

ABSTRAK

Rofi'i, Moh. 2021. *Pengaruh metode pembelajaran drill menggunakan media virtualbox terhadap hasil belajar siswa ranah psikomotorik kelas x tkj pada materi instalasi sistem operasi*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Muchammad Arif, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Etistika Yuni Wijaya, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1.) Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *drill* dengan berbantuan media simulasi *oracle virtualbox* terhadap hasil belajar ranah psikomotorik siswa kelas X SMK Negeri 1 Blega pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar materi instalasi sistem operasi. 2.) Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *drill* dengan berbantuan media simulasi *virtualbox* ditinjau dari hasil belajar ranah psikomotor siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Blega. 3.) Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pengaruh metode pembelajaran *drill* dengan berbantuan media simulasi *virtualbox* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar materi instalasi sistem operasi.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan populasi 58 siswa kelas X TKJ SMKN 1 Blega yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan desain *Quasi Experimental Design*. Dan pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Non Probability Sampling* dengan sampel jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes psikomotorik, observasi guru, observasi siswa, angket, dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada penelitian ini, disimpulkan bahwa : 1.) Terdapat penggunaan metode *Drill* terhadap hasil belajar siswa maka diperoleh nilai *thitung* sebesar 2,278. Dengan *ttabel* = 2,045 untuk taraf signifikan 0,05. 2.) Keterlaksanaan pembelajaran ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru memperoleh rata-rata sebesar 81%, dan ditinjau dari aktivitas siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 84%. 3.) Sedangkan pada angket respon siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 86%.

Kata kunci : Metode Pembelajaran *Drill* Menggunakan Media *Virtualbox*, Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik.

ABSTRACT

Rofi'i, Moh. 2021. *The effect of the drill learning method using virtualbox media on student learning outcomes in the psychomotor domain of class x TKJ on operating system installation materials*. Thesis. Informatics Teacher Education Study Program, Faculty of Education. Trunojoyo University, Madura. Supervisor I: Muchammad Arif, S.Pd., M.Pd. Advisor II: Etistika Yuni Wijaya, S.Pd., M.Pd.

This study aims to: 1.) To determine the effect of the drill learning method with the help of virtualbox simulation media on the psychomotor learning outcomes of class X students of SMK Negeri 1 Blega on computer subjects and basic network materials for operating system installations. 2.) To find out the implementation of learning by using the drill learning method with the help of virtualbox simulation media in terms of the psychomotor learning outcomes of class X TKJ students at SMK Negeri 1 Blega. 3.) To find out how students respond to the influence of the drill learning method with the help of virtualbox simulation media on computer productive subjects and basic network operating system installation materials.

This study is a quantitative study with a population of 58 students of class X TKJ SMKN 1 Blega consisting of the experimental class and the control class. This study uses a Quasi Experimental Design. And sampling in this study using the technique of Non Probability Sampling with saturated samples. Data collection techniques used are psychomotor tests, teacher observations, student observations, questionnaires, and documentation.

Based on the results of hypothesis testing in this study, it was concluded that: 1.) There was the use of the Drill method on student learning outcomes, so the tcount value was 2,278. With ttable = 2,045 for a significant level of 0.05. 2.) The implementation of learning in terms of teacher activity observation sheets obtained an average of 81%, and in terms of student activities obtained an average score of 84%. 3.) While the student response questionnaire obtained an average score of 86%.

Keywords: *Drill Learning Method Using Virtualbox Media, Psychomotor Student Learning Outcomes.*