

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan bertambah pesatnya jumlah penduduk di Indonesia dalam era globalisasi dan industrialisasi dewasa ini menimbulkan banyak permasalahan, termasuk menyempitnya lapangan pekerjaan. Kesempatan kerja dengan orang yang mencari kerja lebih banyak orang yang ingin mencari kerja, sehingga banyak orang yang tidak mendapatkan kesempatan untuk bekerja. Akibatnya jumlah pengangguran semakin besar yang berdampak pada kondisi perekonomian di Indonesia. Belakangan ini juga semakin banyak perusahaan-perusahaan yang mengurangi jumlah pekerjanya sehingga pengangguran pun semakin bertambah. Pengangguran tidak hanya disebabkan oleh terbatasnya kesempatan kerja, tetapi juga oleh ketidakmampuan pencari kerja untuk memenuhi persyaratan atau kualifikasi yang diminta oleh dunia usaha.

Masalah kurang tersedianya lapangan pekerjaan akan berimbas pada kemapanan sosial dan eksistensi pendidikan dalam perspektif masyarakat. Pada masyarakat yang tengah berkembang, pendidikan diposisikan sebagai sarana untuk peningkatan kesejahteraan melalui pemanfaatan kesempatan kerja yang ada. Dalam arti lain, tujuan akhir program pendidikan bagi masyarakat pengguna jasa pendidikan adalah mendapatkan lapangan kerja yang diharapkan atau setelah lulus dapat bekerja di sektor formal yang memiliki nilai gengsi atau nilai yang lebih tinggi dibanding sektor informal.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) lebih banyak memberi penguatan pada penguasaan kemampuan produktif. Disadari bahwa untuk membekali tamatan atau lulusan dalam beradaptasi dengan lingkungan kerja perlu dibarengi

dengan penguasaan kemampuan untuk berinteraksi dengan masyarakat melalui pembinaan kepribadian, pengembangan bakat, minat dan pengembangan diri secara optimal, sebagai bekal memasuki dunia kerja.

Saat ini pemerintah juga mempunyai program dalam dunia pendidikan, yaitu untuk SMK sebanyak 70% dan 30% untuk SMA. Perubahan jumlah sekolah ini terpicu data yang diperoleh di lapangan bahwa pengangguran produktif kebanyakan adalah lulusan SMA. Pada dasarnya SMA diprogram untuk mereka yang melanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi, sedangkan pembekalan *skill* (untuk SMA) bisa dikatakan tidak ada. Berbeda dengan dunia SMK, mereka dituntut untuk menguasai *skill* serta diharapkan dapat menciptakan lapangan pekerjaan sendiri. SMK dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas dari segi keterampilan kerja, maka dari itu saat ini banyak perusahaan yang membutuhkan lulusan dari SMK. Dinas Pendidikan telah menganjurkan untuk lebih memilih SMK karena lebih menjanjikan dalam dunia kerja. Tujuan dimasukkannya anak-anak ke sekolah kejuruan (SMK) adalah agar siswa cepat mendapat pekerjaan selepas lulus, dengan bekal keterampilan yang didapat dari sekolah.

Sementara itu dalam proses belajar mengajar di SMA di Indonesia, hampir tidak ada SMA yang memberikan pendidikan kewirausahaan bagi siswa/i sehingga kemungkinan intensi untuk menjadi wirausaha dan kecenderungan pengambilan resiko belum terbentuk. Apakah dengan adanya perbedaan kurikulum ini menghasilkan minat yang berbeda untuk terjun menjadi wirausaha pada para siswanya. Melihat kondisi di atas, maka pendidikan teknik khususnya teknik audio video pada saat ini diharapkan dapat memberi bekal bagi siswa yang akan melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi dan yang tidak melanjutkan sekolah.

SMK Negeri 5 Tanjungbalai merupakan lembaga pendidikan kejuruan yang membuka banyak kompetensi keahlian salah satunya adalah kompetensi Keahlian Teknik Audio Video. Pada kompetensi Keahlian Teknik Audio Video terdapat beberapa standar kompetensi yang harus ditempuh siswa. Salah satu standar kompetensi yang diajarkan adalah melakukan instalasi *sound system*. Kompetensi ini terdapat pada semester satu kelas XI (sebelas), yang pelaksanaan pembelajarannya bersifat teori dan praktikum. Namun pada prakteknya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari standar kompetensi melakukan instalasi *sound system*, hal ini terlihat dari masih rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa.

Kompetensi melakukan instalasi *sound system* merupakan suatu persiapan yang sangat penting bagi siswa, untuk mempersiapkan diri menjadi tenaga kerja yang terdidik, terlatih dan terampil. Salah satunya adalah upaya persiapan siswa sebagai operator *sound*, yang mempunyai tugas dan tanggung jawab mengoperasikan sebuah peralatan *sound system* pada suatu acara. Selain itu, dengan mempelajari standar kompetensi melakukan instalasi *sound system*, siswa juga dapat mempelajari dan mengetahui fungsi dasar komponen atau peralatan-peralatan elektronik pada *sound system*; mengetahui cara melakukan instalasi dasar berbagai peralatan audio seperti *microphone wireless/kabel*, *mixer console*, *amplifier* dan *loudspeaker* dimana fungsinya untuk mendapatkan kualitas suara yang jelas, mirip dan keras, sehingga dapat didengar orang banyak pada suatu pertunjukan/acara.

Keberhasilan siswa dalam belajar termasuk dalam belajar melakukan instalasi *sound system*, pada dasarnya dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling

terkait, baik faktor eksternal maupun internal. Salah satu faktor internal atau yang berasal dari dalam diri siswa yang secara tidak langsung mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar melakukan instalasi *sound system* adalah kreativitas yang dimiliki siswa.

Kreativitas merupakan segala potensi yang terdapat dalam setiap diri individu yang meliputi ide-ide atau gagasan-gagasan yang dapat dipadukan dan dikembangkan sehingga dapat menciptakan suatu ide atau produk yang baru dan bermanfaat bagi diri dan lingkungannya. Biasanya seseorang atau individu yang kreatif memiliki sifat yang mandiri. Sikap kreatif memerlukan cara berpikir kreatif, dengan cara itu maka seseorang akan mampu melihat persoalan dari berbagai perspektif. Unsur kreatif diperlukan dalam proses berpikir untuk menyelesaikan masalah termasuk dalam belajar melakukan instalasi *sound system*.

Faktor internal lainnya yang juga dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar melakukan instalasi *sound system* adalah minat termasuk minat berwirausaha di bidang audio video. Minat berwirausaha merupakan kecenderungan hati dalam diri untuk tertarik menciptakan suatu usaha yang kemudian mengorganisir, mengatur, menanggung risiko dan mengembangkan usaha yang diciptakannya tersebut. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminati atau disenanginya termasuk dalam bidang audio video. Dengan adanya minat siswa berwirausaha di bidang audio video, diharapkan dapat menumbuhkan perhatian dan semangat siswa untuk belajar serta memperoleh hasil belajar yang lebih baik pada mata pelajaran yang ada kaitannya di bidang audio video termasuk pada standar kompetensi melakukan instalasi *sound system*.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti jadi termotivasi untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “**Hubungan Kreativitas Belajar dan Minat Berwirausaha di Bidang Audio Video dengan Hasil Belajar Melakukan Instalasi *Sound System* Pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 5 Tanjungbalai**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada standar kompetensi melakukan instalasi *sound system*?
2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar melakukan instalasi *sound system*?
3. Bagaimanakah kreativitas siswa dalam belajar melakukan instalasi *sound system*?
4. Apakah ada hubungan kreativitas siswa dalam belajar dengan hasil belajar siswa pada standar kompetensi melakukan instalasi *sound system*?
5. Bagaimanakah minat berwirausaha siswa di bidang audio video?
6. Apakah ada hubungan minat berwirausaha siswa di bidang audio video dengan hasil belajar siswa pada standar kompetensi melakukan instalasi *sound system*?
7. Apakah kreativitas belajar dan minat berwirausaha siswa di bidang audio video secara bersama-sama berhubungan dengan hasil belajar siswa pada standar kompetensi melakukan instalasi *sound system*?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan di atas ada banyak masalah yang muncul bisa diteliti. Setiap masalah yang muncul tentu memerlukan penelitian sendiri. Oleh karena itu perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Pada penelitian ini, peneliti membatasi masalah dan lebih menitikberatkan penelitian tentang hubungan kreativitas belajar dan minat berwirausaha di bidang audio video terhadap hasil belajar melakukan instalasi *sound system* pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 5 Tanjungbalai.

D. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan sebagai dasar penelitian ini, maka perlu dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, antara lain:

1. Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas belajar dengan hasil belajar melakukan instalasi *sound system* pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 5 Tanjungbalai?
2. Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara minat berwirausaha di bidang audio video dengan hasil belajar melakukan instalasi *sound system* pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 5 Tanjungbalai?
3. Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas belajar dan minat berwirausaha di bidang audio video dengan hasil belajar melakukan instalasi *sound system* pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 5 Tanjungbalai?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui:

1. Hubungan kreativitas belajar dengan hasil belajar melakukan instalasi *sound system* pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 5 Tanjungbalai.
2. Hubungan minat berwirausaha di bidang audio video dengan hasil belajar melakukan instalasi *sound system* pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 5 Tanjungbalai.
3. Hubungan kreativitas belajar dan minat berwirausaha di bidang audio video dengan hasil belajar melakukan instalasi *sound system* pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 5 Tanjungbalai.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dalam bidang penelitian terutama tentang hubungan antara kreativitas belajar dan minat berwirausaha dengan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru dan sekolah, sebagai bahan masukan dan umpan balik tentang kreativitas belajar maupun minat berwirausaha siswa SMK di bidang audio video serta hubungannya dengan hasil belajar siswa pada standar kompetensi melakukan instalasi *sound system*.
3. Bagi civitis akademik Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan, sebagai tambahan literatur kepustakaan

Universitas di bidang penelitian mengenai hubungan kreativitas belajar dan minat berwirausaha siswa dengan hasil belajar siswa pada standar kompetensi melakukan instalasi *sound system*.



THE
Character Building
UNIVERSITY