

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model *Direct Instruction* menggunakan *Cisco IT Essential Virtual Dekstop* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Perakitan Komputer di kelas X TKJ 2 SMK Negeri 5 Gorontalo.

Dalam hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada pokok bahasan Perakitan Komputer setelah menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction* dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Cisco IT Essential Virtual Dekstop* pada penelitian tindakan kelas ini, terdapat ketuntasan hasil belajar pada siklus I adalah 22 siswa atau 67,92%. Akan tetapi hasil tersebut belum memenuhi capaian dari persentase hasil belajar yang telah ditentukan yaitu 80%, sehingga tindakan penelitian dilanjutkan pada siklus II dan hasil dari pelaksanaan tindakan tersebut menunjukkan ketuntasan hasil belajar menjadi 26 siswa atau 84,3%. Sehingga hasil tindakan siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar yang melebihi capaian dari persentase yaitu 80% dan membuktikan bahwa penerapan model *Direct Instruction* menggunakan *Cisco IT Essential Virtual Dekstop* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ 2 SMK Negeri 5 Gorontalo pada pokok bahasan Perakitan Komputer.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti ingin menyampaikan beberapa saran yakni sebagai berikut:

1. Guru diharapkan untuk harus melakukan inovasi-inovasi pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan model dan media pembelajaran mutakhir yang sudah ada.
2. Sekolah perlu memperhatikan lagi kebutuhan belajar mengajar seorang guru, sehingga guru dapat berupaya mengoptimalisasi pengembangan mutu pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Askari, M. (2019). Penerapan Model Direct Instruction Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Bilangan Romawi Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN Longka Kabupaten Gowa.
- Aunurrahman. (2016). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Candra, A. (2008). *30 Menit Tuntas Merakit Komputer*. Yogyakarta: Pustaka Merah Putih.
- Febrianti, B. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Melalui Model Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Alat Pernapasan Di Kelas V Khandaq MIT Al-Ishlah*.
- Hunaepi, T. S. (2014). *Model Pembelajaran Langsung Teori dan Praktik*. Mataram: Duta Pustaka Ilmu.
- Jannah, D. D. (2017). Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Anak Usia Dini Melalui Model Direct Instruction Kombinasi Model Make A Match dan Pemberian Tugas.
- Kemmis, S. a. (2014). *The Action Research Planner*. Singapore: Springer.
- Mahbub, M. A. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Cisco IT Essentials Virtual Desktop Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Perakitan Komputer Di Smk Al Furqon Mranggen Demak.
- Megama, E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Direct Instruction Terhadap Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Viii Smpn 1 Tondano.
- Mokodompit, A. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Saleo*.
- NH, M. I. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction.
- Prasetyo, E. W. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction Berbantuan Mobile Learning Android Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Siswa Kelas Viii C Smp Negeri 1 Pabelan Tahun Pelajaran 2019/2020.

- Purwanto. (2016). *Evaluasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- S.Margono. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT.Rineka Cipta,Jakarta.
- Saputra, R. R. (2014). Membangun Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Dan Simulasi Perakitan Mesin Sepeda Motor Pada Mata Pelajaran Teknik Mesin Sepeda Motor Di SMK Binabangsa 1 Surade.
- Sudjana, N. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Sistem Evaluasi*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Susanti, E. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Multimedia Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar SMK-E Adikarya Linggo Sari Baganti.
- Susiaty, U. D. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction (DI) Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak.
- Toyiba, N. D. (2018). PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MADRASAH IBTIDAIYAH.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progesif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Turrohmah, M. (2017). Hubungan Kompetensi Profesional Guru Qur'an Hadist Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Ma Nurul Ulum Tulungagung Kec Gading Rejo Kab Pringsewu.
- Visantia, M. I. (2013). Pengaruh Efikasi Diri Dan Motivasi Terhadap Keberhasilan Usaha Pada Pemilik Toko Pakaian Di Pusat Grosir Metro Tanah Abang, Jakarta.
- Winarno, M. (2013). *Metodolgi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani*. Semarang: Universitas Negeri Malang (UM Press).
- Winarti, T. (2008). *Dasar Dasar Komputer*. Semarang: Semarang University Press.

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1

### Surat Rekomendasi Penelitian



**GUBERNUR GORONTALO**  
**REKOMENDASI PENELITIAN**  
Nomor : 070/KeshangPol/SM / II /2022

1. Dasar
  - a. Undang-undang Nomor 38 tahun 2000 tentang pembentukan Provinsi Gorontalo
  - b. Undang-undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 84, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4219).
  - c. Undang-undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintah Daerah
  - d. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
  - e. Perda Nomor 13 Tahun 2013 tentang Pembentukan Lembaga - Lembaga Teknis Daerah
  - f. Surat dari Universitas Negeri Gorontalo Nomor : B/182/UN47.B5/PT.01.05/2022 tanggal 08 Februari 2022 Perihal Permohonan Rekomendasi Penelitian.
2. Menimbang:

Bahwa dalam rangka tertib administrasi, pengendalian pelaksanaan penelitian dan pengembangan penelitian serta Stabilitas Daerah di lingkungan Pemerintah Provinsi Gorontalo maka perlu memberikan Rekomendasi Penelitian berdasarkan Izin Penelitian.

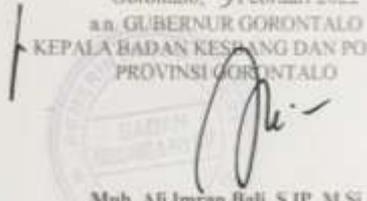
**GUBERNUR GORONTALO**, memberikan rekomendasi kepada:

  - a. nama : Rahmad Paudi
  - b. nim : 5324115034
  - c. program studi : SI - Pendidikan Teknologi Informasi
  - d. alamat peneliti : Kec. Kabila, Kab. Bone Bolango
  - e. untuk : Melaksanakan penelitian dengan judul **"Penerapan Model *Direct Instruction* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa"**
    - 1) Tujuan Penelitian : Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas X TKJ 2 SMK Negeri 5 Gorontalo
    - 2) Lokasi Penelitian : SMK Negeri 5 Gorontalo
    - 3) Waktu Penelitian : Februari s.d Maret 2022
3. Sebelum melakukan Penelitian agar melapor ke Pemerintah setempat dan tempat yang menjadi obyek penelitian serta menjaga keamanan dan ketertiban.
4. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai/tidak ada kaitannya dengan judul penelitian dimaksud.

5. Harus mentaati ketentuan perundang-undangan yang berlaku serta mengindahkan adat istiadat setempat.
6. Apabila masa berlaku surat rekomendasi ini sudah berakhir sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai, maka perpanjangan penelitian harus diajukan kembali kepada Instansi Badan Kesbangpol Provinsi Gorontalo.
7. Hasil Penelitian agar diserahkan 1 (satu) eksemplar kepada **Gubernur Gorontalo Cq. Kepala Badan Kesbangpol Provinsi Gorontalo**
8. Surat rekomendasi ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat rekomendasi ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikian rekomendasi ini diberikan untuk digunakan seperlunya.

Gorontalo, 09 Februari 2022  
a.n. GUBERNUR GORONTALO  
KEPALA BADAN KESIBIHAN DAN POLITIK  
PROVINSI GORONTALO



**Muh. Ali Imran Bali, S.IP, M.Si**  
Pembina Utama Muda IV/c  
NIP. 19660406 198603 1 008

Tembusan:

1. Gubernur Gorontalo
2. Kepala Dinas Dikbudpora Provinsi Gorontalo
3. Kepala SMK Negeri 5 Gorontalo
4. Yang Bersangkutan

## Lampiran 2

### Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

**PEMERINTAH PROVINSI GORONTALO**  
**DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, PEMUDA DAN OLIMPIADA**  
**SERKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 GORONTALO**  
Jln. Waringin, 2nd Belu, Kec. Kota Bharu, Kota Gorontalo  
Kode Pos 96132 Telp. (0432) 831 830 Email : pdk@gorontalo.go.id Website : smkn5gorontalo.go.id

**SURAT KETERANGAN**  
No : 043/SMKN 5 -KG/II/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Ha. Farida Helingo, M.Pd**  
NIP : **19671006 199203 2 009**  
Pangkat/Gol : **Pembina Tkt.1 / IV B**  
Jabatan : **Kepala Sekolah**

Menerangkan Kepada :

Nama : **Rahmad Paudf**  
NIM : **532415034**  
Program Studi : **S1 Pendidikan Teknologi Informasi**

Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian dengan surat rekomendasi penelitian Nomor : 070/KesbangPol/311/II/2022 dengan judul Proposal/Skripsi “ *Penerapan Model Direct Instruction Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*” bertempat di SMK Negeri 5 Gorontalo.

Demikian surat keterangan ini buat untuk digunakan seperlunya.

Dikeluarkan di Gorontalo.  
Pada tanggal : 21 Februari 2022  
Kepala Sekolah,

  
**Ha. Farida Helingo, M.Pd**  
NIP. **19671006 199203 2 009**

### Lampiran 3

#### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN** **( R P P )**

<b>Nama Sekolah</b>	<b>: SMK N 5 Gorontalo</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Komputer dan Jaringan Dasar</b>
<b>Komp. Keahlian</b>	<b>: Teknik Komputer &amp; Jaringan (TKJ)</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: X (sepuluh) / 2 (dua)</b>
<b>Pokok Bahasan</b>	<b>: Perakitan Komputer</b>
<b>Tahun Pelajaran</b>	<b>: 2021/2022</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 4 x 45 Menit (1 x pertemuan)</b>

#### **A. Kompetensi Inti**

##### 1. KI-3 (Pengetahuan)

Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer Jaringan pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional dan internasional.

##### 2. KI-4 (Keterampilan)

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Teknik Komputer Jaringan. Menampilkan kinerja dibawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar

kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ramah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ramah konkret terkait dengan perkembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

## **B. Kompetensi Dasar**

1. KD pada KI-3 (pengetahuan)
  - 3.5. Menerapkan Perakitan Komputer
2. KD pada KI-4 (keterampilan)
  - 4.5. Merakit Komputer

## **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.5. Indikator pada KI-3 (pengetahuan)
  - 3.5.1. Menjelaskan pengertian perakitan komputer
  - 3.5.2. Menjelaskan komponen - komponen pada perakitan komputer
  - 3.5.3. Menjelaskan pengertian *Cisco IT Essential Virtual Dekstop*
  - 3.5.4. Menguraikan langkah-langkah Perakitan Komputer menggunakan *Cisco IT Essential Virtual Dekstop*
- 4.5. Indikator pada KI-4 (keterampilan)
  - 4.5.1 Melakukan praktek Perakitan Komputer melalui aplikasi *Cisco IT Essential Virtual Dekstop*.

#### D. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik diharapkan dapat :

- Mengetahui pengertian perakitan komputer
- Mengetahui komponen – komponen perakitan komputer
- Mengetahui pengertian *Cisco IT Essential Virtual Dekstop*
- Mengetahui fungsi *Cisco IT Essential Virtual Dekstop*
- Mengetahui Langkah-langkah Perakitan Komputer melalui *Cisco IT Essential Virtual Dekstop*

#### E. Materi Pembelajaran

- Pengertian Perakitan Komputer
- Komponen – Komponen perakitan komputer
- Pengertian *Cisco IT Essential Virtual Dekstop*
- Fungsi *Cisco IT Essential Virtual Dekstop*
- Langkah-langkah perakitan komputer menggunakan Aplikasi *Cisco IT Essential Virtual Dekstop*

#### F. Model dan Metode Pembelajaran

- Model yang digunakan adalah *Direct Instruction* (Pengajaran Langsung)
- Metode yang digunakan adalah metode Demonstrasi dan Tanya jawab

#### G. Kegiatan Pembelajaran

##### Pertemuan 1 (4 x 45)

Langkah-Langkah Pembelajaran		Waktu
• Pendahuluan		
	1. Guru mempersiapkan kesiapan tempat pembelajaran (ruang lab	

Orientasi	<p>komputer, bahan ajar, alat bahan, media pembelajaran).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru mempersiapkan siswa untuk belajar.</li> <li>3. Guru memberi salam pada siswa dan memberi arahan kepada ketua kelas untuk memimpin doa.</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran melalui slide presentasi serta metode pembelajaran dan penilaian pembelajaran yang di sampaikan secara lisan.</li> </ol>	10 Menit
<p>• <b>Kegiatan Inti</b></p>		
1. Presentasi (Demonstrasi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memaparkan materi tentang Perakitan Komputer melalui presentasi power point dan melakukan tanya jawab antara guru dan siswa.</li> <li>2. Guru memperagakan langsung langkah-langkah Perakitan Komputer menggunakan <i>Cisco IT Essential Virtual Dekstop</i> melalui tampilan LCD proyektor dan meminta siswa untuk mengikuti langkah-langkah tersebut.</li> </ol>	255 Menit
2. Praktek Mandiri Di Bawah Bimbingan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan praktek mandiri dengan di bawah bimbingan guru untuk mengecek kemampuan siswa sebelum dilakukan evaluasi.</li> </ol>	
3. Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan evaluasi praktikum terhadap siswa dengan memanggil 5 siswa sesuai urutan absen secara bergantian.</li> <li>2. Guru melakukan penilaian pada siswa yang sedang dievaluasi praktikum.</li> <li>3. Guru memberikan evaluasi tes soal essay sebanyak 5 nomor untuk penilaian kompetensi pengetahuan siswa pada siswa yang telah selesai evaluasi praktikum.</li> </ol>	

<b>3. Penutup</b>	
1. Guru merefleksikan tentang sejauh mana pemahaman siswa terhadap pembelajaran Perakitan Komputer 2. Guru menyuruh ketua kelas untuk memimpin doa penutup. 3. Guru menutup pertemuan dengan salam.	5 Menit

#### **H. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar**

- Media :
  - Aplikasi *Cisco IT Essential Virtual Dekstop*
- Alat/Bahan :
  - Daftar hadir siswa
  - Laptop/PC,
  - LCD proyektor,
  - Materi Ajar
  - Soal Essay
  - Lembar penilaian
- Sumber Belajar : Internet, informasi dari guru dan informasi dari teman

#### **I. Penilaian Pengetahuan Dan Keterampilan**

##### 1. Teknik Penilaian

###### a. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

- Tes soal essay

###### b. Penilaian Kompetensi Keterampilan

- Evaluasi aplikasi *Cisco IT Essential Virtual Dekstop*

##### 2. Instrumen Penilaian

###### a. Penilaian Pengetahuan

**TES SOAL ESSAY**

1. Apa yang dimaksud dengan perakitan komputer ? (Skor 20)
2. Jelaskan secara singkat fungsi dasar atau peranan motherboard dalam perakitan komputer. (Skor 10)
3. Sebutkan dan jelaskan komponen- komponen perakitan komputer yang kalian ketahui. (Skor 30)
4. Jelaskan pengertian *Cisco IT Essential Virtual Dekstop*. (Skor 20)
5. Jelaskan Fungsi *Cisco IT Essential Virtual Dekstop*.  
(Skor 20)

b. Penilaian Keterampilan

- Evaluasi Tes Praktikum
- Instrumen : Praktikum perakitan melalui *Cisco IT Essential Virtual Desktop*
- Kriteria Penilaian :

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Nilai
		Persiapan kerja					Proses					Hasil kerja					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
		<b>Jumlah nilai keterampilan seluruh siswa</b>															

Keterangan Skor/Point :

1 = Sangat Tidak Baik (0-29)

2 = Tidak Baik (30-64)

3 = Cukup Baik (65-79)

4 = Baik (80-89)

5 = Sangat Baik (90-100)

## J. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

- **Remedial**

Pembelajaran Remedial dilakukan setelah penilaian harian selesai, bagi siswa yang belum mencapai KKM 70 akan diadakan program remedial dengan ketentuan :

1. Jika jumlah siswa yang tidak tuntas  $> 50\%$ , bentuk remedialnya adalah pembelajaran remedial (remedial klasikal)
2. Jika Jumlah siswa yang tidak tuntas  $\leq 20\%$ ,  $< 50\%$ , bentuk remedialnya adalah remedial kelompok
3. Jika jumlah siswa yang tidak tuntas  $< 20\%$ , bentuk remedialnya adalah remedial individual.

No	Materi	Pelaksanaan	Keterangan
1.	Perakitan Komputer		

- **Pengayaan**

Pengayaan diberikan kepada siswa yang sudah tuntas dalam bentuk pendalaman materi yang sama atau soal-soal materi yang akan datang.

No	Materi	Pelaksanaan	Keterangan
1.	Perakitan Komputer		

Gorontalo, Maret 2022

Mengetahui

Guru Pengampu

Mahasiswa peneliti

**Donal Rachmat S.Pd**  
NIP. 19860926 200901 1002

**Rahmad Paudi**  
NIM. 532415034

#### Lampiran 4

#### Teknik Penilaian Aspek Pengetahuan

Komp. Keahlian : Teknik Komputer & Jaringan (TKJ)

Kelas/Semester : X (sepuluh) / 2 (dua)

Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan Dasar

Pokok Bahasan : Perakitan Komputer

Tahun Pelajaran : 2021/2022

No.	Nama Siswa	Skor Setiap Nomor Soal					Nilai
		No 1	No 2	No 3	No 4	No 5	
1							
2							
3							
4							
5							

Keterangan :

Soal No 1 = Skor 20

Soal No 2 = Skor 10

Soal No 3 = Skor 30

Soal No 4 = Skor 20

Soal No 5 = Skor 20

## Lampiran 5

### Teknik Penilaian Aspek Keterampilan

Komp. Keahlian : Teknik Komputer & Jaringan (TKJ)

Kelas/Semester : X (sepuluh) / 2 (dua)

Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan Dasar

Pokok Bahasan : Perakitan Komputer

Tahun Pelajaran : 2021/2022

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															Jumlah Nilai	
		Persiapan kerja					Proses					Hasil kerja						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1																		
2																		
3																		
4																		
		<b>Jumlah nilai keterampilan seluruh siswa</b>																

Keterangan :

1 = Sangat Tidak Baik (0-29)

2 = Tidak Baik (30-64)

3 = Cukup Baik (65-79)

4 = Baik (80-89)

5 = Sangat Baik (90-100)

## Lampiran 6

### Soal Essay dan Kunci Jawaban

Soal !

1. Apa yang dimaksud dengan perakitan komputer ? (Skor 20)
2. Jelaskan secara singkat fungsi dasar atau peranan motherboard dalam perakitan komputer. (Skor 10)
3. Sebutkan dan jelaskan komponen- komponen perakitan komputer (5). (Skor 30)
4. Jelaskan pengertian *Cisco IT Essential Virtual Desktop*. (Skor 20)
5. Jelaskan Fungsi *Cisco IT Essential Virtual Desktop*. (Skor 20)

Kunci Jawaban

1. Perakitan Komputer yaitu, merangkai semua komponen komputer untuk menjadi sebuah PC yang siap digunakan.
2. Fungsi dasar motherboard yaitu menyediakan sebuah konektivitas elektrik yang disebut bus sehingga semua komponen dan perangkat eksternal pada motherboard tersebut dapat terhubung

3. - **Motherboard**

Motherboard(atau biasa disebut mainboard, systemboard, logic board, baseboard atau mobo) merupakan sebuah printed circuit board (PCB) yang bertindak sebagai tulang belakang pada sebuah komputer, sebab motherboard menyediakan sebuah konektivitas elektrik yang disebut bus sehingga semua komponen dan perangkat eksternal pada motherboard tersebut dapat terhubung.

- **CPU**

CPU atau Central Processing Unit adalah perangkat keras komputer yang memiliki tugas untuk menerima dan melaksanakan perintah dan data dari perangkat lunak.

- **RAM**

RAM yang adalah singkatan dari Random Access Memory adalah sebuah perangkat keras komputer yang berfungsi menyimpan berbagai data dan instruksi program.

- **Harddisk**

**Harddisk** adalah salah satu perangkat keras komputer yang menyediakan ruang penyimpanan yang digunakan untuk menyimpan atau membaca data pada komputer. Harddisk merupakan jenis memori komputer yang memiliki sifat *non-volatile memory*.

- **Casing CPU Komputer**

Casing komputer adalah rumah yang berbentuk kotak yang berfungsi melindungi komponen komputer agar terhindar dari kerusakan

4. *Cisco IT Essential Virtual Dekstop* merupakan aplikasi simulasi Perakitan Komputer, aplikasi ini sangat mudah untuk dipahami karena penggunaanya sangat mudah ditambah dengan gambar-gambar perangkat keras yang lengkap dan menjelaskan komponen hardware secara detail dengan menu-menu pendukung.
5. Fungsi aplikasi *Cisco IT Essential Virtual Dekstop* yaitu :
  - **Berfungsi** untuk mengenal komponen komputer.
  - **Berfungsi** untuk mengenal fungsi dari setiap komponen komputer

- **Berfungsi** untuk mengenal cara menginstalasi komponen- komponen komputer
- **Berfungsi** untuk mengenal cara merakit komputer

## Lampiran 7

### Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ 2 Pada Siklus I

NO.	NAMA SISWA	JK	ASPEK PENGETAHUAN	ASPEK KETERAMPILAN	NILAI RATA - RATA
		L/P	KD 3.2	KD 4.2	
			NILAI TES SOAL	NILAI PRAKTIKUM	
1	MUTTAKIN PAKAYA	L	80	78	79.0
2	NINA LENGATO	P	83	80	81.5
3	NUR AIN ALI JASIN	P	85	80	82.5
4	NUR AIN MAHMUD	P	78	75	76.5
5	NUR ALISA AUNA	P	80	78	79.0
6	NUR ASMI MOHAMAD	P	90	80	85.0
7	NUR ISMI MOHAMAD	P	70	68	69.0
8	RAHMAD	L	65	73	69.0
9	RAHMAT SAPUTRA HASAN DAI	L	85	78	81.5
10	REYHAN Y LAKORO	L	88	75	81.5
11	RIFALDI MIOLO	L	77	80	78.5
12	RINTO Y SAROH	L	90	80	85.0
13	RIVAALDI KAHARU	L	85	70	77.5
14	RIVALDO B MUSA	L	78	80	79.0
15	ROLIN YUNUS	P	85	77	81.0
16	RUSLAN TANE	L	80	78	79.0
17	SAFRIYANTO K BILALE	L	70	80	75.0
18	SAHRUL RAMADHAN HUSAIN	L	77	75	76.0
19	SINTIA K. AHMAD	P	90	80	85.0
20	SITI MAGFIRAH DJAFAR	P	85	70	77.5
21	SITI UMAR	P	85	78	81.5
22	SULAIMAN HUSAIN	L	66	71	68.5
23	TALIB I ISA	L	90	80	85.0
24	RIJALUSSABRI HILUMALO	L	83	79	81.0
25	YUSRIN USMAN	L	70	87	78.5
26	TRI ALFARUQ ANWAR	L	70	68	69.0
<b>JUMLAH NILAI SISWA YANG MENCAPAI KKM 70</b>					<b>1,766.0</b>
<b>NILAI RATA-RATA DARI SELURUH SISWA</b>					<b>78.5</b>

## Lampiran 8

### Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ 2 Pada Siklus II

NO.	NAMA SISWA	JK	ASPEK	ASPEK	NILAI RATA - RATA	
			PENGETAHUAN	KETERAMPILAN		
		L/P	KD 3.2	KD 4.2		
			NILAI TES SOAL	NILAI PRAKTIKUM		
1	MUTTAKIN PAKAYA	L	88	80	84.0	
2	NINA LENGATO	P	85	87	86.0	
3	NUR AIN ALI JASIN	P	88	85	86.5	
4	NUR AIN MAHMUD	P	80	80	80.0	
5	NUR ALISA AUNA	P	89	85	87.0	
6	NUR ASMI MOHAMAD	P	94	85	89.5	
7	NUR ISMI MOHAMAD	P	86	80	83.0	
8	RAHMAD	L	82	79	80.5	
9	RAHMAT SAPUTRA HASAN DAI	L	88	80	84.0	
10	REYHAN Y LAKORO	L	90	80	85.0	
11	RIFALDI MIOLO	L	80	90	85.0	
12	RINTO Y SAROH	L	95	87	91.0	
13	RIVAALDI KAHARU	L	87	78	82.5	
14	RIVALDO B MUSA	L	80	84	82.0	
15	ROLIN YUNUS	P	90	80	85.0	
16	RUSLAN TANE	L	87	80	83.5	
17	SAFRIYANTO K BILALE	L	78	85	81.5	
18	SAHRUL RAMADHAN HUSAIN	L	79	80	79.5	
19	SINTIA K. AHMAD	P	96	85	90.5	
20	SITI MAGFIRAH DJAFAR	P	90	78	84.0	
21	SITI UMAR	P	88	80	84.0	
22	SULAIMAN HUSAIN	L	78	80	79.0	
23	TALIB I ISA	L	97	85	91.0	
24	RIJALUSSABRI HILUMALO	L	89	80	84.5	
25	YUSRIN USMAN	L	80	90	85.0	
26	TRI ALFARUQ ANWAR	L	78	80	79.0	
<b>JUMLAH NILAI SISWA YANG MENCAPAI KKM 70</b>					<b>2,192.5</b>	
<b>NILAI RATA-RATA DARI SELURUH SISWA</b>					<b>84.3</b>	

## Lampiran 9

### Dokumentasi Pelaksanaan Siklus I



## Lampiran 10

### Dokumentasi Pelaksanaan Siklus II

