

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Dalam pembelajaran dibutuhkan model pembelajaran untuk dijadikan pedoman dalam pembelajaran. Trianto (2010), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Pengembangan model pembelajaran yang tepat bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang baik.

Menurut sujana (dalam Beby Febrianti 2020) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan, maupun perbuatan. Hasil Belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor Menurut Suharsimi Arikunto (dalam Nurdyansyah dan Fitriyani Toyiba 2018) bahwa secara garis besar faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan atas dua jenis yaitu yang bersumber dari dalam diri manusia yang belajar, yang disebut sebagai faktor internal, dan faktor yang bersumber dari luar diri manusia yang belajar, yang disebut faktor eksternal.

Berdasarkan wawancara pada guru pengampu mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Negeri 5 Gorontalo diketahui bahwa permasalahan yang dihadapi oleh guru adalah sebagian besar nilai hasil pembelajaran siswa kelas X TKJ 2 pada pokok bahasan Perakitan Komputer belum mencapai nilai KKM (Kriteria Kelulusan Minimal) yaitu 70, Baik dalam ranah kognitif maupun psikomotorik. Hal ini disebabkan oleh faktor internal siswa yaitu kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran, dan faktor pendekatan belajar. Setelah saya amati model pembelajaran yang digunakan terlalu monoton yang membuat siswa merasa jenuh dalam pembelajaran Perakitan Komputer.

Salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model *Direct Instruction*. Model *Direct Instruction* adalah model pengajaran bersifat *Teacher Center*. Dalam menerapkan model pembelajaran langsung guru harus mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatihkan kepada siswa secara bertahap.

Selain model pembelajaran terdapat Metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu metode demonstrasi dan tanya jawab. Metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dimana guru mempertunjukan kepada siswa suatu proses tertentu yang sedang dipelajari atau langkah-langkah baik menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan maupun secara langsung. Sedangkan metode tanya jawab adalah cara menyampaikan pelajaran dalam bentuk pertanyaan dari guru kepada murid dan murid menjawab pertanyaan tersebut atau sebaliknya.

Dalam pembelajaran dibutuhkan juga media pembelajaran yang interaktif yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran interaktif yang

digunakan yaitu aplikasi *Cisco IT Essential Virtual Dekstop*. *Cisco IT Essential Virtual Dekstop* merupakan aplikasi simulasi Perakitan Komputer, aplikasi ini sangat mudah untuk dipahami siswa karena penggunaanya sangat mudah ditambah dengan gambar-gambar perangkat keras yang lengkap dan menjelaskan komponen hardware secara detail dengan menu-menu pendukung.

Berdasarkan uraian diatas maka diajukan sebuah usulan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Direct Instruction* Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah yaitu “Bagaimana penerapan Model *Direct Instruction* menggunakan Aplikasi *Cisco IT Essential Virtual Dekstop*.dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ 2 SMK Negeri 5 Gorontalo?”

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

1. Penerapan model *Direct Instruction* pada penelitian ini hanya difokuskan pada Mata pelajaran komputer dan jaringan dasar Pokok bahasan Perakitan Komputer
2. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan Aplikasi *Cisco IT Essential Virtual Dekstop*.
3. Penelitian ini hanya di fokuskan pada siswa kelas X TKJ 2

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas X TKJ 2 SMK Negeri 5 Gorontalo pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar pokok bahasan Perakitan Komputer setelah diterapkan Model *Direct Instruction* menggunakan Aplikasi *Cisco IT Essential Virtual Dekstop*.”

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis :

1. Untuk menambah pengetahuan dan informasi bagi guru maupun calon guru agar lebih memperhatikan ketepatan dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan.
2. Dapat memberi gambaran tentang penerapan model pembelajaran *Direct Instruction* menggunakan media pembelajaran *Cisco IT Essential Virtual Dekstop* pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar pokok bahasan Perakitan Komputer

1.5.2 Manfaat Praktis :

1. Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dengan adanya aplikasi *Cisco IT Essential Virtual Dekstop* sehingga membuat siswa tidak jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Membantu melatih siswa dalam memahami pembelajaran Perakitan Komputer secara bertahap dan terarah melalui bimbingan dari guru.