**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) kita dihadapkan pada suatu kenyataan tentang dunia pendidikan yang semakin maju. Seiring dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi tersebut, maka kualitas pendidikan harus ditingkatkan. Dalam usaha untuk meningkatkan kualitas dari suatu pendidikan, guru merupakan salah satu bagian yang tak bisa dilepaskan dan merupakan komponen terpenting dalam menjalankan usaha tersebut. Sebagai ujung tombak pendidikan, guru juga dituntut untuk melaksanakan atau menjalankan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Sebagaimana ditegaskan Hasbullah (2012: 307) Tujuan pendidikan nasional yang bersumber dari sistem nilai pancasila dirumuskan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang, Sistem Pendidikan Nasional yaitu:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak secara peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Kegiatan mengajar itu ialah semua yang harus dikerjakan oleh guru, setelah ia merumuskan tujuan pengajarannya dengan jelas dan menentukan titik permulaan kegiatan siswa pada saat pelajaran dimulai. ( Sahabuddin, 2007:45)

Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar dan sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor di antaranya faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Faktor selanjutnya yaitu tersedianya peralatan yang digunakan dalam proses belajar mengajar seperti penggunaan media. Penggunaan media pembelajaran bermanfaat untuk menumbuhkan motivasi dan memudahkan siswa dalam menerima atau mengingat materi pelajaran yang telah disampaikan. Manfaat lainnya adalah membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hamalik (Arsyad, 2013:19) bahwa:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam menerima atau mengingat materi pelajaran yang telah disampaikan. Oleh sebab itu adanya media pembelajaran diharapkan mampu untuk memperbaiki kualitas dan produk pendidikan di sekolah.

Pada saat ini para guru sudah mulai mendapatkan akses untuk menggunakan berbagai macam teknologi guna meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar, salah satunya teknologi komputer. Komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat guna sebagai alat bantu pengajaran, seperti memberikan informasi, menginput dan mengakses data dengan cepat. Selain itu, komputer juga dapat menyimpan dan mengelolah data.

Berbagai jenis media yang dikemas dalam bentuk program pengajaran berbantuan komputer seperti *simulation, tutorial* dan permainan bisa diperoleh lewat komputer. Pengajaran berbantuan komputer dapat dilakukan pada semua jenjang pendidikan mulai dari tingkat dasar, tingkat menengah hingga Perguruan Tinggi, bahkan pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) komputer sudah menjadi bahan pokok dalam pelaksanaan pembelajaran, baik digunakan sebagai bahan atau alat untuk praktek pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), juga digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran lainnya. Maka dari itu semua jenjang pendidikan dianjurkan memiliki fasilitas yang memadai untuk menunjang proses belajar mengajar agar lebih baik, terutama pada Sekolah Menengah Kejuruan.

Observasi awal penulis pada tanggal 23 April 2015 di SMK Negeri 2 Takalar pada kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan mata pelajaran produktif kejuruan sesuatu hal yang diharapkan adalah siswa mampu mengaplikasikan dan dapat memperoleh pengetahuan secara menyeluruh mengenai sistem operasi berbasis *GUI (Graphical User Interface)*. Namun, pada kenyataannya tidak semua siswa dapat memperoleh hal yang sama, disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya, terbatasnya fasilitas laboratorium, khususnya untuk jurusan TKJ berupa komputer dengan perangkat-perangkatnya yang banyak bermasalah karena sering digunakan siswa dalam belajar praktek, baik dalam merakit komputer maupun menginstal sistem operasi secara manual, dengan menghapus seluruh partisi *harddisk*, yang mengakibatkan banyaknya komponen komputer yang bermasalah. Sehingga tidak meratanya pengetahuan yang diperoleh setiap siswa, misalnya pada proses pembelajaran yang dibagi menjadi dua atau tiga kelompok dalam satu kelas, sehingga materi pembelajaran yang diberikan kepada kelompok satu belum tentu sama dengan apa yang diperoleh kelompok dua ataupun kelompok tiga. faktor selanjutnya tidak meratanya pemberian waktu kepada setiap siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan kurangnya jam pelajaran pada mata pelajaran produktif. Jadi, dalam mengatasi permasalahan tersebut guru diharapkan dapat memberikan jalan keluar untuk memaksimalkan perangkat-perangkat yang digunakan agar siswa dapat menerima materi dengan baik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar baik secara berkelompok maupun dengan belajar mandiri khususnya dalam pembelajaran produktif. Adapun solusi yang penulis berikan yaitu memanfaatkan sebuah *software*  yang disebut *virtualbox*.

*Virtualbox* merupakan mesin *simulation* yang dapat digunakan untuk mengeksekusi sistem operasi tambahan di dalam sistem operasi utama yang memudahkan kita untuk menjalankan sistem operasi dalam sebuah jendela pada *desktop*. Arsyad (2013:95) mengemukakan bahwa “Simulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif dan perorangan”. Ini sangat penting jika seseorang ingin melakukan ujicoba sistem operasi baru atau yang berbeda tanpa menghapus sistem operasi yang lama, juga dapat menjalankan dua sistem operasi di dalam satu komputer atau laptop. Bagi orang awam metode virtualisasi dapat dimanfaatkan untuk belajar menginstal sistem operasi tanpa perlu mengubah isi partisi *harddisk* yang ada pada komputer maupun laptop.

Dari keadaan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk memastikan kondisi yang sebenarnya yang terjadi pada siswa kelas X jurusan TKJ pada mata pelajaran produktif penginstalan sistem opersasi berbasis *GUI* SMK Negeri 2 Takalar.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul **“**Pengaruh Penggunaan *Software VirtualBox* Pada Mata Pelajaran Produktif Penginstalan Sistem Operasi Berbasis *GUI* Terhadap Hasil Belajar siswa Kelas X Jurusan TKJ SMK Negeri 2 Takalar**”**

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut: Apakah Ada Pengaruh Penggunaan *Software VirtualBox*  Pada Mata Pelajaran Produktif penginstalan Sistem Operasi Berbasis *GUI* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan TKJ SMK Negeri 2 Takalar?

1. **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini pada prinsipnya bertujuan untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah yang dipaparkan di atas yaitu untuk mengetahui pengaruh Penggunaan *Software VirtualBox* Pada Mata Pelajaran Produktif Penginstalan Sistem Operasi Berbasis *GUI* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan TKJ SMK Negeri 2 Takalar.

1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
2. Bagi Siswa

Dengan penggunaan *software virtualbox* diharapkan mampu memberikan informasi dan pengalaman baru kepada siswa untuk belajar aktif, meningkatkan motivasi belajar, mengoptimalkan pembelajaran di dalam dan di luar kelas serta dapat meningkatkan hasil belajar.

1. Bagi Guru

Sebagai masukan dan bahan referensi guna penyempurnaan dan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah untuk menggunakan *software virtualbox* untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi Siswa

Dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa , perilaku belajar mandiri dan lebih aktif dalam pelajaran produktif penginstalan sistem operasi berbasis *GUI*

1. Bagi Guru

Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran serta dapat mewujudkan proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik, karena dapat merangsang siswa untuk belajar mandiri dengan memanfaatkan teknologi informasi.

1. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dan sebagai masukan positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.