
PENERAPAN METODE DEMONSTRASI TERHADAP KEAKTIFAN SISWA KELAS X A REKAYASA PERANGKAT LUNAK DI SMK NEGERI 03 BENGKULU TENGAH

I. Todi^{1,a)}, F. A. Yul¹⁾, J. Siska¹⁾

Affiliation:

Ahmad_afif

Corresponding Author:

irsantodi@gmail.com

Abstrak

Peningkatan mutu pendidikan salah satu dapat dicapai dengan adanya peningkatan kualitas pada pembelajaran mulai dari metode pembelajaran ataupun media pembelajaran yang disediakan dengan segala bentuk kegiatan agar berdampak pada peningkatan mutu pembelajaran dan kualitas proses keaktifan siswa. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 03 Bengkulu Tengah Siswa Kelas X A Rekayasa Perangkat Lunak dengan jumlah 30 siswa. Metode penelitian kualitatif deskriptif subjek penelitian ini adalah guru yang mengajar di kelas dengan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran kepada siswa guru melakukan tahap yaitu tahap awal, inti dan penutup dengan mendemonstrasikan materi yang akan dijelaskan sehingga dapat memudahkan penyampaian dan pemahaman materi serta tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dilihat dari hasil angket keaktifan siswa dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan siswa merasa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode demonstrasi mata pelajaran desain grafis.



Kata Kunci : *Metode Demonstrasi. Keaktifan Siswa.*

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia adalah salah satu cara terbaik untuk memajukan bangsa dengan memperdaya sumber daya manusia berkualitas melalui sistem pendidikan baik dan layak bagi anak bangsa. Dalam suatu pendidikan adanya pembelajaran yang baik dapat dicapai dengan penyempurnaan sistem terhadap seluruh komponen pendidikan seperti peningkatan kualitas dan pemerataan penyebaran guru, sumber belajar, kurikulum, sarana dan prasarana yang memadai.

Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terdapat beberapa kompetensi keahlian salah satunya kompetensi keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). RPL merupakan salah satu kompetensi keahlian teknologi komputer yang mempelajari tentang cara mengolah gambar bitmap dengan perangkat lunak sehingga

membutuhkan penerapan metode pembelajaran yang mampu memicu keaktifan belajar siswa

Untuk membangkitkan keaktifan belajar siswa guru perlu memilih metode mengajar yang tepat berdasarkan mata pelajaran yang akan diajarkan. Khususnya di SMK mayoritas mata pelajarannya banyak melakukan kegiatan praktik, dalam hal ini guru yang mengajar di SMK tentunya memilih metode mengajar yang didalamnya ada kegiatan praktik seperti metode Demonstrasi. Dimana metode ini melakukan cara pembelajaran yang diawali oleh contoh yang diberikan oleh guru kemudian dipraktikkan secara langsung dan peserta didik akan mengikuti apa yang sudah dicontohkan oleh gurunya. metode ini tidak lagi harus mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi, tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan

siswa agar mereka dapat mengaplikasikan ilmu yang mereka peroleh sehingga keaktifan belajar siswa di kelas X A RPL pada proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran dasar-dasar desain grafis meningkat.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dikelas X A Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK Negeri 03 Bengkulu Tengah pada mata pelajaran dasar – dasar desain grafis, ditemukan bahwa keaktifan siswa masih rendah. Terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung, Siswa kurang aktif saat proses pembelajaran baik dari keaktifan fisik maupun non fisik, seperti siswa malas bertanya, siswa malas menulis apa yang sudah disampaikan oleh guru di depan kelas dengan metode ceramah, siswa asyik bercerita dengan teman sebangkunya saat guru menerangkan materi pelajaran, dan siswa kurang berani mengemukakan pendapatnya saat di kelas dan siswa terlihat mengantuk saat pembelajaran maka tidak heran jika aktivitas belajarnya kurang dan keaktifan siswa kurang terlihat. Hal ini penulis ketahui ketika melakukan wawancara kepada siswa dikelas X A RPL. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pada mata pelajaran dasar – dasar desain grafis, kurangnya keaktifan belajar siswa disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang konvensional sehingga siswa cenderung merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran.

Sehubungan dengan hal diatas, untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran maka guru sebagai tenaga pengajar harus menguasai metode mengajar yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Pada proses pembelajaran di kelas X A RPL mata pelajaran dasar – dasar desain grafis guru mencoba menggunakan metode Demonstrasi untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Hal ini diharapkan mampu memicu keaktifan belajar siswa agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan serta mampu mencapai standart kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode Demonstrasi Terhadap Keaktifan Siswa Kelas X A Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 03 Bengkulu Tengah”. Adapun tujuan penelitian ini Untuk mengetahui penerapan metode demonstrasi

terhadap keaktifan siswa kelas X A Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 03 Bengkulu Tengah serta Untuk mengetahui keaktifan siswa kelas X A Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 03 Bengkulu Tengah.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif, yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai keadaan yang terjadi pada masa sekarang. Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subyek/objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu penelitian yang berusaha mendeskripsikan apa yang dilihat, didengar, dirasakan dan ditanyakan. Penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada masalah-masalah aktual sebagai mana saat penelitian itu berlangsung

Berdasarkan keterangan dari beberapa ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian deskriptif kualitatif yaitu rangkaian kegiatan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya tanpa ada dalam kondisi tertentu yang hasilnya lebih menekankan makna. Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian ini mengeksplor fenomena keaktifan siswa melalui penerapan metode demonstrasi pada siswa Kelas X A Rekayasa Perangkat Lunak pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 03 Bengkulu Tengah.

Pembahasan

Penerapan metode demonstrasi dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil yang baik pada aspek pendahuluan, karena guru sudah melakukan sesuai langkah-langkah metode demonstrasi. Pelaksanaan metode demonstrasi ini menjadi efektif karena mengikuti prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Setiap langkah dari demonstrasi dilakukan guru secara jelas dan terperinci didepan siswa.

2. Semua penjelasan secara lisan, dapat didengar jelas oleh semua siswa.
3. Siswa paham apa saja yang harus mereka lakukan saat pembuatan produk.
4. Guru merencanakan demonstrasi secara teliti.
5. Demonstrasi dilaksanakan pada waktu yang tepat.
6. Guru menyiapkan perlengkapan sebelum demonstrasi dimulai
7. Demonstrasi disertai dengan ringkasannya di papan tulis.

Dengan adanya pelaksanaan metode demonstrasi dapat dilihat kondisi dan situasi yang terjadi saat proses belajar mengajar berlangsung seperti berikut :

1. Guru dapat secara langsung mengetahui siswa yang belum lancar dalam pembuatan desain gambar, selanjutnya guru memberikan arahan terkait format gambar yang akan dirancang
2. Siswa dapat mudah menerima materi yang disampaikan.
3. Siswa dapat langsung mempraktekan yang didemonstrasikan.
4. Siswa menjadi lebih mengerti dan paham tentang materi desain grafis.
5. Suasana dikelas jadi aktif dengan adanya timbal balik antara guru dan siswa.
6. Siswa merasa senang menggunakan metode demonstrasi ini dalam pembelajaran.

Berdasarkan pada hasil penelitian, dapat disimpulkan beberapa keuntungan menggunakan metode demonstrasi sebagai berikut:

1. Metode demonstrasi menarik dan menahan perhatian siswa.
2. Demonstrasi menghadirkan subjek dengan cara yang mudah dipahami.
3. Demonstrasi menyakinkan hal-hal yang meragukan apakah dapat atau tidak dapat dikerjakan.
4. Metode demonstrasi adalah objek dan nyata.
5. Demonstrasi mempercepat penyerapan langsung dari sumber-sumbernya.
6. Metode demonstrasi memberikan bukti bagi praktik yang dianjurkan.

Pernyataan diatas sesuai dengan pendapat Gafur (2018) menyatakan bahwa dari penggunaan metode demonstrasi dapat dilihat (a) rasa keingintahuan yang tinggi dari diri siswa atas apa yang belum diketahui, (b) semangat siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, dan berusaha mengerjakan

tugas tersebut tepat waktu, (c) siswa mampu menerapkan materi yang diperoleh ke dalam kehidupan sehari-hari (d) siswa tampak gembira dan senang selama mengikuti pembelajaran.

Guru mengetahui situasi dan kondisi kelas, seorang guru hendaknya mampu merasakan, menilai serta mengoreksi keberhasilannya dalam mengelola kelasnya sendiri agar sesuai dengan tujuan dan harapan untuk mencapai kepuasan dan siswa dapat merasakan kesenangan dan kenyamanan sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan guru berhasil dalam merefleksikan pembelajaran pada pertemuan I terlihat bahwa pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru mengalami peningkatan kearah yang lebih baik pada pertemuan II dengan menambahkan perlatan pembelajaran seperti LCD sebagai alat bantu demonstrasi. Hal ini menunjukkan bahwa pada pertemuan I guru belum maksimal dalam melakukan demonstrasi di kelas tersebut dan belum mampu melaksanakan proses berlangsungnya belajar mengajar di kelas yang merupakan inti dari kegiatan pendidikan disekolah. Jadi pelaksanaan pengajaran adalah interaksi guru dengan siswa dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa dan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Iplih (2018) menyatakan metode demonstrasi yang diterapkan telah mampu membuat siswa bersemangat serta lebih mampu membuat siswa paham dan menguasai tentang materi dan praktik serta meningkatkan tingkat efektivitas pembelajaran, hal ini berarti kegiatan pembelajaran menggunakan metode demonstrasi telah mampu mengoptimalkan kemampuan keahaman dan kepenguasaan siswa terhadap materi dan praktik.

Peningkatan terjadi pada saat guru sudah berhasil dalam merefleksikan pembelajaran pada pertemuan II dengan menggunakan alat bantu LCD, sehingga jauh lebih mengerti situasi dan kondisi kelas. Jadi, dapat dikatakan bahwa guru mampu mengelola pembelajaran dengan metode demonstrasi dengan baik. Semakin baik metode yang dipakai semakin efektif pencapaian tujuan belajar.

Hasil angket pada pertemuan I, dari 13 siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode demonstrasi, terdapat 1 indikator keaktifan siswa pada presentasi (76%-100%) pada kategori sangat baik yaitu

indikator menyiapkan keperluan pembelajaran dan ada 14 indikator keaktifan siswa pada presentasi (51%-75%) pada kategori baik yaitu pada indikator bertanya, memperhatikan, mengikuti pembelajaran, mencatat, mempraktekkan, membaca buku panduan, meringkas materi, mengerjakan tugas, percaya diri, saling membantu, dan mengerjakan tugas yang diberikan. Sedangkan pada pertemuan II mengalami peningkatan dari 13 siswa didapatkan semua indikator keaktifan siswa pada presentasi (76%-100%). Pada data tersebut bahwa rata-rata perolehan keaktifan siswa pada pertemuan I dengan seluruh indikator yaitu pada kategori baik dengan perolehan presentasi 63,89% dan pada pertemuan II dengan seluruh indikator yaitu pada kategori sangat baik dengan perolehan presentasi 80%. Dapat disimpulkan dari rata-rata pertemuan I dan pertemuan II diperoleh presentasi sebesar 71,94% yang menyatakan keaktifan siswa pada kategori baik.

Data tersebut merupakan hasil pengamatan keaktifan belajar siswa secara keseluruhan pada pertemuan I dan pertemuan II, hal ini disebabkan adanya perlengkapan alat tambahan pada saat melakukan demonstrasi dengan menggunakan LCD untuk mempermudah dalam menjelaskan rangkaian demonstrasi pada materi desain grafis. Menurut Subrata (2016) menyatakan metode demonstrasi dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa yang sangat efektif sebab membantu siswa menghadirkan obyek atau visual dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi yang akan dipelajari sehingga keaktifan dan motivasi siswa meningkat, dengan demikian pembelajaran dengan metode demonstrasi dan melibatkan siswa dalam pelaksanaannya, memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga hasil belajarnya meningkat.

Siswa lebih tertarik dan termotivasi pada pertemuan II yang dapat dilihat dari data hasil angket observasi siswa pada kategori sangat baik. Siswa lebih

mempersiapkan diri untuk bertanya dan mengemukakan pendapat. Sehingga selama proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih aktif untuk mengemukakan pendapatnya dan berani bertanya. Berdasarkan hasil data penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis dapat meningkat karena adanya metode pembelajaran yang lebih terpusat pada praktik dan gerakan seperti metode demonstrasi.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan data hasil penelitian tentang penerapan metode demonstrasi terhadap keaktifan belajar siswa Kelas X A Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 03 Bengkulu Tengah. Peneliti dapat memberikan simpulan bahwa keaktifan siswa pada penerapan metode demonstrasi dapat terlihat pada saat mengikuti proses pembelajaran semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket keaktifan siswa dari pertemuan I sampai pertemuan II yaitu dari rata-rata keaktifan siswa dari 38,33 meningkat menjadi 48. Demikian juga dalam hal presentasi juga mengalami peningkatan dari pertemuan I ke pertemuan II yaitu dari 63,88% pada kategori baik naik menjadi 80% pada kategori sangat baik. Dari hasil angket keaktifan siswa dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan siswa merasa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode demonstrasi pada mata pelajaran dasar-dasar desain grafis.

Daftar Pustaka

- Dapiha. (2018). *Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. P-ISSN 1693-8577 E-ISSN 2599-0691.*
- Gunawan, Y. (2018). *Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Keaktifan Siswa dalam*

-
- Mewujudkan Prestasi Belajar Siswa. *Khazanah Akademia*, 2(1), 74-8.
- Lasera, Afunia Bundha. (2018) *Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Stad Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Rekayasa Kelas X/Iik Tahun 2017/2018 Man Temanggung*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- Nurdyansyah., Fahyuni, E, F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Surabaya. Nizamial Learning Center
- Rikmasari, R., Fernanda, S. (2018). *Peningkatan Pemahaman Konsep dan Keaktifan Siswa dengan Menggunakan Metode Concept Mapping (Peta Konsep) Kelas IV SDN Kranji II Bekasi Barat*. *Indonesian Journal of Primary Education* 2(1). 124-129.
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Salim, A. H., Santosa, S., & Fatmawati, U. (2015). *Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Mipa 2 Sma Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015*. *Bio-Pedagogi*, 4(2), 15-19.
- Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajagfindo Persada.
- Sarina. (2016). *Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Energi di Kelas IIIB SD Integral Rahmatullah Tolitoli*. *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 4 No. 11 ISSN 2354-614X. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako.
- Sarumaha, Linarwati. (2017). *Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks*. *Jurnal Pena Edukasi*. Vol. IV (5). 396-400. ISSN 2549-4694.
- Subrata. (2016). *Penerapan Metode Demonstrasi pada materi Asam Basa Garam untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 7. 103-108. ISSN 2086-2407
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk dan Leo Agung, (2012), *Strategi Belajar Mengajar*, Yogyakarta: Ombak.
- UU. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Indonesia.
- Wibowo, N. (2016, Mei). *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari*. *Electronics, Informatics, And Vocational Education*, 1(2).
-