

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari suatu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi dibawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak (belajar sendiri). Soekidjo (2003:16) “mengatakan bahwa pendidikan ialah segala yang direncanakan untuk mempengaruhi individu atau sekelompok orang”. Berdasarkan tujuan pendidikan diatas dapat diartikan bahwa warga indonesia diwajibkan memenuhi standar nasional pendidikan yang mendasarkan perencanaan, pengawasan atau pelaksanaan yang diwujudkan peserta didik melalui olahhati, olahpikir, olahraga, dan olahraga untuk membantu mencerdaskan dan membentuk watak peserta didik yang bermartabat.

Pendidikan merupakan suatu usaha mengubah tingkah laku manusia yang dilakukan secara sengaja dan sadar untuk menjadi pribadi yang lebih baik, pendidikan sangatlah penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), dengan demikian pendidikan harus diarahkan dengan baik supaya menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, kemandirian, dan budi pekerti yang luhur sehingga mampu bersaing di era globalisasi.

Selain itu, setiap warga negara Indonesia juga diharapkan dapat memberi kontribusi dalam peningkatan kualitas pendidikan, dimana pendidikan mempunyai tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Peningkatan kualitas pendidikan

melalui tiga ranah tersebut dimaksudkan agar masyarakat Indonesia dapat mewujudkan kehidupan bangsa yang cerdas, berperilaku terpuji, dan kreatif. Oleh sebab itu, setiap lini proses pendidikan yang diselenggarakan harus diarahkan secara nyata pada pencapaian tujuan tersebut. Pencapaian tujuan pendidikan tidak lepas dari adanya evaluasi untuk mengukur hasil belajar mahasiswa.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku tersebut berupa kemampuan-kemampuan mahasiswa setelah aktifitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor eksternal maupun internal. Sejalan dengan pendapat mulyono (1999:37) “menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak didik setelah melalui kegiatan belajar”.

Hasil belajar yang memuaskan merupakan harapan bagi setiap orang tua. Tidak hanya orang tua, mahasiswa, kampus dan pemerintah mengharapkan hal yang sama demi tercapainya tujuan belajar. Harapan dari pihak kampus adalah 100% mahasiswa bisa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil observasi melalui penyebaran angket pada hasil belajar kewirausahaan mahasiswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

**Gambar 1.1**  
**Hasil Belajar Kewirausahaan Mahasiswa Pendidikan Bisnis**



*Sumber :Data primer yang diolah,2021*

Berdasarkan gambar 1.1 diatas dapat dilihat hasil belajar dari 15 mahasiswa program studi pendidikan yaitu 20% mahasiswa memiliki afektif yang rendah, 30% mahasiswa memiliki psikomotor yang sedang, dan 50% mahasiswa memiliki kognitif yang tinggi. Dengan demikian, dari data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kewirausahaan dalam afektif masih tergolong rendah. Afektif adalah materi yang berdasarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi seperti penghargaan, nilai, perasaan, semangat, minat, dan sikap terhadap sesuatu hal. Jika afektif dalam diri mahasiswa dikatakan baik maka penilaian atau hasil belajar akan mendapatkan perubahan dalam nilai yang diprosesnya dalam belajar. Seperti mengusulkan kegiatan kelompok untuk suatu materi pelajaran, salah satu bentuk sikap yang memiliki keinginan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Memperhartikan apa yang disampaikan dosen dan menunjukkan sikap baik dalam menanggapi belajar mengajar. Oleh karena itu afektif belajar sangat membantu penilaian dalam proses pembelajaran mahasiswa dan mendapatkan perubahan dalam dirinya. Seperti halnya dengan keterampilan mahasiswa juga dapat membantu perubahan dalam diri mahasiswa yang disebut soft skills. Soft skills dapat meningkatkan pengelolaan diri atau kebiasaan pribadi untuk membangkitkan

*soft skill* mahasiswa yang ada dalam jati diri mahasiswa tersebut. Seperti yang dikatakan Barnawi dan Arifin (2012:99) Mendefinisikan :

*soft skill* adalah keterampilan seseorang dalam mengatur dirinya sendiri (intrapersonal skills) yang dapat meningkatkan kinerja secara optimal dan keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain (interpersonal skills). *Soft skill* yaitu istilah dari sosiologis yang menyangkut dengan kecerdasan emosional, sifat kepribadian, keterampilan sosial, komunikasi, berbahasa, kebiasaan pribadi, keramahan, dan optimisme.

*Soft skill* juga muncul dari karakter pribadi individu yang dapat meningkatkan interaksi, kinerja dan prospek karir. *Soft skill* dalam peranannya dapat menumbuhkan minat berwirausaha dengan bekerja keras, bertanggung jawab, menjadi pemimpin, dan berprestasi. Peneliti telah melakukan observasi awal dengan menyebarkan angket berpatokan pada indikator *soft skill*. Responden dalam observasi awal adalah 15 mahasiswa program studi pendidikan bisnis. Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat dalam gambar dibawah ini:

**Gambar 1.2**  
**Hasil Angket Soft Skill Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis**  
**Universitas Negeri Medan**



*Sumber : Data primer yang diolah,2021*

Berdasarkan gambar 1.2 diatas dapat dilihat bahwa persentase untuk indikator bersikap jujur yaitu 35%, kepemimpinan 32% dan komunikasi 33%. Hal

ini dapat disimpulkan bahwa kepemimpinan mahasiswa masih tergolong rendah, dan yang sangat mempengaruhi indikator dalam diri mahasiswa yaitu kejujuran. *Soft skill* mahasiswa dapat dilatih supaya tidak menimbulkan hal-hal negatif dan berpengaruh pada hasil belajar dan intensitas belajar mahasiswa. Maka dari itu dibutuhkan penguasaan kemampuan *soft skill* mahasiswa, supaya semakin baik penguasaan kemampuan *soft skills* mahasiswa maka akan semakin kuat kepribadian seseorang dalam menghadapi tantangan kerja maupun tantangan hidup lainnya. Maka dari itu keberhasilan seseorang dalam bekerja lebih ditentukan oleh soft skillsnya. Kepemimpinan adalah suatu proses mempengaruhi orang lain sehingga orang lain tersebut dapat melaksanakan kegiatan bersama dalam rangkai mencapai tujuan yang telah ditentukan. Oleh sebab itu, kepemimpinan selalu dibutuhkan dalam berkelompokan tugas agar mencapai tujuan belajar yang ditugaskan, dan juga dapat meningkatkan intensitas belajar mahasiswa. Penelitian terdahulu yang sejenis dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh fika tahun 2015 yang berjudul pengaruh *soft skills* dan ekstrakurikuler komputer terhadap hasil belajar mata pelajaran keterampilan komputer dan pengolahan informasi. Terdapat pengaruh antara *soft skills* terhadap hasil belajar siswa 72,2%. Hal ini menunjukkan tingginya *soft skills* berdampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar.

Sadirman (2011:85) “menyatakan bahwa intensitas belajar siswa sangat menentukan tingkat pencapaian tujuan belajarnya yakni tingkatan hasil belajarnya”.

Dengan demikian siswa dapat memperoleh beberapa kemudahan dalam belajar, seperti dapat mengatur waktu belajar, membangkitkan motivasi, dan lebih mudah mengingat materi pembelajaran karena apabila ada beban belajar yang lebih besar siswa dapat mempersiapkan diri karena dia belajar dengan rutin.

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (2008: 560) “Intensitas diartikan sebagai keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Diartikan bahwa intensitas sebagai usaha yang dilakukan mahasiswa secara penuh semangat untuk mencapai tujuan belajar yaitu untuk mendapatkan hasil belajar yang baik”. Sejalan dengan pendapat dimiyati dan mudjiono (2013:3) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Tidak hanya intensitas waktu belajar yang penting dalam proses belajar, melainkan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang maksimal akan tercapai apabila mahasiswa mampu untuk meningkatkan intensitas belajarnya”.

Responden dalam observasi awal adalah 15 Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis. Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat dalam gambar dibawah ini:



**Gambar 1.3**  
**Hasil Angket Intensitas Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis**  
**Universitas Negeri Medan**



*Sumber : Data primer yang diolah,2021*

Berdasarkan gambar 1.3 diatas dapat dilihat bahwa faktor yang paling mempengaruhi adalah motivasi yaitu 34% sama halnya dengan faktor frekuensi kegiatan yaitu 34% dan faktor lainnya adalah durasi kegiatan yaitu 30%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa intensitas belajar dapat meningkatkan pencapaian tujuan belajar yang maksimal dengan adanya motivasi dalam diri mahasiswa, akan tetapi durasi kegiatan mahasiswa masih tergolong rendah. Untuk membangkitkan intensitas belajar mahasiswa dapat mengatur waktu belajarnya dan mengulangi materi yang dipelajarinya dengan teratur.

Penelitian terdahulu yang sejenis dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Suparman dengan judul Pengaruh Intensitas, Motivasi dan Minat Penggunaan Komputer sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tik) di SMP Negeri 14 Purworejo. Terdapat pengaruh positif dan signifikan intensitas penggunaan komputer sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar TIK sebesar 15.2%.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul : **“Pengaruh *Soft Skill* Dan Intensitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan”** .

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latarbelakang masalah diatas , yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Rendahnya hasil belajar terhadap afektif belajar mahasiswa.
2. Kurangnya durasi kegiatan belajar dalam intensitas belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar mahasiswa.
3. *Soft skill* pada kepemimpinan mahasiswa masih tergolong kategori rendah sehingga mempengaruhi hasil belajar mahasiswa.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu meluas, maka penulis membuat pembatasan masalah dalam penelitian ini. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar yang diteliti adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Intensitas belajar yang diteliti adalah mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

3. *Soft skill* yang diteliti adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah pengaruh *soft skills* terhadap hasil belajar kewirausahaan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018?
2. Apakah pengaruh intensitas belajar terhadap Hasil belajar kewirausahaan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018?
3. Apakah pengaruh *soft skills* dan intensitas belajar terhadap prestasi belajar kewirausahaan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui apakah pengaruh *soft skills* terhadap prestasi belajar kewirausahaan mahasiswa program studi pendidikan bisnis stambuk 2018.
2. Untuk mengetahui apakah pengaruh intensitas belajar terhadap prestasi belajar kewirausahaan mahasiswa program studi pendidikan bisnis stambuk 2018.
3. Untuk mengetahui apakah pengaruh *soft skills* dan intensitas belajar terhadap prestasi belajar kewirausahaan mahasiswa program studi pendidikan bisnis stambuk 2018.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dengan pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman penelitian sejenis yang berikutnya.
- b. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan kedepannya.

2. Menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya mengenai *Soft Skill* Dan Intensitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bisnis Stambuk 2018 Di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

3. Manfaat praktis

a. Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam meningkatkan soft skill pada kemampuan mahasiswa dan intensitas belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa.

b. Bagi peneliti

Penelitian ini merupakan sarana untuk berlatih dalam pengembangan ilmu pengetahuan melalui kegiatan penelitian serta menambah wawasan penulis agar berpikir secara kritis dan sistematis.