

PENERAPAN MODEL CORE (*CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING*) MENINGKATKAN HASIL AKTIVITAS BELAJAR PERAKITAN KOMPUTER KELAS XTKJ2

Kd Windu Wardika¹, Ketut Udy Ariawan², I Putu Suka Arsa³

^{1,3}Prodi Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

²Prodi Teknik Elektronika, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

e-mail: windu.wardika@yahoo.com, udyariawan@gmail.com, arsaganesha@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil dan aktivitas belajar perakitan komputer melalui penerapan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) pada siswa kelas X TKJ2 SMK Negeri 3 Singaraja tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas X TKJ2 SMK Negeri 3 Singaraja, yang jumlahnya 30 orang siswa. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan analisis data statistik deskriptif. Hasil penelitian aktivitas pada observasi awal secara klasikal adalah 6,7 pada kategori kurang aktif dan ketuntasan hasil belajar mencapai 16,67%, pada siklus I aktivitas belajar secara klasikal adalah 9,97 pada kategori cukup aktif dan hasil belajar mencapai 40%, pada siklus II aktivitas belajar secara klasikal adalah 11,93 pada kategori aktif dan hasil belajar mencapai ketuntasan 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil dan aktivitas belajar perakitan komputer meningkat melalui penerapan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) pada siswa kelas X TKJ2 SMK Negeri 3 Singaraja. Disarankan kepada guru perakitan komputer untuk menggunakan model pembelajaran CORE karena terbukti dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar perakitan komputer.

Kata kunci: Model CORE, Aktivitas, Hasil Belajar.

Abstract

This research to enhance learning outcomes and the activities qualities of computer assembling for the apply CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) learning model in class X TKJ2 SMK Negeri 3 Singaraja school year 2014/2015. This research is a classroom action was in two cycles. The subjects were students of class X TKJ2 SMK Negeri 3 Singaraja, with 30 students. Data were analyzed using descriptive statistical analysis. Results of learning activity in the obtained was 5,23 in the classical category of less active and learning outcomes reached 16,67%, the first cycle was 9,97 in the classical category of fairly active and learning outcomes reached 40%, the second cycle in the classical learning activity was 11,93 in the active category and learning outcomes reached 100%. It can be concluded the result of learning and the activity through of computer assembling increased by the apply CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) learning model in class X TKJ2 SMK Negeri 3 Singaraja. Recommended to teachers of computer assembling for use CORE learning model because it is proven to increase learning outcomes and learning activities of computer assembling.

Keywords: CORE, learning activity, learning outcomes.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapanpun dan di manapun ia berada. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang digunakan. Dalam hal ini kinerja lembaga pendidikan dan guru harus ditingkatkan salah satunya melalui pembaharuan dibidang pendidikan. Baik pembaharuan dalam kurikulum seperti Kurikulum 2013 yang merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Dari pengamatan awal di kelas X TKJ2 SMK Negeri 3 Singaraja terhadap pembelajaran Perakitan Komputer, adanya masalah yang paling mendasar yaitu rendahnya aktivitas dan hasil belajar Perakitan Komputer. Hal ini disebabkan karena (1) siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran pada setiap pertemuan yang disebabkan karena sebagian besar siswa kurang mampu melakukan kegiatan visual seperti memperhatikan guru atau teman lain pada saat melaksanakan demonstrasi Perakitan Komputer, (2) siswa juga kurang bersemangat melakukan kegiatan metrik seperti mencoba merakit secara langsung, sehingga partisipasi siswa masih kurang, (3) siswa kurang fokus melakukan kegiatan audio seperti siswa tidak mendengarkan penjelasan materi yang diberikan oleh guru, (4) siswa kurang mampu melakukan kegiatan mental seperti mengingat kembali materi yang telah diajarkan oleh guru.

Dimana dalam mengikuti pelajaran perakitan komputer aktivitas belajar siswa belum aktif. Disamping itu juga berdasarkan observasi awal peneliti mendapatkan persentase sangat kurang aktif masih cukup besar pada kriteria sangat kurang aktif yakni sebesar 56,67% dan persentase pada kriteria aktif masih 0%. Selain itu, rendahnya aktivitas belajar siswa juga disebabkan oleh model yang diterapkan oleh guru masih bersifat konvensional. Guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran. Siswa belum dilibatkan secara aktif selama proses pembelajaran. Sehingga mengakibatkan aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah.

Melihat kenyataan tersebut, maka peran guru sebagai pendidik perlu mendapatkan perhatian khusus di dalam penerapan model belajar yang tepat, karena dengan penerapan model belajar yang tepat akan dapat memacu keaktifan para siswa dalam mengikuti pelajaran dan mendorong siswa membuat relasi antara pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan yang didapatkan dari sekolah sehingga para siswa akan bersikap aktif dalam mengikuti pelajaran khususnya pelajaran perakitan komputer. Selain itu, tuntutan pendidikan saat ini yang terus-menerus meningkat, menuntut adanya peningkatan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, karena dengan proses yang baik dan efektif maka tujuan pembelajaran akan dicapai dengan maksimal. Aktivitas belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peningkatan mutu pembelajaran harus difokuskan pada keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan pada keaktifan dan hasil belajar siswa tersebut, maka perlu solusi yang tepat untuk mengatasinya. Salah satu alternatif yang tepat menurut penulis adalah dengan menerapkan model belajar inovatif yang mampu meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending)*.

Melalui penerapan model belajar CORE, peneliti bermaksud membantu kesulitan guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Dalam pembelajaran ini siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar sehingga sumber belajar siswa bukan hanya guru atau buku ajar saja, melainkan teman sebaya dalam kelompoknya. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, video, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Joyce, 1992: 4) (dalam Trianto, 2007: 5).

Calfee *et al.* (Jacob, 2005: 13) mengusulkan suatu model pembelajaran yang menggunakan metode diskusi untuk dapat mempengaruhi perkembangan pengetahuan dengan melibatkan siswa yang disebut model *CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending)*. Harmsen (2005) menyatakan bahwa elemen-elemen tersebut digunakan untuk menghubungkan informasi lama dengan informasi baru, mengorganisasikan materi yang bervariasi, merefleksikan segala sesuatu yang siswa pelajari dan mengembangkan lingkungan belajar.

Model pembelajaran core, yaitu model pembelajaran yang mencakup empat aspek kegiatan, yaitu *connecting, organizing, reflecting, dan extending*. Pembelajaran CORE ini menekankan pada kemampuan berpikir siswa untuk menghubungkan, mengorganisasikan,

mendalami, mengelola, dan mengembangkan informasi yang didapat. Dalam model ini aktivitas berpikir sangat ditekankan kepada siswa. Siswa dituntut untuk dapat berpikir kritis terhadap informasi yang didapatnya. Dalam kegiatan mengoneksikan konsep lama dan baru, siswa dilatih untuk mengingat informasi lama dan menggunakan informasi/konsep lama tersebut untuk digunakan dalam informasi/konsep baru. Kegiatan mengorganisasikan ide-ide, dapat melatih kemampuan siswa untuk mengorganisasikan, mengelola informasi yang telah dimilikinya. Kegiatan refleksi, merupakan kegiatan memperdalam, menggali informasi untuk memperkuat konsep yang telah dimilikinya. Adapun sintaks model Pembelajaran CORE dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Sintaks Pembelajaran CORE

Fase	Kegiatan Guru
<i>Connecting</i> , Mengkoneksikan informasi lama dan informasi baru yang dimiliki siswa	Menyampaikan pertanyaan kontekstual mengenai materi Perakitan Komputer dan menggali pengetahuan awal siswa dan menghubungkan dengan materi yang akan dipelajari
<i>Organizing</i> Mengorganisasikan ide untuk memahami materi ajar	Memandu siswa untuk mengorganisasikan ide-ide yang telah dibahas pada fase sebelumnya
<i>Reflecting</i> Memikirkan kembali, mendalami dan menggali informasi atau materi ajar	Mengarahkan siswa untuk merefleksi diri dengan memikirkan kembali, dan mendalami hasil diskusi yang disepakati
<i>Extending</i> Pengembangan, perluasan, dan menemukan solusi	Mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok

Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan yang diberikan kepada pembelajar dalam situasi belajar-mengajar. Aktivitas ini didesain agar memungkinkan siswa memperoleh muatan yang ditentukan, sehingga sebagai tujuan yang ditentukan terutama maksud dan tujuan kurikulum dapat tercapai. Pada penggunaan aktivitas dalam proses belajar mengajar itu merupakan hal yang terpenting karena pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri (Hamalik, 2009:171).

Penggunaan aktivitas biasanya dipakai dalam berbagai metode mengajar, hanya saja penggunaannya dilaksanakan dalam bentuk yang berlainan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dan disesuaikan pula orientasi sekolah yang menggunakan jenis kegiatan itu. Dengan demikian, banyak aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional.

Jenis-jenis aktivitas menurut Paul D. Diedrich (dalam Hamalik, 2006: 172; Nasution, 2004: 91) dapat diklasifikasikan menjadi beberapa macam aktivitas antara lain:

1. Kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*)
Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*)
Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, dan diskusi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*)
Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan.
4. Kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*)
Menulis laporan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*)

- Menggambar, membuat grafik, *chart*, pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik (*motor activities*)
Melakukan percobaan, memilih alat-alat, menyelenggarakan permainan, mereparasi.
 7. Kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*)
Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat, dan membuat keputusan.
 8. Kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*)
Minat, membedakan, berani, tenang, gugup dan gembira.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasikan tidak dilihat secara fragmentasi atau terpisah, melainkan komprehensif (Agus Suprijono, 2009:7). Sedangkan Nana Sudjana (2006:22) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dari beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh seseorang secara keseluruhan yang didapatkan melalui pengalaman belajar.

Arikunto (2002: 180), memberikan pendapat bahwa respon siswa adalah pendapat siswa tentang kegiatan pembelajaran, suasana pembelajaran di kelas dan komentar siswa tentang proses kegiatan selama pembelajaran. Dengan kata lain bagaimana pendapat, perasaan, kondisi setelah proses pembelajaran berlangsung. Jadi respon siswa merupakan tanggapan atau suatu reaksi positif dan negatif siswa tentang proses kegiatan belajar setelah proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya dalam situasi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut diperlukan suatu komponen yang mendukung proses pembelajaran tersebut, salah satunya adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran.

Maka dari itu peneliti merasa terdorong untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran kelas X TKJ2 SMK Negeri 3 Singaraja agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Langkah perbaikan yang peneliti lakukan yaitu dengan menerapkan pembelajaran *CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending)*.

Dalam pembelajaran ini guru menyajikan pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam kelompok masing-masing dan memastikan seluruh anggota kelompok menguasai materi yang telah dipelajari. Keunggulan dari pembelajaran ini adalah: (1) Siswa aktif dalam belajar, (2) Melatih daya ingat siswa tentang suatu konsep/informasi, (3) Melatih daya pikir kritis siswa terhadap suatu masalah, (4) Memberikan pengalaman belajar kepada siswa, karena siswa banyak berperan aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Dimana siswa diarahkan lebih aktif memahami materi yang diberikan dengan belajar bersama kelompoknya.

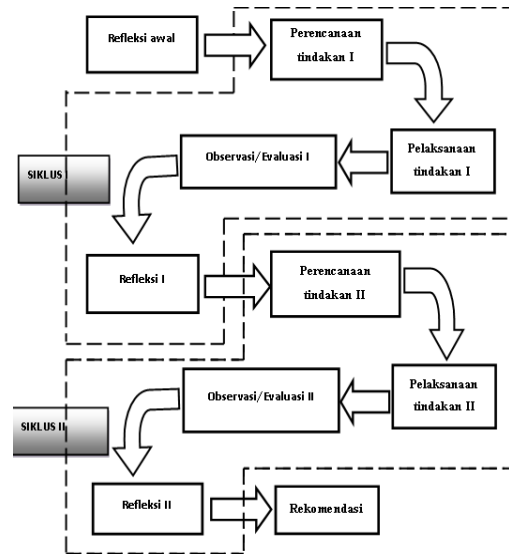
2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau disebut *classroom action research*. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Kanca Nyoman, 2010:108).

Subyek penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Singaraja dengan melibatkan siswa kelas X TKJ2 yang berjumlah 30 orang, putra sebanyak 20 orang dan putri sebanyak 10 orang. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah Penerapan model pembelajaran CORE, Aktivitas belajar dan hasil belajar Perakitan Komputer

Proses pelaksanaan penelitian supaya mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan ada tahapan-tahapan pelaksanaan penelitian yang harus dilaksanakan.

Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi (Kanca Nyoman, 2010:146).



Gambar 1. Rancangan PTK
(Diadopsi dari Kemmis & Taggart dalam Sukardi, 2003)

Instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan peneliti, instrumen yang akan digunakan adalah lembar observasi aktivitas belajar siswa pada Perakitan Komputer. Lembar observasi aktivitas belajar digunakan untuk mengukur tingkat aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Tabel 2. Instrumen penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

No.	Jenis Data	Sumber Data	Metode	Instrumen Penelitian
1.	Aktivitas belajar	Siswa	Observasi	Lembar Observasi aktivitas belajar siswa
3	Hasil belajar	siswa	Tes	Soal essay
2.	Respon siswa	Siswa	Kuesioner	Angket respon siswa

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian, metode pengumpulan data yang digunakan adalah deskripsi lembar observasi aktivitas belajar Perakitan Komputer. Lembar observasi aktivitas belajar ini digunakan untuk mengukur tingkat aktivitas siswa selama dalam mengikuti pelajaran.

Tabel 3. Instrumen aktivitas belajar siswa

No	Variabel	Dimensi	Indikator
1	Aktivitas	1. Visual	a. Membaca materi yang akan diberikan b. Melihat gambar/video materi yang akan diberikan c. Mengamati teman dalam praktikum d. Melihat guru saat menjelaskan
		2. Lisan	a. Mengajukan pertanyaan yang jelas b. Mengemukakan pendapat c. Mengemukakan saran d. Berdiskusi dengan teman
		3. Mendengarkan	a. Mendengarkan penyajian materi yang diberikan b. Mendengarkan diskusi dalam kelompok
		4. Menulis	a. Mencatat materi yang diberikan oleh guru
		5. Menggambar	a. Memilih alat-alat praktikum yang sesuai gambar
		6. Metrik	a. Mampu mengerjakan tugas praktikum
		7. Mental	a. Mengingat materi yang sudah diberikan b. Melakukan demonstrasi kepada teman c. Membuat keputusan yang tepat dalam kelompok
		8. Emosional	a. Antusias mengikuti pelajaran Perakitan Komputer b. Mampu membedakan alat yang rusak c. Tenang dalam membuat tugas d. Gembira saat diberikan tugas

Assesmen kelas adalah prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang prestasi atau kinerja peserta didik yang hasilnya akan digunakan untuk evaluasi (Suprijono, 2009:135). Hasil belajar bertujuan untuk mengetahui kemampuan intelektual atau kemampuan berfikir siswa. Penilaian aspek kognitif dilaksanakan dengan cara memberikan 5 pertanyaan dalam bentuk isian sesuai dengan materi pembelajaran. Adapun skor maksimal aspek kognitif adalah 100.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan: a) Data aktivitas belajar siswa diambil dengan menggunakan lembar observasi yang sudah berisikan indikator pencapaian aktivitas belajar siswa. b) Data hasil belajar siswa diambil dengan menggunakan soal tes essay. c) Data respon siswa diambil dengan menggunakan angket respon yang sudah berisikan pernyataan siswa tentang model pembelajaran yang telah diterapkan. Angket respon siswa terdiri dari 45 item. Setiap item memiliki lima alternatif jawaban yaitu, sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, sangat setuju.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif. Data skor aktivitas belajar siswa secara individu dapat dilihat dari jumlah indikator

yang siswa peroleh. Rata-rata skor aktivitas siswa secara klasikal (\bar{X}) dengan menjumlahkan skor semua aktivitas siswa secara individu dan dirata-ratakan.

Data dikumpulkan dengan metode observasi terhadap kemunculan indikator aktivitas belajar sesuai dengan yang tertera pada lembar observasi aktivitas belajar siswa. Dengan skor maksimal idealnya adalah 20. Untuk menentukan aktivitas belajar secara klasikal dianalisis berdasarkan mean ideal (Mi) dan standar devisi ideal (SDi) dengan mengkonversikan rata-rata prosentase kedalam kriteria berikut.

Tabel 5. Pedoman Penggolongan Aktivitas Belajar Siswa

No	Kriteria	Kategori
1	$\bar{X} \geq 15$	Sangat Aktif
2	$11.67 \leq \bar{X} < 15$	Aktif
3	$8.33 \leq \bar{X} < 11.67$	Cukup Aktif
4	$5 \leq \bar{X} < 8.33$	Kurang Aktif
5	$\bar{X} < 5$	Sangat Kurang Aktif

Data hasil belajar siswa secara individu dianalisis dengan menggunakan rumus tingkat ketuntasan belajar secara klasikal sebagai berikut.

$$KB = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Keseluruhan}} \times 100\%$$

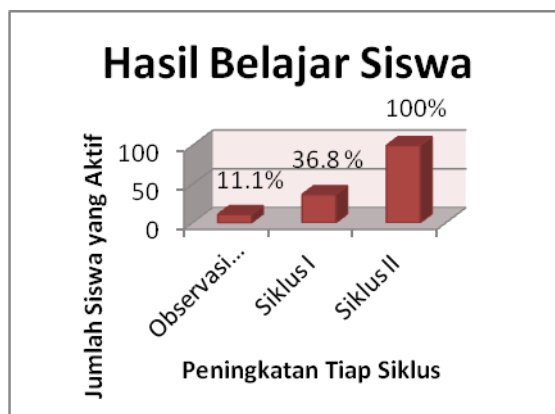
3. Hasil dan Pembahasan

Dari hasil observasi awal sampai penerapan model pembelajaran CORE pada siklus II didapatkan persentase aktivitas belajar sebagai berikut:

Tabel 4. Persentase Aktivitas Belajar

No	Kriteria	Persentase		
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Sangat Aktif	0	16,67%	20%
2	Aktif	0	16,67%	43,33%
3	Cukup Aktif	10 %	30%	23,33%
4	Kurang Aktif	33,33 %	20%	10%
5	Sangat Kurang Aktif	56,67%	16,67%	3,33%

Berdasarkan hasil analisis data aktivitas belajar pada siklus I dan siklus II skor rata-rata aktivitas belajar siswa secara klasikal sebesar 9,97 pada siklus I dengan kategori cukup aktif dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 1,97 menjadi 11,93 dengan kategori aktif. Untuk hasil analisis data hasil belajar Perakitan Komputer dapat disampaikan bahwa, persentase ketuntasan belajar siswa pada observasi awal sebesar 16.67%. Kemudian diberikan tindakan pada siklus I menjadi 40%. Karena pada siklus I masih ada siswa yang belum tuntas maka diberikan tindakan, dan pada siklus II menjadi 100%. Dari hasil analisis data tersebut, dapat dilihat terjadi peningkatan persentase ketuntasan belajar dari observasi awal, siklus I dan siklus II. Persentase ketuntasan belajar Perakitan Komputer pada siswa kelas X TKJ2 SMK Negeri 3 Singaraja sebesar 16.67% (tidak tuntas) pada observasi awal, menjadi 40% (tidak tuntas) pada siklus I. Kemudian meningkat 60% menjadi 100% (tuntas) pada siklus II.



Gambar 3. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Perakitan Komputer

Berdasarkan hasil penyebaran angket respon siswa, maka adapun kriteria penggolongan tentang respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran CORE yang tertuang dalam tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 6. Data Angket Respon Siswa

Rentang	Skor	Jumlah Siswa	Klasifikasi
90% → 100 %	202,5-225	0	Sangat Positif
80% → 89%	180-200.25	14	Positif
65% → 79%	146,25-177,75	12	Cukup Positif
55% → 64%	123,75-144	1	Kurang Positif
0% → 54%	0-121,5	3	Sangat Kurang Positif

Penerapan model pembelajaran CORE dilaksanakan dalam 2 siklus. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di kelas X TKJ2 SMK Negeri 3 Singaraja terhadap pembelajaran Perakitan Komputer, adanya masalah yang paling mendasar, yaitu rendahnya aktivitas belajar Perakitan Komputer. Hal ini disebabkan karena (1) siswa kurang suka membaca materi pelajaran yang akan diberikan serta kurang memperhatikan teman berdemonstrasi dan menjelaskan, (2) siswa masih kurang aktif dan malu-malu mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat atau saran, (3) siswa belum mampu berdiskusi dalam kelompoknya, (4) siswa jarang sekali mencatat tugas-tugas yang diberikan atau mencatat materi (5) dalam praktikum siswa masih belum antusias (6) dalam hal memilih alat-alat praktek siswa masih kurang dalam menggunakan alat yang sesuai, (7) siswa masih kurang dalam mengingat tugas-tugas yang sudah diberikan dan belum mampu membuat keputusan jika diberikan tugas kelompok, dan (8) siswa belum berminat untuk mengikuti kegiatan belajar Perakitan Komputer.

Hal ini disebabkan karena terdapat masalah seperti (1) pada saat menyajikan materi guru masih menggunakan metode ceramah, di mana metode tersebut terasa sangat tidak efektif karena guru dalam menyampaikan materi hanya berupa penyampaian dan mendemonstrasikan materi, (2) Kesulitan yang dialami oleh guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan jumlah siswa yang banyak agar dapat belajar aktif, (3) interaksi cenderung satu arah dari guru ke siswa, sehingga mengakibatkan siswa kurang kreatif. Siswa dianggap satu-satunya sumber pembelajaran, (4) siswa yang lebih pintar jarang mau membantu temannya yang kurang mampu kecuali diminta oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah untuk mengatasi masalah yang muncul, yaitu dengan penerapan model pembelajaran CORE untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Model pembelajaran ini dipandang sebagai model pembelajaran yang cukup sederhana. Model pembelajaran CORE digunakan untuk mengajarkan informasi akademis baru kepada siswa setiap minggu, baik melalui penyajian verbal maupun tertulis.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar Perakitan Komputer meningkat melalui penerapan model pembelajaran CORE pada siswa kelas X TKJ2 SMK Negeri 3 Singaraja semester II tahun pelajaran 2014/2015.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar Perakitan Komputer meningkat melalui penerapan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) pada siswa kelas X TKJ2 SMK Negeri 3 Singaraja tahun pelajaran 2014/2015. Hal ini dapat dilihat dari persentase kenaikan aktivitas dari kondisi awal siswa belum diberikan model pembelajaran sampai pada siklus II yang sudah diberikan model pembelajaran CORE untuk kriteria aktif mengalami peningkatan sebesar 43,33% sedangkan siswa yang tergolong sangat kurang aktif dari kondisi awal 56,67% mengalami penurunan sebesar 53,34% menjadi 3,33% pada siklus II.

Hasil belajar perakitan komputer meningkat melalui Penerapan Model Pembelajaran CORE untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil belajar Perakitan Komputer pada Siswa Kelas X TKJ2 SMK Negeri 3 Singaraja. Hal ini dapat dilihat dari analisis data hasil belajar perakitan komputer terjadi peningkatan persentase ketuntasan belajar dari observasi awal, siklus I dan siklus II. Persentase ketuntasan belajar Perakitan Komputer siswa kelas X TKJ2 mengalami peningkatan dari rata-rata 16,67% pada observasi awal meningkat menjadi rata-rata 40% pada siklus I. Kemudian meningkat 60% menjadi 100% (tuntas) dengan persentase ketuntasan hasil belajar untuk siswa yang sangat baik 20 orang (66,67%), siswa baik 10 orang (33,3%), dan tidak ada siswa dalam kategori cukup baik, kurang baik dan sangat kurang baik pada siklus II.

Hasil angket respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) pada siswa kelas X TKJ2 SMK Negeri 3 Singaraja tahun pelajaran 2014/2015 mendapat respon cukup positif. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang mendapat respon positif sebanyak 14 orang, cukup positif sebanyak 12 orang, kurang positif sebanyak 3 orang, sangat kurang positif 1 orang. Kemudian dari rata-rata keseluruhan respon terhadap penerapan model pembelajaran ini mendapat respon cukup positif.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) efektif untuk meningkatkan aktivitas dan belajar Perakitan Komputer pada siswa kelas X TKJ2 SMK Negeri 3 Singaraja tahun pelajaran 2014/2015.

Berdasarkan simpulan di atas, diharapkan kepada guru perakitan komputer agar dapat menerapkan model pembelajaran CORE dalam proses pembelajaran, karena model pembelajaran CORE dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar. Diharapkan kepada siswa-siswa yang dijadikan subjek penelitian selanjutnya lebih memahami pembelajaran yang diberikan. Bagi calon peneliti yang berminat menggunakan model CORE, hasil penelitian ini nantinya dapat memberikan referensi kepada peneliti lain dalam menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran yang bersifat inovatif dan kreatif kepada peserta didik.

Daftar Pustaka

- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Eka Wedanta, Putu. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Gambar Teknik Pada Siswa Kelas X TKR1 SMK Negeri 3 Singaraja*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Undiksha Singaraja.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Kanca, I Nyoman.2010. *Metode Penelitian Pengajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Nurkencana dan Sunartana, 1992. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.

Sudikin, 2002. *Manajemen Penelitian Kelas*. Surabaya: InsanCendekia

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Undiksha, 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi/Tugas Akhir*. Singaraja.

Yudhistira, Dadang. 2013. *Menulis PTK yang APIK (Asli Perlu Ilmiah Konsisten)*. Jakarta:Grasindo.