MINI PROPOSAL TUGAS AKHIR

Program Studi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Universitas Sebelas Maret Surakarta

---

Identitas Mahasiswa

Nama Mahasiswa	:	Ely Rohmawati
NIM	:	K3515018
Nomor Handphone / WA	:	082133477059
IPK Terakhir	:	3.53
Jumlah SKS Kumulatif	:	124

Deskripsi Rencana Tugas Akhir

Judul Rencana Tugas Akhir

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BRAINSTORMING DALAM MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR KELAS X TKJ 1 DI SMK NEGERI 1 BANYUDONO

Jenis Penelitian ☐ Kualitatif ☐ Kuantitatif ☑ PTK ☐ Research and Development

☐ Lain-Lain (Sebutkan: .....)

Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah kunci utama untuk meningkatkan taraf hidup dari setiap individu. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui uapaya pengajaran dan pelatihan (Sugihartono dkk, 2007: 4). Peran pendidikan bagi pembangunan bangsa dan negara sangat besar, melalui pendidikan dapat diciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga tujuan dari pembangunan bangsa akan terlaksana dengan lancar. Pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas di upayakan melalui sektor pendidikan baik pendidikan sekolah maupun pendidikan di luar sekolah, karena pendidikan tidak bisa dipisahkan dalam melahirkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan berbibit unggul. Pendidikan adalah bentuk dari investasi jangka panjang artinya bahwa investasi pada bidang sumber daya manusia memang tidak segera bisa dinikmati hasilnya. Namun pada jangka panjang diyakini manfaatnya akan segera terasakan yaitu dengan mempersiapkan SDM berkualitas melalui saluran pendidikan yang baik di masa depan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenjang pendidikan menengah yang memerlukan proses pembelajaran yang berkualitas. Siswa SMK tidak hanya dituntut untuk dapat unggul dalam segi *hard skill* namun juga *soft skill,* serta harus memiliki keterampilan / kelebihan agar dapat bersaing dalam dunia kerja. Proses pembelajaran yang berkualitas dapat diwujudkan dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif sesuai dengan kurikulum yang diterapkan sekolah. Model pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Model pembelajaran juga memiliki banyak tipe yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran, Saat menentukan model pembelajaran, maka harus memperhatikan materi pelajaran, karakteristik siswa serta situasi dan kondisi tempat pembelajaran berlangsung.

SMK N 1 Banyudono merupakan salah satu SMK yang sedang berkembang di daerah Boyolali, secara fisik SMK N 1 Banyudono sudah memiliki fasilitas yang cukup lengkap, penggunaan media saat proses kegiatan belajar mengajar juga sudah cukup baik. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK N 1 Banyudono, khususnya program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan kelas X pada mata pelajaran Jaringan Dasar menunjukkan permasalahan yaitu masih rendahnya semangat siswa dalam belajar, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Kondisi tersebut diketahui dari hasil observasi langsung saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Ketika guru menerangkan, tidak semua siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, namun hanya sebagian kecil siswa yang aktif dalam proses pembelajaran.

Melihat kondisi tersebut salah satu alternatif yang dapat diambil adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat menambah semangat siswa dalam belajar, yang kemudian dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Saat ini ada banyak sekali model dan metode pembelajaran yang bisa diterapkan,

dipadukan dengan pendekatan *scientific* yang dapat mendukung proses pembelajaran. Akan tetapi, belum tentu model dan metode tersebut dapat diterapkan di setiap sekolah. Pemilihan model dan metode pembelajaran juga harus memperhatikan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan agar dapat menentukan model dan metode yang cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran ini adalah *Discovery Learning Brainstorming*.

Discovery Learning itu sendiri merupakan model pembelajaran yang lebih menekankan pada keaktifan siswa. Dalam model pembelajaran ini siswa akan terlatih untuk lebih fokus dalam belajar, lebih mendalami materi pelajaran, sehingga dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan *Barinstorming* (curah pendapat) adalah suatu model pembelajaran yang diterapkan untuk menghasilkan banyak ide atau gagasan dari seluruh siswa dalam kelompok diskusi maupun perorangan, yang mencoba mengatasi segala hambatan dan kritik. Model pembelajaran ini dapat mendorong munculnya banyak ide (gagasan), baik ide yang dapat memberikan solusi dari permasalahan, maupun ide yang kurang masuk akal. Ide-ide tersebut ditampung, dengan harapan dapat menghasilkan suatu keputusan yang kreatif. Dalam model pembelajaran *Brainstorming,* siswa diarahkan untuk lebih memaksimalkan kemampuannya dalam berpikir kreatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka judul yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah "**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING BRAINSTORMING* DALAM MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR KELAS X TKJ 1 DI SMK NEGERI 1 BANYUDONO**".

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Jaringan Dasar sebelum menerapkan model pembelajaran *discovery learning brainstorming*?

2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Jaringan Dasar setelah menerapkan model pembelajaran *discovery learning brainstorming*?

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian meliputi tujuan umum dan tujuan khusus, yaitu:

1. Tujuan Umum

   Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Jaringan Dasar dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning brainstorming* pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Banyudono, Boyolali.

2. Tujuan Khusus

   a. Ingin mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Jaringan Dasar.

   b. Ingin mengetahui proses penerapan model pembelajaran *discovery learning brainstorming* pada mata pelajaran Jaringan Dasar.