

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian dan Identifikasi Masalah

Dalam dunia pendidikan, akan ada hal yang pasti ialah belajar mengajar. Prinsipnya, mengajar memang merupakan hal yang sangat sederhana. Akan tetapi pada kenyataannya, mengajar sangatlah kompleks dengan adanya hubungan dan saling ketergantungan satu sama lain. Maka dari itu, dibutuhkan pemahaman suatu materi dalam suatu mata pelajaran yang sangat mendalam atau lebih menguasai materi tersebut. Dengan begitu, pendidik diharapkan mampu menghasilkan suatu proses dimana di dalamnya terdapat ketertarikan dalam proses belajar mengajar. Demi meningkatkan hasil belajar peserta didiknya, guru idealnya senantiasa berupaya dengan berbagai macam strategi, termasuk salah satunya ialah media pembelajaran yang efektif dan pastinya media tersebut disukai oleh peserta didik (Syarif, 2006).

Media pembelajaran merupakan sarana bagi guru untuk mempermudah penyampaian ilmu pengetahuan dan memberi gambaran kepada siswanya terhadap apa yang akan mereka hadapi di saat lulus nanti di bidang perguruan tinggi/dunia kerja. Selain itu, media pembelajaran juga merupakan sarana bagi siswa untuk mempermudah pencapaian hasil belajar yang diinginkan (Arsyad Azhar, 2013).

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka diperlukan adanya penerapan media pembelajaran yang mengarah kepada peningkatan aktivitas peserta didik dalam KBM. Sehingga, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Hubungan antara guru, siswa, dan media yang optimal dapat berpengaruh pada pemahaman konsep yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan pengalaman PPL di SMKN 4 Bandung yang telah dilaksanakan pada awal tahun 2017 selama satu semester, materi sistem operasi yang diberikan kepada peserta didik hanya sebatas teori saja, belum melalui tahap praktek langsung. Pembuatan bahan ajar berbasis perangkat lunak *Oracle VM VirtualBox*

diharapkan dapat membantu peserta didik dalam praktek langsung instalasi sistem operasi. Perangkat lunak *Oracle VM VirtualBox* merupakan perangkat lunak virtualisasi, yang dapat digunakan untuk mengeksekusi sistem operasi tambahan di dalam sistem operasi utama. Kelebihan dari perangkat lunak ini adalah melakukan uji coba dan simulasi instalasi pada suatu sistem tanpa harus kehilangan sistem yang ada.

Melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi akan menghasilkan siswa yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian tentang **“Implementasi Media Pembelajaran Perangkat Lunak *Oracle VM VirtualBox* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Sistem Operasi di SMKN 4 Bandung”**.

Maka dari itu, identifikasi masalah yang ada di lapangan adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan pengalaman selama melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMKN 4 Bandung, materi sistem operasi yang diberikan kepada peserta didik hanya sebatas teori saja, belum melalui tahap praktek langsung.
2. Proses pembelajaran yang didominasi dengan metode ceramah dalam menyampaikan materi akan membuat siswa cepat merasa jenuh pada materi yang diajarkan, sehingga peserta didik kurang fokus selama mengikuti proses pembelajaran yang berdampak pada hasil prestasi belajar peserta didik yang kurang maksimal.
3. Perlunya peningkatan kualitas pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berupa perangkat lunak *Oracle VM VirtualBox* untuk lebih memacu prestasi belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan (*gain*) hasil belajar peserta didik setelah mengimplementasikan perangkat lunak *Oracle VM VirtualBox* dalam upaya meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi sistem operasi?
2. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media pembelajaran menggunakan *Oracle VM VirtualBox* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik program keahlian RPL di SMKN 4 Bandung, ditinjau dari hasil akhir nilai setelah penerapan media tersebut?

Dari pemaparan rumusan masalah di atas, maka diperlukan batasan-batasan masalah untuk membatasi penelitian ini agar lebih spesifik dan terarah. Batasan-batasan masalah yang akan penulis paparkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada siswa tingkat 1 program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) tahun ajaran 2019/2020.
2. Penelitian hanya dilakukan pada mata pelajaran Perakitan Komputer pada materi sistem operasi.
3. Penelitian yang dilakukan adalah pengaruh ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar peserta didik dari aspek kognitif tertentu dan hanya menjadi data pendukung yang seluruhnya diukur dengan bentuk tes objektif.
4. Media pembelajaran untuk kelas eksperimen adalah *Oracle VM VirtualBox* dan untuk kelas kontrol adalah model pembelajaran konvensional.
5. Sistem operasi yang digunakan hanya *Windows*, lalu disimulasikan menjadi sistem operasi yang lain.
6. Dikarenakan penelitian ini hanya meneliti aspek kognitif, maka aspek penilaian yang digunakan hanya 5 yaitu C₁- C₅.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan (*gain*) hasil belajar peserta didik setelah penerapan media menggunakan *Oracle VM VirtualBox* dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa, terhadap mata pelajaran perakitan komputer pada peserta didik program keahlian RPL di SMKN 4 Bandung.

2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran dengan bantuan perangkat lunak *Oracle VM VirtualBox* pada mata pelajaran perakitan komputer dengan kompetensi dasar prosedur instalasi program aplikasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang berarti bagi peserta didik, guru, sekolah, dan penulis sebagai suatu sistem pendidikan yang mendukung peningkatan proses belajar dan mengajar peserta didik, diantaranya:

1. Bagi peserta didik, penggunaan media perangkat lunak *Oracle VM VirtualBox* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi sistem operasi.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan guna memperluas wawasan tentang pengembangan dari media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan masukan dalam menerapkan inovasi media pembelajaran, guna meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi penulis, manfaat penelitian ini diharapkan dapat memperoleh ilmu dan sebagai pengalaman penelitian, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran, guna meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam upaya untuk memudahkan pemahaman isi dari laporan penelitian ini, penulis membagi laporan menjadi lima bab. Kelima bab tersebut meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori pendukung dan penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode dan desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pengolahan data berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan temuan penelitian.

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian.