

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan, dalam praktiknya pendidik bertindak sebagai pengajar berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya. Proses belajar mengajar ini banyak didominasi aktivitas menghafal. Peserta didik sudah belajar jika mereka sudah hafal dengan hal-hal yang mereka pelajari. Sudah barang tentu pengertian belajar seperti ini secara esensial belum memadai.

Pendidikan berlangsung dalam konteks hubungan manusia yang bersifat multi dimensi, baik dalam hubungan manusia dengan sesama manusia dan budayanya, dengan alam, bahkan dengan Tuhannya. Praktek pendidikan diupayakan pendidik dalam rangka memfasilitasi peserta didik agar mampu mewujudkan diri sesuai kodrat dan martabat kemanusiaannya. Semua tindakan peserta didik diarahkan kepada tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan berbagai peranan sesuai statusnya, berdasarkan nilai-nilai dan norma-norma yang diakui (Syaripudin, 2006).

Saat ini perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi suatu kebutuhan pokok dalam pendidikan. Untuk pembelajaran TIK sangatlah membutuhkan sarana prasarana yang memadai, karena dapat mempengaruhi kualitas belajar siswa, semakin lengkap sarana prasarana maka semakin baik. Khususnya jurusan multimedia yang memang difokuskan pada keterampilan dan keahlian siswa dalam menjalankan aplikasi multimedia.

**Fajar Ar Rahman, 2014**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DEMONSTRASI PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) idealnya didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai dan memiliki perbandingan alokasi waktu praktek lebih banyak dibanding teori, untuk jurusan multimedia membutuhkan sarana dan prasarana yaitu laboratorium komputer. Sementara saat ini tidak semua SMK memiliki laboratorium komputer yang cukup karena harus bergantian dengan siswa dari jurusan lain.

Proses pembelajaran didominasi aktifitas menghafal dikarenakan penggunaan sarana prasarana yang terbatas, khususnya bagi siswa SMK jurusan multimedia yang membutuhkan lab komputer. Karena terbatasnya penggunaan lab komputer maka mengakibatkan jarak antara pembelajaran dengan jadwal praktikum cukup jauh yaitu satu bulan sekali, sehingga guru sulit untuk memberikan penjelasan terkait suatu materi yang berhubungan dengan komputasi terutama untuk mata pelajaran desain grafis dan siswa juga mengalami kesulitan karena jarak antara pemberian materi terlalu jauh dengan waktu praktikum. Di sisi lain juga penggunaan lab komputer juga tidak bisa digunakan setiap hari, terkait dengan maintenance lab komputer untuk kenyamanan belajar serta kebijakan penggunaan lab komputer dari pihak sekolah. Karena terbatasnya penggunaan lab komputer ini maka kondisi pembelajaran yang terjadi adalah pembelajaran teori lebih banyak daripada praktikum yang mengakibatkan nilai siswa pada mata pelajaran desain grafis kurang memuaskan, hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai ulangan yang hasilnya di bawah nilai KKM (<70). Keadaan tersebut tidak memenuhi pembelajaran yang ideal. Kondisi seperti ini penulis temukan di SMK

Yapari Aktripa Bandung, penulis mengetahui hal ini setelah peneliti melakukan observasi awal disana.

Siswa merasa kesulitan saat melakukan praktikum karena adanya ketidaksesuaian pemahaman pembelajaran antara teori dan praktek, sehingga siswa mengalami kesulitan saat melakukan praktikum karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sedangkan guru merasa ilmu yang disampaikan kurang dapat diserap baik oleh siswa, hal ini terlihat dari nilai praktek yang kurang memuaskan.

Agar waktu praktikum yang sedikit menjadi optimal diperlukan pemahaman sebelum melakukan praktikum, Karena sulitnya merubah komposisi waktu tersebut maka penulis berfikir untuk mengoptimalkan waktu teori tersebut agar pada saat praktikum nanti siswa tidak merasa kesulitan melakukan praktikum yang menjadikan hasil belajarnya tidak memuaskan.

Sistem pembelajaran selama ini tidak cukup efektif, maka diperlukan suatu mediasi agar pembelajaran menjadi semakin baik. Berdasarkan fakta tersebut, diperlukan suatu cara untuk menanggulangi masalah yang ada. Kondisi inilah yang membuat peneliti mengangkat penelitian ini yang bertujuan untuk mengoptimalkan alokasi waktu pembelajaran teori, hal ini untuk mengantisipasi keterbatasan sarana dan prasarana laboratorium komputer yang sangat terbatas demi terciptanya pembelajaran yang ideal.

Menurut pendapat peneliti, metode yang paling tepat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah metode demonstrasi. Metode ini merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan oleh seorang pakar pendidikan, yakni

Carl J. Wenning. “Model pembelajaran ini menciptakan suatu situasi dimana setiap siswa dimungkinkan meraih tujuan belajar karena materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik dengan menggunakan alat bantu dan media presentasi. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan hasil maksimal maka persiapan guru harus sangat matang”. Hal ini dilakukan dengan cara membuat media presentasi yang mudah untuk dimengerti oleh siswa, sehingga penggabungan antara peragaan dan media visualisasi dapat meningkatkan hasil dari proses pembelajaran.

Penulis memilih metode ini karena penulis menganggap metode ini adalah metode yang cukup baik untuk mengatasi masalah seperti ini. Dalam hal ini penulis mengambil materi desain grafis karena materi ini sebagian besar isi materinya adalah materi aplikatif yaitu materi yang sangat membutuhkan praktikum untuk pembelajarannya.

Model pembelajaran dan alat pengajaran berfungsi sebagai jembatan atau media transformasi materi pelajaran terhadap tujuan yang hendak dicapai, dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu hal penting dalam proses belajar mengajar adalah mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa. Menurut Sudjana (2005:22) hasil belajar adalah “kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Berdasarkan pengertian Sudjana tersebut dapat dijelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan, keterampilan dan sikap dalam melakukan dan menyelesaikan suatu hal setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mugi Akbar (2010) dengan judul “Efektivitas Metode Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata pelajaran KKPI di SMK” bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan presentase hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran demonstrasi. Data hasil pretes kelas eksperimen sebesar 60,78 dan kelas kontrol 60 sehingga rata-rata nilai kelas kontrol dan eksperimen tidak berbeda. Setelah dilaksanakan pembelajaran pada kedua kelas, rata-rata nilai postes untuk kelas eksperimen sebesar 87,65 dan kelas kontrol sebesar 67,96. Setelah nilai postes dikurangi nilai pretes maka diperoleh selisih nilai 26,87 untuk kelas eksperimen dan 7,96 untuk kelas kontrol, dengan ini diperoleh N-Gain untuk kelas eksperimen sebesar 0,64 dan untuk kelas kontrol 0,09. Dengan demikian, disimpulkan bahwa metode pembelajaran demonstrasi efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran KKPI di sekolah menengah kejuruan.

Juga pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Novi Nurrakhmat (2010) dengan judul “Effektivitas Penerapan Metode Demonstrasi Pada Praktikum Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran TIK” Dari hasil penelitian diketahui bahwa nilai rata-rata nilai sesudah diterapkan metode demonstrasi pada praktikum berbasis multimedia pada kelas eksperimen adalah 75,70 sedangkan rata-rata kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional adalah 71,20. Perbedaan efektifitas penerapan metode demonstrasi pada praktikum berbasis multimedia dapat dilihat dari gain ternormalisasi sebesar 0,32, sedangkan pada kelas kontrol dengan metode

konvensional gain ternormalisasi sebesar 0,19, sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas penerapan metode demonstrasi pada praktikum berbasis multimedia lebih baik daripada pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK. Penerapan metode demonstrasi pada praktikum berbasis multimedia efektif meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilihat sebanyak 75% siswa dikelas eksperimen memiliki nilai  $\geq 70$  ini sesuai dengan kriteria pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hal tersebut di atas maka penulis mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa” (Penelitian Terhadap Siswa Kelas X Jurusan Multimedia di SMK Yapari Aktripa Bandung Tahun Ajaran 2012-2013). Metode penelitian yang dilakukan adalah quasi eksperimen. Adapun pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan model pembelajaran demonstrasi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa”

### **C. Batasan Masalah**

Agar dalam pelaksanaan penelitian tidak meluas ke masalah-masalah yang lain, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini. Batasan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan adalah :



1. Pembelajaran dilaksanakan tiga kali pertemuan, sesuai dengan SK KD yang digunakan.
2. Hasil belajar kognitif yang digunakan dalam penelitian ini mencakup aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3), dikarenakan standar kompetensi hanya sampai tahap pengenalan saja.
3. Materi yang dipelajari mengenai pengolahan gambar digital berbasis bitmap menggunakan software adobe photoshop.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “Mengetahui apakah peningkatan hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran demonstrasi lebih baik daripada siswa yang belajar dengan menggunakan metode konvensional”.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah sebagai suatu sistem pendidikan yang mendukung peningkatan kualitas proses belajar dan mengajar di sekolah.

##### **1. Manfaat Bagi Siswa**

- a. Siswa menjadi termotivasi untuk belajar komputer.
- b. Siswa merasa nyaman belajar komputer di sekolah.
- c. Siswa lebih mudah menyerap pelajaran.

## **2. Manfaat Bagi Guru**

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan guru tentang pemanfaatan model pembelajaran demonstrasi sebagai metode pengajaran yang efektif.
- b. Guru lebih termotivasi untuk menerapkan strategi pengajaran yang lebih bervariasi, sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik.
- c. Guru mengetahui langkah-langkah penerapan model pembelajaran demonstrasi di sekolah.

## **3. Manfaat Bagi Sekolah**

Memberikan sumbangsih yang bermanfaat bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pendidikan, sehingga dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

## **4. Manfaat Bagi Peneliti Lain**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain.

## **5. Manfaat Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan penulis dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dengan terjun langsung ke lapangan. Sehingga memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti serta ilmu yang mendalam terutama pada bidang yang dikaji.



## **F. Definisi Operasional**

Model pembelajaran demonstrasi adalah proses pembelajaran dari awal sampai akhir dengan menggunakan alat dan bahan yang diperlukan, adapun langkah-langkahnya:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru menyajikan gambaran sekilas materi yang akan disampaikan.
3. Menyiapkan bahan atau alat yang diperlukan.
4. Menunjuk salah seorang peserta didik untuk mendemonstrasikan sesuai skenario yang telah disiapkan.
5. Seluruh peserta didik memperhatikan demonstrasi dan menganalisisnya.
6. Tiap peserta didik mengemukakan hasil analisisnya dan juga pengalaman peserta didik didemonstrasikan.
7. Guru membuat kesimpulan.

Hasil belajar peserta didik pada hakekatnya adalah tingkah laku. Tingkah laku sebagai pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 2001: 3).

Pembelajaran Desain Grafis adalah proses belajar mengajar yang berkenaan dengan software-software yang menunjang untuk membuat desain grafis.

## **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2009:71). Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti merumuskan hipotesis masalah dalam penelitian ini adalah “Peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran demonstrasi lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional”

Fajar Ar Rahman, 2014

*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DEMONSTRASI PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu