

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bertanah air. Melalui pendidikan dapat meningkatkan sumber daya manusia yang baik, salah satunya dapat ditempuh melalui jalur pendidikan yang berkualitas. Untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas, perlu suatu proses pembelajaran. Dengan proses pembelajaran, seorang guru pastilah memiliki cara tersendiri dalam melakukan pembelajarannya. Tidak mungkin seorang guru melakukan proses pembelajaran tanpa dasar yang jelas dan tersistematis. Tentunya ada tujuan-tujuan yang harus dicapai dan dipenuhi dalam melakukan sebuah pembelajaran supaya tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Tujuan yang akan dicapai dapat berupa meningkatnya hasil belajar siswa dan menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas, agar interaksi antara guru dan siswa menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa sebagai hasil dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Arifin, (2012: 12) “Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik yang berisi berbagai kegiatan yang bertujuan agar terjadi proses belajar mengajar (perubahan tingkah laku) pada diri peserta didik. Kegiatan-kegiatan dalam proses pembelajaran pada dasarnya sangat kompleks. Tetapi pada intinya meliputi kegiatan penyampaian pesan (pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan) kepada peserta didik, penciptaan lingkungan yang mendukung serta mendidik bagi proses belajar peserta didik, dan pemberdayaan potensi peserta didik melalui interaksi peserta didik, dimana semua perbuatan itu dilaksanakan secara bertahap”.

Interaksi siswa dan guru dalam menerima materi baik dalam efektifitas materi, keaktifan siswa, dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran sangat penting. Pentingnya proses pembelajaran juga diungkapkan oleh Sanjaya (2008: 2) “Pendidikan tidak semata-mata untuk mencapai hasil belajar, akan tetapi bagaimana memperoleh hasil atau proses belajar yang terjadi pada diri anak”. Proses pembelajaran yang tidak sesuai antara materi pembelajaran dan metode pembelajaran dapat berimbas pada hasil belajar siswa.

Untuk mendukung proses pembelajaran seluruh mata pelajaran, khususnya jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ), dalam jurusan TKJ merupakan jurusan yang mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa, antara lain keaktifan, keterampilan, kreatifitas, berinisiatif, bertanggung jawab dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan permasalahan sehari-hari sehingga dalam proses pembelajaran TIK di jurusan TKJ diharapkan dapat lebih efektif untuk mewujudkan tujuan tersebut.

Agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai, salah satu cara yang harus dilakukan adalah dengan memberikan variasi dalam proses pembelajaran, yaitu tidak monoton hanya dengan satu model pembelajaran tetapi dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran yang berbeda, hal ini penting dilakukan dalam menunjang proses pembelajaran dikelas.

Sangat pentingnya penggunaan metode dalam pembelajaran membuat guru haruslah pintar-pintar dalam menentukan metode manakah yang sesuai

dengan kondisi kelas yang sedang di ajar. Surakhmad (1990: 96) mengatakan “metode adalah cara yang didalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan”. Hal ini berlaku bagi guru maupun pada siswa. Makin baik metode itu, makin efektif pula pencapaian tujuan. Sedangkan menurut Djamarah dan Zain (2010: 72) mengatakan bahwa “kedudukan metode adalah sebagai alat untuk mencapai tujuan”.

Penggunaan metode dalam suatu pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mencapai sebuah keberhasilan dalam pembelajaran. Semakin pandai seorang guru menentukan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran, maka keberhasilan yang diperoleh dalam mengajar semakin besar. Pupuh dan Sorby (2010: 55) berpendapat “makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran”. Jadi kesalahan dalam menentukan metode mengajar, juga akan berakibat dengan menurunnya hasil belajar siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk materi Merakit *Personal Computer* adalah metode demonstrasi. Peneliti memilih metode demonstrasi untuk materi Merakit *Personal Computer* ini lebih cenderung dengan materi praktek, selain itu lebih metode demonstrasi yang diterapkan oleh guru belum berjalan secara maksimal, karena sebelumnya guru hanya menampilkan perangkat-perangkat komputer tersebut dengan media gambar. Dengan menerapkan metode demonstrasi secara maksimal dengan menampilkan perangkat-perangkat komputer secara nyata diharapkan

siswa akan lebih mengerti terhadap materi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode demonstrasi menurut Syah (2000: 22) “metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan”. Sementara itu menurut Djamarah (2000: 2) “bahwa metode demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk memperlihatkan sesuatu proses atau cara kerja suatu benda yang berkenaan dengan bahan pelajaran”.

Menurut pendapat para ahli di atas metode demonstrasi dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi adalah metode pembelajaran dengan cara memperlihatkan, menunjukkan, memperagakan, proses, barang, atau alat baik secara langsung maupun menggunakan media pembelajaran terhadap bahan pelajaran atau materi dengan tujuan dapat meningkatkan hasil belajar keaktifan siswa.

Kegiatan proses belajar mengajar dengan metode demonstrasi memerlukan media pembelajaran, manfaat media dalam pembelajaran yaitu untuk memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa diharapkan siswa dapat belajar secara optimal agar setelah belajar mendapatkan hasil yang baik. Peran media pembelajaran menjadikan informasi berupa bahan pelajaran dapat dikemas dan disajikan secara jelas dan menarik sehingga dapat merangsang minat belajar siswa untuk lebih aktif sehingga proses pembelajaran dapat lebih efektif, dan menyenangkan. Untuk menerapkan metode pembelajaran

demonstrasi menggunakan media video maka peneliti memilih salah satu sekolah kejuruan dan sekolah SMK Negeri 1 Selakau Timur menjadi pilihan untuk diteliti.

SMK Negeri 1 Selakau Timur adalah satu-satunya sekolah kejuruan yang berada di Kecamatan Selakau Timur yang memiliki beberapa jurusan. Dipilihnya sekolah SMK Negeri 1 Selakau Timur ini tidak lepas dari masalah masih terdapat siswa yang belum memahami materi Merakit *Personal Computer* pada jurusan TKJ dan hasil belajar siswa menjadi alasan utama dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru jurusan TKJ hasil belajar siswa untuk materi Merakit *Personal Computer* dikelas X TKJ SMK Negeri 1 Selakau Timur masih berada di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

TABEL 1.1
DAFTAR HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MERAKIT
PERSONAL COMPUTER

Jurusan	Kelas	Nilai	KKM
Teknik Komputer & Jaringan	X	70,25	72

(Sumber tahun 2015/2016)

Guru Jurusan TKJ kelas X TKJ SMK Negeri 1 Selakau Timur)

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas X TKJ dengan jumlah siswa 30 siswa, yang masih dibawah nilai rata-rata KKM menurut peneliti perlu diterapkan metode pembelajaran demonstrasi, demi meningkatkan hasil belajar siswa. Selain memperagakan tatacara Merakit *Personal Computer*

peneliti juga akan menampilkan video tutorial dalam Perakitan *Personal Computer*.

Melihat hasil penelitian sebelumnya yaitu Rachmad, 2015. Pengaruh penggunaan metode demonstrasi pada materi perangkat input komputer dalam pembelajaran TIK pada kelas XII SMAN Singkawang. Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Rina Tristiana, 2015. Penerapan metode demonstrasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi menu ikon perangkat lunak pengolah kata dikelas VII SMP Bina Utama Pontianak. Dalam jurnal penelitian Nurhayati dkk, 2014. Penerapan metode demonstrasi berbantu media animasi *software phet* terhadap hasil belajar siswa dalam materi listrik dinamis kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Pontianak.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut yang menggunakan metode demonstrasi dengan hasil penelitian yang berhasil baik, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu dalam materi yang akan diajarkan metode demonstrasi itu lebih tepat digunakan untuk menyampaikan materi Merakit *Personal Computer*.

Maka peneliti memilih metode demonstrasi dan peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Penerapan metode demonstrasi pada materi Merakit *Personal Computer* terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Selakau Timur”. Dengan diterapkannya metode demonstrasi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi Merakit *Personal Computer*,

selain itu dengan diterapkannya metode demonstrasi diharapkan siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

B. Masalah Penelitian

Masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah penerapan metode demonstrasi pada materi Merakit *Personal Computer* dikelas X TKJ SMK Negeri 1 Selakau Timur?”. Masalah tersebut dipersempit menjadi sub masalah yakni:

1. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sebelum diterapkan metode demonstrasi pada Merakit *Personal Computer* dikelas X TKJ SMK Negeri 1 Selakau Timur?
2. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan metode demonstrasi pada materi Merakit *Personal Computer* dikelas X TKJ SMK Negeri 1 Selakau Timur?
3. Apakah terdapat peningkatan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan metode demonstrasi pada materi Merakit *Personal Computer* dikelas X TKJ SMK Negeri 1 Selakau Timur?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah penerapan metode demonstrasi pada materi Merakit *Personal Computer* dikelas X TKJ SMK Negeri 1 Selakau Timur dengan tujuan khususnya untuk mengetahui secara objektif tentang:

1. Rata-rata hasil belajar siswa sebelum diterapkan metode demonstrasi pada Materi merakit *Personal Computer* dikelas X TKJ SMK Negeri 1 Selakau Timur.
2. Rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan metode demonstrasi pada materi Merakit *Personal Computer* dikelas X TKJ SMK Negeri 1 Selakau Timur.
3. Apakah terdapat peningkatan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan metode demonstrasi pada materi Merakit *Personal Computer* dikelas X TKJ SMK Negeri 1 Selakau Timur.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan disiplin ilmu TIK dan dapat dijadikan referensi bagi rekan mahasiswa program studi TIK untuk melakukan kegiatan penelitian selanjutnya atau sejenisnya.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

Siswa mendapatkan pilihan metode pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan menyenangkan, sehingga dapat merangsang semangat belajar siswa agar meningkatnya hasil belajar.

b. Manfaat bagi Guru Mata Pelajaran

Dengan penelitian ini, guru dapat lebih menerapkan pembelajaran yang bervariasi sebagai motivasi untuk merangsang semangat belajar siswa agar lebih aktif, efektif, dan menyenangkan.

c. Manfaat bagi Sekolah

Dengan pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan strategi belajar mengajar yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana mendapatkan ilmu pengetahuan mengenai metode demonstrasi dalam Jurusan TKJ khususnya dan dapat dijadikan referensi atau bahan bacaan bagi penelitian selanjutnya.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan aspek yang akan dijadikan fokus suatu penelitian untuk dipelajari, dibuktikan, dan disimpulkan guna mencapai suatu keputusan terhadap suatu perlakuan. Menurut Sugiyono (2012: 63) “variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut (de Marrais, Lapan

2005: 332), *variable is a characteristic or condition that can take on different values or levels.*

Berdasarkan definisi variabel menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan variabel adalah gejala yang bervariasi yang menjadi objek pengamatan dalam suatu penelitian. Menurut hubungan antara variabel yang satu dan yang lainnya, maka variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu:

a. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) Sugiyono (2010: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode demonstrasi. Aspek-aspek metode demonstrasi yaitu dengan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

b. Variabel Terikat

Didalam variabel terikat memiliki beberapa aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Menurut Sugiyono (2010: 39) “Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas”. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar siswa.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang sama antara penulis dan pembaca dalam memahami istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

Adapun istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian yang digunakan adalah:

a. Penerapan

Penerapan merupakan suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

b. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode mengajar yang dilakukan dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, proses dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, baik dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Dengan memberikan siswa skor nilai yang sesuai dengan pemahaman dan penjelasan mereka dengan kriteria skor yang telah ditentukan.

d. Materi Merakit *Personal Computer* (PC)

Merakit PC adalah menggabungkan komponen-komponen computer yang ada menjadi satu kesatuan yang utuh, pekerjaan yang melibatkan kreativitas, tidak ada aturan-aturan baku yang menjadi aturan dalam

merakit sebuah PC. Tetapi dengan satu tujuan akhir yaitu terbentuknya sebuah PC utuh.

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Darmadi (2011: 75) hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoritis. Nawawi (2012: 47) menambahkan bahwa hipotesis adalah kesimpulan sementara, dirumuskan secara cermat atas dasar pemikiran yang telah dirumuskan dalam kerangka teori dan kerangka konsep. Dari pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang akan dibuktikan melalui data yang terkumpul melalui proses penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat peningkatan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan metode demonstrasi pada materi Merakit *Personal Computer* dikelas X TKJ SMK Negeri 1 Selakau Timur.

2. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat peningkatan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan metode demonstrasi pada materi Merakit *Personal Computer* dikelas X TKJ SMK Negeri 1 Selakau Timur.

G. Jadwal Penulisan Skripsi

Adapun jadwal penulisan skripsi Penerapan Metode demonstrasi pada materi Merakit *Personal Computer* terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Selakau Timur dapat dilihat pada tabel berikut:

