

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan yang terbagi menjadi berbagai program keahlian sesuai bidang masing-masing. Sekolah Menengah Kejuruan juga dalam pelaksanaan pembelajarannya mempunyai pembelajaran produktif yakni pembelajaran kejuruan yang merupakan kemampuan khusus yang diberikan kepada siswa sesuai dengan program keahlian yang dipilihnya. Salah satu materi pembelajaran yang diberikan adalah tentang merakit personal komputer.

Mata pelajaran Merakit Personal Komputer (MPK) merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan program keahlian teknik keterampilan jaringan. Mata pelajaran merakit personal komputer juga merupakan bahasan paling dasar dalam pemahaman mengenai komputer. Proses pembelajaran akan memegang peranan yang penting dalam ketercapaian siswa dalam mata pelajaran merakit personal komputer.

Pencapaian hasil belajar dari suatu pembelajaran tidak akan terlepas dari sebuah proses pembelajaran yang dilaluinya. Hasil belajar merupakan tolak ukur pemahaman siswa pada proses pembelajaran. Pencapaian tujuan belajar atau pemahaman siswa yang maksimal dibutuhkan proses pembelajaran yang optimal juga. Pembelajaran menggunakan media dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan dan pemahaman siswa terhadap materi yang di

sampaikan guru lebih maksimal. Masih adanya guru yang kurang memanfaatkan berbagai media secara optimal dalam pembelajaran membuat pembelajaran terlihat monoton. Masih banyaknya sekolah yang tidak mempunyai fasilitas yang memadai untuk pembelajaran TIK yang baik membuat guru sulit menyampaikan materi ajar dengan baik kepada siswa.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, guru sebagai pengelola pembelajaran harus mengemas pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran akan memiliki makna, jika pembelajaran yang dikemas guru dapat dinikmati oleh siswa dan dapat memotivasi siswa.

Keterbatasan perangkat komputer yang banyak ditemukan di sekolah-sekolah adalah salah satu hambatan untuk terciptanya proses pembelajaran yang baik. Bahkan SMK yang penulis temui di lapangan adalah Sekolah Menengah Kejuruan program keahlian jaringan, yang harusnya mempunyai banyak perangkat komputer dalam setiap proses pembelajarannya hanya mempunyai beberapa perangkat komputer saja. Proses pembelajaran Merakit Personal Komputer (MPK) hanya mampu memperkenalkan komponen-komponennya saja, karena tidak bisa merakit secara keseluruhan dengan utuh. Komputer yang digunakan dalam proses pembelajaran merakit ini juga digunakan dalam proses pembelajaran lainnya sehingga akan menimbulkan rawannya kerusakan yang terjadi pada komputer. Minimnya perangkat komputer yang ada membuat kegiatan pembelajaran kurang maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Keterbatasan tersebut membuat penulis mencoba mencari solusi untuk bisa memaksimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *IT*

Essentials Virtual Desktop dalam proses pembelajaran pembelajarannya. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, yang nantinya akan sangat saling mempengaruhi dengan komponen-komponen yang ada dalam sistem belajar.

Media *IT Essentials Virtual Desktop* merupakan media berbantuan komputer karena penggunaannya hanya sebatas membantu guru dalam pembelajaran sebagai multimedia yang mempresentasikan atau mendemonstrasikan. Media *IT Essentials Virtual Desktop* merupakan pembelajaran dengan bantuan komputer atau dalam istilah asing sering disebut *Computer Assisted Instruction (CAI)*.

Penelitian ini merupakan salah satu upaya untuk mendorong para warga sekolah dalam mengembangkan dan memanfaatkan TIK, khususnya media *IT Essentials Virtual Desktop* dalam proses pembelajaran pembelajaran.

Penulis mendapatkan data hasil belajar siswa dari setiap ujian praktik mata pelajaran merakit personal komputer yang dilaksanakan di SMK Bina Insani yang dapat dilihat dalam tabel 1.1.

Tabel 1.1

No	Tahun Ajaran	KKM	Presentase Hasil	
			Diatas KKM	Dibawah KKM
1	2009 / 2010	70	46%	54%
2	2010 / 2011	70	42%	58%
3	2011 / 2012	70	49%	51%

Sumber : Rekapitulasi daftar nilai siswa kelas X SMK Bina Insani

Bulan Juli 2012

Dari hasil data tersebut, hasil belajar siswa masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sehingga masih belum sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Kurang maksimalnya hasil belajar tersebut diantaranya disebabkan beberapa hal antara lain belum lengkapnya sarana pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.

Penelitian media berbantuan komputer *IT Essentials Virtual Desktop* ini juga didukung dengan adanya hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Angga Hadiapurwa pada tahun 2011, dengan judul penelitiannya “efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model *CAI (Computer Assisted Instruction)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pendekatan STM (Sains Teknologi Masyarakat) di sekolah dasar”. Hasil dari penelitian tersebut berasal dari tes hasil belajar siswa ranah kognitif menggunakan *CAI (Computer Assisted Instruction)*.

Penelitian terdahulu membuktikan dengan penggunaan media berbantuan komputer dapat meningkat hasil belajar siswa yang dapat dengan jelas dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1.2
Rata-rata Skor Pre tes dan Pos tes

Seri	Pretes	Postes	Gain
1	5.33	7.15	1.83
2	8.40	9.93	1.53
3	4.58	7.28	2.70

Sumber : Deskripsi Data Hasil Penelitian Skripsi Angga Hadiapurwa (2011:86)

Data di atas merupakan buktinya adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran.

Melihat kondisi di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penggunaan Media *IT Essentials Virtual Desktop* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran Merakit Personal Komputer”.

B. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi masalah pokok dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media *IT Essential Virtual Desktop* meningkatkan hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran Merakit Personal Komputer di kelas X TKJ SMK Bina Insani Ligung ?”.

Secara lebih rinci permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan, sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media *IT Essential Virtual Desktop* meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek *understanding* (memahami) pada Mata Pelajaran Merakit Personal Komputer di kelas X TKJ SMK Bina Insani Ligung ?.
2. Apakah penggunaan media *IT Essential Virtual Desktop* meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek *applying* (menerapkan) pada Mata Pelajaran Merakit Personal Komputer di kelas X TKJ SMK Bina Insani Ligung ?.
3. Apakah penggunaan media *IT Essential Virtual Desktop* meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek *analysing* (menganalisis) pada

Mata Pelajaran Merakit Personal Komputer di kelas X TKJ SMK Bina Insani Ligung ?.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian ini tentunya mempunyai tujuan. Tujuan umum penelitian ini adalah mengetahui penggunaan media *IT Essentials Virtual Desktop* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran Merakit Personal Komputer.

Tujuan umum tersebut diuraikan menjadi tujuan-tujuan khusus. Tujuan khusus tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan media *IT Essentials Virtual Desktop* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek *understanding* (memahami) pada mata pelajaran merakit personal komputer di kelas X TKJ SMK Bina Insani Ligung.
2. Mengetahui penggunaan media *IT Essentials Virtual Desktop* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek *applying* (menerapkan) pada mata pelajaran merakit personal komputer di kelas X TKJ SMK Bina Insani Ligung.
3. Mengetahui penggunaan media *IT Essentials Virtual Desktop* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek *analysing* (menganalisis) pada mata pelajaran merakit personal komputer di kelas X TKJ SMK Bina Insani Ligung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak khususnya bagi dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung, terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Manfaat penelitian ini terbagi dua yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan memperkuat teori tentang efektivitas pemanfaatan media berbasis komputer dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penguatan dan dukungan dalam teori tersebut diharapkan mampu untuk meningkatkan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Siswa, menumbuhkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar yang diharapkan.
- b) Bagi Guru, mendorong terlaksananya proses pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan yang dapat mendukung tercapainya hasil belajar siswa yang baik.
- c) Bagi Sekolah, meningkatkan kemajuan kompetensi guru dan pendidikan dalam melakukan proses pembelajaran sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran sesuai kurikulum yang telah ditetapkan.
- d) Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, diharapkan dapat memberi masukan kepada para pengembang media pembelajaran untuk

ikut berpartisipasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media berbasis komputer.

- e) Bagi Peneliti, dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberi dan menambah wawasan keilmuan secara teoritis dan praktis tentang penggunaan *IT Essentials Virtual Desktop* dalam pencapaian hasil pembelajaran sesuai kompetensi yang harus dimiliki.
- f) Bagi Peneliti Selanjutnya, dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan wawasan tambahan bagi peneliti selanjutnya secara teoritis dan praktis tentang penggunaan *IT Essentials Virtual Desktop* dalam pencapaian kompetensi dasar mata pelajaran merakit personal komputer di SMK jurusan Teknik Keterampilan Jaringan.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dibuat dengan tujuan agar tidak terjadi pemahaman yang berbeda tentang istilah-istilah yang digunakan dan juga memudahkan peneliti dalam menjelaskan apa yang sedang dibicarakan, sehingga dapat bekerja lebih terarah, maka beberapa istilah perlu didefinisikan secara operasional.

Untuk menghindari perbedaan penafsiran istilah dalam penelitian ini, maka penulis memberikan penjelasan dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Media *IT Essential Virtual Desktop*

Media IT Essential Virtual Desktop adalah media *virtual* atau tiruan digital dari sebuah personal komputer yang dibuat menyerupai komputer dalam bentuk nyata. *Media IT Essential Virtual Desktop*

mempunyai visualisasi yang detail tentang berbagai komponen komputer sehingga memudahkan untuk mempelajari cara merakit sebuah personal komputer. Media *IT Essential Virtual Desktop* secara lebih sederhana merupakan media aplikasi yang menjelaskan dan memberikan gambaran sistematis tentang merakit sebuah personal komputer.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar ranah kognitif, aspek memahami, aspek menerapkan dan aspek menganalisis yang di ukur dengan tes hasil belajar yakni *pre-test* dan *post-test*.

3. Mata Pelajaran Merakit Personal Komputer

Mata pelajaran ini merupakan dasar materi yang harus didapatkan oleh siswa sebelum lebih jauh mengenal tentang jaringan dan sebagainya. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran kelas X di Sekolah menengah kejuruan program keahlian Teknik Keterampilan Jaringan.