

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi kehidupan suatu bangsa. Melalui pendidikan ini manusia dapat mengembangkan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi yang berguna bagi kehidupan bangsa itu sendiri. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu kegiatan yang disengaja, terarah dan bertujuan. Tujuan pendidikan yang harus dicapai pada hakekatnya merupakan bentuk-bentuk atau pola tingkah laku yang harus dikuasai oleh peserta didik, baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

Pendidikan kejuruan merupakan sebuah sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga memiliki keterampilan dan kemampuan hidup, seperti yang diungkapkan dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 pasal 21 bahwa “pendidikan kejuruan merupakan jenjang pendidikan menengah yang bertujuan untuk mengembangkan kepribadian dan sikap pemahaman ilmu dan pengetahuan serta teknologi, apresiasi seni dan keterampilan hidup mandiri atau mengikuti pendidikan lebih lanjut.”

Menurut Tuloli, M.Y (Roni, 2011:2) kualitas lulusan SMK yang diinginkan dunia kerja, adalah : 1) Lulusan SMK harus mempunyai keterampilan *Learning how to learn*; 2) Lulusan SMK harus mempunyai ketrampilan membaca, menulis dan berhitung; 3) Lulusan SMK harus mempunyai keterampilan adaptabilitas yaitu dapat memecahkan masalah dan berpikiran kreatif; 4) Lulusan SMK harus mempunyai kemampuan berkomunikasi baik secara tertulis maupun oral; 5) Lulusan SMK harus mempunyai keterampilan manajer prorposal yaitu mempunyai harga diri positif, motivasi yang tinggi dan mampu mengembangkan karir serta keprobadian; 6) Lulusan SMK harus mempunyai keterampilan bekerjasama secara berkelompok; 7) Lulusan SMK harus mempunyai keterampilan dasar dalam keefektifan dan kepemimpinan organisasi sehingga dapat menempatkan dirinya secara proporsional. Dengan tujuan tersebut maka

pada proses pembelajaran SMK lebih banyak menitik beratkan pada kegiatan praktikum dibandingkan teori dikelas dengan perbandingan 70:30, hal ini dimaksudkan agar lulusan SMK melahirkan lulusan yang berkualitas dan mampu bersaing didunia usaha. Maka untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut dikembangkan beberapa kompetensi sesuai dengan tuntutan industri dan dunia usaha saat ini dan yang akan datang, diantaranya adalah kemampuan lulusan yang memiliki tingkat analisis yang memadai baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

Pendidikan merupakan proses interaksi antara anak didik dengan lingkungannya, baik personal maupun non personal. Pengalaman sebagai interaksi diri pribadi dengan lingkungan atau juga pengalaman sebagai hasil belajar. Adapun pengalaman sebagai hasil :

1. Pengalaman berupa pengetahuan
2. Pengalaman berupa keterampilan
3. Pengalaman berupa sikap atau nilai

Pendidikan juga menekankan pemberian latihan-latihan keterampilan jasmani saja karena hal itu dapat menumbuhkan manusia-manusia terampil dan sehat yang belum tentu mampu membangun diri. Jarang lulusan pendidikan formal yang mampu menciptakan atau mengembangkan pekerjaan baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Sekolah baru mampu mempersiapkan siswa sebagai pengisi lapangan kerja tanpa mempersiapkan siswa yang berwiraswasta. Kualitas para lulusan pendidikan formal yang kurang mau dan kurang mampu untuk menjadi manusia wiraswasta memiliki beberapa faktor yang ikut mempengaruhi kualitas individu siswa.

Sekarang sekolah dihadapkan pada suatu tantangan dan tuntutan jaman dimana sekolah harus mulai mewujudkan manusia wiraswasta dilingkungan sekolah. Pendidikan formal mempunyai langkah-langkah yang cukup memberikan harapan, antara lain :

1. Adanya perbaikan kurikulum yang diusahakan berorientasi kepada tujuan sehingga pengajaran lebih terarah.
2. Digalakan prosedur belajar mengajar disekolah dengan cara belajar siswa aktif.

3. Telah dibenahinya lembaga dan program-program pendidikan guru yang mulai berorientasi kepada kompetensi dan kebutuhan lapangan.

Kegiatan praktikum merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran di SMK. Melalui kegiatan praktikum siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik (Rustaman, 2003:160). Praktikum merupakan salah satu strategi belajar mengajar dengan pendekatan ilmiah terhadap gejala-gejala, baik sosial, psikis, maupun fisik yang diteliti dan dipelajari melalui percobaan. Melalui implementasi kegiatan praktikum ini dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengalami sendiri atau melaksanakan sendiri, mengikuti proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang objek, keadaan atau proses tertentu. Pengalaman yang didapat mungkin mempunyai susunan yang berbeda-beda yang ditentukan oleh guru, buku pedoman, fase-fase perencanaan, analisis dan interpretasi, aplikasi dan juga fase pelaksanaannya.

Kegiatan praktikum biasanya berlangsung dilaboratorium atau merupakan aktivitas ilmiah baik berupa eksperimen, riset, observasi, maupun demonstrasi yang terkait dengan pembelajaran (vollmer,2005:10).

Untuk menjadi seorang *technopreneur* dibutuhkan adanya kebebasan dalam berinovasi, tanpa harus dibatasi oleh peraturan-peraturan yang bisa menghambat. Hal ini sangat penting karena dilandasi pengalaman di lapangan, di mana seringkali terjadi benturan antara kepentingan badan usaha sebagai unit bisnis yang menuntut untuk selalu bersikap dan berperilaku sebagai wirausahawan dan melakukan perubahan-perubahan, menyesuaikan antara fakta yang ada dengan tuntutan perubahan serta memperbesar usaha, tetapi di sisi lain ada kepentingan-kepentingan pemerintah yang mungkin saja berlawanan dengan kepentingan sebagai suatu unit bisnis, padahal dalam *technopreneurship* diperlukan semangat kompetisi yang dominan.

Dalam kurun waktu yang panjang, dunia ilmu pengetahuan atau kita sebut dengan pendidikan dianggap bukan menjadi bagian dari suatu sistem ekonomi dan yang perlu kita ketahui adalah bahwa dalam era ekonomi yang berbasis ilmu pengetahuan, pendidikan merupakan wujud dari keberhasilan pembangunan

nasional suatu negara. Bahkan pendidikan dapat menjadi keunggulan daya saing suatu negara. Dengan kata lain, pendidikan memegang peran strategis dalam memajukan ekonomi bangsa, sehingga dapat dikatakan bahwa Indonesia baru dan sedang melakukan perubahan orientasi pendidikan dari pendidikan yang berbasis akademis kepada pendidikan yang berbasis kompetensi. Disinilah pokok bahasan tentang *technopreneurship* tersebut perlu dikembangkan. Memang tidak mudah untuk dilaksanakan, namun menjadi sebuah tantangan bagi kita untuk memajukan bangsa ini pada masa yang akan datang.

Pendidikan dengan visi *technopreneurship* adalah pendidikan yang menekankan pada pengembangan kemampuan siswa dalam memadukan kemajuan teknologi dan pengasahan potensi kewirausahaan untuk menghasilkan inovasi dan kreasi bisnis.

Technopreneur adalah wirausahawan berwawasan teknologi atau teknologi *entrepreneur* atau disingkat *technopreneur* yang merintis bisnis baru dengan mengandalkan inovasi teknologi. Motivasi demi kesuksesan dengan teknologi baru, penuh kompetisi dan resiko kepemilikan berasal dari saham kecil hingga besar gaya manajerial dengan pengalaman terbatas, namun fleksibel, dan memiliki semangat inovasi yang berkelanjutan kepemimpinan selalu menghargai kontribusi dan pencapaian, juga berjuang secara kolektif dalam inovasi selalu menjadi pemimpin dalam riset, IT dan biotek global, plus kecepatan peluncuran produk ke pasar berkembang bersama dalam satu tim *outsourcing* potensi pertumbuhan sangat besar karena selalu mengakuisisi teknologi dan pasar berubah seiring teknologi baru target pasar global dan mendidik konsumen teknologi baru.

Sehubungan penjelasan di atas, maka pada kesempatan ini akan diteliti mengenai **“Pengaruh Prestasi Pembelajaran Praktikum Terhadap Motivasi Siswa Menjadi *Technopreneur*”**

B. Perumusan Masalah dan Identifikasi

1. Perumusan Masalah

Menurut Moh. Nazir (2005:111) “Masalah adalah suatu hal yang dirasakan menimbulkan kesulitan dengan hadirnya fakta yang tidak sesuai dengan keadaan

yang seharusnya”. Rumusan masalah menurut A. Nababan (1998:16) sebagai berikut: “Perumusan masalah merupakan pertanyaan mengenai objek empiris yang jelas batas-batasnya, serta dapat diidentifikasi faktor-faktor yang terdapat didalamnya.” Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dan supaya penelitian lebih terarah, maka masalah pokok dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

“Seberapa besar pengaruh prestasi pembelajaran praktikum terhadap motivasi siswa menjadi *technopreneur*?”.

2. Identifikasi Masalah

Agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan supaya sesuai dengan maksud dan tujuan yang ingin dicapai, perlu adanya pembatasan masalah untuk menentukan lingkup cakupan penelitian. Adapun pembatasannya sebagai berikut:

1. Motivasi berwirausahaan siswa setelah mengikuti kompetensi di sekolah.
2. Mata pelajaran yang digunakan sebagai objek penelitian adalah Praktikum Mikroprosesor.
3. Pengaruh prestasi pembelajaran praktikum terhadap motivasi siswa menjadi *technopreneur*.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menyajikan hasil yang ingin dicapai setelah penelitian selesai dilakukan. Karena itu, tujuan penelitian ini harus konsisten dengan rumusan masalah dan mencerminkan juga proses penelitiannya. Sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini, maka tujuan penelitiannya adalah :

1. Untuk mengetahui seberapa besar motivasi dan potensi siswa menjadi *technopreneur*.
2. Untuk mengetahui pengaruh prestasi pembelajaran praktikum terhadap motivasi siswa menjadi *technopreneur*.

D. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif analitik. Nazir (2005:54) berpendapat bahwa metode ini ditunjukkan untuk “membuat

deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki”. Alat pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah motivasi siswa menjadi *technopreneur* (variabel Y) dan prestasi pembelajaran praktikum (variabel X).

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan antara lain:

1. Bagi peneliti, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu dasar dan masukan untuk mengembangkan penelitian-penelitian selanjutnya.
2. Bagi lembaga pendidikan kejuruan, penelitian ini diharapkan memberikan informasi yang bermanfaat untuk pembuat kebijakan dalam peningkatan motivasi siswa menjadi *technopreneur* setelah lulus sekolah.
3. Bagi siswa penelitian ini dapat memberi pengetahuan tentang pentingnya kegiatan praktikum sehingga dapat meningkatkan motivasi untuk berwirausaha siswa.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan mengkaji teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, anggapan dasar dan hipotesis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan membahas metode penelitian, variabel dan paradigma penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas tentang deskripsi data, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab penutup yang berisikan kesimpulan akhir penelitian dan juga saran-saran.

