

HUBUNGAN MINAT BELAJAR DENGAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENGOPERASIKAN *VIRTUALBOX* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM OPERASI JARINGAN KELAS XI TKJ SMKN 1 KRAS

Tri Pita Rahayu¹⁾, Anggara Sukma Ardiyanta²⁾

^{1), 2)}Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi STKIP PGRI Tulungagung
Jl. Mayor Sujadi Timur No.7 Tulungagung
e-mail : rahayu.pitapat97@gmail.com¹⁾, anggara@stkipgritlungagung.ac.id²⁾

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Selain kondisi eksternal, keberhasilan belajar juga dipengaruhi oleh minat, intelegensi dan bakat siswa. Dengan minat terhadap suatu hal mengakibatkan timbulnya pengetahuan dan kecakapan atau kemampuan yang mempengaruhi dirinya. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya minat siswa terhadap Virtual-Box sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara minat siswa dan kemampuan siswa dalam menggunakan VirtualBox sebagai media pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode korelasi. Dalam penelitian ini, sampel penelitian yang digunakan adalah siswa kelas XI TKJ yang berjumlah 88 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik korelasi product moment dengan variabel bebas Minat Belajar (X) dan variabel terikat adalah Kemampuan Siswa dalam Mengoperasikan VirtualBox (Y).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan antara minat belajar dengan kemampuan siswa dalam mengoperasikan VirtualBox sebagai media pembelajaran dapat dikatakan memiliki hubungan yang positif dan signifikan, dimana dari hasil analisis diperoleh r_{hitung} sebesar 0,817 lebih besar dari r_{tabel} yang sebesar 0,176 dengan $N=88$ serta taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil analisis ini dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi minat belajar, maka akan semakin tinggi pula kemampuan siswa dalam mengoperasikan VirtualBox.

Kata Kunci: Minat Belajar, Kemampuan Siswa, VirtualBox

ABSTRACT

Using media learning is needed to support the success of learning. In addition to the external conditions, success of learning is also influenced by interest, intelligence and talent students. With the interests of one thing makes of knowledge and skills or abilities that influence the students. The problem in this research is the lack of student's interest on VirtualBox as media learning. The purpose of this research for knowing there is a significant relationship or not between student's interest and the ability of students in using VirtualBox as a media learning.

Type of this research is quatitative by using correlation method. In this research, sample used the students of class XI TKJ which amounted 88 students. Data collection techniques used questionnaires and documentation. Data analysis techniques used for test of hypothesis is product moment correlation with independent variabel is interest learning (X) and dependent variable is student ability in operating VirtualBox (Y).

The result show that the relationship between interest learning with student's ability in operating VirtualBox as media learning have a positive and significant relationship, where the result obtained the analysis of r_{hitung} is 0.817 more than r_{tabel} is 0.715 with $N= 88$ and for 5% significance level. From this results of analysis, the conclusion is higher interest in learning then higher ability of students in operating VirtualBox.

Keywords: Interest learning, Students Ability, VirtualBox

I. PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran sangat berguna untuk menarik perhatian siswa agar kegiatan belajar tidak mengacu pada guru sebagai tokoh yang aktif dalam pembelajaran. Agar siswa dapat belajar dengan baik dan menyenangkan, maka dibutuhkan media pembelajaran yang memadai. Dengan media pembelajaran yang memadai, akan membantu imajinasi siswa dalam mengenali benda dan sistem yang sesungguhnya sebelum siswa melakukan kegiatan praktikum. Media pembelajaran yang sering digunakan saat ini adalah media pembelajaran berbasis komputer[1]. Contohnya saja dalam pembelajaran sistem operasi jaringan memerlukan *VirtualBox* sebagai alat bantu agar mempermudah siswa dalam menangkap materi yang diberikan. Namun sering kali kegiatan praktikum dengan *VirtualBox* ini dianggap sebagai pembelajaran yang sulit diterapkan oleh siswa. Hal ini menyebabkan kurangnya minat belajar siswa terhadap penggunaan *VirtualBox* itu sendiri. Berdasarkan pada pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada beberapa siswa di SMK Negeri 1 Kras pada tanggal 27 Maret 2018, terdapat berbagai penyebab kurangnya ketertarikan dan perhatian siswa terhadap *VirtualBox*, seperti: kurangnya pengetahuan dasar yang dimiliki serta kurangnya intensitas penggunaan *VirtualBox* dalam pelajaran. Akhirnya, membuat siswa enggan untuk mengenal serta mempelajari lebih lanjut tentang *VirtualBox* dan pembelajaran dengan *VirtualBox* terkesan sulit untuk dipelajari.

Dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran terkadang sukar dilaksanakan, mengingat biaya yang harus dikeluarkan untuk keperluan tersebut. Untuk itu guna menunjang tercapainya pembelajaran, cukup menggunakan media pembelajaran yang sederhana namun dengan pemakaian keterampilan yang memadai. *VirtualBox* dipilih karena kemudahan yang ditawarkannya dengan konsep simulasi yang menyerupai praktek sesungguhnya, selain itu *VirtualBox* juga merupakan perangkat lunak yang bisa didapatkan serta digunakan secara gratis. Menurut Tengker (2013) Penggunaan *VirtualBox* memungkinkan untuk penggunaan pribadi, penggunaan pendidikan atau evaluasi gratis. Inilah yang mendasari sehingga perangkat lunak ini cocok untuk digunakan sebagai bagian dari aplikasi bantu untuk simulasi pembelajaran instalasi sistem operasi [2]. Sejalan dengan hal tersebut Hernawan (2013) menyimpulkan selain digunakan untuk mencoba aplikasi sistem operasi lain, *VirtualBox* juga bisa digunakan untuk membuat virtualisasi jaringan komputer [3]. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009) selain dari kondisi eksternal yang meliputi bahan belajar, suasana, media dan sumber belajar yang berpengaruh pada pembelajaran, terdapat subjek pembelajar itu sendiri yang menentukan pengaruh proses belajar siswa [4]. Menurut Slameto (2010) terdapat tujuh faktor yang mempengaruhi belajar, antara lain: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan. Secara tidak langsung minat belajar siswa menjadi modal utama dalam tercapainya keberhasilan pembelajaran [5].

Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu cenderung memberikan perhatian yang lebih terhadap hal tersebut. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih, serius dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan maupun dalam hal belajar. Slameto (2010) berpendapat bahwa minat terhadap suatu hal juga mengakibatkan timbulnya pengetahuan dan kecakapan atau kemampuan tertentu yang mempengaruhi dirinya [5]. Hal ini dapat dikaitkan dengan minat siswa dan kemampuan mengoperasikan *VirtualBox*, dimana apabila siswa tertarik atau berminat dengan *VirtualBox*, maka siswa akan berusaha sebisa mungkin untuk mempelajarinya, jika siswa ingin mahir dalam menggunakan *VirtualBox* maka ia harus memiliki kemampuan dalam mengoperasikannya, kemampuan ini didapat dari latihan berulang kali tentu akan menyebabkan terbentuknya kemampuan menggunakan *VirtualBox*. Dari sini dapat disimpulkan bahwa kemampuan akan memperkuat motivasi dalam diri siswa untuk melakukan tugas-tugasnya, sehingga akan memunculkan minat belajar dalam dirinya.

Berdasarkan uraian diatas peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “hubungan minat belajar dan kemampuan siswa dalam mengoperasikan *VirtualBox* sebagai media pembelajaran sistem operasi jaringan di kelas XI SMK Negeri 1 Kras”.

II. LANDASAN TEORI

Minat Belajar

Menurut Hilgard seperti yang dikutip oleh Slameto (2010) minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa materi [5]. Sedangkan menurut Slameto (2010) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat juga merujuk pada kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat juga dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa individu lebih menyukai dan memilih suatu hal daripada hal lainnya. Minat merupakan alat motivasi utama yang dapat membangkitkan gairah belajar siswa dalam rentang waktu tertentu. Oleh karena itu guru perlu membangkitkan minat siswa agar pelajaran yang diberikan mudah dipahami [5].

Menurut Slameto (2010) pengertian belajar secara psikologis yaitu suatu proses perubahan yang mana perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya [5]. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Hamalik (2003) belajar bukan merupakan suatu tujuan melainkan suatu proses untuk mencapai tujuan. Sehingga dapat didefinisikan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya [6]. Sedangkan menurut Djamarah (2011) belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik [7].

Berdasarkan pengertian dari minat dan belajar itu sendiri dapat diambil kesimpulan bahwa minat belajar yaitu suatu sikap ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran baik disebabkan oleh adanya penjadwalan belajar ataupun atas keinginan sendiri secara sungguh-sungguh. Dorongan minat belajar berasal dari dalam diri sendiri tanpa ada paksaan. Minat belajar dapat mempengaruhi keadaan siswa, sebagai contohnya dengan adanya minat belajar peserta didik akan dengan senang hati mengikuti pembelajaran dan mencoba untuk memfokuskan diri pada pembelajaran yang diikuti.

Kemampuan Siswa Dalam Mengoperasikan *VirtualBox* Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Rosa (2015) kemampuan siswa terbagi dalam 3 kategori yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif adalah aspek yang kegiatan mental (otak) yaitu kemampuan yang dimiliki oleh siswa yang mencakup menghafal/ *remember* (C1), memahami/ *understand* (C2), menerapkan/ *apply* (C3), menganalisis/ *analyse* (C4), mengevaluasi/ *evaluate* (C5), dan membuat/ *create* (C6). Aspek afektif merupakan hasil belajar yang tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti memperhatikan, merespon, menghargai, serta mengorganisasi. Aspek psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar, aspek ini diukur dengan mengamati dan menilai keterampilan siswa saat melakukan praktikum [8].

VirtualBox adalah sebuah program komputer *under* Windows dari Oracle Corporation yang merupakan sebuah *tool* atau program virtualisasi yang dapat digunakan untuk mengeksekusi sistem operasi “tambahan” didalam sistem operasi “utama”, dengan kata lain sebuah sistem operasi didalam sistem operasi. Hernawan (2013) menyimpulkan bahwa teknologi virtualisasi yang ditawarkan dapat berjalan pada berbagai macam perangkat keras dengan berbagai macam sistem operasi dengan lisensi yang bersifat bebas, yang berarti bisa dipakai tanpa perlu mengeluarkan biaya [3]. Sejalan dengan pendapat Tengker (2013) bahwa lisensi yang bersifat bebas dan tanpa mengeluarkan biaya tersebut membuat *VirtualBox* cocok digunakan sebagai bagian dari aplikasi bantu untuk simulasi pembelajaran instalasi sistem operasi [2].

Menurut Djamarah & Zain (2010) media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan hadirnya media sebagai perantara [9]. Empat jenis perangkat lunak pengajaran dengan bantuan komputer menurut Hamalik (2003) yaitu: (1) latihan dan praktek, (2) tutorial, (3) simulasi, (4) pengajaran dengan instruksi komputer (*computer managed instruction*). Pengajaran yang diatur komputer menunjuk kepada perangkat lunak yang menjamin kemajuan siswa dalam urutan instruksional yang terencana. Hal ini berguna untuk perluasan latihan dan pemberian bantuan kepada siswa, serta mengukur keterampilan dan mencatat skor siswa. Berdasarkan penjelasan ini *VirtualBox* termasuk kedalam media pembelajaran jenis perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Dalam cakupan kemampuan siswa mengoperasikan *VirtualBox* lebih cenderung pada kemampuan psikomotorik atau keterampilan siswa. Simbolon & Dkk (2014) menyimpulkan bahwa penilaian psikomotorik mencakup [10]:

1. Kemampuan siswa menggunakan alat dan siap kerja.
2. Kemampuan siswa menganalisis suatu pekerjaan, menyusun urutan-urutan pengerjaan.
3. Kecepatan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan kepadanya.
4. Kemampuan siswa dalam membaca gambar atau simbol.
5. Keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan.

Berdasarkan hal tersebut secara menyeluruh penilaian ranah psikomotorik harus mencakup persiapan, proses dan produk. Maka penentuan indikator kemampuan siswa mengoperasikan *VirtualBox* sebagai berikut:

1. Mengetahui fungsi dari daftar menu yang terdapat pada *VirtualBox*.
2. Mengetahui istilah penting pada *VirtualBox*.
3. Dapat melakukan *booting* dari CD *virtual*.

4. Dapat melakukan partisi *harddisk virtual* dengan baik dan benar.
5. Melakukan langkah-langkah instalasi secara berurutan.
6. Dapat mendemonstrasikan hasil praktikum.

Sistem Operasi Jaringan

Menurut Binanto (2005) sistem operasi merupakan lapisan dalam sistem komputer yang berada diantara *hardware* dan program-program aplikasi. Sistem operasi dibangun diatas *interface hardware* dan menyediakan *interface* antara *hardware* dengan program-program aplikasi [11]. Nugroho & Utama (2013) menyimpulkan bahwa jaringan komputer merupakan sekumpulan komputer serta perangkat-perangkat lain pendukung komputer yang saling terhubung dalam suatu kesatuan. Sedangkan untuk membuat sebuah jaringan *virtual* yang harus diperhatikan adalah mengenai *setting* jaringan pada masing-masing komputer *virtual* [12].

III. METODE PENELITIAN

Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang bersifat deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode korelasi. Jenis penelitian ini biasanya melibatkan ukuran statistic tingkat/ derajat hubungan yang disebut korelasi. Dalam penelitian ini langkah yang akan diambil adalah mendeskripsikan variabel-variabel dengan menggunakan statistik dreskriptif dan menganalisis ubungan antar variabel menggunakan korelasi.

Populasi, Sampel dan Sampling Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Kras. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kras yang berjumlah 113 siswa yang terbagi dalam 3 kelas dengan jumlah TKJ 1 sebanyak 38 siswa, TKJ 2 sebanyak 39 siswa, TKJ 3 sebanyak 36 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *probability sampling* yaitu *simple random sampling*. Besar sampel yang diambil dihitung menggunakan rumus Slovin, dengan hasil sebanyak 88 siswa dari 113 siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kras.

Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data dari variabel bebas, yaitu minat belajar siswa. Dalam hal ini angket diberikan kepada siswa kelas XI TKJ yang berisi pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan minat belajar terhadap *VirtualBox*. Bentuk instrumen angket menggunakan *Skala Likert* dimana terdapat 5 alternatif jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS).

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian yang meliputi: data nilai praktikum kelas XI TKJ, foto-foto saat melakukan penelitian, data jumlah siswa SMK Negeri 1 Kras tahun ajaran 2017/2018, daftar nama siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kras serta data lain yang dipergunakan dalam penelitian.

Analisis Data

Analisis data digunakan untuk mendeskripsikan data asi penelitian dengan menggunakan alat bantu tabel untuk memudahkan dalam menginterpretasikan. Analisis data meliputi:

1. Deskripsi Data

Dalam deskripsi data yang harus dilakukan yaitu menganalisis data penelitian secara deskriptif dan statistik. Adapun untuk menentukan pengkategorian data kecenderungan variabel menggunakan acuan berdasarkan Mardapi (2008), berikut merupakan kategorinya [13]:

Tabel 1. Kategori Skor Kecenderungan Variabel

Rentang Skor	Kategori
$X \geq (Mi + 1.SDi)$	Sangat Tinggi
$Mi \leq X < (Mi + 1.SDi)$	Tinggi
$(Mi - 1.SDi) \leq X < Mi$	Rendah
$X < (Mi - 1.SDi)$	Sangat Rendah

(Mardapi, 2008)

2. Uji Instrumen Penelitian
Dalam uji instrumen penelitian ini meliputi uji validitas dan uji reliabilitas instrumen.
3. Uji Prasyarat Analisis
Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji linearitas.
4. Uji Hipotesis
Uji hipotesis meliputi analisis bivariat dan uji koefisien korelasi (Uji T).
Dalam menentukan besar koefisien korelasi menggunakan interpretasi korelasi menurut Sarwono sebagai berikut [14]:

Tabel 2. Interpretasi Koefisien Korelasi menurut Sarwono

<0,20	Hubungan dapat dianggap tidak ada
0,20 – 0,40	Hubungan ada tetapi rendah
>0,40 – 0,70	Hubungan cukup
>0,70 – 0,90	Hubungan tinggi
>0,90 – 1,00	Hubungan sangat tinggi

Pada uji T ditetapkan ketentuan sebagai berikut:

- a. Menentukan Hipotesis
Ho = Tidak ada hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan kemampuan siswa
Ha = Ada hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan kemampuan siswa
- b. Kriteria Pengujian
Ho diterima jika nilai sig. atau probabilitas lebih besar dari 0.05 (Sig. > 0.05)
Ho ditolak jika nilai sig. atau probabilitas lebih kecil dari 0.05 (Sig. < 0.05)

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara Minat Belajar dengan Kemampuan Siswa dalam Mengoperasikan *Virtualbox* Sebagai Media Pembelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kras. Deskripsi data dari masing-masing variabel secara rinci dapat dilihat pada uraian berikut:

1. Minat Belajar

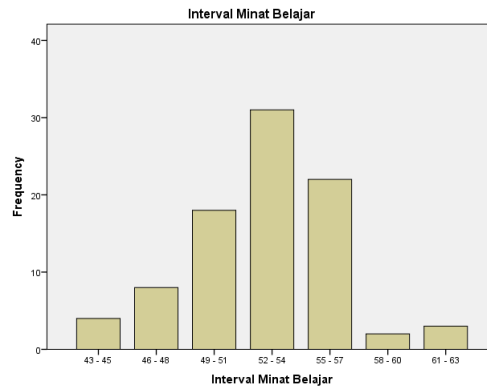
Data variabel minat belajar diperoleh dari angket yang didistribusikan pada siswa kelas XI TKJ tahun ajaran 2017/2018. Berdasarkan angket yang dibagikan ke 88 responden dan perhitungan dengan menggunakan program *IBM SPSS 20*, diperoleh skor tertinggi sebesar 62 dan skor terendah sebesar 43 dengan *mean* sebesar 52,68 dan *median* sebesar 54,00 serta *standar deviasi* sebesar 3, 774. Untuk menentukan jumlah kelas menggunakan rumus $k = 1 + 3,3 \log n$. Dengan n sebagai jumlah responden yang sebanyak 88 siswa, maka dapat diperoleh jumlah kelas sebanyak 7 kelas interval dan panjang kelas 3 yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Interval Variabel Minat Belajar Siswa

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Persentase Kumulatif
1	43 – 45	4	4,5	4,5
2	46 – 48	8	9,1	13,6
3	49 – 51	18	20,5	34,1
4	52 – 54	31	35,2	69,3
5	55 – 57	22	25,0	94,3
6	58 – 60	2	2,3	96,6
7	61 – 63	3	3,4	100,0
Total		48	100,0	

Sumber: Data Primer Peneliti

Hasil distribusi frekuensi interval data variabel minat belajar di atas dapat digambarkan seperti diagram bar berikut:



Gambar 1. Diagram Bar Distribusi Frekuensi Interval Variabel Minat Belajar Siswa

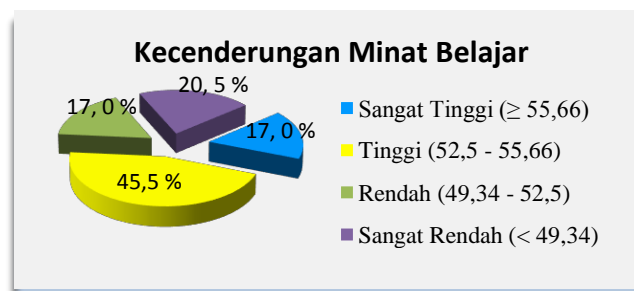
Untuk mengidentifikasi kategori kecenderungan tinggi rendahnya minat belajar siswa dalam penelitian ini dilakukan perhitungan yang menghasilkan data seperti berikut:

Tabel 4. Distribusi Kecenderungan Minat Belajar Siswa

Kategori	Interval kelas	F	Persentase
Sangat Tinggi	$\geq 55,66$	15	17,0
Tinggi	52,5 – 55,66	40	45,5
Rendah	49,34 – 52,5	15	17,0
Sangat rendah	$< 49,34$	18	20,5
Jumlah		88	100,0

Sumber: Data Primer Peneliti

Dari tabel distribusi kecenderungan variabel minat belajar siswa dapat disajikan dalam diagram seperti berikut:



Gambar 2. Diagram Pie kecenderungan variabel minat belajar siswa

Gambar diatas menunjukkan bahwa siswa kelas XI TKJ 1, 2, 3 yang minat belajarnya sangat tinggi sebanyak 15 siswa (17,0%) dan siswa yang minat belajarnya tinggi sebanyak 40 siswa (45,5%), sementara untuk siswa yang minat belajarnya dalam kategori rendah sebanyak 15 siswa (17,0%) dan kategori sangat rendah sebanyak 18 siswa (20,5%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan minat belajar siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kras tergolong dalam kategori tinggi.

2. Kemampuan Siswa Mengoperasikan *VirtualBox*

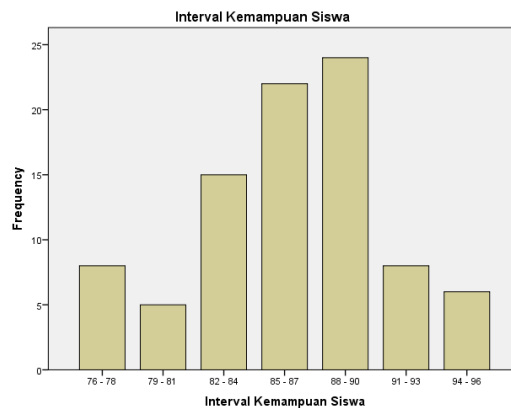
Data dari variabel kemampuan siswa mengoperasikan *VirtualBox* diperoleh dari nilai praktikum siswa pada mata pelajaran sistem operasi jaringan. Dari praktikum tersebut diperoleh nilai tertinggi sebesar 96 dan nilai terendah sebesar 76 dengan *mean* sebesar 86,41 dan *median* sebesar 87,00 serta *standar deviasi* sebesar 4,658. Untuk menentukan jumlah kelas menggunakan rumus $k = 1 + 3,3 \log n$. Dengan n sebanyak 88 responden, maka dapat diperoleh jumlah kelas 7 kelas interval dan panjang kelas adalah 3 yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Interval Variabel Kemampuan Siswa dalam Mengoperasikan *VirtualBox*

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Persentase Kumulatif
1	76 – 78	8	9,1	9,1
2	79 – 81	5	5,7	14,8
3	82 – 84	15	17,0	31,8
4	85 – 87	22	25,0	56,8
5	88 – 90	24	27,3	84,1
6	91 – 93	8	9,1	93,2
7	94 – 96	6	6,8	100,0
Total		48	100,0	

Sumber: Data Primer Peneliti

Hasil distribusi frekuensi interval data variabel kemampuan siswa mengoperasikan *VirtualBox* di atas dapat digambarkan seperti diagram bar berikut:



Gambar 3. Diagram Bar Distribusi Frekuensi Interval Variabel Kemampuan Siswa Dalam Mengoperasikan *VirtualBox*

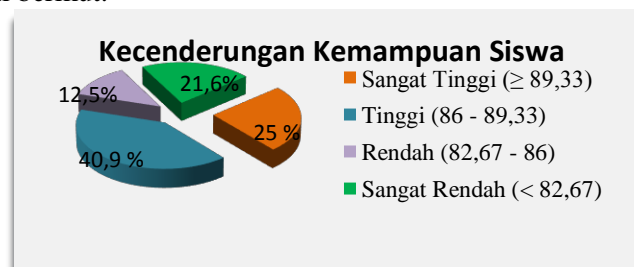
Berdasarkan data primer penelitian maka dapat diperoleh perhitungan distribusi kecenderungan variabel Kemampuan Siswa Dalam Mengoperasikan *VirtualBox* yang ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Distribusi Kecenderungan Kemampuan Siswa Dalam Mengoperasikan *VirtualBox*

Kategori	Interval kelas	F	Persentase
Sangat Tinggi	$\geq 89,33$	22	25,0
Tinggi	86 – 89,33	36	40,9
Rendah	82,67 – 86	11	12,5
Sangat rendah	$< 82,67$	19	21,6
Jumlah	88	100,0	

Sumber: Data Primer Peneliti

Dari tabel distribusi kecenderungan variabel kemampuan siswa dalam mengoperasikan *VirtualBox* dapat disajikan dalam diagram seperti berikut:



Gambar 4. Diagram Pie Kecenderungan Variabel Kemampuan Siswa Dalam Mengoperasikan *VirtualBox*

Gambar diatas menunjukkan bahwa siswa kelas XI TKJ 1, 2, 3 yang kemampuannya sangat tinggi sebanyak

22 siswa (25%) dan siswa yang kemampuannya tinggi sebanyak 36 siswa (40,9%), sementara untuk siswa yang kemampuannya dalam kategori rendah sebanyak 11 siswa (12,5%) dan kategori sangat rendah sebanyak 19 siswa (21,6%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam mengoperasikan *VirtualBox* siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kras tergolong dalam kategori tinggi.

3. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov*, perhitungan menggunakan *IBM SPSS 20* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 7. Uji Normalitas

	Minat Belajar (X)	Kemampuan Siswa (Y)
Kolmogorov-Smirnov Z	1,488	1,164

Sumber: Data peneliti

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi kedua variabel lebih besar dari $\alpha = 0,05$ pada taraf signifikansi 5%. Jadi dapat disimpulkan bahwa data dari variabel minat belajar dan kemampuan siswa berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah variabel bebas mempunyai pengaruh yang linier atau tidak terhadap variabel terikat. Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 8. Uji Linearitas

Variabel	Db	F tabel	Sig
X – Y	1/16	0,718	4,494

Sumber: Data Peneliti

Berdasarkan tabel diatas nilai signifikansi sebesar 0,766 lebih besar dari 0,05 yang artinya terdapat hubungan linier secara signifikan antara variabel minat belajar dan kemampuan siswa. Sedangkan untuk nilai F, diperoleh nilai $F_{hitung} = 0,718$ dan F_{tabel} sebesar 4,494. Karena nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linier secara signifikan antar dua variabel.

4. Uji Hipotesis

a. Analisis Bivariat

Dalam pengujian hipotesis ini besar taraf signifikansi yang digunakan sebesar 5%. Apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} atau t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka dapat dikatakan bahwa koefisien korelasi ada, begitupun sebaliknya. Pengujian hipotesis menggunakan *Product Moment* dari Pearson seperti tabel berikut:

Tabel 9. Tabel Korelasi

	Minat Belajar (X)	Kemampuan Siswa (Y)
Pearson Correlation	1	0,817
Sig. (2-tailed)	.000	.000
N	88	88

Sumber: Data Peneliti

Tabel tersebut menunjukkan bahwa besar koefisien korelasi sebesar 0,817, sedangkan pada r_{tabel} dengan $N = 88$ dengan taraf signifikansi 5% diperoleh harga r_{tabel} sebesar 0,176 sehingga harga r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Maka dapat dikatakan bahwa berdasarkan interpretasi koefisien menurut Jonathan menunjukkan ada hubungan yang tinggi antara minat belajar dengan kemampuan siswa dalam mengoperasikan *VirtualBox*.

b. Uji T

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui signifikansi koefisien korelasi. Dari hasil analisis diperoleh bahwa nilai signifikansi t_{hitung} sebesar $0.000 < 0,05$, yang artinya hasil perhitungan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan kemampuan siswa dalam mengoperasikan *VirtualBox*. Karena koefisien korelasi nilainya positif, maka dapat diartikan minat belajar berhubungan positif dan signifikan dengan kemampuan siswa dalam mengoperasikan *VirtualBox*.

Berdasarkan data yang diperoleh dan dianalisis terdapat hubungan positif yang signifikan antara minat belajar dengan kemampuan siswa dalam mengoperasikan *VirtualBox* kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Kras. Hasil tersebut sesuai dengan asumsi peneliti setelah menilik kajian teori dari para ahli tentang minat belajar dan kemampuan siswa. Dimana menurut Slameto (2010) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh [5]. Hal ini sejalan dengan pendapat Prastiti & Wibowo (2012) bahwa minat belajar sebagai suatu kekuatan yang membuat siswa memiliki rasa ketertarikan melakukan suatu hal, dalam hal ini ketertarikan tersebut dalam hal belajar, dengan minat maka intensitas belajar akan bertambah dan begitupun sebaliknya [15]. Sedangkan menurut Rosa (2015) kemampuan siswa mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik [8]. Kemampuan dalam ranah psikomotorik dapat ditunjukkan melalui praktikum. Menurut Simbolon & Dkk (2014) bahwa praktikum dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri suatu proses. Kegiatan ini dapat membantu berkembangnya keterampilan proses, motorik dan pembentukan sikap ilmiah siswa [10]. Berkaitan dengan hubungan antara minat belajar dan kemampuan mengoperasikan *VirtualBox*, menurut Syah (2005) terdapat faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu kemampuan dasar, strategi pembelajaran, dan lingkungan keluarga [16]. Sejalan dengan hal tersebut Prastiti & Wibowo (2012) menyimpulkan bahwa minat belajar dan kemampuan berpraktikum merupakan faktor yang menunjang hasil belajar [15].

V. KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Ada hubungan positif yang signifikan antara minat belajar *VirtualBox* dengan kemampuan siswa dalam mengoperasikan *VirtualBox* sebagai media pembelajaran kelas XI TKJ SMKN 1 Kras. Dengan hasil penelitian yang dilakukan melalui analisis bivariat korelasi *Product Moment Pearson* menunjukkan bahwa diperoleh r_{hitung} sebesar 0,817 lebih besar dari r_{tabel} sebesar 0,176 pada taraf signifikansi 5% dengan $N= 88$. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa semakin tinggi minat belajar maka akan semakin tinggi pula kemampuan siswa.

Adapun saran dari peneliti adalah:

Pertama, dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran seperti menciptakan situasi belajar yang menyenangkan namun tetap kondusif, diharapkan agar sekolah lebih memberikan kebijakan terhadap sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat dilakukan dengan upaya melakukan pantauan serta memberikan perhatian khusus untuk fasilitas tambahan yang memadai guna untuk menunjang pembelajaran yang nyaman serta kondusif. Kedua, kepada guru diharapkan untuk memberikan motivasi kepada siswa seperti memberi reward nilai yang sempurna agar siswa lebih termotivasi lagi dalam belajar. Dan yang ketiga, kepada peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan *VirtualBox* untuk kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran lainnya. Terutama mencakup aspek kognitif dan afektif siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Ardiyanta, A. S. (2017). Desain Prototipe Media Pembelajaran Simulasi Sistem Rem Mobil Untuk Pembelajaran Siswa Smk. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 02, (pp. 113–117)
- [2] Tengker, Victor. (2013). *Penggunaan Software Virtualbox* (edisi ke-2), (pp. 1-12)
- [3] Hernawan, A. (2013). Pemanfaatan Teknologi Virtualisasi Komputer guna Mendukung Praktikum Jaringan Komputer. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, (045), (pp. 62–66)
- [4] Dimiyati & Mudjiono (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- [5] Slameto (2010). *Belajar & Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- [6] Hamalik, Oemar (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- [7] Djamarah, Syaiful Bahri (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- [8] Rosa, F. O. (2015). Analisis Kemampuan Siswa Kelas X pada Ranah Kognitif , Afektif dan Psikomotorik. *OMEGA, Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 1(2), (pp. 24–28)
- [9] Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- [10] Simbolon, P. P., & Dkk. (2014). Deskripsi Kemampuan Psikomotorik Siswa Praktikum Kelarutan Dan Hasil Kelarutan (Ksp) Kelas XI Ipa. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Kimia FKIP UNTAN*, (pp.1–14)
- [11] Binanto, Iwan (2005). *Sistem Operasi* (edisi ke 1). Yogyakarta: ANDI
- [12] Nugroho, H. (Akademi T. T. S. P. J., & Utama, M. R. (Akademi T. T. S. P. J. (2013). Simulasi Management Bandwidth Dan Load Balancing Server. *Jurnal ICT Penelitian Dan Penerapan Teknologi*, (pp. 80 – 93)
- [13] Mardapi, Djemari (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia
- [14] Sarwono, Jonathan (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- [15] Prastiti, W., & Wibowo, S. A. (2012). Hubungan Antara Minat Belajar dan Kemampuan Berpraktikum Dengan Hasil Belajar Fisika Pada Kompetensi Dasar Fluida Statis Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 5 Metro Lampung Tahun Pelajaran 2010/2011. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta* (pp. 1–8).
- [16] Syah, Muhibbin (2005). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu