

BAB I PENDAHULUAN DAN PERUMUSAN MASALAH

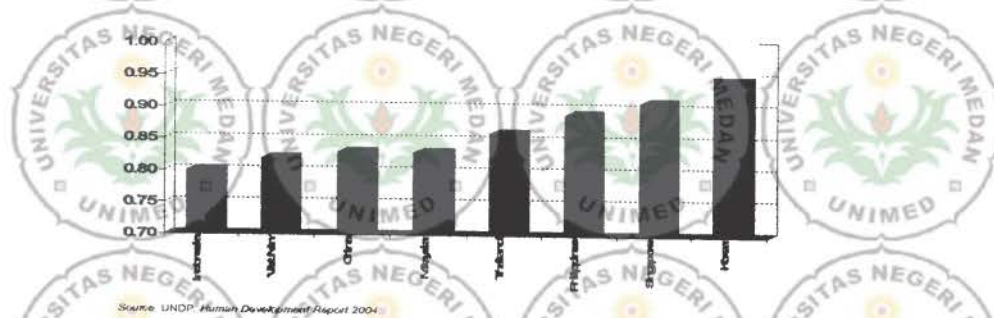
A. Latar Belakang Masalah

Dampak krisis moneter yang telah mempengaruhi pada krisis ekonomi patut dijadikan pelajaran yang sangat berharga dalam membangun masa depan bangsa. Oleh karena itu, kebijakan dan strategi pembangunan yang ditempuh selama ini yang mengejar pada pertumbuhan dan untuk kepentingan masyarakat perlu ditata ulang. Di masa depan, pembangunan harus diarahkan pada partisipasi dan peran serta rakyat banyak sesuai dengan amanat konstitusi, UUD 1945 pasal 33.

Mutu sumber daya manusia suatu negara tergambar dari mutu angkatan kerjanya. Dari Human Development Index (HDI), diketahui bahwa kualitas sumber daya manusia (SDM) - angkatan kerja Indonesia dewasa ini masih tergolong rendah. Oleh karena itu pembinaan SDM - pendidikan, pelatihan dan pengembangan hendaknya diarahkan kepada pembinaan yang dapat menciptakan manusia yang berpengetahuan dan professional dengan kinerja yang tinggi. Paradigma baru pada proses pengembangan sumber daya manusia akan bergeser kepada bentuk pengembangan yang bermutu yang mengutamakan kemandirian dengan pengetahuan dan penguasaan kerja yang tinggi, terutama dalam hal ini mahasiswa yang berhubungan langsung dengan pembentukan karakter masyarakat itu sendiri.

Di lain pihak, menurut *The World Competitiveness Report 1995*, kualitas SDM kita masih jauh tertinggal dibandingkan dengan negara-negara ASEAN lainnya.

Dari laporan yang disampaikan dengan Human Development Index (HDI), Indonesia masuk peringkat 104 dengan angka HDI = 0,568, sementara negara ASEAN lainnya masuk peringkat antara 43 dan 54 dengan angka index = 0,788 – 0,838. (Siahaan, 2000). Berkaitan dengan itu, diketahui bahwa kualitas angkatan kerja Indonesia dewasa ini masih tergolong rendah (UNDP, 2004).



Gambar 1.1 Education Index

Melihat gejala lulusan perguruan tinggi dewasa ini dimana lulusan tidak tertampung dalam dunia kerja yang disebut sebagai pengangguran, perlu diantisipasi dengan peningkatan pengetahuan dan pengembangan SDM yang lebih mendekati mahasiswa kepada pengenalan pekerjaan dengan lingkungan masyarakatnya. Dalam hal ini konsep "*learning for living*" dan "*life skill*" perlu penjabaran dalam pengertian luas, sehingga seseorang tumbuh dan berkembang secara wajar dan normal untuk menjadi lulusan yang kreatif, produktif, bermakna dan bermanfaat.

Untuk mampu menjadi lulusan seperti dijelaskan di atas, segenap sumber daya manusia hendaknya digali, dipelajari dan dikembangkan, sehingga terwujudlah kualitas manusia yang diharapkan tersebut. Pendidikan kewirausahaan berusaha untuk menjawab tantangan ini guna menjadikan manusia bukan hanya mampu mencari pekerjaan, melainkan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang mampu menciptakan pekerjaan bagi dirinya sendiri, atau bahkan mampu menyediakan lapangan kerja bagi orang lain. Minat wirausaha, kepekaan lingkungan wirausaha serta ketrampilan perbuatan wirausaha, semua perlu digali agar berkualitas tinggi.

Jhon Tasker Howard dan James Lyons (*Modren Music “ Musik, However, is a living language; or rather, good music is”*). Musik sebagai wahana hiburan, selama ini dipandang hanya suatu bentuk pekerjaan sederhana dan kurang diminati. Masyarakat masih merendahkan kualitas kehidupan orang-orang yang menggantungkan hidupnya pada musik, dalam artian belum ada pengakuan melalui musik kehidupan seseorang akan mapan. Akan tetapi belakangan ini sudah banyak contoh orang-orang yang mampu menggapai hidup mapan, bahkan melampaui status ekonomi sosial rata-rata masyarakat. Oleh karena itu, perlu dipertanyakan apakah mahasiswa sekarang mampu menggantung harapan hidupnya melalui musik? Sudah barang tentu orang-orang yang berhasil dalam kehidupannya melalui musik dilatar belakangi pengetahuan dan keterampilan mereka dalam musik itu sendiri. Komunitas global berimplikasi pada makin ketatnya persaingan sumberdaya manusia yang menuntut pada kemampuan dan keterampilan seseorang menempatkan diri pada jajaran standar yang berlaku secara global.

Pembentukan sosok sumberdaya manusia melalui pendidikan mencakup dua masalah pokok yaitu dari segi perilaku dan segi profesionalisme, (Syam, 1977). Pendidikan mampu memberikan pelayanan (*service*), pemberdayaan (*empowerment*), dan pengembangan (*development*). Dari segi profesionalisme mencakup masalah kecakapan dan kemampuan serta kemampuan melaksanakan pekerjaan sesuai dengan kebutuhan. Dengan demikian hasil belajar mahasiswa di bidang musik menjadi sangat penting untuk bekal kehidupan mereka nantinya setelah lulus dari perguruan tinggi.

Hasil belajar dapat memprediksi keberhasilan seseorang pada masa depan, antara lain mampu membawa individu untuk bekerja mandiri, untuk meningkatkan taraf hidupnya. Agar mereka mampu hidup secara mandiri dibutuhkan pendidikan, pembinaan dan pengembangan secara intensif dan berkesinambungan. Keberhasilan bukan berarti semuanya terlepas dari orang lain, tetapi dia mampu menggunakan dan memanfaatkan pengetahuan, keterampilan, dan peluang yang ada di sekitarnya untuk terlibat di dalam upaya meningkatkan taraf hidupnya.

Namun demikian, dari daftar nilai hasil belajar mata kuliah musik di Jurusan Sestratisik FBS dapat diketahui bahwa perolehan hasil belajar mahasiswa terutama mata kuliah manajemen produksi pertunjukan seni musik masih rendah. Sehubungan dengan konsep tersebut di atas, untuk mengetahui timbulnya hasil belajar yang rendah perlu dilakukan pengkajian sebab-akibat terjadinya, terutama tentang kreativitas dan minat mahasiswa terhadap musik.

Berdasarkan penjabaran yang telah dikemukakan di atas tersebut maka perlu dilakukan penelitian tentang hubungan antara analisis kreativitas memainkan musik dan minat wirausaha entertainment dengan hasil belajar musik mahasiswa jurusan sendratasik Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Medan (FBS UNIMED).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut : Bagaimanakah proses belajar mengajar yang terjadi di ruang kelas musik? Apakah penggunaan alat-alat musik telah terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran keterampilan musik di jurusan sendratasik? Faktor-faktor apa yang harus diperhatikan dalam mengembangkan keterampilan mahasiswa agar mampu meraih hasil belajar yang baik? Strategi pembelajaran apa yang efektif untuk mengembangkan keterampilan musik mahasiswa? Sejauh mana kontribusi penggunaan alat-alat musik terhadap pemerolehan hasil belajar mahasiswa? Sejauh mana kreativitas mahasiswa memainkan alat musik ikut memberi kontribusi terhadap hasil belajar Manajemen Produksi Pergelaran Seni Musik? Apakah kreativitas memberi kontribusi terhadap hasil belajar mahasiswa? Apakah ada minat mahasiswa berwirausaha dalam bidang hiburan? Bila ada, apakah minat memberi kontribusi terhadap hasil belajar? Bagaimana bentuk pendidikan dan pembinaan yang harus dilakukan agar minat berwirausaha dalam bidang hiburan tinggi?

C. Pembatasan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian dibatasi pada masalah yang sehubungan dengan hasil belajar manajemen produksi pertunjukan seni musik (MPPSM) mahasiswa, kreativitas dan minat berwirausaha entertainment. Hasil

Belajar Manajemen Produksi Pertunjukan Seni Musik yang diharapkan dapat dicapai oleh mahasiswa tersebut adalah diperoleh dari hasil pembelajaran musik di kelas.

D. Perumusan Masalah

Masalah-masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat hubungan positif yang signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar manajemen produksi pertunjukan seni musik mahasiswa jurusan sendratasik FBS Unimed?
2. Apakah terdapat hubungan positif yang signifikan antara minat berwirausaha entertainment dengan hasil belajar manajemen produksi pertunjukan seni musik mahasiswa jurusan sendratasik FBS Unimed?
3. Apakah terdapat hubungan positif yang signifikan antara kreativitas dan minat berwirausaha entertainment secara bersama dengan hasil belajar manajemen produksi pertunjukan seni (MPPSM) mahasiswa jurusan sendratasik FBS Unimed?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hubungan positif yang signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar (MPPSM) mahasiswa jurusan sendratasik FBS Unimed.
2. Mengetahui hubungan positif yang signifikan antara minat berwirausaha entertainment dengan hasil belajar (MPPSM) mahasiswa jurusan sendratasik FBS Unimed.
3. Mengetahui hubungan positif yang signifikan antara kreativitas dan minat berwirausaha entertainment secara bersama dengan hasil belajar (MPPSM) mahasiswa jurusan sendratasik FBS Unimed.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang seni yang berkaitan dengan kreativitas dan minat wirausaha. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat dan memperkaya sumber pengetahuan dan kepustakaan serta dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan penunjang penelitian lebih lanjut di bidang yang sama pada masa yang akan datang.

Secara praktis hasil penelitian juga diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam mengoptimalkan pengelolaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa jurusan sendratasik.