

**PENGARUH PENGGUNAAN FACEBOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS X TKJ MATA PELAJARAN
SIMULASI DIGITAL DI SMK NEGERI 1 TILATANG KAMANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan
Program Strata 1 Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika FT UNP*



Oleh :

**Fitri Adha
1302855/2013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Pengaruh Penggunaan Facebook Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kelas X TKJ Mata Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Tilatang Kamang

Nama : Fitri Adha

TM/NIM : 2013/1302855

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

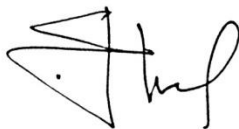
Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2018

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dr. Asrul Huda, S.Kom, M.Kom
NIP. 19801010 201012 1 001

Pembimbing II



Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom
NIP. 19760408 200501 1 002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika FT UNP



Drs. Hanesman, M.M.
NIP. 19610111 198503 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji skripsi

Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik

Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Facebook Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kelas X TKJ Mata Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Tilatang Kamang

Nama : Fitri Adha

TM/NIM : 2013/1302855

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2018

Tim Penguji:

Ketua : Yeka Hendriyani, S.Kom, M.Kom

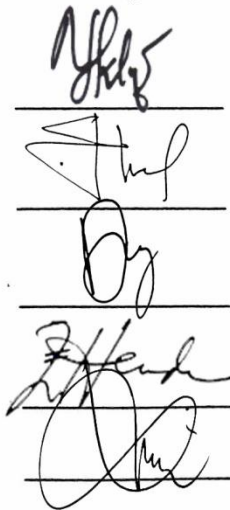
Sekretaris : Dr. Asrul Huda, S. Kom, M. Kom

Anggota : Dr. Dedy Irfan, S.Kom, M.Kom

Anggota : Drs. Zulhendra, M.Kom

Anggota : Drs. Denny Kurniadi, M.Kom

Tanda Tangan



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitri Adha

NIM : 1302855

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Fakultas Teknik : Teknik

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Facebook Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kelas X TKJ Mata Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Tilatang Kamang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2018

METERAI
TEMPEL
(0000AAL0000000)
6000
JARAN PDB. RI/PAK
menyatakan
Fitri Adha

ABSTRAK

Fitri Adha : Pengaruh Penggunaan Facebook Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kelas X TKJ Mata Pelajaran Simulasi Digital

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan besarnya presentase pengaruh penerapan *facebook* sebagai media pembelajaran dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran simulasi digital kelas X Teknik Komputer Dan Jaringan semester ganjil SMK Negeri 1 Tilatang Kamang Tahun Ajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen tipe *quasi experimental design*. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Tilatang Kamang pada 5 september sampai 5 oktober 2017. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tilatang Kamang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *probability sampling* dengan teknik *simple random sampling*. Yang terpilih menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X TKJ 2 kelas eksperimen dan X TKJ 1 sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 83,31, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 78,60. Hasil perhitungan hipotesis pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(1,756 > 1,699)$, karena t_{hitung} besar dari t_{tabel} , maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini berarti facebook sebagai media pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar simulasi digital siswa kelas X SMK Negeri 1 Tilatang

Kata Kunci : Media pembelajaran menggunakan *facebook*, Pembelajaran Konvensional, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beriring salam disampaikan kepada junjungan kita yakni nabi Muhammad SAW yang merupakan tuntunan bagi umat manusia dalam menjalankan hidup yang fana ini.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat wajib bagi mahasiswa yang akan menyelesaikan pendidikan sarjana (S1). Semua tahap penyusunan dilakukan dibawah bimbingan pembimbing Skripsi. Hasil bimbingan dipresentasikan saat dilaksanakannya ujian komprehensif di depan dewan penguji.

Skripsi ini diberi judul **“Pengaruh Penggunaan Facebook Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kelas X TKJ Mata Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Tilatang Kamang”**. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan rasa terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Asrul Huda, S,Kom, M.Kom selaku pembimbing I yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom selaku Pembimbing II yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Yeka Hendriyani S. Kom, M.Kom selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran dalam penulisan skripsi ini.

4. Bapak Drs. Zulhendra, M. Kom selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Denny Kurniadi, M. Kom selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dewan Dosen Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Elektronika, Fakultas Teknik.
7. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang, khususnya Program Studi Pendidikan Teknik Informatika angkatan 2013.

Dalam Penyusunan dan penulisan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkn kritik dan saran yang nantinya dapat menyempurnakan Skripsi ini. Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih

Padang, Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERSETUJUAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Masalah	10
F. Mnafaat Penelitian	11

Bab II KAJIAN TEORITIS

A. Hasil Belajar	12
1. Pengertian Hasil Belajar	12
2. Jenis-jenis belajar	13
3. Faktor Mempengaruhi Belajar	14
B. Media Pembelajaran	21
1. Pengertian Media Pembelajaran	21
2. Kriteria Media Pembelajaran	22
3. Fungsi Media Untuk Pembelajaran	23
4. Jenis Media Pembelajaran	24
C. Facebook Sebagai Media Pembelajaran	24
1. Pengertian Facebook	25
2. Kriteria Facebook Sebagai Media Pembelajaran	26
3. Fungsi Facebook	27
4. Fitur facebook	27
5. Potensi Facebook Sebagai Media Pembelajaran	29
D. Hakikat Pembelajaran SIMDIG	32
1. Pengertian SIMDIG	32
2. Tujuan Pembelajaran SIMDIG	33
3. Kurikulum SIMDIG	33
4. Topik Pembelajaran SIMDIG	34
E. Penelitian Relevan	36
F. Kerangka Berpikir	38
G. Hipotesis Penelitian	

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	40
B. Populasi dan sampel	43
C. Tempat dan Jadwal Penelitian	44
D. Desain Penelitian	44
E. Variabel dan Data	45
F. Prosedur Penelitian	47
G. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	49
1. Perangkat Pembelajaran	50
2. Instrumen Pengumpulan Data	51
a. Uji Validitas	53
b. Uji reliabilitas	55
H. Teknik Analisa Data	55
1. Analisis Deduktif	55
2. Analisis Induktif	57
a. Uji Normalitas	57
b. Uji Homogenitas	58
c. Uji Hipotesis	59
d. Persentasi Pengaruh Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	60
a. dan Kelas Kontrol	60

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	61
1. Uji Validitas.....	66
2. Uji Reliabilitas.....	69
B. Teknik Aanlisa Data.....	70
1. Analisis Deskriptif.....	70
2. Analisis Induktif.....	76
a. Uji Normalitas	76
b. Uji Homogenitas	82
c. Uji Hipotesis.....	83
d. Persentasi Pengaruh Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan K elas Kontrol	
C. Pembahasan.....	84

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	89
B. Saran	90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN.....

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ pada Mata Pelajaran Simdig siswa SMK N1 Tilatang kamang	6
2. Jumlah siswa X TKJ SMK N 1 Tilatang Kamang	43
3. Desain Penelitian	44
4. Pelaksanaan Penelitian Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol	48
5. Kisi-kisi Tes Uji Coba	52
6. Kisi-kisi Tes Penelitian	53
7. Interpretasi Nilai r	55
8. Validitas Soal Uji Coba	68
9. Perhitungan Statistik Dasar Kelompok Eksperimen	72
10. Distribusi Interval Skor Frekuensi Nilai Kelompok eksperimen	73
11. Perhitungan Statistik Dasar Kelompok Kontrol	75
12. Distribusi Interval skor frekuensi Nilai Kelompok Kontrol	76
13. Uji Liliefors Kelompok Eksperimen	79
14. Uji Liliefors Kelompok Kontrol	82
15. Hasil Uji Normalitas <i>Post-test</i> Kelompok Ekperimen dan Kelompok Kontrol	82
16. Rangkuman Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kontrol	83
17. Rangkuman Uji Hipotesis	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	38
2. Alur penelitian	42
3. Anggota grup facebook.....	62
4. Unggahan materi	63
5. Menuliskan kiriman ke fitur wall.....	64
6. Kunjangan situs.....	65
7. Upload tugas	65
8. Kurva Normal Distribusi Skor Kelompok Ekperimen.....	74
9. Kurva Normal Distribusi Skor Kelompok Kontrol.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Simulasi Digita	193
2. RPP Kelas Eksperimen.....	96
3. RPP Kelas Kontrol	108
4. Kisi – kisi Soal Uji Coba	120
5. Bahan Ajar.....	121
6. Daftar Nilai Siswa	136
7. Soal – soal Uji coba.....	139
8. Kunci Jawaban Uji Coba	146
9. Soal Post Tes X TKJ	147
10. Kunci Jawaban Postest	153
11. Distribusi Nilai Uji Coba kelas XI TKJ	154
12. Tabel Validasi.....	155
13. Uji Validitas Soal Uji Coba	157
14. Nilai Postest Kelas Eksperimen	160
15. Nilai Post Test Kontrol.....	161
16. Statistics Kelas Eksperimen	162
17. Statistic Kelas Kontrol	163
18. Analisis Hasil Penelitian	164
19. Menghitung Interval	165
20. Kurva Normal Eksperimen.....	166
21. Kurva Normal Kontrol	167
22. Uji Normalitas Kelas Eksperimen	168
23. Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	170
24. Uji Homogenitas.....	172
25. Perhitungan Uji Hipotesis	173
26. Distribusi Tabel F	174
27. Distribusi Tabel T.....	175
28. Tabel Uji liliefors	176
29. Tabel R product Moment	177
30. Absen siswa	178
31. Surat Penelitian Akama	180
32. Surat penelitian sekolah	181
33. Dokumentasi penelitian	

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan teknologi dan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu secara terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi keperluan dan kepentingan masa depan.

Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 pada intinya memuat dua kegiatan utama yang harus dikembangkan dalam proses pendidikan, yaitu proses modernisasi dan sosialisasi, proses modernisasi mencakup kegiatan bidang pembelajaran yang lebih mengacu pada kemampuan penalaran dan penguasaan Sains dan teknologi. Sedangkan proses sosialisasi mencakup kegiatan bidang pendidikan yang lebih memfokuskan pada pengembangan perilaku dan sikap hidup siswa mengatur diri dengan kehidupan dan budaya masyarakat lingkungannya, baik lokal, regional, nasional maupun global. Untuk itu perlu dikembangkan iklim belajar mengajar yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan perilaku yang kreatif, inovatif dan keinginan untuk maju.

Zaman globalisasi sekarang proses belajar mengajar di sekolah tidak terlepas dari peran teknologi informasi. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas guru dan siswa dalam menggunakan komputer dan internet baik di sekolah

maupun di luar sekolah. Mulai dari menulis rencana pembelajaran, membuat laporan, membuat soal ulangan, mengumpulkan tugas, searching, browsing, chatting, berkomunikasi lewat sosial media, bahkan internet sudah dijadikan sebagai tempat atau layanan tentang apa saja yang dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Teknologi informasi dan komunikasi dalam perkembangannya mempengaruhi dunia pendidikan sangat terasa dengan adanya penambahan pola pembelajaran tatap muka yang dilakukan secara konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka. Penggunaan teknologi informasi menjadikan proses pembelajaran yang lebih menarik, mengesankan, aktif, dan kreatif. Oleh sebab itu, pembelajaran dengan terintegrasi teknologi informasi tidak bisa diganggu lagi untuk meningkatkan mutu dan kualitas belajar mengajar.

Dalam dunia pendidikan, guru mempunyai tugas untuk menciptakan proses pembelajaran yang optimal serta guru harus mengetahui tugas yang harus dilakukannya dalam ilmu yang di ajarkannya agar pembelajaran tersebut lebih bermakna. Karena seorang guru tidak hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai motivator bagi siswanya.

Salah satu media pembelajaran jarak jauh yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran simulasi digital ini adalah *facebook*. Menurut Tuti anisa (2015: 20) Adapun manfaat *facebook* dalam dunia pendidikan, yakni: membangun ikatan sosial (antara teman sekelas), membuat kelompok/grup untuk studi/kerja, meningkatkan keterikatan antara siswa-siswa atau siswa-

pengajar atau pengajar-pengajar, ajang belajar menulis untuk menuangkan ide, dan pengembangan proses pembelajaran yang bervariasi.

Media pembelajaran yang umum digunakan berupa lms seperti edmodo, memang tampilan edmodo menyerupai tampilan facebook, namun dari segi penggunaan bahasa program, edmodo masih berbahasa inggris sehingga terkadang menyulitkan guru dan siswa berkomunikasi serta kebanyakan siswa bingung dalam penggunaannya. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa facebook banyak memiliki kelebihan yaitu : 1) facebook lebih informatif, 2) facebook memiliki kemudahan dalam mengecek komunikasi dengan orang lain, 3) dapat menampilkan foto, video atau tautan dari website yang bisa dimanfaatkan untuk memperluas cakrawala berpikir siswa akan materi yang disampaikan. Jadi media pembelajaran yang cocok digunakan untuk pendidik ini adalah media yang mudah dipelajari dan bukan media yang tidak terlalu rumit penggunaannya. Karena peserta didik masih muda dan tergolong baru, dengan media pembelajaran sangat membantu dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Facebook juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dikarenakan fitur-fitur dimiliki facebook banyak memiliki kesamaan dengan fitur-fitur yang dimiliki *edmodo*.

Facebook disini dijadikan sebagai media pembelajaran bersifat jarak jauh yang berarti menggabungkan pembelajaran konvensional (tatap muka) dengan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.). Dengan adanya media pembelajaran jarak jauh ini memudahkan

guru dan siswa berinteraksi dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam pengamatan penulis di SMK Negeri 1 Tilatang Kamang selama proses belajar mengajar banyak siswa yang terlihat bosan, ada yang berbicara dengan teman sebelah, dan juga menundukkan kepala ke meja sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif. Hal ini disebabkan karena kurangnya respon atau keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, kurangnya antusiasme siswa terhadap materi yang diajarkan dan guru hanya menggunakan metode ceramah sebagai model pembelajaran dan meringkas materi sebagai penugasan.

Penggunaan facebook di SMK Negeri 1 Tilatang kamang bertujuan untuk bisa mengatasi kendala jarak, serta menanamkan nilai-nilai positif dalam pemanfaatan facebook yang belum di maksimalkan remaja saat ini. Selain itu facebook juga mampu membuat prilaku peserta didik bisanya berubah, mereka terkadang suka lupa waktu dan lebih sering meluangkan waktu untuk membuka facebook di saat mereka sedang melakukan aktivitas sekolah dan kegiatan lainnya. Selain itu, facebook bisa digunakan untuk berkomunikasi dan mencari berbagai sumber belajar dengan cepat dan praktis. Fasilitas facebook yang dapat digunakan adalah fitur *grup* , pengelolaan fitur ini siswa dapat berdiskusi materi, mengerjakan kuis, tugas maupun untuk latihan mengerjakan soal dalam proses pembelajaran. Maka, penggunaan media pembelajaran facebook lebih untuk menjembatani kegiatan belajar mengajar di dalam sekolah maupun di luar sekolah.

Pendidikan di SMK sangat berperan dalam membentuk siswa secara aktif dapat mengembangkan segala kemampuan dan potensi yang ada pada

dirinya, sehingga di SMK harus melaksanakan pembelajaran yang bermutu baik untuk mencapai tujuan pendidikan yang tertera pada Undang-Undang dan untuk mendidik siswa siap dengan segala potensi dirinya.

SMK Negeri 1 Tilatang Kamang merupakan salah satu jalur pendidikan formal menengah kejuruan yang memiliki tujuan yang sama dengan tujuan sekolah menengah kejuruan pada umumnya, yakni menghasilkan lulusan yang berkualitas memiliki keahlian khusus sesuai dengan bidang keahliannya serta siap bekerja. Dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan dan direncanakan oleh sekolah, tentu ada beberapa unsur salah satunya yaitu guru, hal ini dikarenakan guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran dan hasil belajar di kelas, guru merupakan faktor utama usaha meningkatkan mutu pendidikan sekolah yang pada gilirannya akan sangat mempengaruhi kemajuan masyarakat berpendidikan di sekolah bersangkutan. Masyarakat yang semakin rasional dan teknologis semakin membutuhkan jasa sekolah dan atau guru yang bermutu.

Hasil belajar adalah salah satu indikator dari keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tercapainya hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai unsur atau komponen. Unsur yang utama adalah unsur guru, siswa, kurikulum, dan sarana prasarana pendukung proses pembelajaran. Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMK Negeri 1 Tilatang Kamang adalah 75. Karena masih terdapat dari sebagian siswa yang belum menguasai materi dan banyak yang belum mencapai kompetensi yang ditentukan sehingga nilai yang diperoleh belum memenuhi KKM yang sudah

ditetapkan. Data hasil belajar siswa pada nilai ujian akhir semester ganjil kelas X Teknik Komputer dan jaringan di SMK Negeri 1 Tilatang Kamang mata pelajaran sistem operasi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai Ujian Akhir Semester Ganjil kelas X TKJ Mata Pelajaran Simulasi Digital SMKN 1 Tilatang Kamang Tahun Ajaran 2016 – 2017

2017							
No	Kelas	Jumlah siswa	Nilai yang diperoleh				Rata-Rata Kelas
			< 75		> 75		
			Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%	
1	X TKJ 1	13	7	54	6	46	70,62
2	X TKJ 2	14	7	50	7	50	73,71
Jumlah		27	14	52	13	48	

Sumber : Guru TKJ di SMKN 1 Tilatang Kamang

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa kelas X TKJ 1 dengan 13 orang siswa memperoleh nilai tuntas sebanyak 7 orang atau 54% dan nilai tidak tuntas 6 orang atau 46% dengan rata-rata kelas 70,62 dan untuk kelas X TKJ 2 dengan 14 orang siswa memperoleh nilai tuntas sebanyak 7 orang atau 50% dan nilai tidak tuntas 7 orang atau 50% dengan rata-rata kelas 73,71. Dari 2 kelas dengan jumlah 27 orang siswa, yang tidak tuntas 14 orang dengan persentase 52% dan tuntas 13 orang dengan persentase 48%. Hal ini menunjukkan sebagian siswa tidak tuntas pada mata pelajaran simulasi digital pada tahun ajaran 2016/2017.

Penerapan mata pelajaran Simulasi digital tidak lepas dari peranan guru yang mengajar, guru diuntut harus menguasai materi dan memiliki tingkat kreatif yang tinggi. Tetapi siswa tidak serius dalam mengikuti pembelajaran simulasi digital, dikarenakan kurangnya pemanfaatan media yang tersedia di sekolah, ini terlihat pada pengamatan peneliti saat

Pelaksanaan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) pada tahun ajaran 2016/2017.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan salah seorang guru TKJ Bapak Muhammad Iqbal, S.Pd pada tanggal 17 Februari 2017, terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran Simulasi digital, diantaranya yaitu waktu pembelajaran tatap muka yang terbatas dan tidak mencukupi bagi para guru untuk memberikan semua materi kepada siswa, sehingga materi yang membutuhkan pembahasan dalam waktu lama harus di jelaskan dalam waktu singkat.

Fakta lain yang di temukan adalah proses pembelajaran yang masih berpusat kepada guru (teacher centred) dimana guru bersifat aktif, yang menjadikan dirinya sebagai sumber belajar, sementara siswa yang cenderung bersifat pasif karena hanya mengandalkan guru saat pertemuan tatap muka untuk mendapatkan materi pembelajaran.

Sekolah dilengkapi fasilitas laboratorium komputer dan *wifi* untuk proses pembelajaran. Akan tetapi siswa lebih memilih menggunakan fasilitas *wi-fi* untuk koneksi internet pada *handphone* daripada menggunakan fasilitas laboratorium komputer. Faktanya, berdasarkan wawancara langsung kepada beberapa orang siswa, di ketahui masih terdapat siswa yang membawa *handphone*, salah satunya digunakan untuk mengakses jaringan sosial *facebook* meskipun tanpa sepengetahuan guru. Tidak jarang siswa yang membawa laptop ke sekolah selain untuk mengerjakan tugas juga untuk mengakses *facebook* untuk hal-hal yang tidak bermanfaat.

Hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa sekolah ini cocok untuk dijadikan objek penelitian, dikarenakan facebook sangat diminati para siswa selain lebih menarik, tentu saja lebih mudah digunakan, karena tidak hanya bisa akses di kelas saat pelajaran berlangsung, tetapi bisa dari mana saja bahkan melalui ponsel pribadi. .

Mata pembelajaran Simulasi digital secara umum sangat erat hubungannya dengan materi pelajaran menggunakan sistem pemanfaatan situs media sosial. Guru bisa dengan mudah berbagi mengenai materi yang ada dan di posting pada group sebuah kelas. Hal ini memudahkan siswa untuk belajar dari postingan guru, selain itu siswa juga berkomunikasi aktif baik dengan guru maupun teman jika di rasa terdapat materi yang belum jelas. Gurupun bisa memberikan pengumuman mengenai hal – hal penting yang ingin disampaikan kepada siswanya.

Proses belajar mengajar yang dilakukan dengan pendekatan secara teori dan pratikum di laboratorium secara bersamaan, dimana waktu yang dibutuhkan untuk praktik lebih lama dibandingkan dengan waktu menjelaskan teori sehingga penyampaian materi secara teori di kelas kurang tersampaikan dengan baik. Oleh sebab itu, dengan memanfaatkan berupa *facebook* sebagai media pembelajaran, guru pun juga dapat membagikan materi berupa *file* yang *softcopy* untuk siswa agar dapat membaca bahan materi dan mengerjakan tugas dimana saja meskipun tidak berada di kelas.

Pembelajaran berupa *facebook* sebagai media, maka akan memungkinkan siswa termotivasi untuk belajar lebih giat lagi, termasuk

menyelesaikan soal-soal, berdiskusi dalam suatu konsep pada pelajaran simulasi digital, serta membangkitkan minat siswa dalam belajar pelajaran simulasi digital, sehingga akan tercipta proses belajar mengajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan. Pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar simulasi digital yang baik dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka ada beberapa latar belakang yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Terdapat hasil belajar siswa yang belum memenuhi standar KKM yang telah ditetapkan sekolah.
2. Terbatasnya waktu pembelajaran di kelas sehingga materi yang membutuhkan pembahasan dalam waktu lama harus di jelaskan dalam waktu singkat.
3. Pembelajaran berpusat kepada guru dimana guru bersifat aktif. Sementara siswa bersifat pasif karena mengandalkan guru saat pertemuan tatap muka untuk mendapatkan materi pelajaran

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan facebook untuk media pembelajaran terhadap hasil belajar kelas X Teknik Komputer dan Jaringan mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Tilatang Kamang.
2. Penerapan metode ini terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol

3. Kelas yang di gunakan sebagai kelas sampel dalam penelitian ini adalah X Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 1 Tilatang Kamang
4. Waktu penelitian ini adalah pada semester ganjil, Juli-Desember tahun ajaran 2017/2018
5. Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Tilatang Kamang adalah K13

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana pengaruh facebook sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Tilatang Kamang.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan seberapa besar Pengaruh Penggunaan Facebook Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ Mata Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Tilatang Kamang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peneliti

Mendapatkan pengalaman langsung dalam pembelajaran menggunakan *facebook* sebagai media dalam proses belajar

2. Manfaat bagi pendidik

Memberikan suatu masukan mengenai metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga guru lebih termotivasi untuk melakukan perbaikan dalam peningkatan proses belajar mengajar.

3. Manfaat bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan serta sebagai informasi untuk memotivasi tenaga pendidik agar menerapkan metode yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran