

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia di Indonesia merupakan salah satu perwujudan dari tujuan nasional yang tercantum dalam alinea IV pembukaan UUD 1945 yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam pencapaian tujuan nasional tersebut, peran pendidikan tidak boleh diabaikan karena pendidikan merupakan kunci dari kemajuan, perkembangan, dan perubahan suatu bangsa. Pembangunan pendidikan di Indonesia masih perlu terus ditingkatkan, salah satunya dalam penyediaan sarana belajar yang mendidik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Pendidikan merupakan kegiatan yang kompleks dan pelaksanaannya melibatkan banyak pihak, sehingga hasil dari pendidikan diwarnai oleh beberapa faktor yang mempengaruhi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pencapaian tujuan dan maksud tertentu dalam pendidikan diperlukan suatu proses. Proses yang dimaksud adalah kegiatan belajar mengajar.

Sehubungan dengan hal tersebut, telah banyak didirikan lembaga-lembaga pendidikan di Indonesia, baik lembaga formal maupun lembaga non formal. Sekolah merupakan lembaga formal yang memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sekolah juga merupakan tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Sebagai tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, maka di sekolah terjadi proses belajar

efektif dan efisien serta dapat meningkatkan sumber daya manusia khususnya siswa. Sumber daya manusia dapat ditingkatkan dengan memberikan perhatian khusus di bidang pendidikan. Karena pendidikan merupakan wadah yang sangat berperan penting dalam peningkatan sumber daya manusia. Sekolah adalah tempat melakukan kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa. Sekolah memberikan berbagai ilmu pengetahuan kepada siswa sehingga kualitas sumber daya manusia meningkat. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran dibutuhkan fasilitas yang memenuhi dalam rangka melakukan kegiatan belajar mengajar agar dapat terlaksana secara efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif dan efisien dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi siswa.

Fasilitas belajar sangat penting karena dengan menggunakan fasilitas belajar yang memadai akan sangat mudah mencapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan. Fasilitas belajar juga dapat mempermudah guru dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran. Fasilitas dalam belajar dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar dan lebih giat dan tekun dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga dapat mempengaruhi prestasi dan minat belajar siswa. Berbagai model pembelajaran dapat dilakukan jika fasilitas belajar cukup. Sekolah seharusnya menyediakan fasilitas belajar yang dapat menunjang terlaksananya proses pembelajaran dan peningkatan kualitas pendidikan. Fasilitas itu dapat berupa sarana dan prasarana yang menunjang dan dapat membantu peserta didik untuk menemukan berbagai pengetahuan yang dibutuhkan.

Namun kenyataan masih banyak pada zaman sekarang ini sekolah yang belum memenuhi fasilitas belajar yang mumpuni dalam kegiatan belajar

mengajar. Sehingga banyak sekolah tidak dapat melakukan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien. Pemakaian fasilitas secara optimal sesuai dengan kebutuhan akan banyak memberikan peluang kepada siswa untuk berprestasi.

Pengertian lingkungan belajar sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan tempat proses pembelajaran dilaksanakan. lingkungan dalam pembelajaran adalah segala sesuatu baik yang berupa benda hidup maupun benda mati yang terdapat di sekitar kita (di sekitar tempat tinggal maupun tempat belajar/sekolah). Sebagai pengajar, kita dapat memilih berbagai benda atau objek yang terdapat di lingkungan untuk kita jadikan media dan sumber belajar bagi peserta didik. Lingkungan juga sangat mempengaruhi minat dan prestasi siswa dalam belajar. Lingkungan yang sehat akan dapat membantu kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien.

Sekolah merupakan tempat melakukan kegiatan belajar mengajar sehingga sekolah harus menjadi tempat yang nyaman dan damai bagi siswa. Lingkungan belajar harus dapat memberikan rasa aman dan damai bagi para siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Lingkungan menyediakan rangsangan (stimulus) terhadap individu dan sebaliknya individu merupakan respon terhadap lingkungan. Dalam proses interaksi itu dapat terjadi perubahan pada diri individu berupa perubahan tingkah laku, bahkan sebaliknya, individu menyebabkan terjadinya perubahan pada lingkungan, baik yang bersifat positif atau bersifat negatif. Hal ini menunjukkan, bahwa fungsi lingkungan merupakan faktor yang

penting dalam proses belajar. Lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif membuat siswa dapat belajar dengan penuh konsentrasi.

Dengan demikian, terpenuhinya fasilitas belajar dan adanya kondisi lingkungan belajar yang baik dapat mendukung proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung secara efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif dan efisien dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Mata pelajaran kewirausahaan diajarkan kepada siswa SMK dengan harapan agar tertarik untuk menjadi wirausaha sehingga diharapkan mampu mengatasi pengangguran lulusan SMK. Meskipun pembelajaran kewirausahaan belum lama dikembangkan di SMK, namun upaya untuk meneliti efektifitasnya tentu sudah sangat diperlukan. Mata pelajaran kewirausahaan bertujuan untuk mengatasi masalah ketenagakerjaan melalui penyiapan tenaga kerja yang terampil untuk dunia usaha dan dunia industri.

Prestasi belajar dipengaruhi oleh minat belajar siswa. Minat belajar siswa tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan prestasi belajar adalah hasil dari proses belajar. Pada umumnya minat belajar siswa tumbuh karena pengaruh oleh lingkungan dan fasilitas belajar.

Sehubungan uraian di atas maka peneliti melakukan observasi awal di SMK Swasta Jambi Medan dan mengumpulkan data dalam bentuk nilai mata pelajaran kewirausahaan semester terakhir kelas XI SMK Swasata Jambi Medan T.A 2018/2019.

Tabel 1.1
Daftar Nilai Siswa Pelajara Kewirausahaan Berdasarkan Observasi Awal

KELAS	TUNTAS		TIDAK TUNTAS		KKM
	JUMLAS SISWA	PERSEN	JUMLAH SISWA	PERSEN	
XI BDP	15	50%	15	50%	70
XI TKJ 1	18	50%	23	55%	70
XI TKJ 2	21	50%	21	50%	70
XI AKL	19	50%	19	55%	70
Jumlah	73	48%	79	52%	

Sumber : Tata Usaha SMK Swasta Jambi Medan

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari semua siswa kelas XI di SMK Swasta Jambi Medan hanya terdapat 48% siswa yang tuntas dan 52% yang tidak tuntas pada mata pelajaran kewirausahaan. Kelas XI BDP jumlah siswa yang tuntas mata pelajaran kewirausahaan berjumlah 15 siswa dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 15 siswa. Kelas XI TKJ 1 siswa yang tuntas mata pelajaran kewirausahaan berjumlah 22 siswa dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 22 siswa. Kelas XI TKJ 2 siswa yang tuntas mata pelajaran kewirausahaan berjumlah 21 siswa dan yang tidak tuntas berjumlah 21 siswa. Kemudian kelas XI AKL siswa yang tuntas mata pelajaran kewirausahaan berjumlah 18 siswa dan yang tidak tuntas berjumlah 22 siswa.

Masalah tersebut menjadi suatu pertimbangan dan tugas tersendiri bagi sekolah untuk memperlakukan dan memberdayakan fasilitas dan lingkungan belajar supaya tercapai tingkat ketuntasan yang lebih tinggi dari sebelumnya pada setiap mata pelajaran khususnya mata pelajaran kewirausahaan. Dengan pemanfaatan fasilitas dan lingkungan yang kondusif diharapkan akan meningkatkan prestasi belajar yang baik.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya fasilitas belajar yang dimiliki sehingga siswa tidak dapat belajar secara maksimal
2. Tidak adanya lingkungan yang kondusif sehingga siswa tidak dapat konsentrasi belajar
3. Fasilitas dan lingkungan belajar di rumah belum memadai untuk proses belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan yang perlu di kembangkan agar substansi penelitian ini tidak melebar, mengingat luasnya ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun penelitian ini hanya akan meneliti fasilitas dan lingkungan belajar di sekolah siswa kelas XI SMK Swasta Jambi Medan T.A 2018/2019

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh fasilitas belajar terhadap prestasi belajar pada siswa kelas XI mata pelajaran kewirausahaan SMK Swasta Jambi Medan T.A 2018/2019?
2. Apakah ada pengaruh lingkungan belajar terhadap siswa kelas XI SMK swasta mata pelajaran kewirausahaan Swasta Jambi Medan T.A 2018/2019?

3. Apakah ada pengaruh fasilitas belajar dan lingkungan belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas XI mata pelajaran kewirausahaan SMK Swasta Jambi Medan T.A 2018/2019 ?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh fasilitas belajar terhadap siswa kelas XI SMK swasta mata pelajaran kewirausahaan T.A 2018/2019
2. Untuk mengetahui pengaruh lingkungan belajar terhadap siswa kelas XI SMK swasta mata pelajaran kewirausahaan T.A 2018/2019
3. Untuk mengetahui pengaruh fasilitas dan lingkungan belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas XI mata pelajaran kewirausahaan SMK Swasta Jambi Medan T.A 2018/2019

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam mengembangkan pengetahuan tentang fasilitas dan lingkungan belajar terhadap prestasi belajar siswa.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian dalam menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan sebagai bahan referensi, bahan acuan, dan pembanding khususnya pada pengaruh fasilitas dan lingkungan belajar siswa terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran kewirausahaan.

3. Sebagai bahan masukan bagi seluruh sekolah agar dapat memerhatikan fasilitas dan lingkungan belajar.

1.7 Judul Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah serta tujuan penelitian diatas maka judul penelitian ini adalah **Pengaruh Fasilitas Belajar Dan Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Kewirausahaan SMK Swasta Jambi Medan T.A 2018/2019.**

