

---

## EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN SIMULASI KOMUNIKASI DIGITAL

---

R. L. OPTAPIA<sup>1,a)</sup>, J. Siska<sup>1)</sup>, I. Rachayu<sup>1)</sup>

---

**Affiliation:**

Universitas Dehasen  
Bengkulu Prodi Pendidikan  
Komputer

**Corresponding Author:**  
reciloveta@gmail.com

**Abstract**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran demonstrasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi dan angket dengan teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, dengan jenis penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah guru simulasi komunikasi digital dan siswa kelas X TKR SMK S 8 Grakarsa Bengkulu. Teknik *sampling* menggunakan *total sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan mengambil seluruh jumlah populasi. Berdasarkan hal tersebut sampel dalam penelitian ini berjumlah 1 guru dan 11 siswa. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan uji *t-test*. Hasil uji *t-test* menunjukkan nilai instrumen angket untuk **metode** demonstrasi (*post-test*) nilai rata-rata (*mean*) sebesar 33,27 dan nilai standar deviasi (*Std. Deviation*) sebesar 2.195. Soal pilihan ganda menunjukkan **dengan metode** demonstrasi (*post-test*) nilai rata-rata (*mean*) sebesar 7,73 dan nilai standar deviasi (*Std. Deviation*). Hal ini menunjukkan bahwa adanya efektivitas metode demonstrasi terhadap hasil belajar siswa kelas x di SMK S 8 Grakarsa Bengkulu.



*Kata kunci: Efektivitas, Metode Demonstrasi, Hasil Belajar Siswa*

---

## **Pendahuluan**

Belajar merupakan inti dari suatu proses yang pelaksanaannya bukan hanya memberi ilmu saja tetapi juga menanamkan sikap perilaku dan nilai dalam diri seseorang sebagai peserta didik. Setelah proses belajar mengajar dilakukan, diharapkan individu mengalami perubahan pada diri baik tingkah laku, pengetahuan keterampilan, dan sikap.

Di dalam proses pembelajaran terdapat tiga ranah kompetensi yang dinilai, yaitu pada ranah kognitif, ranah psikomotorik serta ranah afektif, dimana ketiganya tercatat pada penilaian hasil belajar siswa. Penilaian kompetensi siswa merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar karena dengan penilaian hasil belajar maka dapat diketahui seberapa besar keberhasilan siswa telah menguasai kompetensi atau materi yang telah diajarkan oleh guru. Dengan adanya penilaian pula dapat dijadikan acuan untuk melihat tingkat keberhasilan atau efektivitas dalam pembelajaran.

Efektivitas pembelajaran menurut Supriyono (2016:1) merupakan suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan seorang guru. Pembelajaran yang sering terjadi di kelas masih didominasi guru, sehingga pembelajaran yang dilakukan di kelas kurang efektif, pencapaian efektivitas pembelajaran diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang tepat sesuai kondisi siswa. Kondisi siswa dalam proses pembelajaran memegang hal penting dalam pencapaian hasil yang optimal sehingga dibutuhkan strategi yang sesuai dengan kondisi siswa agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Seorang guru perlu menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Metode pembelajaran sendiri merupakan suatu cara atau siasat penyampaian bahan pelajaran tertentu dari suatu mata pelajaran yang bertujuan agar siswa dapat memahami, mengetahui, mempergunakan dan menguasai materi pelajaran.

Metode pembelajaran yang terlihat digunakan pada saat penulis melakukan observasi awal di sekolah SMK S 8 Grakarsa Bengkulu khususnya di kelas X TKR pada mata pelajaran simulasi komunikasi digital adalah dengan metode

ceramah. Dimana siswa hanya sebagai pendengar yang setia serta tidak bisa aktif dalam proses pembelajaran. Kelas X TKR merupakan salah satu kelas yang dimiliki sekolah SMK S 8 Grakarsa Bengkulu yang mempelajari tentang teknik kendaran ringan, dengan jumlah siswa pada kelas tersebut yaitu 11 siswa yang kesemuanya merupakan laki-laki.

Sistem pembelajaran konvensional tersebut berakibat pada semangat belajar siswa yang kurang maksimal, apa lagi setelah pembelajaran daring yang lalu siswa jarang melaksanakan praktik sehingga dari 11 siswa yang diberikan materi praktik hanya 2 siswa yang mampu mengerjakan tugas praktik tepat waktu, sedangkan 9 siswa lainnya mengalami kesulitan dalam mengerjakan praktek, hal ini terbukti dari tidak selesainya tugas praktik yang diberikan.

Sedangkan Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas siswa secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Pembelajaran yang ideal hanya mungkin terjadi jika didukung oleh guru yang ideal. Menurut Suyono (2017: 207) yang harus dimiliki oleh seorang guru agar pembelajaran ideal, yaitu guru memiliki sifat antusias dan mendorong siswa untuk maju, mampu memberikan jaminan bahwa materi yang disampaikan mencakup semua unit bahasan, mampu menjelaskan berbagai informasi secara jelas dan terang serta mampu menerapkan metode mengajar secara variasi, mampu memberikan harapan kepada siswa dan mampu membuat siswa akuntabel, mau dan mampu menerima berbagai masukan dan selalu memberikan dukungan kepada siswa dan memiliki teknik dalam mengontrol kelas.

Mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan mewujudkannya melalui media digital. Pada pembelajaran simulasi digital yang diajarkan di kelas X TKR SMK S 8 Grakarsa Bengkulu terdapat 2 materi pokok yang diajarkan yaitu materi pengoperasian word (pembuatan makalah dan surat) serta materi pengoperasian power point (pembuatan slide power point). Dari

ke-2 materi yang diajarkan tersebut, guru simulasi digital mengatakan kurangnya pemahaman siswa tentang penguasaan materi yang diajarkan, terutama pada materi pengoperasian power point. Disebutkan kurangnya pemahaman siswa tentang fungsi menu yang ada pada jendela kerja microsoft power point.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis merasa lebih penting untuk mengangkat judul “Efektivitas Metode Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital”

### Metode Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diajukan, dilihat dari sifat dan tujuannya penelitian ini termasuk penelitian deskriptif. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:3) Penelitian deskriptif adalah yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.

Pendekatan yang digunakan adalah analisis kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka. Menurut Sugiyono (2010:23) data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (Skoring).

Penelitian dilaksanakan pada April sd Mei 2022, Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKR pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan sampel 11 orang Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:231) dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.

#### 2. Angket atau kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsimi Arikunto 2006:151). Sedangkan menurut Sugiyono (2009:142) kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan

atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

### Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran demonstrasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. Terdapat 3 indikator dalam proses pengumpulan data yang peneliti lakukan yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Indikator tersebut diukur dengan menggunakan uji t-tes atau uji t dan lembar observasi. Penelitian ini menggunakan kelas X TKR sebagai sample dengan peserta didik berjumlah 11 siswa.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui instrument angket dan lembar soal pilihan ganda untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan hasil belajar siswa di SMK S 8 Grakarsa Bengkulu.

Berdasarkan data penelitian untuk mengetahui efektivitas metode demonstrasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang telah dilakukan oleh siswa kelas X TKR, menunjukkan bahwa hasil tes dengan menggunakan instrument angket pada pre test mendapatkan skor sebesar 222 atau 50,45% dengan nilai rata-rata yaitu 20,18 dan post test mendapatkan skor sebesar 372 atau 84,54% dengan nilai rata-rata yaitu 33,27 sedangkan data yang diperoleh dengan menggunakan instrument soal pilihan ganda pada pre test mendapatkan skor sebesar 28 atau 25,45% dengan nilai rata-rata yaitu 2,55 dan *post test* mendapatkan skor sebesar 85 atau 77,21% dengan nilai rata-rata yaitu 7,73

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji beda atau uji hubungan, yang bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak, serta untuk melihat apakah fungsi distribusi kumulatif hasil pengamatan berdistribusi normal atau tidak. Adapun kriteria penafsiran dalam pengambilan keputusan uji normalitas data adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai  $Asympt\ Sig > 0,05$  = data berdistribusi normal.
2. Jika nilai  $Asympt\ Sig < 0,05$  = data tidak berdistribusi normal.

Data yang sebelumnya telah diperoleh dari jawaban angket observasi dan soal pilihan ganda responden, kemudian diolah dengan

menggunakan aplikasi SPSS 28, dengan output adalah sebagai berikut :

Keterangan	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statis	df	Sig.	Statis	df	Sig.
	tic			tic		
PreTest Angket	.172	11	.200*	.925	11	.358
PostTest Angket	.122	11	.200*	.970	11	.891
PreTest Ganda	.282	11	.014	.882	11	.110
PostTest Ganda	.234	11	.094	.878	11	.097

Tabel di atas menggambarkan output uji normalitas data hasil belajar siswa yang diajar dengan metode ceramah (pre-test) dan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode demonstrasi (post-test) dengan menggunakan uji kolmogorov smirnov. Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai p (Sig.) dari angket observasi untuk hasil belajar siswa yang diajar dengan metode ceramah (pre-test) sebesar 0,200, sedangkan nilai p (Sig.) dari soal pilihan ganda untuk hasil belajar siswa yang diajar dengan metode ceramah (pre-test) sebesar 0,014.

Sedangkan nilai p (Sig.) dari angket observasi untuk hasil belajar siswa yang diajar dengan metode demonstrasi (post-test) sebesar 0,200, sedangkan nilai p (Sig.) dari soal pilihan ganda untuk hasil belajar siswa yang diajar dengan metode demonstrasi (post-test) sebesar 0,094. Karena semua nilai p >0,05 maka data tersebut (pre-test dan post-test) dapat dikatakan berdistribusi normal.

#### b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok. Perbedaan hasil belajar siswa SMK S 8 Grakarsa Bengkulu dapat dilihat pada table berikut ini:

Angket	Mean	N	Std. Dev	Std. Err
Pair 1 Pre Test	20.18	11	2.089	.630
Post Test	33.27	11	2.195	.663

Tabel di atas menggambarkan nilai rata-rata (mean) dan nilai standar deviasi (Std. Deviation) untuk hasil belajar siswa yang diajar dengan metode ceramah (pre-test) dan hasil belajar siswa

yang diajar dengan metode demonstrasi (post-test).

Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai yang diperoleh dari angket observasi dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 20,18 dan nilai standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 2.089 untuk hasil belajar siswa yang diajar dengan metode ceramah (pre-test), sedangkan nilai rata-rata (mean) sebesar 33,27 dan nilai standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 2,195.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis, maka pembahasan dalam penelitian ini dapat diuraikan lebih terperinci. Dari hipotesis yang terjadi terdapat efektivitas antara penggunaan metode ceramah dengan metode demonstrasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil belajar siswa pada pembelajaran yang menggunakan metode demonstrasi hasilnya lebih baik dibandingkan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah.

Perbedaan itu ditunjukkan oleh besarnya nilai rerata dari hasil belajar yang diajarkan dengan metode demonstrasi (post test) untuk nilai instrument angket sebesar 33,27, dan nilai soal pilihan ganda sebesar 7,73. Sedangkan untuk hasil nilai rerata yang diajar dengan metode ceramah (pre test) untuk instrument angket sebesar 20,18 dan nilai soal pilihan ganda sebesar 2,55.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital dengan menggunakan instrumen angket observasi pada pre test kesemua siswa yang berjumlah 11 peserta pada kategori sedang dengan persentase sebesar 42,5% – 57,5%, pada post test ada 3 siswa mendapat kategori cukup dengan persentase 75% - 77,5%, ada 8 siswa mendapat kategori tinggi dengan persentase sebesar 80% - 92,5%.

Sedangkan untuk data yang diperoleh dengan menggunakan soal pilihan ganda pada pre test sebanyak 2 siswa mendapat kategori sangat rendah dengan persentase sebesar 0 – 10%, 7 siswa mendapat kategori rendah dengan persentase sebesar 20% - 30%, ada 2 siswa mendapat kategori cukup dengan persentase sebesar 40% - 50% dan pada post test ada 4 siswa mendapat kategori cukup dengan persentase sebesar 60% - 70% dan ada 7 siswa mendapat kategori tinggi dengan persentase sebesar 80% - 90%.

Pada penggunaan metode ceramah (pre test) siswa sama-sama diberikan instrument angket dan soal pilihan ganda yang mana pada dasarnya siswa menjawab instrument angket dan soal pilihan ganda dengan menerka dan sepengetahuan mereka saja. Begitu juga pada penggunaan metode demonstrasi (post test) siswa kembali diberikan instrument angket dan soal pilihan ganda dengan hasil menunjukkan lebih besar dari penggunaan metode ceramah (pre test) sebelumnya. Hal ini dapat terjadi karena pada penggunaan metode demonstrasi siswa dapat secara langsung melihat dan terlibat pada proses pembelajaran.

Senada dengan pernyataan Arikunto (2016: 197) metode demonstrasi adalah suatu cara penyampaian materi dengan memperagakan suatu proses atau kegiatan. Metode ini sangat efektif diterapkan untuk menunjukkan proses suatu kegiatan.

Dari pengolahan data menggunakan SPSS 28 maka hasil pengolahan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Listianti (2014) dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jama’qasar Kelas VII MTs”. Menyatakan bahwa metode demonstrasi yang diterapkan pada kelas eksperimen dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan.

Dari pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi sangat efektif, sehingga berdampak pada perubahan positif dan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa kelas x pada mata pelajaran simulasi komunikasi digital.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat efektivitas hasil belajar siswa simulasi digital kelas X TKR SMK S 8 Grakarsa Bengkulu terhadap metode demonstrasi yang digunakan guru dalam memaparkan materi ajar sehingga dapat berdampak pada terjadi perubahan positif didalam menggunakan metode demonstrasi. Metode demonstrasi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan signifikan.
2. Dibuktikan dari hasil uji t-test dengan nilai instrumen angket untuk metode ceramah

(pre-test) nilai rata-rata (mean) sebesar 20,18 dan nilai standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 2.089 dan untuk metode demonstrasi (post-test) nilai rata-rata (mean) sebesar 33,27 dan nilai standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 2.195 untuk hasil belajar siswa yang diajar. Sedangkan soal pilihan ganda menunjukkan dengan metode ceramah (pre-test) nilai rata-rata (mean) sebesar 2,55 dan nilai standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 1.214, sedangkan dengan metode demonstrasi (post-test) nilai rata-rata (mean) sebesar 7,73 dan nilai standar deviasi (Std. Deviation).

## Daftar Pustaka

- Agustina, S & Supriyono. (2014). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student teams achievement divisions) yang berorientasi pada kurikulum 2013 untuk materi gerak melingkar beraturan di kelas X SMA Negeri 3 Tuban. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, II (3)
- Arief, S., S. (2011). *Media Pembelajaran, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Eko Subianto. (2013). *Simulasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Indranatan, Rudy. (2011). *Metode Demonstrasi*. Bandung: Prospect.
- Iskandar, Wassid., & H, Dadang., Sunendar. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum. Suatu Pendekatan Praktis Disertai*

- 
- Dengan Contoh*). Jakarta: Rajawali Pers.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Muhibbin Syah, (2013:22). *Pengertian Metode Demonstrasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*. Sinar Baru Bandung.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Syaiful, Djamarah, Bahri., & Aswan, Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful, Sagala. (2011). *Menyemai Benih Teknoinologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Nasution, Jakarta: PT. Bumi Askara
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Media Grup.
-