

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Tercapainya tujuan pendidikan tidak terlepas dari adanya pengembangan di bidang pendidikan antara lain meliputi proses pembelajaran, media pembelajaran, pengadaan dan pengelolaan sarana dan prasarana dan sebagainya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Sagaranten merupakan salah satu SMK kelompok Teknologi dan Industri dan diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia berkualitas dan siap pakai di dunia industri. Banyak mata pelajaran yang mendukung agar siswa lulusannya berkualitas dan siap terjun di dunia industri.

Berawal dari kegiatan Program Pelatihan Lapangan (PPL) yang di lakukan di SMKN 1 Sagaranten Kabupaten Sukabumi, siswa kelas X Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) masih banyak yang mendapat nilai masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan nilai KKM 75. Berdasarkan hasil observasi dengan melihat nilai Ujian Tengah Semester (UTS) genap siswa tahun ajaran 2011/2012 yaitu hanya 52,8% siswa yang lulus KKM. Kemudian dilakukan wawancara dengan guru pelajaran Merakit Personal Komputer, hal ini disebabkan oleh kurangnya penguasaan siswa dalam konsep perakitan personal komputer dan keterbatasan perangkat praktik yang digunakan serta kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Berkaitan dengan itu perlu dilakukan tindakan nyata oleh seorang guru melakukan inovasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut bertujuan untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih baik dan lebih dapat dipahami. Salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah sebelum melakukan praktik langsung menggunakan perangkat komputer, para siswa dicoba menggunakan perangkat lunak *IT Essential Virtual Desktop Cisco* sebagai sarana simulasi dalam perakitan komputer.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk penelitian ini adalah:

“ Apakah penggunaan simulator *IT Essential Virtual Desktop Cisco* dapat meningkatkan penguasaan konsep perakitan komputer pada siswa Teknik Komputer dan Jaringan? “

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini difokuskan hanya pada ranah kognitif siswa dalam perakitan komputer setelah melakukan simulasi menggunakan simulator *IT Essential Virtual Desktop Cisco*.
2. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Sagaranten.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan penguasaan materi siswa dalam konsep perakitan komputer setelah menggunakan simulator *IT Essential Virtual Desktop Cisco*.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi guru, sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) siswa di SMK khususnya Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan sekaligus memberikan keterampilan dan wawasan tersendiri tentang penggunaan media pembelajaran agar dapat membantu dalam menyampaikan materi dalam pelajaran perakitan komputer.
2. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan simulator dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, menghilangkan kejenuhan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, sebagai alternatif media belajar yang dapat digunakan dimanapun tanpa harus terbatas dengan ruang dan waktu.

Kuswandi Agustian, 2013

Penggunaan Simulator IT Essential Virtual Destop Cisco Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Perakitan Personal Komputer

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.6. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *pre-experimental design* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Tahapan pada metode ini yaitu sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu kelas eksperimen diberi tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah diberi *pretest* selanjutnya siswa diberi perlakuan (*treatment*) yaitu dengan menggunakan simulator *virtual desktop* sebagai media simulasi sebelum melakukan praktik secara langsung. Kemudian setelah itu kelas eksperimen diberi tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan pemahaman siswa tentang perakitan komputer setelah menggunakan simulator tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam sebuah penelitian berperan sebagai pedoman agar penulisannya lebih sistematis dan terarah dalam rangka menuju tujuan akhir yang hendak dicapai. Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II berisi kajian pustaka yang berkaitan dengan teori-teori yang mendukung penelitian ini dan hipotesis penelitian.

BAB III membahas tentang metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, variabel penelitian, paradigma penelitian, prosedur dan alur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, prosedur dan alur penelitian serta waktu penelitian.

BAB IV menjelaskan uraian tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran bagi para pengguna hasil penelitian.