dapat terlihat dari beberapa capaian indikator, antara lain: (1) mampu membaca langkah-langkah pembuatan *games* edukasi, (2) mampu menentukan konsep, (3) mampu membuat *games* edukasi, (4) mampu menyelesaikan pengerjaan tugas. Keterampilan belajar membuat *games* edukasi menjadi dasar kesuksesan dan bekal siswa kelak di dunia kerja (Adiningtyas, 2015).

Menu pada aplikasi *Microsoft Power Point* yang akan digunakan adalah *tab insert-shapes* berarti membuat bentuk guna melengkapi *slide* presentasi agar terlihat lebih menarik dan indah, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. mengklik menu *insert* yang ada pada ribbon menu;
2. memilih *group illustration-shapes* sehingga muncul berbagai macam *shapes*;
3. memilih bentuk *shapes* yang diinginkan kemudian men-*drag* pada *slide*;
4. mengatur ukuran, posisi, warna *shapes* dan lain-lain pada *slide* dengan memanfaatkan menu format.

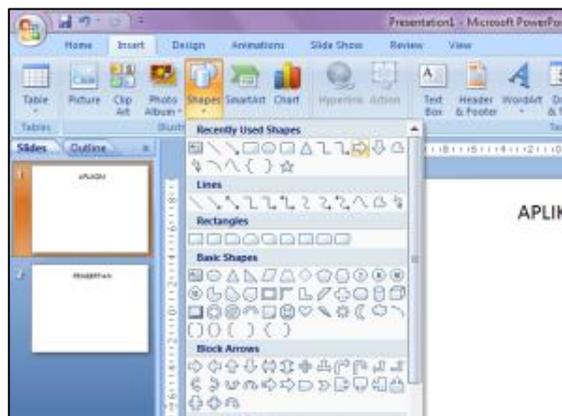
Teks yang akan dimasukkan ke dalam *shapes* bisa dilakukan dengan meng-*klik* kanan *shapes* tersebut, kemudian memilih *edit text*.

Tautan atau *hyperlink* adalah cara untuk menghubungkan suatu bagian dalam *slide*, *file*, program, atau halaman *web* dengan bagian lainnya dalam bidang-bidang tersebut. *hyperlink* digunakan untuk menunjukkan lokasi lain dari dari teks atau objek yang dipresentasikan. *Hyperlink* dapat menghubungkan beberapa dokumen, *file*, objek, aplikasi, halaman *web* dan sebagainya. *Hyperlink* digunakan untuk menghubungkan suatu dokumen kepada dokumen lainnya agar saling memberikan masukan. Dalam menu *hyperlink* terdapat banyak bagian yaitu *Existing File or Web Page* (Mencari *File* dari Luar), *Place in This Document*, *Create New Document* dan juga *E-mail address*.

Shapes biasanya digunakan untuk menyisipkan sesuatu (gambar) yang telah tersedia namun *shapes* dapat digabungkan penggunaannya dengan memanfaatkan *hyperlink*. *hyperlink* bisa memadukan antara fasilitas *shapes* untuk membantu mengganti *slide* yang satu ke yang lain. Caranya adalah sebagai berikut:

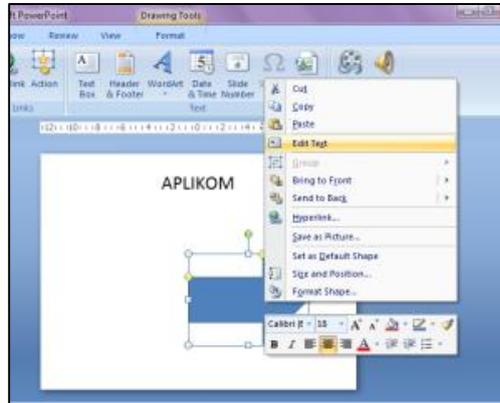
1. membuka *Microsoft Power Point* dan membuat beberapa *slide*;
2. meng-*klik* *slide* yang hendak disisipkan *shapes*, kemudian meng-*klik* *insert-shapes*. Pada grup *Illustrations*-memilih bentuk misalnya anak panah, kemudian meng-*klik* dan menarik kursor maka akan muncul tanda panah yang dipilih tadi, kemudian kursor dilepas. Berikut pada Gambar 1. jendela *shapes*;

3. **Gambar 1.** Jendela *Shapes*



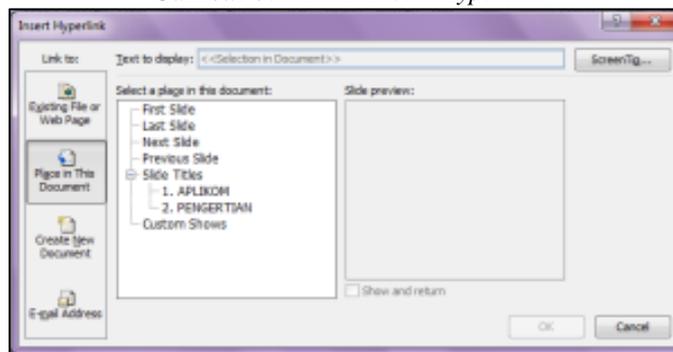
4. meng-*klik* kanan pada gambar anak panah tersebut, memilih *Edit Text*, maka bisa menambahkan keterangan ditanda anak panah tersebut misalnya memberi keterangan "NEXT", seperti pada Gambar 2.;

Gambar 2. Jendela *Edit Text*



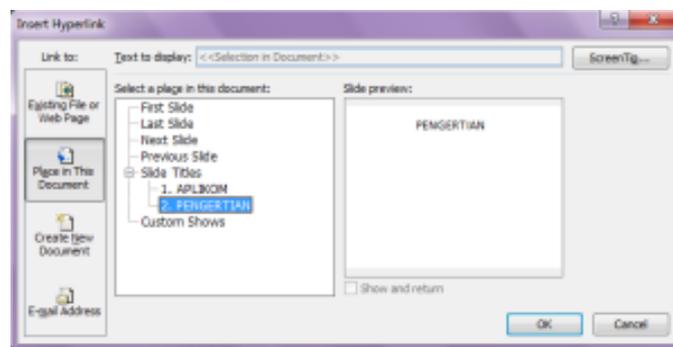
5. memanfaatkan *hyperlink* dengan cara letakkan *ibeam* anak panah tersebut, kemudian meng-klik *Insert- meng-klik hyperlink* pada grup “*Link*”, maka akan muncul kotak dialog *Insert hyperlink*, seperti pada Gambar 3.;

Gambar 3. Jendela *Insert Hyperlink*



6. memilih *Place in This Document* pada kotak diaolog untuk menautkan di *file* yang sama; pengaturan dilakukan pada “*Select a Place in This Document*“, apabila ingin anak panah ke *slide* selanjutnya maka bisa memilih dan klik *slide* sesudah *slide* yang di berikan *shapes* tadi. Pada contoh yang di berikan *shapes* itu *slide* 1 maka harus memilih slide 2 untuk *Slide Titles*-nya, seperti pada Gambar 4.

Gambar 4. Jendela *Select a Place in This Document*



Meng-klik *slide 2* (misalnya) pada *Tab Place in This Document*, maka *slide 2* akan muncul dalam kotak *Slide Preview* di samping kotak “*Select a Place in This Document*” jika selesai klik *Ok* maka secara otomatis jika menampilkan presentasi (Suratman, 2009).

METODE

Penelitian dilaksanakan melalui 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penjabaran tiap tahapannya, sebagai berikut:

1. Perencanaan

Peneliti menyiapkan alat kamera untuk dokumentasi selama penelitian, memastikan komputer di laboratorium berfungsi dengan baik. Peneliti juga membuat:

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) TIK dengan model *Direct Instruction* dengan Kompetensi Dasar (KD) menggunakan program pengolah presentasi. Materi pembelajarannya menggunakan menu dan ikon pembuat presentasi.
- b. bahan ajar berupa tayangan pengertian, manfaat dari menu dan ikon pada *Microsoft Power Point*.
- c. daftar hadir siswa kelas XII IPS 4.
- d. instrumen lembar penilaian *games* edukasi
- e. lembar pengamatan keterampilan dengan 5 indikator yang masing-masing diberi bobot: 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup), dan 1 (kurang), (Budiaji, 2014).
- f. lembar pengamatan aktivitas siswa dan guru.
- g. lembar angket siswa yang disebar sebelum dan sesudah penelitian.

2. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai RPP yang memuat langkah-langkah *Direct Instruction*, merekap daftar hadir siswa, menyebarkan lembar angket siswa, mendokumentasikan kegiatan pada setiap pertemuan.

3. Pengamatan

Peneliti dan *observer* (rekan sejawat guru) mengisi lembar pengamatan keterampilan membuat *games* edukasi dan lembar aktivitas siswa. Lembar aktivitas guru diisi oleh *observer*.

4. Refleksi

Pada setiap akhir siklus peneliti dan *observer* menganalisis data hasil pengamatan dan angket yang disebar ke siswa. Kesimpulan analisis data pada siklus 1 menjadi masukan perbaikan untuk siklus 2. Hasil refleksi pada siklus 2 menjadi laporan jika penelitian berhasil dilakukan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi. Lembar pengamatan siswa selama pembelajaran diisi oleh peneliti dan *observer* sedangkan lembar pengamatan guru hanya diisi *observer*. Lembar angket dibuat untuk mengetahui tanggapan siswa pada awal dan siklus terakhir. Dokumentasi berupa foto diambil selama penelitian berlangsung. Teknik analisis data dilakukan melalui pengolahan data secara kuantitatif dan kualitatif. Teknik data kualitatif menggunakan teknik deskripsi kualitatif, data yang dikumpulkan akan diolah dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Perbandingan antar data yaitu membandingkan data-data dari setiap informasi yang diperoleh
- b) kategorisasi, mengelompokkan data-data dalam kategori tertentu
- c) pembuatan inferensi, memaknai data-data dan menarik kesimpulan.

Teknik deskripsi kuantitatif memiliki karakteristik data yang ditampilkan dalam bentuk angka atau dalam bentuk diagram. Data yang berupa angka dideskripsikan lagi dalam bentuk kesimpulan. Indikator keterampilan membuat *games* edukasi (Sayuti, 2020), dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Skor Indikator Keterampilan Membuat *Games* Edukasi

Indikator yang diamati	Skor	Keterangan
Membaca langkah-langkah pembuatan <i>games</i> edukasi	1. Sesuai materi 2. Sesuai fakta 3. Sesuai aturan 4. Teliti	4. Jika semuanya terpenuhi 3. Jika hanya 3 terpenuhi 2. Jika hanya 2 terpenuhi 1. Jika hanya 1 terpenuhi
Menentukan konsep	1. Teliti 2. Benar 3. Sesuai materi 4. Sesuai konsep	4. Jika semuanya terpenuhi 3. Jika hanya 3 terpenuhi 2. Jika hanya 2 terpenuhi 1. Jika hanya 1 terpenuhi
Membuat <i>games</i> edukasi	1. Teliti 2. Benar 3. Sesuai langkah 4. Sesuai konsep	4. Jika semuanya terpenuhi 3. Jika hanya 3 terpenuhi 2. Jika hanya 2 terpenuhi 1. Jika hanya 1 terpenuhi
Menyelesaikan pengerjaan tugas	1. Teliti 2. Sesuai urutan 3. Sesuai langkah 4. Benar	4. Jika semuanya terpenuhi 3. Jika hanya 3 terpenuhi 2. Jika hanya 2 terpenuhi 1. Jika hanya 1 terpenuhi

Setelah data pengamatan keterampilan terkumpul kemudian diolah dan dikelompokkan dalam kategori keterampilan (4) sangat baik, keterampilan (3) baik, keterampilan (2) cukup, keterampilan (1) kurang. Kategori keterampilan dalam bentuk rentang nilai terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rentang Nilai Kategori Keterampilan Membuat *Games* Edukasi

Kategori	Rentang Nilai
Kurang	0,0-1,4
Cukup	1,5-2,4
Baik	2,5-3,4
Sangat Baik	>3,5

Indikator meningkatnya keterampilan membuat *games* edukasi menggunakan model *Direct Instruction* dianggap berhasil, jika minimal 24 dari 32 (75%) siswa kelas XII IPS 4 memiliki keterampilan baik dalam membuat *games* edukasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan siklus 1, peneliti melakukan observasi awal terhadap pengenalan aplikasi *Microsoft Power Point*. Hasil angket dapat dilihat pada Tabel 3. Sebanyak 28 siswa pernah mempelajari dan menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point*. Beberapa siswa berasal dari SMP yang tidak ada pelajaran TIK sebelumnya. Berdasarkan

pengalaman sebelumnya sebanyak 25 siswa menggunakan *Microsoft Power Point* untuk presentasi. Seluruh siswa berkeinginan menggunakan *Microsoft Power Point* bukan hanya untuk presentasi namun pada pembelajaran yang lebih variatif. Sebanyak 25 siswa mengeluhkan materi *Microsoft Power Point* yang diulang-ulang dari tingkat SMP dan SD sehingga menimbulkan rasa bosan dan kurang motivasi dalam belajar. Peneliti mencoba menerapkan model *Direct Instruction* pada materi *shapes dan hyperlink* untuk membuat *games* edukasi pada aplikasi *Microsoft Power Point*.

Tabel 3. Hasil Awal Angket Siswa

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah sudah pernah mempelajari aplikasi <i>Microsoft Power Point</i> ?	87,50%	12,50%
2.	Apakah mengetahui manfaat aplikasi <i>Microsoft Power Point</i> ?	100%	0%
3.	Apakah hanya menggunakan aplikasi <i>Microsoft Power Point</i> untuk presentasi?	78,13%	21,87
4.	Apakah memiliki keinginan untuk lebih memahami penggunaan aplikasi <i>Microsoft Power Point</i> untuk pembelajaran?	100%	0%
5.	Apakah memiliki keinginan menggunakan aplikasi <i>Microsoft Power Point</i> untuk pembelajaran lain?	100%	0%
6.	Menurutmu apakah perlu menggunakan model untuk memvariasikan pembelajaran aplikasi <i>Microsoft Power Point</i>	100%	0%

Siklus 1 terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dengan uraian sebagai berikut:

Siklus 1

1) Perencanaan

Peneliti membuat persiapan yang akan dipakai selama pelaksanaan diantaranya:

- a) Membuat RPP TIK dengan KD menggunakan program pengolah presentasi untuk 2 kali pertemuan. Materi yang disampaikan adalah menggunakan menu dan ikon pengolah presentasi.
- b) Membuat media dan bahan ajar menggunakan tayangan yang berisi pengertian, manfaat dan langkah-langkah membuat *games* edukasi.
- c) Membuat lembar penilaian hasil *games* edukasi.
- d) Membuat lembar pengamatan keterampilan membuat *games* edukasi dengan 5 indikator yang masing-masing diberi bobot: 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup), dan 1 (kurang).
- e) Membuat lembar pengamatan aktivitas siswa dengan indikator antusiasme, fokus, keaktifan, dan proses belajar siswa membuat *games* edukasi.
- f) Membuat lembar pengamatan aktivitas guru dengan indikator aktivitas pada kegiatan pendahuluan, inti, penutup, penguasaan kelas dan ketepatan alokasi waktu pembelajaran.
- g) Membuat lembar angket siswa bentuk ceklis yang disebar diawal dan akhir siklus 2 tentang penggunaan aplikasi *Microsoft Power Point*.
- h) Menyiapkan alat kamera untuk dokumentasi selama kegiatan.

2) Pelaksanaan

Pada siklus 1 pertemuan ke-1, peneliti mengkondisikan siswa untuk memulai pembelajaran sesuai dengan fase pada *Direct Instruction*, dengan tahap sebagai berikut:

- a) Guru memerintahkan ketua murid untuk memimpin berdoa dan mengucapkan salam.
- b) Guru mengecek kehadiran siswa dan fokus kepada siswa yang tidak hadir.
- c) Fase Orientasi: Guru melakukan kegiatan pendahuluan. Guru bertanya tentang macam-macam *games* yang biasa dimainkan siswa. Siswa menjawab pertanyaan dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu membuat *games* edukasi.
- d) Fase presentasi. Penyajian materi dalam bentuk tayangan berisi langkah-langkah membuka aplikasi, memperkenalkan menu dan ikon yang akan digunakan, manfaat menu dan ikon pada *Microsoft Power Point*. Guru memberi contoh tema *games* edukasi yang akan dibuat, yaitu “ Mengetahui Musik Daerah”. Guru memperagakan membuat *shapes*, menyisipkan lagu, menautkan antara satu *slide* dengan *slide* berikutnya. Siswa menyimak dan bertanya hal yang dianggap sulit. *Observer* melakukan penilaian terhadap indikator keterampilan membaca langkah-langkah dan menentukan konsep *games* edukasi.
- e) Fase latihan terbimbing. Pada fase ini guru menilai keterampilan siswa dalam membuat *games* edukasi. Guru memonitor dan memberikan arahan jika diperlukan. Siswa praktikum sesuai dengan arahan dan konsep yang dipilih.
- f) Fase pengecekan pemahaman. Guru memandu siswa membuat *games* edukasi dan sesekali memberikan pertanyaan atas pekerjaan siswa. Guru mengoreksi pekerjaan siswa yang masih salah.
- g) Fase latihan mandiri. Siswa melakukan eksplorasi dan latihan secara mandiri untuk menyelesaikan tugasnya.

Pada siklus 1 pertemuan ke-2, peneliti mengkondisikan siswa dengan tahap-tahap:

- a) Guru memerintahkan ketua murid untuk memimpin berdoa dan mengucapkan salam.
- b) Guru mengecek kehadiran siswa dan fokus kepada siswa yang tidak hadir.
- c) Fase Orientasi: Guru melakukan apersepsi dengan bertanya tentang manfaat *games* yang biasa dimainkan siswa. Siswa menjawab pertanyaan dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu menyelesaikan *games* edukasi sesuai konsep.
- d) Fase presentasi. Penyajian materi dalam bentuk tayangan berisi contoh konsep *games* edukasi “ Mengetahui Lagu Daerah”. Guru bertanya jawab tentang apa saja yang dibutuhkan dalam membuat *games* “Mengetahui Lagu Daerah”. Siswa mampu menjawab macam-macam kebutuhan untuk membuat *games* tersebut. Beberapa siswa ditunjuk untuk menyisipkan *shapes* ke beberapa *slide*, dilanjutkan siswa lain untuk menyisipkan lagu. Siswa lainnya ditunjuk untuk menautkan *shapes* ke *slide* tertentu. *Observer* menilai keterampilan siswa menentukan konsep yang benar.
- e) Fase latihan terbimbing. Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam menyiapkan kebutuhan *games*, seperti: gambar, memilih animasi yang tepat dan lain-lain. *Observer* menilai keterampilan siswa dalam membuat *games* sesuai konsep.
- f) Fase pengecekan pemahaman. Guru banyak mengoreksi pekerjaan siswa yang masih salah menentukan konsep, guru menegaskan konsep tidak boleh mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Adat istiadat) dan memperhatikan pemilihan kata.
- g) Fase latihan mandiri. Siswa memperbaiki kesalahan yang dikoreksi guru dan berusaha untuk menyelesaikan tugasnya.

Beberapa temuan permasalahan pada siklus 1 diantaranya rata-rata keterampilan membaca, membuat, menyelesaikan tugas masih berada pada kategori kurang dengan nilai rata-rata 1,24. Keterampilan membuat konsep sudah berada pada kategori cukup dengan nilai 1,50. Siswa belum mampu memahami urutan langkah-langkah, membuat, dan menyelesaikan.

3) Pengamatan

Peneliti dan *observer* mengisi lembar pengamatan keterampilan. *Observer* juga mengisi lembar pengamatan aktivitas guru selama pembelajaran.

4) Refleksi

Peneliti dan *observer* mengolah data hasil lembar pengamatan keterampilan membuat *games* edukasi. Berdasarkan permasalahan pada tahap pelaksanaan, hasil pengolahannya akan menjadi masukan perbaikan untuk siklus 2.

Hasil pengolahan data pada indikator keterampilan membuat *games* edukasi di siklus 1, dapat dilihat pada Tabel 4. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap seluruh indikator keterampilan membuat *games* edukasi, rata-rata siswa berada pada kategori cukup dan kategori kurang dengan nilai masing-masing 50%.

Sebanyak 20 siswa masih ada yang bertanya karena kurang terampil membaca langkah-langkah. Sebanyak 16 siswa memilih konsep namun tidak ada unsur edukasinya. Konsep yang sudah benar, dibuat menjadi *games*, namun 20 siswa masih kurang terampil menyisipkan *shapes* dan keperluan tambahan lainnya seperti gambar, foto, suara, video, animasi, transisi/ perpindahan antar *slide*. Pada keterampilan mengerjakan tugas, 32 siswa kurang terampil menautkan antar slide sehingga hasilnya tidak sesuai konsep.

Aktivitas guru dinilai cukup dalam tahap kegiatan pendahuluan, inti dan penutup, namun pengelolaan kelas dan waktu masih kurang. Peneliti dan *observer* memutuskan untuk melanjutkan penelitian ke siklus 2 dengan memperbaiki kekurangan pada siklus 1.

Tabel 4. Hasil Pengamatan Keterampilan Membuat *Games* Edukasi Siklus I

No.	Indikator	Rata-rata	Jumlah siswa
1.	Membaca langkah-langkah pembuatan <i>games</i> edukasi	1,38	20
2.	Menentukan konsep <i>games</i> edukasi	1,50	16
3.	Membuat <i>games</i> edukasi	1,34	21
4.	Menyelesaikan pengerjaan/ tugas <i>games</i> edukasi	1,00	32
Nilai rata-rata keterampilan		1,30	
Kategori		Kurang	

Pada Gambar 5. adalah grafik hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus 1. Siswa yang aktif dalam pembelajaran hanya 31%. Sebanyak 12 siswa aktif membaca dan menyimak langkah-langkah membuat *games* edukasi. Sebelas siswa fokus mendengarkan dan bertanya juga menjawab pertanyaan. Hanya 7 siswa yang aktivitasnya terlihat antusias dan tenang mengikuti praktikum, namun 25 siswa lainnya cenderung pasif.

Gambar 5. Grafik Aktivitas Siswa Siklus 1



Siklus 2 terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan dibuat berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1 guna memperbaiki pembelajaran sebelumnya. Berikut uraiannya:

Siklus 2

1) Perencanaan

Peneliti membuat persiapan yang akan dipakai selama pelaksanaan diantaranya:

- Membuat RPP TIK dengan KD menggunakan program pengolah presentasi untuk 2 kali pertemuan. Materi yang disampaikan adalah menggunakan menu dan ikon pengolah presentasi.
- Membuat media dan bahan ajar menggunakan tayangan yang berisi perbedaan *games* edukasi dan bukan edukasi.
- Membuat lembar penilaian hasil *games* edukasi.
- Membuat lembar pengamatan keterampilan membuat *games* edukasi dengan 5 indikator yang masing-masing diberi bobot: 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup), dan 1 (kurang).
- Membuat lembar pengamatan aktivitas siswa dengan indikator antusiasme, fokus, keaktifan, dan proses belajar siswa membuat *games* edukasi.
- Membuat lembar pengamatan aktivitas guru dengan indikator aktivitas pada kegiatan pendahuluan, inti, penutup, penguasaan kelas dan ketepatan alokasi waktu pembelajaran.
- Membuat lembar angket siswa bentuk ceklis yang disebar diawal dan akhir siklus 2 tentang penggunaan aplikasi *Microsoft Power Point* dan model *Direct Instruction*.
- Menyiapkan alat kamera untuk dokumentasi selama kegiatan.

2) Pelaksanaan

Pada siklus 2 pertemuan ke-1, peneliti mengkondisikan siswa untuk memulai pembelajaran sesuai dengan fase pada *Direct Instruction*, dengan tahap sebagai berikut:

- Guru memerintahkan ketua murid memimpin berdoa dan mengucapkan salam.
- Guru mengecek kehadiran siswa dan fokus kepada siswa yang tidak hadir.
- Fase Orientasi: Guru melakukan kegiatan pendahuluan. Guru bertanya tentang perbedaan *games* yang mengandung unsur edukasi dan yang tidak. Siswa menjawab pertanyaan dengan antusias. Guru menyampaikan tujuan akhir pembelajaran yaitu siswa mampu membuat *games* edukasi sesuai konsep.
- Fase presentasi. Penyajian materi dalam bentuk tayangan berisi langkah-langkah menggunakan menu dan ikon tambahan seperti warna latar, efek animasi dan transisi pada *Microsoft Power Point*. Guru memberi contoh konsep *games* edukasi yang akan dibuat dengan mengerucutkan tema, seperti “Mengetahui Lagu Sunda”. Siswa berkreasi dengan memilih konsep yang lebih khusus. Siswa mempraktekkan

membuat *shapes*, menambah kelengkapan dan menautkan antara *slide*. Siswa menyimak dan bertanya hal yang dianggap sulit. *Observer* melakukan penilaian terhadap indikator keterampilan membaca langkah-langkah dan menentukan konsep *games* edukasi.

- e) Fase latihan terbimbing. Guru menilai keterampilan siswa dalam membuat *games* edukasi. Guru memonitor dan memberikan bimbingan siswa yang masih kesulitan.
- f) Fase pengecekan pemahaman. Guru memandu siswa membuat *games* edukasi dan sesekali memberikan pertanyaan atas pekerjaan siswa. Guru mengoreksi pekerjaan siswa yang masih salah dalam manautkan/ *hyperlink slide*.
- g) Fase latihan mandiri. Siswa melakukan eksplorasi dan latihan lebih mandiri.

Pada siklus 2 pertemuan ke-2, peneliti mengkondisikan siswa untuk memulai pembelajaran sesuai dengan fase pada *Direct Instruction*, dengan tahap sebagai berikut:

- a) Guru memerintahkan ketua murid untuk memimpin berdoa dan mengucapkan salam.
- b) Guru mengecek kehadiran siswa dan fokus kepada siswa yang tidak hadir.
- c) Fase Orientasi: Guru melakukan apersepsi dengan bertanya tentang manfaat *games* yang telah dibuat oleh masing-masing siswa. Siswa menjawab pertanyaan dengan antusias. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu menyelesaikan *games* edukasi sesuai konsep.
- d) Fase presentasi. Siswa diminta menyajikan hasil pekerjaannya dalam bentuk tayangan. menyampaikan informasi tentang konsep *games* edukasi, judul, sasaran, alat dan bahan yang diperlukan, dan kesulitan atau kendala yang dihadapi selama proses pembuatannya.
- e) Fase latihan terbimbing. Guru membimbing siswa yang masih mengalami kesulitan sehingga belum menyelesaikan tugas, jenis kelengkapan seperti lagu atau gambar yang tidak sesuai, menjadi kendala pada saat akan digunakan.
- f) Fase pengecekan pemahaman. Pengoreksian unsur SARA sudah tidak ditemukan, penggunaan kata-kata sudah sesuai dengan ejaan yang disempurnakan.
- g) Fase latihan mandiri. Siswa memperbaiki kesalahan yang dikoreksi guru dan berusaha untuk menyelesaikan tugasnya.

Beberapa temuan permasalahan pada siklus 2 adalah rata-rata keterampilan membaca, membuat, menyelesaikan tugas membuat *games* edukasi masih berada pada kategori kurang dengan nilai rata-rata hanya 1,24. Keterampilan membuat konsep sudah berada pada kategori cukup dengan nilai 1,50. Siswa belum mampu memahami urutan langkah-langkah, membuat, dan menyelesaikan tugas terutama bagi siswa yang mencoba untuk menautkan *slide/ hyperlink*. Banyaknya *slide* membingungkan langkah selanjutnya. Siswa merubah konsep menjadi lebih khusus untuk memudahkan bahan kelengkapan.

3) Pengamatan

Peneliti dan *observer* mengisi lembar pengamatan keterampilan membuat *games* edukasi. *Observer* juga mengisi lembar pengamatan aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran.

4) Refleksi

Peneliti dan *observer* mengolah data hasil lembar pengamatan keterampilan, hasilnya akan menjadi rujukan bagi peneliti lainnya.

Hasil pengolahan data pada indikator keterampilan membuat *games* edukasi di siklus 2, dapat dilihat pada Tabel 5. Rata-rata siswa sudah berketerampilan baik (88%), siswa dengan keterampilan kategori sangat baik 6% dan keterampilan kategori cukup 6%.

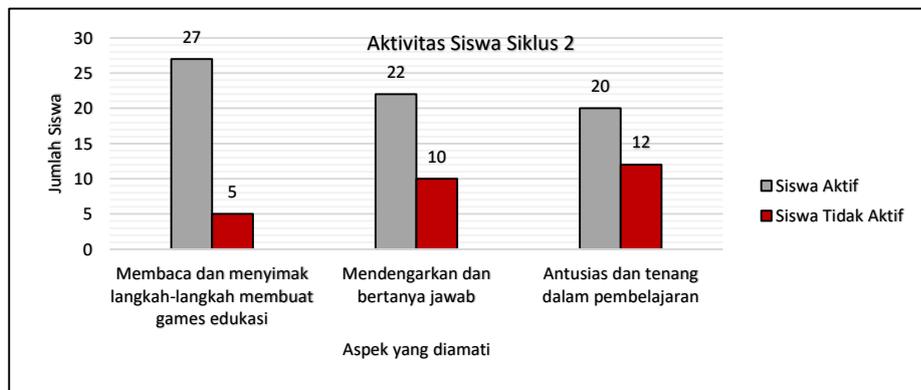
Sebanyak 22 siswa mampu membaca langkah-langkah pembuatan *games* edukasi dengan baik. Keterampilan dalam mencari dan menentukan konsep sudah dikuasai 20 siswa. Sebanyak 19 siswa terampil membuat *games* edukasi sesuai konsep, namun 9 siswa saja yang berhasil menyelesaikannya tepat waktu.

Tabel 5. Hasil Pengamatan Keterampilan Membuat *Games* Edukasi Siklus 2

No.	Indikator	Rata-rata	Jumlah siswa
1.	Membaca langkah-langkah pembuatan <i>games</i> edukasi	2,63	22
2.	Menentukan konsep <i>games</i> edukasi	2,63	20
3.	Membuat <i>games</i> edukasi	2,59	19
4.	Menyelesaikan pengerjaan/ tugas <i>games</i> edukasi	2,34	9
	Nilai rata-rata keterampilan		2,55
	Kategori		Baik

Pada Gambar 6. adalah grafik hasil pengamatan aktivitas siswa siklus 2 oleh peneliti dan *observer*. Siswa yang aktif dalam pembelajaran meningkat menjadi 72%. Sebanyak 27 siswa aktif membaca dan menyimak langkah-langkah membuat *games* edukasi. Siswa yang mendengarkan dan bertanya jawab tentang materi sebanyak 22 siswa. Dua puluh siswa terlihat antusias dan tenang mengikuti kegiatan pembelajaran.

Gambar 6. Grafik Aktivitas Siswa Siklus 2



Aktivitas guru dinilai baik pada tahap kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Pengelolaan waktu masih kurang karena mengambil jam pelajaran lain. Kriteria keberhasilan penelitian sudah tercapai, yaitu 28 (dari minimal 24) siswa memiliki keterampilan baik dalam membuat *games* edukasi, sehingga penelitian dinyatakan berhasil.

Beberapa tugas siswa yang berhasil dibuat diantaranya pada Gambar 7. konsep Bahasa Inggris berjudul “*Find The Object*”, dengan sasaran segala usia. *Games* ini berisi 19 buah *slides* dengan animasi dan gambar benda-benda yang posisinya diacak, akan muncul nama benda yang harus dicari, *gamers* harus mencari benda yang dimaksud.

Konsep seni berjudul “Tebak Judul Lagu”, dengan sasaran 17 tahun ke atas. *Games* ini berisi 37 *slides* dengan animasi dan lirik lagu yang akan diperdengarkan dan bisa diputar ulang, *gamers* harus menebak judul lagu dengan cara mengeja huruf sehingga lengkap menjadi judul lagu.

Gambar 7. Hasil *Games* Edukasi Siswa



Angket akhir siklus 2 disebar kepada siswa sehingga diperoleh data pada Tabel 6. sebelum ada pembelajaran dengan model *Direct Instruction*, siswa kurang memahami cara membuat *games* edukasi menggunakan *Microsoft Power Point*. Hal tersebut dapat dilihat dari pernyataan sebanyak 15 siswa menyatakan sangat setuju, 10 siswa setuju, 4 siswa kurang setuju dan hanya 3 siswa tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Penggunaan model *Direct Instruction* membuat siswa lebih paham cara membuat *games* edukasi menggunakan *Microsoft Power Point*.

Sebanyak 12 siswa menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa baru mengetahui *tools* pada *Microsoft Power Point* bisa digunakan untuk membuat *games* edukasi setelah penerapan pembelajaran dengan model *Direct Instruction*. Sebanyak 20 siswa lainnya menyatakan setuju dengan pernyataan tersebut. Siswa baru mengetahui bahwa aplikasi *Microsoft Power Point* bisa digunakan untuk membuat *games* edukasi. Sebelum menggunakan model *Direct Instruction* sebanyak 10 siswa sangat setuju merasa kurang tertarik dengan *Microsoft Power Point*. Sebanyak 11 siswa setuju, 9 siswa kurang setuju dan 2 siswa saja tidak setuju karena mereka selalu menggunakan *Microsoft Power Point* untuk presentasi dan membuat kadang kala membuat *background* sertifikat, dan lain-lain.

Pembelajaran menggunakan model *Direct Instruction* untuk membuat *games* edukasi menggunakan *Microsoft Power Point* masih sangat asing bagi seluruh siswa, hal ini didapat dari hasil angket sebanyak 28 siswa sangat setuju dan 4 siswa setuju akan pernyataan tersebut. Membuat *games* edukasi baru dilakukan pertama kali, maka siswa merasa tertarik untuk mempelajarinya, hal ini dibuktikan dengan pernyataan dari 17 siswa yang sangat setuju, 8 siswa setuju, dan 7 siswa merasa tidak tertarik dengan alasan tidak terlalu menyukai *games*.

Pembelajaran membuat *games* edukasi menggunakan model *Direct Instruction* membuat hendaknya hal ini dilakukan terus-menerus pada materi yang lainnya, hal ini diketahui dari sebanyak 8 siswa sangat setuju, 11 siswa setuju dengan pernyataan, 1 siswa kurang setuju dan 2 siswa tidak setuju karena siswa tersebut beralasan tidak semua materi dirasakan cocok memakai model *Direct Instruction*. Keterampilan dan pemahaman seluruh siswa menjadi meningkat setelah belajar menggunakan model *Direct Instruction*, hal ini didapat dari sebanyak 16 siswa setuju sekali dan 16 siswa lainnya setuju bahwa keterampilan dan pemahaman mereka bertambah.

Pembelajaran menggunakan model *Direct Instruction* dianggap membantu sekali dalam membuat *games* edukasi pada *Microsoft Power Point*. Sebanyak 13 siswa setuju sekali dengan pernyataan tersebut, 9 siswa menyatakan setuju, 10 siswa merasa kurang setuju dan tidak ada siswa yang menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Tabel 6. Hasil Angket Siswa Siklus 2

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Sebelum ada pembelajaran dengan model <i>Direct Instruction</i> , saya kurang memahami cara membuat <i>games</i> edukasi menggunakan <i>Microsoft Power Point</i> .	46,87%	31,25%	12,50%	9,38%
2.	Saya baru mengetahui <i>tools</i> pada <i>Microsoft Power Point</i> bisa digunakan untuk membuat <i>games</i> edukasi setelah pembelajaran dengan model <i>Direct Instruction</i> .	37,50%	62,50%	-	-
3.	Sebelum menggunakan model <i>Direct Instruction</i> saya kurang tertarik dengan <i>Microsoft Power Point</i> .	31,25%	34,37%	28,13%	6,25%
4.	Saya baru pertama kali membuat <i>games</i> edukasi menggunakan <i>Microsoft Power Point</i> dalam pembelajaran <i>Direct Instruction</i> .	87,50%	12,50%	-	-
5.	Pembelajaran membuat <i>games</i> edukasi dengan model <i>Direct Instruction</i> membuat saya tertarik membuat <i>games</i> edukasi.	53,12%	25,00%	-	21,88%
6.	Pembelajaran model <i>Direct Instruction</i> hendaknya dilakukan terus-menerus pada materi yang lainnya juga agar saya lebih paham dan terampil dalam mengoperasikan aplikasi komputer.	56,25%	34,37%	3,13%	6,25%
7.	Keterampilan dan pemahaman saya meningkat setelah belajar menggunakan model <i>Direct Instruction</i>	50,00%	50,00%	-	-
8.	Model <i>Direct Instruction</i> membantu sekali dalam membuat <i>games</i> edukasi pada <i>Microsoft Power Point</i> .	40,63%	28,12%	31,25%	-

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Direct Instruction* dapat meningkatkan keterampilan membuat *games* edukasi. Data semula 16 siswa (50%) memiliki keterampilan cukup dan 16 siswa (50%) memiliki keterampilan kurang pada siklus 1, meningkat menjadi 28 siswa (88%) memiliki keterampilan baik pada siklus 2. Siswa mampu membuat *games* edukasi dengan menggunakan *tab insert* dan *hyperlink*.

Siswa yang aktif dalam pembelajaran, tiap siklusnya mengalami peningkatan. Aktivitas membaca dan menyimak langkah-langkah membuat *games* edukasi meningkat dari 12 siswa menjadi 27 siswa. Aktivitas siswa mendengarkan dan bertanya jawab

meningkat dari 11 siswa menjadi 22 siswa. Aktivitas siswa yang antusias dan tenang mengikuti pembelajaran meningkat dari 7 siswa menjadi 20 siswa.

Keterampilan ini dapat dikembangkan siswa sampai menjadi *founder games* yang bermutu atau untuk bekal ilmu di dunia kerja. Hasil penelitian dapat digunakan guru mata pelajaran TIK lainnya guna pemenuhan syarat kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, S. W. (2016). Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten. *Jurnal Dimensi*, 5(3).
- Ariyati, E. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Direct Instruction Disertai Power Point Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(8).
- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. *Jurnal ilmu pertanian dan perikanan*, 2(2), 127-133.
- Dona, P., & Iswari, M. (2018). Model Direct Instruction untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Layer Cake Variasi Isi Bagi Anak Tunarungu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 6(2), 165-171.
- Mersita, N., & Muhsin, M. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kearsipan Siswa Kelas XI AP SMK YPE Nusantara Slawi. *Economic education analysis journal*, 4(3).
- Nasution, L. A., & Andi, G. M. (2020, September). PPM Terampil Membuat Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Memanfaatkan Hyperlink di SD Perguruan Swasta Rizki Ananda Kecamatan Patumbak. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 3, No. 1, pp. 193-197).
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1).
- Pritandhari, M. P. (2017). Implementasi model pembelajaran direct instruction untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 5(1).
- Suratman, D. (2009). Pemanfaatan Ms Power Point dalam Pembelajaran. *Jurnal cakrawala kependidikan*, 7(1).
- Sayuti, M. (2010). Keterampilan Generik dalam Kurikulum SMK: Proposal untuk Membangun Karakter Siswa SMK.
- Zahriani, Z. (2014). Kontektualisasi direct instruction dalam pembelajaran sains. *Lantanida Journal*, 2(1), 95-106.