**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia dimana berbagai permasalahan hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain manfaat bagi kehidupan manusia di satu sisi perubahan tersebut juga telah membawa manusia ke dalam era persaingan global yang semakin ketat. Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka sebagai bangsa kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan kenyataan yang harus dilakukan secara terencana, terarah, intensif, efektif dan efisien dalam proses pembangunan, kalau tidak ingin bangsa ini kalah bersaing dalam menjalani era globalisasi sekarang.

Berbicara mengenai kualitas sumber daya manusia, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Berdasarkan tujuan pembangunan nasional yang ditetapkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Maka pemerintah terus berupaya membangun pendidikan yang lebih berkualitas antara lain melalui pengembangan dan perbaikan kurikulum dan sistem evaluasi, perbaikan sarana pendidikan, pengembangan dan pengadaan materi ajar, serta bagi guru dan tenaga kependidikan lainnya.

Masalah pendidikan senantiasa menjadi topik pembicaraan yang menarik untuk disimak, baik kalangan masyarakat luar maupun pakar pendidikan pada saat ini. Masalah-masalah tersebut meliputi mutu pendidikan, proses pendidikan, rendahnya prestasi belajar, pencapaian standar nilai minimum yang ditetapkan pemerintah, sampai masalah pengaruh canggihnya IPTEK di Era globalisasi ini. Sehingga dunia pendidikan menuntut adanya kerja keras sebagai upaya untuk menyelesaikan masalah-masalah diatas. Penjelasan masalah pendidikan yang komplek diatas sesungguhnya diarahkan kepada generasi bangsa yang handal.

Kenyataan lain yang tidak dapat dipungkiri adalah fakta yang menunjukkan bahwa kondisi di dalam lingkungan pendidikan terutama dalam proses belajar mengajar, faktor yang menentukan adalah pengaruh lingkungan baik sekolah, maupun guru kelas serta tata cara atau metode yang diberikan guru kepada siswa pada proses pembelajaran. Menghadapi kenyataan pendidikan di atas, seharusnya pihak terkait sesegera mungkin mencari solusi untuk mengatasi masalah-masalah dalam dunia pendidikan. Sehingga dalam pemecahan masalah nantinya akan tercapai apa yang diharapkan semua pihak yaitu mencetak generasi bangsa yang handal.

Pendidikan pada dasarnya berlangsung dalam bentuk belajar mengajar yang melibatkan dua pihak yaitu guru dengan tujuan yang sama dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Namun dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik dalam hal ini menjadi tanggung jawab guru sebagai pendidik.

Guru memiliki berbagai peran dan fungsi dalam proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator memberikan kemudahan kepada siswa dalam menanamkan konsep yang menjadi tuntutan kurikulum. Sebagai dinamisator guru perlu menciptakan situasi dan kondisi hidup dan tidak monoton supaya semangat belajar siswa dapat meningkat. Sebagai mediator guru perlu bertindak sebagai media terhadap siswa dalam mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Sebagai evaluator, guru perlu menilai kemajuan siswa supaya mereka dapat melakukan perbaikan–perbaikan supaya hasil belajarnya dapat meningkat. Sebagai instuktur, guru perlu memberikan perintah yang baik dan tepat dalam bentuk tugas–tugas kepada siswa supaya mereka lebih aktif belajar. Sebagai manajer, guru perlu memiliki jiwa kepemimpinan yang tinggi sehingga nampak berwibawa di mata siswa.

Guru sebagai seorang pendidik dan sebagai orang yang memberi ilmu pengetahuan kepada siswa harus betul-betul memahami kebijakan-kebijakan pendidikan. Sehingga dengan pemahaman itu guru memiliki landasan-landasan berpijak dalam melaksanakan tugas di bidang pendidikan. Namun, perlu dipahami bahwa guru memang bukanlah satu-satunya sumber belajar, walaupun tugas, peranan, dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sangat penting. Prestasi yang dicapai siswa tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan guru terhadap materi pelajaran yang akan diajarkan, tetapi yang juga ikut menentukan adalah metode mengajar dan media pembelajaran yang digunakan.

Penggunaan alat bantu dalam proses belajar atau yang biasa dikenal dengan media pembelajaran menjadi sebuah inovasi baru dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi atau interaksi antara pengajar dengan peserta didik, adanya media pembelajaran dapat membantu pengajar dalam menjelaskan materi pelajarannya. Hal ini bertujuan agar peserta didik merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar, salah satunya adalah media pembelajaran berbantuan komputer

Dewasa ini perkembangan komputer sebagai salah satu hasil dari teknologi informasi mengantarkan perubahan yang signifikan dalam kehidupan manusia, kehadirannya sudah menjadi sebuah kebutuhan, karena mengingat manfaat yang dihasilkan dalam pengguanaannya begitu besar. Dampak dari perkembangan tersebut menyebabkan maksimalnya penggunaan teknologi disemua bidang kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Tidak diragukan lagi dampak dari perkembangan komputer tidak hanya dirasakan oleh orang dewasa saja akan tetapi juga dirasakan oleh anak-anak sekalipun, hal ini dapat dilihat dari aktifitas mereka yang sering disibukkan degan bermain *game* (permainan), membaca, menulis, melihat gambar dan menonton film maupun video serta beberapa aktifitas lainnya yang dilakukan dengan menggunakan komputer. Ketertarikan tersebut dapat diarahkan menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat dalam hal mendidik ketimbang hanya sekedar iseng atau mengisi kekosongan waktu mereka saja, apalagi mengingat mereka yang merupakan peserta didik pada sekolah formal.

Penggunaan media atau alat bantu berupa komputer tentunya sangat mungkin dilakukan pada dunia pendidikan khususnya pada sekolah-sekolah formal, inilah yang kemudian dikenal dengan sistem pembelajaran berbantuan komputer atau *Computer Assisted Learning* (CAL) yang pada penggunaannya menjadikan komputer sebagai media dalam menunjang proses belajar. Penerapan sistem pembelajaran berbantuan komputer akan sangat efektif dalam dunia pendidikan jika pada sekolah-sekolah formal terdapat sarana belajar berupa laboratorium komputer atau semisalnya berupa alat-alat pendukung lainnya.

Komputer memiliki potensi yang besar dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran kewirausahaan. Banyak hal abstrak atau imajinatif yang sulit dipikirkan siswa dapat dipresentasikan melalui simulasi komputer. Hal ini tentu saja akan lebih menyederhanakan jalan pikir siswa dalam memahami kewirausahaan. Proses pembelajaran kewirausahaan dapat dilakukan guru dengan memberdayakan komputer.

Pencapaian prestasi belajar yang memuaskan harus ditunjang oleh perkembangan teknologi. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaiamana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Sistem pendidikan saat ini sedang mengalami perubahan yang amat pesat. Berbagai pendekatan baru telah diperkenalkan dan digunakan supaya proses belajar menjadi lebih berkesan dan bermakna. Sejak beberapa tahun yang lalu telah diperkenalkan metode Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) dan seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat metode pembelajaran ini terus dikembangkan efektivitasnya.

Perkembangan teknologi telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan berbagai peluang kepada para pengajar untuk mengaplikasikan berbagai metode pengajaran dan memberikan pilihan pada siswa untuk menentukan teknik belajar yang sesuai dengan keinginan mereka, yaitu pengalaman, suasana belajar yang menarik dan berkesan.

Sebuah pembelajaran akan lebih menarik jika ada perpaduan tepat antara pemilihan metode pembelajaran dengan media yang digunakan. Metode pembelajaran dikemas sedemikian rupa oleh pendidik agar menimbulkan kesan yang positif dalam diri peserta didik sehingga materi yang disampaikan akan terus dipahami dan tidak hilang begitu saja seiring dengan datangnya materi-materi baru ataupun karena faktor lain. Proses belajar mengajar seringkali dihadapkan pada materi abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Visualisasi lewat media pembelajaran menjadi salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak.

Proses pembelajaran terkadang masih ditemukan yang bersifat *teacher centered*, *text book oriented*, dan pendidik menggunakan media belajar seadanya. Pendidik menyampaikan materi sesuai dengan pada buku ajar yang digunakan. Keadaan seperti ini menyebabkan kurang optimalnya pembelajaran dalam hal ini siswa menjadi kurang aktif, minat belajar kurang dan siswa tidak bisa belajar secara mandiri tanpa adanya pendidik. Studi lapangan yang dilakukan penulis di SMK Negeri 2 Sinjai, menemukan bahwa siswa sering menemui kesulitan dalam menyerap materi pelajaran khusunya pada mata pelajaran kewirausahaan, dikarenakan siswa dihadapkan pada materi baru yang belum pernah didapatkan sebelumnya. Oleh karena itu, perlu dilakukan langkah-langkah strategis dalam pemberian materi ajar kepada seluruh peserta didik melalui pendekatan model pembelajaran tutorial berbasis komputer dalam membantu siswa dalam menerima materi pelajaran.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Negeri 2 Sinjai menunjukkan adanya kelemahan-kelemahan guru dalam penerapan model dalam poses pembelajaran. Kondisi di SMK Negeri 2 Sinjai saat ini, pengenalan model pembelajaran dengan model tutorial berbasis komputer khusus dalam bidang studi Kewirausahaan belum pernah dilakukan, walaupun terdapat fasilitas pendukung berupa laboratorium komputer didalamnya, hal ini disebabkan keterbatasan pengetahuan pada guru bidang studi dalam pembuatan pembelajaran tutorial tersebut dan penggunaan atau mengoprasikan program-program yang terdapat pada komputer dan diakui langsung oleh pengajar bidang studi yang bersangkutan. Oleh karena itu, peneliti mencoba merancang sebuah model pembelajaran tutorial berbasis computer yang diharapkan dapat menjadi jawaban dari permasalahan yang ada.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebegai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan pembelajaran CD tutorial berbasis komputer pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI di SMKN 2 Sinjai?
2. Bagaimana bentuk desain pembelajaran CD tutorial berbasis komputer pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI di SMKN 2 Sinjai?
3. Bagaimana gambaran tingkat kevaliditas dan kepraktisan pembelajaran CD tutorial berbasis komputer pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI di SMKN 2 Sinjai?
4. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan pengembangan pembelajaran CD tutorial berbasis komputer pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI di SMKN 2 Sinjai.
2. Mendesain bentuk pembelajaran CD tutorial berbasis komputer pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI di SMKN 2 Sinjai.
3. Mengetahui tingkat kevaliditas dan kepraktisan pembelajaran CD tutorial berbasis komputer pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI di SMKN 2 Sinjai.
4. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
	1. Untuk menambah wawasan dan pemahaman dari obyek yang diteliti guna penyempurnaan dan bekal di masa yang berikutnya.
	2. Sebagai masukan untuk menentukan haluan kebijakan dalam membantu meningkatkan kreatifitas siswa.
2. Manfaat praktis
3. Sebagai alternatif model pembelajaran kewirausahaan guna meningkatkan prestasi belajar siswa.
4. Untuk meningkatkan pemahaman, keaktifan, kreatifitas siswa, sehingga siswa mudah memecahkan masalah baik dalam pembelajaran kewirausahaan maupun kehidupannya.