

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menuntut sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan sumber daya manusia merupakan syarat untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah meningkatkan mutu pendidikan melalui berbagai program pendidikan yang sistematis dan terarah, berdasarkan kepentingan yang mengacu pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bagian dari salah satu penentu pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sejalan dengan pengertian di atas, tujuan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP, 2006) adalah menyiapkan tamatan untuk: (a) memasuki lapangan kerja serta dapat mengembangkan sikap profesional dalam lingkup keahlian (b) mampu memilih karir, mampu berkompetisi, dan mampu mengembangkan diri, (c) menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun masa yang akan datang, (d) serta menjadi warga negara yang produktif, adaptif, dan kreatif.

Berdasarkan konteks di atas maka siswa SMK sengaja dipersiapkan untuk memasuki lapangan pekerjaan baik melalui jenjang karier, menjadi tenaga kerja di dunia industri atau menjadi mandiri dengan berwirausaha.

Untuk membentuk manusia yang berjiwa usaha khususnya pada siswa SMK, maka yang harus tertanam t¹ ulu adalah minat untuk berwirausaha itu sendiri. Salah satu mata pe^{ng} ada pada SMK yang memberi pengetahuan berwirausaha yang sekaligus menumbuhkan minat berwirausaha adalah kewirausahaan, namun pada kenyataannya dari hasil survey sementara yang dilakukan penulis, mata pelajaran kewirausahaan belum diminati oleh siswa, anggapannya mata pelajaran ini tidak penting dan tidak menyenangkan.

Survey yang dilakukan di SMK N 2 Medan pada tanggal 23/11 dan 26/11/2011 dengan mendengar pendapat guru yang bersangkutan (Ira), hasil ujian semester tahun 2009/2010 pada siswa Kelas XI kompetensi keahlian Mesin produksi yang berjumlah 32 orang, sebanyak 9 orang (25%) yang memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal yaitu 7,0 sesuai dengan yang ditetapkan Depdiknas (Pusat Kurikulum, 2002) selebihnya sebanyak 23 orang (75%) belum tuntas dengan nilai yang diperoleh siswa antar 60 dan 65 sebelum remedial.

Melihat kondisi di atas berarti hasil belajar dari mata pelajaran kewirausahaan tidak memenuhi standar ketuntasan belajar. Sehingga perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar. Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor. Menurut Syah (2010:145) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi 2 macam, yakni: (a) faktor internal yaitu faktor dari dalam diri siswa seperti kesehatan, mental, kecerdasan dan minat, (b) faktor eksternal yaitu faktor dari luar diri siswa seperti kondisi lingkungan sekitar, teman, orang tua, guru, media, sarana dan prasarana belajar, serta pendekatan belajar (*approaching to learning*), yakni upaya

belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Sudah disadari oleh guru, siswa dan orang tua bahwa tingkat kecerdasan (*inteligensi*) sangat berperan terhadap tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Semakin tinggi tingkat kecerdasan (*inteligensi*) maka semakin besar peluangnya untuk berprestasi. Sebaliknya, semakin rendah tingkat kecerdasan (*inteligensi*) maka semakin kecil peluangnya untuk berprestasi. Meskipun peranan *inteligensi* begitu besar namun perlu kita ketahui faktor-faktor yang lain juga sangat berpengaruh diantara faktor itu adalah faktor minat dan faktor pendekatan pembelajaran.

Minat adalah kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik dan menyenangkan sesuatu objek (Suryabrata,1988:109). Menurut Killis (1988:26) minat adalah salah satu faktor utama untuk mencapai sukses dalam segala bidang, baik berupa studi, kerja, hobi atau aktivitas apapun yang dikerjakan, hal ini karena dengan tumbuhnya minat dalam diri seseorang akan melahirkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam waktu jangka yang lama, lebih berkonsentrasi, mudah untuk mengingat dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajari, demikian juga halnya di dalam belajar.

Selain minat, untuk meningkatkan hasil belajar, pendekatan pembelajaran juga menjadi salah satu cara yang efektif yang dapat dilakukan guru melalui media pembelajaran yang tepat agar aktivitas belajar siswa semakin meningkat dan tidak cepat bosan.

Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran. Menurut Winkel (2011:24) media pembelajaran merupakan salah

satu faktor yang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang merupakan faktor ekstern atau faktor diluar siswa, oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar atmosfer pembelajaran kewirausahaan lebih menarik dan menyenangkan.

Bretz (2010:25), mengklasifikasikan media berdasarkan unsur pokoknya yaitu suara, visual (berupa gambar, garis, dan simbol), dan gerak. Di samping itu, Bretz membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*). Dengan demikian, media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi 8 kategori yaitu (a). media audio visual gerak, (b) media audio visual diam, (c) media audio semi gerak, (d) media visual gerak, (e) media visual diam, (f) media semi gerak, (g) media audio, dan (h) media cetak.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar, perlu direncanakan dan dirancang secara sistematis agar pemanfaatan media pembelajaran itu efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Rumampuk (1988:19) mengatakan pemilihan media hendaknya memperhatikan syarat-syarat (1) media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran, metode mengajar yang digunakan serta karakteristik siswa yang belajar (tingkat pengetahuan siswa, bahasa siswa, dan jumlah siswa yang belajar), (2) untuk dapat memilih media dengan tepat, guru harus mengenal ciri-ciri dan tiap tiap media pembelajaran, (3) pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada siswa yang belajar, artinya pemilihan media untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa, (4) pemilihan media harus mempertimbangkan biaya pengadaan, ketersediaan bahan media, mutu media, dan lingkungan fisik tempat siswa belajar.

Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang bisa digunakan guru di sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkannya adalah media cetak (buku), selain itu banyak juga yang sudah memanfaatkan jenis media lain seperti OHP (*over head projector*). Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, vcd, slide program pembelajaran komputer sangat jarang digunakan meskipun penggunaannya sudah tidak asing lagi bagi sebagian guru.

Dari sekian banyak media yang kita kenal salah satu media pembelajaran yang baik, efektif dan menarik adalah penggunaan media komputer dalam pembelajaran. Penggunaan media komputer masih sangat minim dilakukan di sekolah padahal pemanfaatan komputer sudah berkembang, tidak hanya sebagai alat untuk membantu urusan keadministrasian, melainkan juga sangat dimungkinkan untuk dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran.

Penggunaan media komputer dalam pelajaran kewirausahaan dapat memotivasi dan menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran yang diikuti dengan membuat tampilan teks, gambar yang menarik dengan *software* presentasi, membuat variasi di dalam pelajaran dengan menampilkan video-video yang berkaitan dengan kewirausahaan yang dapat menumbuhkan minat belajar. Setelah mengetahui pentingnya pelajaran kewirausahaan kepada dirinya pada masa yang akan datang setelah lulus dari sekolah.

Selama ini rendahnya hasil belajar kewirausahaan karena siswa kurang tertarik terhadap pelajaran kewirausahaan. Guru menyampaikan pelajaran masih sangat monoton tidak ada variasi belajar yaitu dengan metode cara ceramah,

mendengar dan mencatat, siswa dipandang sebagai yang belum mengetahui suatu apapun dan hanya menerima bahan-bahan yang diberikan oleh guru dan hanya menggunakan media cetak seperti buku. Sehingga siswa hanya menjadi penerima informasi secara pasif yang membuat interaksi belajar sangat kurang.

Hal inilah yang menjadi latar belakang penulis untuk melakukan penelitian yaitu untuk melihat Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Komputer dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Pada Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Mesin Produksi SMK Negeri 2 Medan T.A. 2011

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yakni:

1. Faktor- faktor apakah yang mempengaruhi hasil belajar Kewirausahaan Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Mesin Produksi SMK Negeri 2 Medan T.A 2012/2013?
2. Apakah minat belajar mempengaruhi hasil belajar kewirausahaan siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Mesin Produksi SMK Negeri 2 Medan T.A 2012/2013?
3. Apakah penggunaan Media Komputer dengan software presentasi *microsof power point dan menampilkan video*, berpengaruh terhadap hasil belajar Kewirausahaan Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Medan T.A 2012/2013?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kewirausahaan yang diajar dengan menggunakan media komputer dan yang diajar dengan menggunakan media cetak.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terlaksana dengan maksimal, terarah dan efektif, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar Kewirausahaan dibatasi pada materi bagaimana siswa menganalisis peluang usaha dan aspek-aspek perencanaan usaha.
2. Penggunaan media dalam penelitian ini adalah penggunaan Media komputer dengan *software presentasi microsoft power point dan menampilkan video*.

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kecenderungan Hasil belajar kewirausahaan yang di ajar dengan pembelajaran menggunakan media komputer pada siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Medan Kompetensi Keahlian Mesin Produksi.
2. Bagaimana tingkat kecenderungan hasil belajar kewirausahaan yang di ajar dengan pembelajaran menggunakan media cetak pada siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Medan Kompetensi Keahlian Mesin Produksi.
3. Bagaimana tingkat kecenderungan hasil belajar kewirausahaan yang memiliki belajar tinggi pada siswa kelas XI kompetensi keahlian mesin produksi SMK Negeri 2 Medan
4. Bagaimana tingkat kecenderungan hasil belajar kewirausahaan yang memiliki belajar rendah pada siswa kelas XI kompetensi keahlian mesin produksi SMK Negeri 2 Medan

5. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan Media Komputer dan hasil belajar kewirausahaan yang diajar menggunakan media cetak modul kewirausahaan.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat kecenderungan hasil belajar kewirausahaan yang diajar menggunakan media komputer dan yang diajar menggunakan media cetak (modul) Kewirausahaan.
2. Untuk mengetahui apakah minat mempengaruhi hasil belajar kewirausahaan siswa Kelas XI Kompetensi keahlian Mesin produksi SMK Negeri 2 Medan?
3. Untuk mengetahui apakah penggunaan media komputer dengan *software microsoft power point dan menampilkan video* berpengaruh terhadap pembelajaran Kewirausahaan Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Medan T.A 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah :

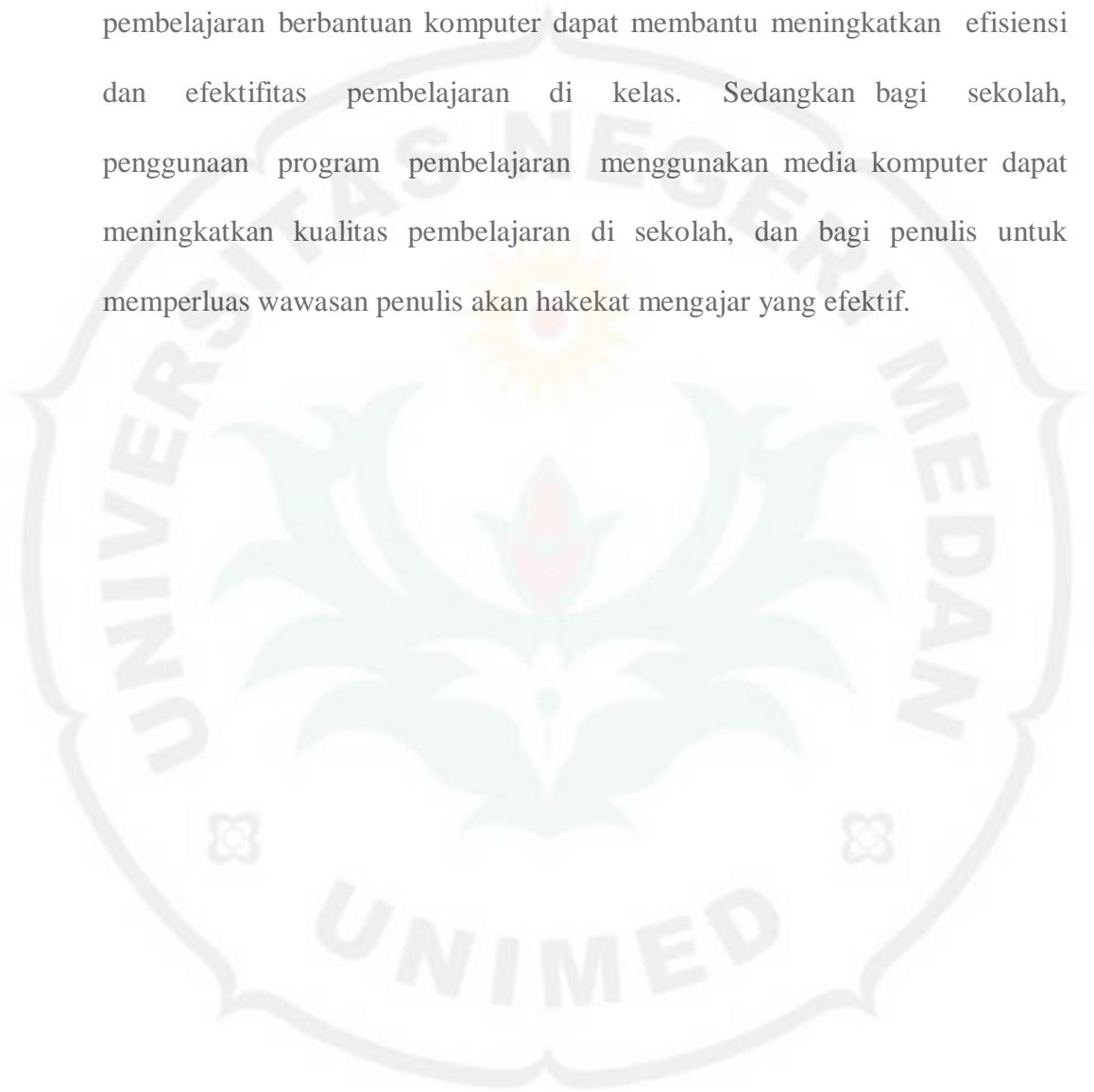
1. Manfaat teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan bagi peningkatan kualitas pendidikan mata pelajaran kewirausahaan di sekolah.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah. Bagi siswa, penggunaan program pembelajaran berbantuan komputer dapat mengembangkan motivasi, kemandirian belajar siswa dan

aktivitas dalam belajar kewirausahaan. Bagi guru, penggunaan program pembelajaran berbantuan komputer dapat membantu meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran di kelas. Sedangkan bagi sekolah, penggunaan program pembelajaran menggunakan media komputer dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, dan bagi penulis untuk memperluas wawasan penulis akan hakekat mengajar yang efektif.



THE
Character Building
UNIVERSITY