

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
DENGAN METODE DEMONSTRASI PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS
KELAS X TKJ 1 DI SMK NEGERI 1 SOLOK**

Fitri Gusti Ayu, S.Kom, M.Kom
Guru TIK SMK Negeri 1 Solok Sumatera Barat

ABSTRACT

In general, the implementation of learning Graphic Design subjects with the application of teaching methods Demonstration in the first cycle, and the second cycle is in accordance with the stages in the observation guidelines that have been compiled by previous researchers. In the first cycle, the application of the Demonstration teaching method still could not improve learning outcomes to the maximum. This is caused by the level of difficulty of the questions and interactions of students when the learning process in the first cycle is not optimal. Based on the analysis of students' learning outcomes on the second cycle test, it is known that the average percentage of students' learning outcomes is 92.36% and based on the guidelines for qualifying predetermined test results, the percentage is included in the high category. The average percentage of students' learning outcomes increased from the first cycle which is known to be 65.92%.

Keywords : *Learning Outcomes, Demonstrations, Graphic Design*

PENDAHULUAN

Berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran juga ditentukan oleh banyak faktor diantaranya yaitu faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan peserta didik. Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu, guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat peserta didik merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari mata pelajaran tersebut.

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran desain grafis bisa dikatakan masih rendah karena belum mencapai nilai KKM 75. Pembelajaran desain grafis pada materi sebelumnya hasilnya masih rendah setelah diadakan ujian harian. Masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah 75.

Banyak faktor yang menyebabkan tidak tercapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75 , diantaranya yaitu :

- a. Kurangnya keseriusan peserta didik dalam belajar
- b. Kurangnya perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran desain grafis
- c. Peserta didik masih mengerjakan pekerjaan lain saat pelajaran berlangsung
- d. Peserta didik masih ragu dan malu dalam menyampaikan pendapat
- e. Masih rendahnya nilai pencapaian peserta didik terhadap hasil belajar yang diharapkan.
- f. Peserta didik sibuk dengan media komunikasi seperti *handphone* dalam proses pembelajaran, dan hal lainnya.

Oleh karena itu diperlukan suatu metode yang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang sedang dipelajari, yaitu dengan menggunakan metode *Demonstrasi* sehingga pemahaman yang abstrak akan menjadi konkret karena peserta didik dapat mendemonstrasikan dan ini akan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.

Banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Akan tetapi dalam penelitian ini penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan metode *Demonstrasi* pada mata pelajaran Desain Grafis kelas X TKJ 1 di SMKN 1 Solok tahun pelajaran 2018/2019.

Tabel 1

Rekapitulasi Nilai Ujian Harian Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X TKJ 1 SMKN 1 Solok

| Kriteria | Jumlah Peserta didik | Prosentase |
|--------------|----------------------|------------|
| Belum Tuntas | 21 | 93,75 % |
| Tuntas | 4 | 6,25 % |
| Jumlah | 25 | 100 % |

(Sumber : guru TKJ SMKN 1 Solok)

Pemilihan model ini adalah karena mata pelajaran desain grafis ini dengan materi perangkat lunak pengolahan gambar vektor tidak bisa disampaikan dengan ceramah karena membuat sebuah karya desain grafis melalui perangkat lunak yang bisa digunakan membutuhkan keterampilan dan proses, karena desain grafis merupakan mata pelajaran yang membutuhkan imajinasi, karya seni yang tinggi, dan juga peserta didik yang dituntut harus berani mencoba dan mendemonstrasikan secara langsung. Model pembelajaran *Demonstrasi* ini dapat diterapkan untuk mengajar langkah-langkah suatu proses keterampilan, menampilkan gambar bisa membuat peserta didik terlatih berfikir bagaimana langkah-langkah pembuatan desain grafis tersebut. Kondisi kelas akan berjalan aktif ketika proses pembelajaran ini diterapkan, peserta didik akan melakukan diskusi, terjadi umpan balik antara peserta didik dengan guru, peserta didik akan menghasilkan karya seni grafis yang berkualitas, dan dengan ini akan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan keterangan di atas maka penulis dapat menarik benang merah yang berintikan pada judul berikut: "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Desain Grafis X TKJ 1 Di SMKN 1 Solok Tahun Pelajaran 2018/2019".

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :

- Kurangnya keseriusan peserta didik dalam pembelajaran
- Kurangnya perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran desain grafis
- Peserta didik masih mengerjakan pekerjaan lain saat pelajaran berlangsung
- Peserta didik masih ragu dan malu dalam menyampaikan pendapat
- Masih rendahnya nilai pencapaian peserta didik terhadap hasil belajar yang diharapkan.
- Peserta didik sibuk dengan media komunikasi seperti *handphone* dalam proses pembelajaran, dan hal lainnya.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dengan identifikasi masalah yang didapat, maka penulis dapat merumuskan suatu masalah yaitu: Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Desain Grafis X TKJ 1 Di SMKN 1 Solok Tahun Pelajaran 2018/2019.

Tujuan Penelitian

Dengan adanya permasalahan yang muncul, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Demonstrasi* terhadap hasil belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X TKJ 1 di SMKN 1 Solok Tahun Pelajaran 2018/2019.

Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, diantaranya adalah :

- Peserta didik dapat berperan lebih aktif dalam materi yang melibatkan praktek pada pelajaran Desain Grafis.
- Meningkatkan keberanian peserta didik dalam menunjukkan dan melakukan percobaan dan mendemonstrasikan pada mata pelajaran Desain Grafis.
- Guru dapat mengetahui bagaimana pengaruh langsung dengan menggunakan metode *Demonstrasi* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Desain Grafis
- Sekolah membuat kebijakan yang berkaitan dengan metode pembelajaran yaitu dengan dilakukan pelatihan tentang metode-metode pembelajaran yang efektif bagi peserta didik.

TINJAUAN TEORI

Tinjauan Tentang Hasil Belajar

Menurut Ayunigtyas (2005) minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan yang menimbulkan keinginan untuk berhubungan lebih aktif yang ditandai adanya hubungan perasaan senang tanpa ada paksaan Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dalam kelasnya akan menimbulkan keinginan untuk berhubungan lebih aktif dengan proses belajar di kelas seperti sering bertanya pada guru, rajin mengerjakan pekerjaan rumah, mencari referensi materi pelajaran sekolah dengan rasa senang, ikhlas dalam menjalankan kegiatan tanpa ada ada pemaksaan dari dalam dan dari luar individu. Nana Sudjana (2005) menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Suratinah Tirtonegoro (2001) mengemukakan hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu.

Syaiful Bahri Djamarah (1996) mengungkapkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Desain Grafis

Grafis adalah gambar yang tersusun dari koordinat-koordinat. Dengan demikian sumber gambar yang muncul pada layar monitor komputer terdiri atas titik-titik yang mempunyai nilai koordinat. Layar Monitor berfungsi sebagai sumbu koordinat x dan y. Pada desain grafis, desain dibagi menjadi 2 kelompok yakni desain bitmap dan vektor. Grafis desain bitmap dibentuk dengan membentuk suatu grafis bitmap berarti semakin tinggi tingkat kerapatannya. Hal ini menyebabkan semakin halus citra grafis, tetapi kapasitas filenya semakin besar. Ketajaman warna dan detail gambar pada tampilan bitmap bergantung pada banyaknya pixel warna atau resolusi yang membentuk gambar tersebut. Hal ini berkaitan erat dengan kemampuan monitor dan VGA (*Video Graphic Adapter*) yang digunakan. Jika gambar tampilan bitmap beresolusi tinggi di tampilkan pada monitor yang beresolusi rendah akan mengakibatkan gambar terlihat kasar, bahkan terlihat kabur berbentuk kotak-kotak jika dilakukan pembesaran gambar. Satuan untuk ukuran grafis jenis bitmap ini adalah dpi (*dot per inch*) yang berarti banyaknya titik dalam satu inci. Untuk lebih memahami grafis jenis bitmap. Beberapa grafis bitmap dapat ditemui di file komputer, yakni file komputer yang berekstensi : .bmp, .jpg, .tif, .gif, dan .pcx. Grafis ini biasa digunakan untuk kepentingan foto-foto digital. Program aplikasi grafis yang berbasis bitmap, antara lain : Adobe Photoshop, Corel Photopaint, Microsoft Photo Editor dan Macromedia Fireworks.

Metode Pembelajaran *Demonstration*

Metode *Demonstrasi* ialah suatu upaya atau praktek dengan menggunakan peragaan yang ditujukan pada peserta didik yang bertujuan supaya semua peserta didik lebih mudah dalam memahami dan mempraktekkan apa yang telah

diperolehnya dan dapat mengatasi suatu permasalahan apabila terdapat perbedaan. Menurut Djamarah dan Aswan (2013:90), mengemukakan bahwa *Demonstrasi* adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan pada peserta didik tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang dipertunjukkan oleh guru atau sumber belajar lain yang ahli dalam topik bahasan yang harus didemonstrasikan. Metode *Demonstrasi* biasanya berkenaan dengan tindakan-tindakan atau prosedur yang dilakukan misalnya : proses mengerjakan sesuatu, proses menggunakan sesuatu, membandingkan suatu cara dengan cara lain, atau untuk mengetahui/melihat kebenaran sesuatu.

Menurut Istarani (2011:101) metode *Demonstrasi* ialah metode mengajar dengan cara memperagakan, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan yang sedang disajikan. Jadi, *Demonstrasi* adalah cara mengajar dimana seorang instruktur atau tim guru menunjukkan, memperlihatkan, sesuatu proses terjadinya sesuatu.

METODE PENELITIAN

Kerangka Konseptual

Penelitian Tindakan Kelas memiliki empat tahap yang dirumuskan oleh Lewin (Kemmis dan Mc Taggar, 1992) yaitu *planning* (rencana), *Action* (tindakan), *Observation* (pengamatan) dan *Reflection* (Refleksi), dijelaskan sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

Rencana merupakan tahapan awal yang harus dilakukan guru sebelum melakukan sesuatu. Diharapkan rencana tersebut berpandangan ke depan, serta fleksibel untuk menerima efek-efek yang tak terduga dan dengan rencana tersebut secara dini kita dapat mengatasi hambatan.

b. Pelaksanaan tindakan (*Action*)

Tindakan ini merupakan penerapan dari perencanaan yang telah dibuat yang dapat berupa suatu penerapan model pembelajaran tertentu yang bertujuan untuk memperbaiki atau menyempurnakan model yang sedang dijalankan. Tindakan tersebut dapat dilakukan oleh mereka yang terlibat langsung dalam pelaksanaan suatu model pembelajaran yang hasilnya juga akan dipergunakan untuk penyempurnaan pelaksanaan tugas.

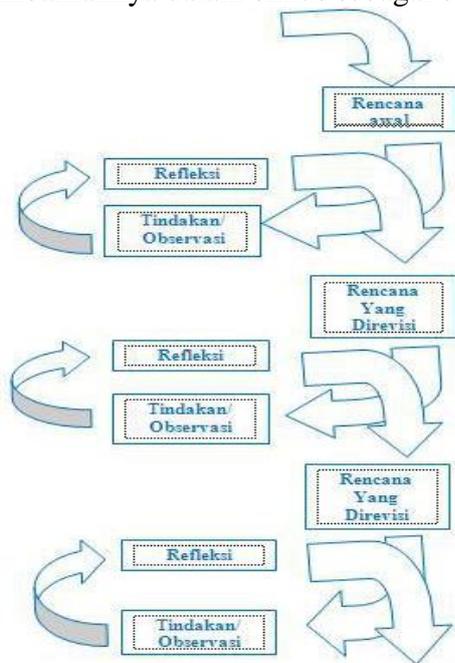
c. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan ini berfungsi untuk melihat dan mendokumentasikan pengaruh-pengaruh yang diakibatkan oleh tindakan dalam kelas. Hasil pengamatan ini merupakan dasar dilakukannya refleksi sehingga pengamatan yang dilakukan harus dapat menceritakan keadaan yang sesungguhnya.

d. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi di sini meliputi kegiatan: analisis, sintesis, penafsiran (penginterpretasian), menjelaskan dan menyimpulkan. Hasil dari refleksi adalah diadakannya revisi terhadap perencanaan yang telah dilaksanakan, yang akan dipergunakan untuk memperbaiki kinerja guru pada pertemuan selanjutnya.

Untuk lebih memperjelas fase-fase dalam penelitian tindakan, siklus spiralnya dan bagaimana pelaksanaannya, Kemmis menggambarannya dalam siklus sebagai berikut:



Gambar 1. Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Mc Taggar

Hipotesis Tindakan

Irianto (2004:97) mengatakan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara, yang masih perlu diuji kebenarannya melalui fakta-fakta. Maka berdasarkan uraian teori diatas hipotesis penelitian tindakan kelas ini adalah “Diduga, penggunaan metode *demonstrasi* sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Desain Grafis Kelas X TKJ 1 di SMKN 1 Solok Tahun Pelajaran 2018/2019.

Jenis Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK) Kolaboratif, penelitian Kolaboratif ini dilakukan oleh guru sebagai pelaksana tindakan belajar mengajar dan peneliti sebagai perancang serta pengolah data hasil belajar kegiatan belajar mengajar.

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Solok, yang tepatnya beralamat di Jl. Ki Hajar Dewantara No 115, Kota Solok.

Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung, terjadwal 2 bulan yaitu bulan Februari dan Maret (semester genap tahun pelajaran 2018/2019). Penelitian ini dilakukan 2 siklus, pelaksanaannya setiap hari kamis terjadwal jam ke 5 - 7, sesuai dengan jadwal mengajar peneliti di kelas X TKJ 1 SMKN 1 Solok. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Pelaksanaan Penelitian Per Siklus Tahun Pelajaran 2018/2019

| bulan | Februari | | | | Maret | | | |
|----------|----------|----|----|----|-------|----|----|----|
| | 6 | 13 | 20 | 27 | 6 | 13 | 20 | 27 |
| Siklus I | | | √ | √ | | | | |
| Siklus I | | | | | √ | √ | | |

Subjek dan Objek Penelitian

Peserta didikkelas X TKJ 1 di SMKN 1 Solok berjumlah 25 orang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 10 orang peserta didik perempuan maka Subjek dalam penelitian ini adalah keseluruhan peserta didikkelas X TKJ 1 di SMKN 1 Solok. Alasan peneliti mengambil kelas X TKJ 1 sebagai objek dalam penelitian ini karena peneliti mengajar di tiga kelas yaitu, kelas X TKJ 1, X TKJ 2, dan X TKJ 3. Kedua, peneliti melihat dari tiga kelas yang peneliti ajar, hasil belajar atau nilai dikelas X TKJ 1 ini paling rendah dari kelas lainnya.

Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:102), instrument penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan instrumen penelitian. Maka instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti. Peneliti merupakan instrumen yang sangat penting dalam penelitian kualitatif, karena peneliti sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis data, penafsir data, dan pada akhirnya melaporkan hasil penelitiannya.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian haruslah data yang akurat dan benar akan adanya. Dalam penelitian ini, adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Tes, adalah salah satu teknik mengevaluasi hasil proses. Instrumen nya dapat berupa soal-soal tes maupun berupa latihan membuat sebuah bentuk grafis. Soal tes memuat aspek-aspek indikator materi Teknologi Informasi dan Komunikasi serta penilaiannya sesuai dengan pedoman penilaian yang telah ditetapkan.
- b. Observasi, adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan, menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono:2013:145).
- c. Catatan lapangan, berisi catatan tentang detail proses pembelajaran yang terjadi selama proses pembelajaran metode demonstrasi dan latihanberlangsung. Permasalahan yang nantinya dapat dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.
- d. Dokumentasi, digunakan sebagai penguat data yang diperoleh selama observasi. Dokumentasi berupa dokumen hasil pekerjaan peserta didik, daftar nilai peserta didik, serta dokumentasi yang berupa foto-foto pelaksanaan pembelajaran maupun aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran metode demonstrasi dan latihanberlangsung.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis dengan analisis deskriptif yaitu dengan membandingkan data yang diperoleh pada prasiklus, akhir siklus I, dan akhir siklus II. Hasil analisis data selanjutnya direfleksikan dan disimpulkan. Berdasarkan analisis data maka peneliti menggunakan rumus:

Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan dengan urutan langkah-langkah sebagai berikut :

a) Reduksi data

Reduksi data meliputi penyeleksian data melalui deskripsi atau gambaran singkat dan pengelompokan data dilakukan ke dalam kualifikasi yang telah ditentukan. Reduksi data bertujuan tujuan penelitian agar data yang terkumpul lebih terarah dan lebih mudah diolah. Reduksi data dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi dari masing-masing siklus.

b) *Display* Data

Berbagai macam data penelitian tindakan yang telah direduksi perlu dibebaskan dalam bentuk narasi, grafik, atau diagram. Pembeberan data yang sistematis dan interaktif akan memudahkan pemahaman terhadap apa yang telah terjadi sehingga memudahkan penarikan kesimpulan atau menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

c) Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil dari semua data yang telah diperoleh. Penarikan kesimpulan tentang peningkatan atau perubahan yang terjadi dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara yang disimpulkan pada akhir siklus I, pada akhir siklus II dan kesimpulan terakhir pada akhir siklus terakhir.

Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk memberikan gambaran tentang peningkatan hasil belajar pada materi perangkat lunak pengolah gambar vektor. Hasil analisis ini akan disajikan dalam bentuk persentase. Dalam penelitian ini analisis data kuantitatif diperoleh dari analisis data hasil tes siklus I, siklus II dan seterusnya yang ditetapkan sebagai berikut:

a) Analisis Data Hasil Observasi Pembelajaran

Berdasarkan pedoman observasi pembelajaran, data hasil observasi akan dianalisis yaitu untuk jawaban “ya” akan diberi skor 1 dan jawaban “tidak” diberi skor 0. Sedangkan persentase keterlaksanaan pembelajaran metode demonstrasi dan latihan dapat diketahui dengan rumus sebagai berikut :

$$y = \frac{\text{Jumlah skor yang dicapai tiap pertemuan}}{\text{skor maksimal satu pertemuan}} \times 100\%$$

Selanjutnya persentase tersebut dikategorikan sesuai dengan kualifikasi hasil observasi yaitu sebagai berikut (Suharsimi Arikunto dan Cepi Safrudin, 2004: 18-19) :

Tabel 3
Pedoman Kualifikasi Hasil Observasi

| Presentase | Kategori |
|----------------------|---------------|
| $89 \leq x \leq 100$ | Sangat Tinggi |
| $77 \leq x \leq 88$ | Tinggi |
| $65 \leq x \leq 76$ | Sedang |
| $34 \leq x \leq 64$ | Rendah |
| $0 < x \leq 33$ | Sangat Rendah |

b) Hasil pengerjaan tes pada siklus I, siklus II dianalisa dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Menghitung persentase pencapaian seluruh peserta didik untuk setiap indikator materi pembelajaran dengan rumus sebagai berikut:

$$B = \frac{\text{Jumlah skor yang dicapai}}{\text{jumlah siswa} \times \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Menghitung rata-rata persentase hasil belajar dengan rumus sebagai berikut :

$$B = \frac{\text{Jumlah skor yang dicapai}}{\text{jumlah indikator materi}} \times 100\%$$

Sedangkan pedoman yang digunakan untuk menggolongkan nilai rata-rata tersebut kedalam kategori rendah, sedang atau tinggi digunakan pedoman sebagai berikut, (Suharsimi Arikunto dan Cepi Safrudin, 2004: 18-19):

Tabel 4
Pedoman Kualifikasi Hasil Tes

| Presentase | Kategori |
|----------------------|---------------|
| $89 \leq x \leq 100$ | Sangat Tinggi |
| $77 \leq x \leq 88$ | Tinggi |
| $65 \leq x \leq 76$ | Sedang |
| $34 \leq x \leq 64$ | Rendah |
| $0 < x \leq 33$ | Sangat Rendah |

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan yang diharapkan dari penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar dan persentase rata-rata hasil belajar mata pelajaran desain grafis pada standar kopetensi

menggunakan menu icon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah gambarvektor, mulai dari siklus I hingga ke siklus berikutnya. Kriteria yang dijadikan tolak ukur keberhasilan tindakan dimaksud adalah pencapaian ketuntasan belajar minimal 75% dengan nilai rata-rata 75 sesuai isi indikator kompetensi yang ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal

Sebelum dilakukan penelitian, perlu diketahui bahwa pembelajaran Desain Grafis adalah mata pelajaran yang saat sekarang sangat perlu dipelajari dengan cermat. Pembelajaran Desain Grafis kelas X TKJ di SMKN 1 Solok, mengenai penggunaan menu icon yang terdapat dalam perangkat lunak desain grafis. Untuk itu guru dengan detailnya menjelaskan dan mengajarkan kepada peserta didik tentang semua materi yang berhubungan dengan desain grafis. Pembelajaran Desain Grafis sudah tidak asing lagi dikalangan peserta didik jurusan Teknik Jaringan dan Komputer (TKJ) di SMKN 1 Solok, karena tuntutan zaman dan perkembangan teknologi yang sudah sangat pesat, karena itu seharusnya peserta didik sudah harus bisa mempelajarinya sendiri.

Berdasarkan pada kondisi awal terlihat bahwa hasil belajar peserta didik masih belum memuaskan dan belum bisa mencapai hasil yang diinginkan, sedangkan yang mencapai KKM 75 baru ada 4 orang. Nilai tertinggi adalah 95 sedangkan nilai terendah adalah 37. Dengan rata-rata 59.28%. Setelah dilaksanakan observasi lebih lanjut, rendahnya hasil belajar peserta didik kelas X TKJ 1 di SMKN 1 Solok dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pada saat guru menjelaskan pelajaran. Guru masih terlalu dominan dalam menjelaskan materi sehingga cenderung bosan dalam kelas. Guru lebih sering menggunakan metode konvensional dalam penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik yang masih rendah dari kelas X TKJ 1 di SMKN 1 Solok Tahun Pelajaran 2018/2019, maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam pelaksanaan penelitian di SMKN 1 Solok peneliti menggunakan metode demonstrasi. Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dalam 2 siklus dengan 4 kali pertemuan dalam pembelajaran.

Pelaksanaan Penelitian Siklus I

Berdasarkan deskripsi awal yang telah dikemukakan sebelumnya disusunlah perencanaan, pelaksanaan tindakan menerapkan metode mengajar *Demonstrasi* bertujuan meningkatkan ketuntasan hasil belajar pada peserta didik kelas kelas X TKJ 1 di SMKN 1 Solok Semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, maka pembelajaran pada siklus I yang di mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, dijelaskan sebagai berikut:

Perencanaan

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka dicoba menerapkan metode mengajar *Demonstrasi*. Sebelum pembelajaran dilaksanakan, peneliti telah menyusun terlebih dahulu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Siklus 1 diadakan tanggal 20 dan 27Februari 2019.

Pelaksanaan

- a. Sebelum memulai pembelajaran, guru menyiapkan ruang kelas, alat pembelajaran dan media pembelajaran yang dibutuhkan.
- b. Guru membagi peserta didik atas satu komputer untuk satu orang peserta didik.
- c. Guru memberikan teori/materi pembelajaran (metode *Demonstrasi*).
- d. Guru mendemonstrasikan materi pelajaran di labor.
- e. Guru membimbing peserta didik selama melakukan demonstrasi.

Pengamatan

Pengamatan terhadap hasil latihan peserta didikberlatih membuat logo, serta memodifikasinya dengan menggunakan perintah teknik shaping dan group. Latihan dilakukan selama 3 jam pelajaran (2 x pertemuan) atau 1 kali siklus penelitian. Dari hasil latihan peserta didik, diperoleh nilai dari rentangan 70 sampai dengan 95.

Refleksi

Agar kegiatan penelitian menjadi maksimal, sehingga terjadi atau tidaknya peningkatan nilai peserta didik dapat dibuktikan, maka peneliti melakukan kegiatan refleksi. Kegiatan refleksi ini bertujuan untuk mengatasi berbagai kekurangan yang terjadi pada saat pelaksanaan siklus I. Sesuai dengan temuan penelitian antara lain :

- a. Ada nilai peserta didik masih rendah.
- b. Masih ada peserta didik yang kurang paham terhadap pembelajaran yang diajarkan.
- c. Peserta didik belum bisa mengerjakan latihan secara mandiri, masih sering bertanya kepada guru atau temannya.

Berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik terhadap tes siklus I diketahui rata-rata persentase hasil belajar peserta didik yang mencapai KKM sebesar 65,92% dan berdasarkan pedoman kualifikasi hasil tes yang telah ditentukan, persentase tersebut termasuk dalam kategori rendah.

Pelaksanaan Penelitian Siklus II

Perencanaan

Untuk lebih meningkatkan lagi hasil belajar peserta didik, maka diadakan siklus ke II. Siklus ke dua diadakan tanggal 6 februari dan 13 Maret 2019. Siklus kedua dilaksanakan sesuai dengan kegiatan refleksi. Sebelum pembelajaran dilaksanakan, peneliti telah menyusun terlebih dahulu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan membuat modul pembelajaran tambahan serta memberikan modul tambahan tersebut kepada peserta didik. Soal tes siklus II berupa tes uraian dan terdiri dari 10 butir item soal latihan.

Pelaksanaan

- a. Menyiapkan ruang, alat pembelajaran dan media.
- b. Membagi peserta didik atas satu komputer untuk satu orang peserta didik.
- c. Memberikan teori/materi pembelajaran(metodedemonstras)
- d. Menjelaskan modul tambahan yang telah diberikan kepada peserta didik sebelumnya, dan membimbing peserta didik selama melakukan demostrasi.

Pengamatan

- a. Pengamatan terhadap hasil latihan peserta didik, berlatih membuat denah lokasi, serta memodifikasinya dengan menggunakan perintah shaping, rectangle, ellipse, group dan palete. Latihan dilakukan selama 3 jam pelajaran (2 x pertemuan) atau 1 kali siklus penelitian. Dari hasil latihan peserta didik, diperoleh nilai dari rentangan 75 sampai dengan 100.
- b. Pengamatan terhadap aktivitas peserta didik di dalam pembelajaran, aktifitas peserta didik didalam porses pembelajaran merupakan hal utama yang harus diperhatikan untuk

keberhasilan untuk kegiatan pembelajaran. Semua peserta didik aktif dan termotifasi untuk membuat latihan.

Refleksi

Sesuai dengan temuan penelitian siklus ke 2 meliputi perencanaan dan pelaksanaan tindakan serta hasil observasi yang dilakukan, dapat dilakukan hasil refleksi. Dari hasil observasi siklus II dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran sudah menunjukkan hasil yang optimal. Berdasarkan hasil analisis hasil belajar peserta didik terhadap tes siklus II diketahui rata-rata persentase hasil belajar peserta didik sebesar 92.36% dan berdasarkan pedoman kualifikasi hasil tes yang telah ditentukan, persentase tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Rata-rata persentase hasil belajar peserta didik tersebut meningkat dari siklus I yang diketahui sebesar 65,92%. Rata-rata presentase hasil belajar peserta didik pada siklus I dan Siklus II secara lebih rinci terdapat pada tabel berikut:

Tabel 5
Rata-Rata Hasil Belajar Desain Grafis Peserta Didik Kelas X TKJ 1 Siklus I dan II

| No | Siklus | Jumlah peserta didik | Tuntas | Persentase | Tidak Tuntas | Persentase |
|-----------|--------|----------------------|--------|------------|--------------|------------|
| 1 | I | 25 | 11 | 34.08% | 14 | 65,92% |
| 2 | II | 25 | 25 | 100% | 0 | 0% |
| Rata-rata | | | | 70.31% | | 29,69% |

Pembahasan

Secara umum keterlaksanaan pembelajaran mata pelajaran Desain Grafis dengan penerapan metode mengajar *Demonstrasi* pada siklus I, dan siklus II sudah sesuai dengan tahapan-tahapan pada pedoman observasi yang sudah disusun peneliti sebelumnya. Pada siklus I, penerapan metode mengajar *Demonstrasi* masih belum bisa meningkatkan hasil belajar secara maksimal. Hal ini disebabkan oleh tingkat kesulitan soal dan interaksi peserta didik saat proses pembelajaran pada siklus I belum optimal.

Berdasarkan hasil yang didapat pada siklus I diketahui bahwa masih ada peserta didik yang mengalami mendapatkan nilai dibawah KKM. Peserta didik masih banyak yang mendapatkan nilai 40 dan 70. Hal ini juga disebabkan oleh perbedaan tingkat kesulitan soal Desain Grafis antara siklus I. Pada siklus I diketahui juga masih banyak peserta didik yang belum ikut serta aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran serta masih banyaknya peserta didik yang masih sibuk dengan media-media komunikasi dan hal lainnya.

Hal ini menjadi sebab untuk peneliti harus melakukan penelitian lebih lanjut. Untuk itu peneliti melakukan penelitian pada minggu berikutnya dengan soal atau test yang tidak jauh berbeda dengan materi sebelumnya, dengan tahapan siklus II.

Saat melakukan penelitian tahap kedua ini, peneliti merasa sudah lebih meningkat dari sebelumnya, baik cara belajar peserta didik, nilai peserta didik, bahkan tingkat keaktifan peserta didik lebih tinggi. Siklus II berhasil mengalami peningkatan, setiap peserta didik mampu mengerjakan soal dengan baik sehingga nilai peserta didik tidak ada yang mendapatkan nilai dibawah KKM 75. Hal ini karena tingkat kesulitan soal tidak tergolong tinggi dan materi yang diberikan hampir sama dengan materi pada siklus I sehingga peserta didik sudah pernah mempelajari sebelumnya. Meskipun demikian, penerapan metode mengajar demonstrasi pada siklus II sudah bisa meningkatkan hasil belajar secara maksimal karena sudah terjadi peningkatan persentase pencapaian peserta didik pada hasil belajar. Hal ini disebabkan karena perbedaan tingkat kesulitan soaldan keseriusan peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian penerapan metode demonstrasi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran Desain Grafis kelas X TKJ 1 di SMKN 1 Solok dan dapat meningkatkan hasil belajar Desain Grafis kelas X TKJ 1 di SMKN 1 Solok tahun 2018/2019.

PENUTUP

Simpulan

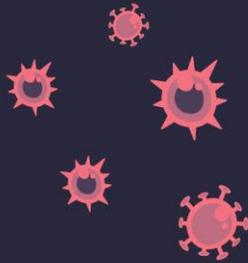
Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SMKN 1 Solok melalui metode *Demonstrasi* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Suasana belajar peserta didik yang efektif, aktif dan kreatif meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar dan turut aktif dan ikut serta dalam pembelajaran untuk mendapatkan perubahan kearah yang lebih baik. Sebagian besar peserta didik yang sebelumnya tidak tuntas dalam belajarnya berkurang menjadi tuntas pada siklus I dan siklus II.

Maka pada akhir penelitian ini dapat disimpulkan bahwa “Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Desain Grafis X TKJ 1 Di SMKN 1 Solok Tahun Pelajaran 2018/2019”. Hal ini diketahui melalui meningkatnya jumlah peserta didik yang tuntas dalam setiap siklus dan ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata kelas pada setiap siklus.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta. PT Raja
- Arikunto. *Manajemen Penelitian*. 1995. Yogyakarta, Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aswan Zain, bahri djamarah dan Syaiful,. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta
- Dimiyati dan Moedjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT RinekaCipta
- Hastasi, Widya.I. (2006). *Hubungan Antara Keterlibatan Orang Tua Dalam PekerjaanRumah Dengan Minat Belajar Di Rumah*. Ubaya : Tidak diterbitkan
- <http://inspirasi-wahanapendidikan.blogspot.com/2011/11/menggunakan-media-gambar-untuk-meningkatkan-hasil-belajar.html>
- <http://shibyansae.blogspot.co.id/p/modul-belajar-videoscribe-sebagai.html>
- Istarani, 2011. *Model Pembelajaran Inovatif (Refrensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Medan: MediaPersada.
- Putri Ayuningtyas. (2005) *Studi Korelasi Antara Minat Belajar Dan Persepsi Terhadap MetodeMengajar Dengan Keterlibatan Belajar Mahasiswa PadaPosisi Duduk Di Belakang*. Ubaya : Tidak diterbitkan
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&B*. Bandung, Alfabeta.
- Syaiful, Sagala. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Tukiran, Taniredja. Dkk. 2014. *Model-Model Pembelajaran Inofatif Dan Efektif*. Bandung. Alfabeta.
- Tirtonegoro, Sutrinah. (1993). *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya*.Jakarta :Bina Aksara
- Undang-undang RI. No 20. 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional 2003*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

6 KELOMPOK ORANG YANG RENTAN TERKENA VIRUS CORONA



Virus corona atau covid-19 diketahui bisa dengan mudah menular dari satu orang ke orang lainnya.

Dokter Spesialis Paru RSUD Dr. Moewardi Surakarta, dr. Jatu Aphridasari, Sp.P(K), FISR, mengatakan virus corona bisa menyerang siapa saja. Namun jika dilihat dari segi keterjangkauan, menurut dia, ada 6 kelompok orang yang tergolong paling rentan tertular virus corona.

6 kelompok itu adalah:

- | | | |
|--|---|--|
| 1 Petugas kesehatan yang memeriksa, merawat, mengantar dan membersihkan ruangan di tempat perawatan khusus | 2 Orang yang tinggal serumah dengan penderita Covid-19 | 3 Orang yang bepergian dalam satu alat angkut |
| 4 Orang yang merawat atau menunggu pasien di ruangan | 5 Tamu yang berada dalam satu ruangan dengan penderita Covid-19 | 6 Orang yang bekerja bersama dengan penderita Covid-19 |



Sumber: KOMPAS.com, WHO

Infografik: Akbar Bhayu Tamtomo

KOMPAS.com
JERNIH MELIHAT DUNIA

