

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan sumber daya merupakan sasaran pembangunan saat ini. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan nasional dalam UU nomor 20 Depdiknas (2003) bab II pada pasal 3 yaitu :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Menurut Siswanto (2017: 148) Tujuan Belajar berlangsung karena adanya tujuan yang akan dicapai seseorang. Tujuan inilah yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar, sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Sardiman dalam Siswanto (2017: 148) bahwa tujuan belajar pada umumnya ada tiga macam, yaitu: 1) untuk mendapatkan pengetahuan, yang ditandai dengan kemampuan berpikir, karena antara kemampuan berpikir dan pemilihan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. 2) Penanaman konsep dan keterampilan baik keterampilan jasmani maupun keterampilan rohani. 3) Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai -nilai,

dengan dilandasi nilai, anak didik akan dapat menumbuhkan kesadaran dan kemampuan untuk mempraktikkan segala sesuatu yang sudah dipelajarinya.

Menurut Miftah (2013: 96) Berkenaan dengan perkembangan teknologi pembelajaran, peranan media menjadi sangat penting. Media pembelajaran yang berupa mesin (teknologi) dipandang sebagai aplikasi ilmu pengetahuan dapat berwujud media elektronik atau mesin pembelajaran lainnya menempati posisi strategis dalam mempermudah dan memperlancar belajar. Jangkauan belajar juga menjadi lebih luas (distance learning) dan lebih cepat (access to internet or learning through computer), yang pada akhirnya penerapan teknologi pembelajaran memiliki kontribusi yang besar dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada hari senin tanggal 09 November 2020 di SMKN 1 Blega bersama guru program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di temukan beberapa permasalahan pada mata pelajaran Produktif Komputer dan Jaringan dasar materi Instalasi sistem Operasi kelas X TKJ. Menyatakan bahwa terdapat permasalahan yang sering dialami oleh guru pada mata pelajaran tersebut, yaitu pada saat PBM (Proses Belajar Mengajar) di kelas guru masih kebingungan untuk menerapkan metode-metode pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dilihat dari kondisi sekarang, di mana guru masih menggunakan metode_ceramah (Metode konvensional) dan menggunakan Sistem langsung dari komputer yang digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran Instalasi Sistem Operasi, tanpa menggunakan Media dan metode-metode yang tepat.

Kondisi tersebut dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa, dimana kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu dari 2 kelas yang berjumlah 58 siswa (Tkj 1 = 30 TKJ 2 = 28) hanya 40% - 60% KKM yang diperoleh siswa,

menurut guru kemampuannya masih kurang dari atas rata-rata., dimana KKM yang ditetapkan oleh sekolah yakni 75. Keberhasilan proses belajar mengajar dilihat dari kemampuan menyelesaikan masalah-masalah yang diberikan serta siswa merasa nyaman dengan pembelajaran yang berlangsung. Metode yang tepat menjadikan peserta didik merasa tertarik dengan apa yang dipelajari. Siswa semakin semangat dalam belajar ketika guru dapat memberikan pembelajaran menggunakan metode yang diterima.

Sementara ini pendapat peneliti penyebab hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produktif Komputer dan Jaringan dasar materi Instalasi sistem Operasi di SMKN 1 Blega masih rendah diantaranya : (1) pada proses penyampaian materi pembelajaran guru masih monoton, sehingga siswa kurang semangat dan pembelajaran di kelas kurang efektif. (2) Kurangnya pemanfaatan metode pembelajaran serta sarana dan prasarana, yang menyebabkan siswa hanya diam, mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya interaksi antara siswa dan guru, (3) Tidak semua siswa mempunyai buku panduan pembelajaran.

Menyikapi hal tersebut usaha guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu mengubah proses pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa dengan cara memberikan metode pengajaran yang lebih efektif. Metode pembelajaran yang baik adalah metode yang mampu mengantarkan siswa dalam berbagai macam kegiatan, dalam hal ini siswa harus diberi kesempatan untuk melatih kemampuannya, misalnya menyelesaikan latihan-latihan atau praktik. Diantara banyak metode pembelajaran yang menarik minat belajar siswa serta membuat siswa lebih aktif dan tidak membosankan bagi siswa, sehingga siswa memperoleh hasil belajar siswa yang sesuai dengan harapan. Banyak sekali metode pembelajaran yang efektif salah

satunya metode pembelajaran dengan Latihan-latihan secara berulang-ulang yang dapat menciptakan sebuah interaksi dan komunikasi yang lebih luas dan aktif pada mata pelajaran Produktif Komputer dan Jaringan dasar materi Instalasi sistem Operasi yakni metode pembelajaran *Drill* dengan berbantuan Media simulasi *Oracle Virtualbox*.

Dengan metode pembelajaran *Drill* berbantuan media simulasi *Oracle Virtualbox*, guru diharapkan dapat mengatasi masalah dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pada materi instalasi sistem operasi berbasis *graphical user interface*, simulasi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya agar menjadi lebih aktif dan kreatif. Penggunaan simulator *Oracle Virtualbox* sangat mudah sekali, dengan memanfaatkan simulasi ini siswa dapat belajar lebih mudah secara *berulang-ulang* tentang Instalasi sistem operasi windows tanpa adanya gangguan pada sistem utama, fungsi ini sangat penting jika seorang ingin melakukan uji coba walaupun secara berulang-ulang dan simulasi instalasi suatu sistem tanpa harus kehilangan data-data dan sistem yang ada pada Komputer tersebut.

Melalui metode ini akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan. Keunggulan dari metode *Drill* ini dapat melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Sehingga siswa diharapkan dapat memahami pelajaran yang disampaikan. Metode ini dapat dikombinasikan dengan menggunakan aplikasi Simulasi *Oracle Virtualbox*, sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan.

Metode *Drill* dibatasi pada hasil belajar ranah psikomotorik, Ranah psikomotorik ini berhubungan erat dengan kerja otot sehingga menyebabkan gerak

tubuh atau bagian-bagiannya, Oleh karena itu siswa pada mata pelajaran ini dituntut untuk praktik menginstall Sistem Operasi yang berhadapan langsung dengan media komputer atau laptop.

Adapun penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Hariyanto, (2019), berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut : a) Berdasarkan hasil uji signifikan atau Uji-t, diperoleh nilai T_{hitung} sebesar 2,141. Dengan $T_{tabel} = 2,069$. Dengan nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$, ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *Drill and Practice* terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar ranah psikomotorik siswa pada mata pelajaran desain grafis pada siswa kelas X TKJ SMKN 1 Kwanyar. b) Berdasarkan lembar hasil observasi aktivitas guru penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *Drill and Practice* pada pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 81%. Kemudian pada pertemuan kedua memperoleh persentase sebesar 80%. Sehingga diperoleh nilai rata-rata 80% dengan kategori “sangat baik”. Lembar observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama mendapatkan persentase 77%, dan pada pertemuan kedua mendapatkan persentase sebesar 79%, sehingga diperoleh nilai rata-rata dari kedua pertemuan tersebut sebesar 78% dengan kategori “baik”. c) Berdasarkan angket respon siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan metode *Drill and Practice* diperoleh rata-rata sebesar 80,5%. Hal ini dapat dikategorikan “sangat baik”.

Adapun penelitian relevan yang kedua dilakukan oleh Akbar SF, dkk (2018) berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, Maka dapat disimpulkan bahwasannya terdapat perbedaan rerata hasil belajar

pemrograman web dinamis ranah pengetahuan dan ranah keterampilan dari kedua perlakuan yang diberikan, yaitu: (1) penerapan model pembelajaran PjBL dengan metode Drill, dan (2) penerapan model pembelajaran PjBL dengan metode Feedback. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PjBL dengan metode Drill lebih baik untuk diterapkan pada ranah keterampilan, sedangkan penerapan model PjBL dengan metode Feedback lebih baik untuk diterapkan pada ranah pengetahuan. Karena dapat dibuktikan bahwa Setelah dilakukan perlakuan, rerata hasil belajar pemrograman web Dinamis ranah keterampilan kelas perlakuan model pembelajaran PjBL dengan metode Drill lebih tinggi dibandingkan dengan rerata hasil belajar pemrograman web Dinamis kelas perlakuan model pembelajaran PjBL dengan metode Feedback. Dikatakan rerata hasil belajar pemrograman web dinamis ranah keterampilan kelas perlakuan model pembelajaran PjBL dengan metode Drill lebih tinggi karena rerata hasil belajar pemrograman web dinamis ranah keterampilan kelas perlakuan model pembelajaran PjBL dengan metode Drill sebesar 87,71, sedangkan rerata hasil belajar Pemrograman web dinamis ranah keterampilan kelas perlakuan model pembelajaran PjBL dengan metode Feedback sebesar 84,21.

Adapun Penelitian lainnya yang ketiga yang dilakukan oleh Islahudin dan Ramadhan (2014) Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut : (1) penerapan pembelajaran dengan metode Tutorial and Drill memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah fisika modern, yaitu nilai rata-rata mahasiswa sebesar 69,69 pada kelas eksperimen, sedangkan nilai rata-rata mahasiswa sebesar 57,06 pada kelas kontrol. (2) penerapan pembelajaran

dengan metode Tutorial and Drill memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah fisika modern, yaitu sebelum diberikan perlakuan jumlah mahasiswa yang memiliki motivasi baik sebesar 25%, sedangkan setelah diberikan perlakuan jumlah mahasiswa yang memiliki motivasi baik (positif) meningkat menjadi 81,25%. (3) terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan metode Drill and Tutorial dibandingkan dengan pembelajaran metode konvensional terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah fisika modern.

Metode pembelajaran *Drill* diharapkan mampu menjadi alternatif pemecahan masalah untuk mengatasi rendahnya nilai hasil belajar siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan pada mata pelajaran Produktif Instalasi Sistem Operasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Drill* berbantuan media simulasi *Oracle Virtualbox* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif instalasi sistem operasi di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Blega. Untuk itu peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Drill Menggunakan Media Simulasi Virtualbox Terhadap Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Kelas X Tkj Pada Materi Instalasi Sistem Operasi Di SMKN 1 Blega”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang akan diteliti perlu dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana 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 Produktif Komputer dan Jaringan dasar materi Instalasi sistem operasi?

2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *drill* dengan berbantuan media simulasi *oracle virtualbox* ditinjau dari aktivitas Guru dan aktivitas Siswa di SMK Negeri 1 Blega?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pengaruh metode pembelajaran *drill* dengan berbantuan media simulasi *oracle virtualbox* pada mata pelajaran produktif komputer dan jaringan dasar materi Instalasi sistem operasi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

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 produktif komputer dan jaringan dasar materi Instalasi sistem operasi.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *drill* dengan berbantuan media simulasi *oracle virtualbox* ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa di SMK Negeri 1 Blega.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pengaruh metode pembelajaran *drill* dengan berbantuan media simulasi *oracle virtualbox* pada mata pelajaran produktif komputer dan jaringan dasar materi Instalasi sistem operasi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berhasil dengan baik dan serta dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Penulis

Dapat membuktikan secara langsung pengaruh metode pembelajaran *drill* dengan berbantuan media simulasi *oracle virtualbox* terhadap hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik kelas X TKJ pada mata pelajaran produktif instalasi sistem operasi di SMK Negeri 1 Blega.

2. Bagi Objek Penelitian

Sebagai sumber sarana dalam pelaksanaan PBM di kelas terkait dengan metode pembelajaran *drill* terhadap hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik di kelas pada mata pelajaran produktif instalasi sistem operasi untuk kelas X TKJ SMK Negeri 1 Blega.

3. Bagi Pihak Lain

Dapat digunakan sebagai informasi dan sarana dan prasarana tambahan yang dapat dijadikan sebagai acuan atau pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran guru di kelas.

E. Batasan Masalah Penelitian

Untuk membatasi dalam menganalisa penelitian ini agar pembahasan tidak menyimpang dari masalah yang dibahas, maka diperlukan ruang lingkup penelitian. Adapun ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini dibatasi pada penerapan metode *drill* terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ mata pelajaran produktif komputer dan jaringan dasar materi Instalasi sistem operasi di SMK Negeri 1 Blega.
2. Penelitian ini menggunakan aplikasi simulasi *oracle virtualbox* yang digunakan untuk praktik instalasi sistem operasi.
3. Hasil belajar siswa yang difokuskan hanya pada ranah psikomotorik melalui penelitian kinerja yaitu proses dan hasil praktik.

4. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran mata pelajaran produktif instalasi sistem operasi, instalasi *windows*.
5. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Blega.

F. Definisi Istilah

Siswanto (2017: 151) Metode *Drill* adalah metode dalam pengajaran dengan melatih peserta didik terhadap bahan yang sudah diajarkan/berikan agar memiliki ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari (Sudjana, 1995:86).

Menurut Haryanto dalam Siswanto (2017: 151) mengemukakan bahwa “metode *Drill* merupakan cara mengajar dengan sumber latihan secara berulang-ulang terhadap apa yang telah diajarkan guru sehingga memperoleh pengetahuan dan keterampilan tertentu”. Roestiyah (2001:125) menyatakan “metode *Drill* atau metode latihan adalah suatu metode/cara mengajar yang membuat siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan/keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari”.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwasanya metode latihan (*Drill*) adalah metode dimana siswa melakukan apa yang diperintahkan guru secara berulang-ulang. Metode *Drill* pada umumnya

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *Drill* dimana pada umumnya metode tersebut digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari, seperti yang sudah di jelaskan dari beberapa pendapat diatas.