

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan di era globalisasi sekarang ini menyebabkan meningkat dan bervariasinya kebutuhan manusia. Hal tersebut mendorong tumbuhnya sektor industri semakin pesat dengan berbagai macam produk yang dihasilkan.

Semakin pesatnya pertumbuhan sektor industri tentunya semakin banyak memerlukan tenaga kerja yang dilibatkan. Melihat fenomena tersebut, maka salah satu kebijakan yang diambil oleh pemerintah yaitu dengan mendirikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang bertujuan menyiapkan peserta didik untuk menjadi pelaku sektor industri, baik sebagai tenaga kerja maupun berusaha secara mandiri.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada program keahlian pemasaran mempunyai tujuan utama mempersiapkan siswa menjadi pemasar tingkat menengah yang produktif, mampu bersaing dalam menangkap peluang bisnis dan mampu menciptakan lapangan kerja sendiri.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mempunyai karakteristik yang berbeda dari sekolah umum yaitu terdapat mata pelajaran produktif atau praktik. Mata pelajaran praktik adalah kelompok mata diklat yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) atau standar kompetensi yang disepakati oleh lembaga yang mewakili dunia usaha atau industri. Pelajaran praktik diajarkan secara spesifik sesuai dengan kebutuhan tiap program keahlian. Pelajaran produktif (praktik) mempunyai jumlah jam yang banyak dibandingkan dengan jumlah jam pelajaran normatif atau adaptif (teori) (GBPP, 2004: 8). Pembelajaran di SMK sebesar 70 % diisi dengan praktik dan hanya 30 % teori, dikarenakan lulusan SMK dituntut memiliki keahlian tertentu. Mata pelajaran produktif lebih menekankan pada aspek psikomotor peserta didik.

SMK sebagai lembaga pendidikan dan pelatihan kejuruan diharapkan mampu menghasilkan calon pencipta lapangan kerja produktif serta mempunyai daya saing tinggi dalam menciptakan peluang bisnis di dalam dan luar negeri. SMK diharapkan juga sekaligus mampu menghasilkan calon-calon wirausahawan yang siap untuk berusaha sendiri dan tidak menggantungkan kehidupan mereka pada lowongan kerja di dunia kerja/ industri yang semakin lama semakin sempit. Calon pencipta lapangan kerja atau tamatan yang dihasilkan SMK diharapkan mampu dan memiliki keberanian untuk memproduksi barang dan jasa, memasarkan baik secara mandiri maupun kelompok, berkomunikasi dengan bahasa asing serta bekerjasama untuk mendukung pengembangan karir yang berkaitan dengan usaha mandiri.

Kurikulum pendidikan bervisi kewirausahaan dapat diartikan sebagai kurikulum pendidikan yang mengajarkan kemampuan dan menumbuhkan kewirausahaan pada peserta didik secara terintegrasi, sehingga keluarannya diharapkan dapat berwirausaha, mandiri serta menciptakan lapangan pekerjaan bagi dirinya dan masyarakat.

Selama ini pembelajaran prakarya dan kewirausahaan menggunakan bahan ajar berupa buku teks yang jenisnya sangat terbatas dan tidak menggunakan lembar kerja siswa sehingga sumber belajar untuk mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dirasakan belum memadai.

Bahan ajar yang digunakan dalam mengikuti program pendidikan di SMK adalah bahan ajar cetak dan non cetak. Oleh karena itu, untuk menyiapkan tenaga kerja menengah siap pakai, maka dalam proses pembelajaran harus ditunjang dengan bahan ajar yang relevan agar siswa memiliki banyak pengalaman belajar.

Kegiatan ini hampir selalu dirasakan sebagai beban, siswa kurang berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, hal ini tentu sangat berpengaruh terhadap hasil dan ketuntasan belajar siswa.

Pencapaian hasil siswa untuk mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan pada kelas XII SMK di Lampung Selatan, dapat diketahui bahwa yang memenuhi kriteria ketuntasan dengan nilai $\geq 7,0$ sebesar 36 % dan yang belum mencapai kriteria nilai tersebut sebesar 64 %. Kondisi ini menunjukkan bahwa persentase siswa yang tidak kompeten ternyata lebih besar dibanding yang berkompeten.

Tabel 1.1 Pencapaian Hasil Siswa untuk Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada kelas XII SMKN 1 Kalianda

Pencapaian Hasil	Perolehan KKM (%)	Jumlah siswa
Siswa yang memenuhi KKM	36 %	112
Siswa yang belum memenuhi KKM	64 %	200
Jumlah		312

Sumber: SMK N 1 Kalianda

Besarnya siswa yang belum mencapai KKM merupakan masalah yang perlu dikaji untuk mencari faktor penyebabnya. Permasalahan di atas menjadi menarik untuk dicermati tentang bagaimana upaya untuk dicarikan solusinya.

Sehubungan dengan pengembangan bahan ajar (Priowirjanto, 2001: 18) mengemukakan bahwa untuk mendukung pembelajaran yang optimal diperlukan bahan ajar yang didesain dan dikemas sesuai pendekatan belajar individual, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Dengan adanya perubahan kurikulum SMK, bahan ajar yang akan dipergunakan di dalam proses pembelajaran belum ada karena selama ini guru mengajar hanya mempergunakan buku paket yang ada di pasaran. Sedangkan sumber pembelajaran berupa buku cetak prakarya dan kewirausahaan yang beredar saat ini menurut sebagian besar siswa masih terlalu luas dan rumit pembahasannya sehingga siswa masih membutuhkan bantuan orang lain (guru atau orang tua) untuk menjelaskan kandungan isinya.

Sebelum penelitian pada Sekolah Menengah Kejuruan di Lampung Selatan, seperti SMK Negeri 1 Kalianda, SMK Muhammadiyah 1 Kalianda dan SMK

Cahaya Kartika Palas, terlebih dahulu dilakukan observasi dan penyebaran angket analisis kebutuhan pada guru dan siswa di SMK Negeri 1 Kalianda Lampung Selatan. Menurut hasil penelitian awal 86,5% siswa memerlukan modul untuk dijadikan sebagai media pembelajaran siswa; 80,4% menyatakan bahwa mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan sulit dipahami. Sebesar 76,1% siswa menyatakan buku paket di sekolah terlalu luas materinya, 48,3% siswa menyatakan buku paket lebih sulit dipelajari oleh siswa, dan 59,1% siswa menyatakan bahwa buku paket di sekolah tidak menarik untuk dilihat dikarenakan tampilannya yang kurang memikat.

Hasil analisis kebutuhan yang diberikan terhadap 2 orang guru mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan diperoleh hasil bahwa 100% guru menyatakan buku paket yang ada telah sesuai dengan kurikulum 2013 dan 50% guru menyatakan bahwa buku paket yang ada belum memberikan solusi terhadap mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, serta 100% guru menyatakan bahwa buku paket yang ada belum mencukupi secara jumlah atau kuantitas bagi siswa. Sehingga 100% guru menyatakan setuju bahwa perlu dibuat/ dikembangkan modul Prakarya dan Kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual bagi siswa.

Menurut pengamatan lapangan, buku pegangan guru dalam mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan masih sangat minim. Permasalahan yang timbul mengenai sumber pembelajaran berupa buku cetak yang tersedia di sekolah sangat terbatas, sehingga siswa lelah mencatat dan tidak dapat optimal dalam pembelajaran. Buku ajar yang ada juga kajiannya terlalu luas sehingga sulit dipahami oleh siswa. Buku paket prakarya dan kewirausahaan kelas XII SMK

yang tersedia jumlahnya hanya ada 110 buah dengan murid sebanyak 312 siswa, sehingga tidak mencukupi kebutuhan siswa yang ada.

Era globalisasi seperti sekarang ini, peran guru sebagai penyampai pesan pendidikan memerlukan sumber belajar yang bervariasi agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Hal ini dikarenakan guru bukanlah satu-satunya sumber belajar siswa. Banyak sumber belajar lain yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar siswa. Modul prakarya dan kewirausahaan ini dibuat agar dapat memenuhi kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang dapat membantu dan merangsang siswa untuk memiliki keterampilan wirausaha yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat dikarenakan belum ada satupun bahan ajar yang efektif sebagai pegangan siswa dalam pembelajaran. Minat serta motivasi siswa masih kurang sehingga berpengaruh terhadap hasil dan ketuntasan belajar siswa. Sumber pembelajaran modul prakarya dan kewirausahaan diharapkan akan dapat menghasilkan efektivitas belajar siswa. Tanpa modul, belajar mengajar siswa menjadi kurang efektif dan efisien karena daya ingat dan penyerapan siswa terbatas dan juga siswa memiliki tipe belajar yang berbeda.

Salah satu unsur *Contextual Teaching and Learning* (CTL), yaitu siswa menggali sendiri materi yang dipelajari agar memperoleh kompetensi yang akan dicapai. Oleh karena itu, untuk memudahkan siswa dalam mencari materi yang diperlukan perlu dibuat modul sebagai salah satu sumber belajar.

Dari uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan yang

berorientasi pada pendekatan pembelajaran kontekstual diperlukan bahan ajar yang relevan.

Menurut Pannen dan Purwanto (2001: 1) bahwa bahan ajar dapat digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran, sehingga guru tidak perlu terlalu banyak menyajikan materi di kelas. Hal ini akan berdampak positif, yaitu guru lebih banyak waktu untuk memberi bimbingan kepada siswa. Bahan ajar juga dapat membantu siswa dalam proses belajarnya, sehingga siswa tidak tergantung kepada guru sebagai satu-satunya sumber informasi.

Teknologi pembelajaran bertujuan untuk memecahkan masalah belajar. Pengembangan bahan ajar merupakan bagian dari teknologi pembelajaran yang bertujuan memecahkan masalah belajar. Guna meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses pembelajaran perlu adanya perancangan dan pengembangan bahan ajar yang merupakan fungsi yang sangat penting dalam teknologi pembelajaran. Jika pembelajaran dapat dicapai dengan baik tentunya akan dapat menunjang terhadap kualitas pendidikan, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap.

Salah satu kegiatan awal dalam meningkatkan pembelajaran adalah dengan merancang bahan ajar yang mengacu pada model pengembangan. Bahan ajar perlu dirancang untuk memudahkan pembelajaran dalam belajar agar memahami bahan yang dipelajari.

Kenyataan untuk sementara ini menunjukkan bahwa belum ada bahan ajar yang dilengkapi dengan soal aplikasi untuk kepentingan pembelajaran, tanpa

memperhatikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan lebih khusus lagi perubahan kurikulum.

Berdasarkan kondisi obyektif tersebut di atas, cukup beralasan dan bahkan menarik sehingga dipandang perlu adanya pengembangan bahan ajar prakarya dan kewirausahaan yang berorientasi pembelajaran kontekstual untuk siswa kelas XII SMK.

Pengembangan bahan ajar prakarya dan kewirausahaan penting dilakukan agar dapat mengatasi kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi riil. Kondisi ideal yang dimaksud adalah tersedianya bahan ajar SMK kelas XII. Sedangkan kondisi riil yang dihadapi belum tersedianya bahan ajar yang dilengkapi dengan latihan soal aplikasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah penelitiannya adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Terbatasnya sarana bahan ajar mata pelajaran/ mata diklat prakarya dan kewirausahaan.
- 1.2.2 Buku cetak yang selama ini digunakan sebagai sumber pembelajaran masih sangat sedikit.
- 1.2.3 Bahan ajar yang tersedia masih terlalu luas dan rumit pembahasannya.
- 1.2.4 Belum ada satupun bahan ajar yang efektif sebagai pegangan siswa dalam pembelajaran.
- 1.2.5 Siswa memerlukan bahan ajar yang praktis serta mudah dipahami siswa.

- 1.2.6 Siswa memiliki tipe belajar yang berbeda-beda sehingga memerlukan bahan ajar yang kontekstual.
- 1.2.7 Minat serta motivasi siswa masih kurang sehingga berpengaruh terhadap hasil dan ketuntasan belajar siswa.
- 1.2.8 Banyak siswa yang gagal memenuhi kriteria ketuntasan minimum.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini membatasi pada:

- 1.3.1 Perlunya mengetahui potensi SMK untuk dikembangkan desain bahan ajar berupa modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual, untuk membantu guru di Sekolah Menengah Kejuruan dalam kemampuan menguasai keterampilan prakarya dan kewirausahaan.
- 1.3.2 Perlu uji prosedur pengembangan bahan ajar berupa modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual, untuk membantu guru di Sekolah Menengah Kejuruan dalam kemampuan menguasai keterampilan prakarya dan kewirausahaan
- 1.3.3 Perlu uji efektivitas modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual, untuk membantu guru di Sekolah Menengah Kejuruan dalam kemampuan menguasai keterampilan prakarya dan kewirausahaan.
- 1.3.4 Perlu uji daya tarik modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual, untuk membantu guru di Sekolah Menengah Kejuruan dalam kemampuan menguasai keterampilan prakarya dan kewirausahaan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian pengembangan ini adalah:

- 1.4.1 Bagaimana kondisi dan potensi SMK untuk dikembangkan desain bahan ajar berupa modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual pada kelas XII SMK di Lampung Selatan?
- 1.4.2 Bagaimana prosedur pengembangan bahan ajar berupa modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual pada kelas XII SMK di Lampung Selatan?
- 1.4.3 Bagaimana efektivitas modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual pada kelas XII SMK di Lampung Selatan?
- 1.4.4 Bagaimana daya tarik modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual pada kelas XII SMK di Lampung Selatan?

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk:

- 1.5.1 Mendiskripsikan potensi dan kondisi siswa dan desain bahan ajar berupa modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual pada kelas XII SMK di Lampung Selatan.

- 1.5.2 Menghasilkan bahan ajar berupa modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual pada kelas XII SMK di Lampung Selatan.
- 1.5.3 Menganalisis efektivitas modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual pada kelas XII SMK di Lampung Selatan.
- 1.5.4 Menganalisis daya tarik modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual pada kelas XII SMK di Lampung Selatan.

1.6 Kegunaan Penelitian

1.6.1 Kegunaan Teoritis

Secara teori hasil penelitian ini mengembangkan konsep, teori, praktek dan prosedur teknologi pendidikan kawasan pengembangan, desain dan pemanfaatan modul prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual yang mampu memberikan kemudahan bagi guru dalam mengelola pembelajaran. Produk hasil pengembangan termasuk dalam sumber pembelajaran bagi peserta didik dan pendidik dalam mengatasi permasalahan belajar dan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih dan menyajikan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan berorientasi pembelajaran kontekstual.

1.6.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian ini adalah:

1.6.2.1 Bagi Siswa

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

- b. Pembelajaran lebih efektif dan efisien karena modul dilengkapi dengan media pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran kontekstual.
- c. Mengembangkan diri secara optimal dengan memanfaatkan kelebihan diri serta memperbaiki kekurangannya.
- d. Sarana belajar yang bersifat mandiri, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kompetensi masing-masing.

1.6.2.2 Bagi Guru

- a. Tersedia bahan ajar prakarya dan kewirausahaan yang berorientasi pembelajaran kontekstual, mudah dipelajari, efektif dan menarik.
- b. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.
- c. Meningkatkan aktivitas siswa belajar prakarya dan kewirausahaan.
- d. Melengkapi referensi buku teks prakarya dan kewirausahaan yang sudah ada.

1.6.2.3 Bagi Sekolah Menengah Kejuruan

- a. Memberikan referensi kepada guru-guru yang lain, untuk lebih mengembangkan diri dalam proses pembelajaran di sekolah sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.
- b. Sebagai bahan pertimbangan untuk diterapkan di semua jenjang kelas dan mata pelajaran sehingga mutu prestasi siswa akan meningkat seiring dengan berkembangnya fisik dan psikis dari siswa sendiri.

1.7 Spesifikasi Produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan, maka pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk berupa modul bagi siswa yang digunakan

untuk kepentingan pembelajaran siswa selama satu semester untuk kelas XII SMK. Modul ini didesain dengan logika dan prosedur yang sederhana dengan mengoptimalkan fungsi modul itu sendiri, yakni sebagai bahan ajar, suplemen, komplemen dan substitusi pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Modul prakarya dan kewirausahaan ini digunakan oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan terdiri dari dua kompetensi, yaitu: kompetensi satu sampai kompetensi dua.

Kompetensi yang terdapat pada modul ini adalah:

1. Peta modul dicantumkan pada bagian awal untuk mengetahui kompetensi dan sub kompetensi serta lamanya waktu yang digunakan.
2. Prasyarat yaitu kemampuan awal siswa sebelum mempelajari modul.
3. Petunjuk penggunaan modul dimaksudkan memberikan pedoman yang jelas bagi siswa untuk mengetahui hal-hal yang harus dilakukan dalam mempelajari modul.
4. Tujuan kegiatan belajar pada setiap modul diharapkan dapat memberikan arahan bagi siswa dalam kegiatan belajarnya.
5. Uraian materi diorganisasikan berdasarkan tujuan kegiatan belajar pada setiap kompetensi dan sub kompetensi.
6. Rangkuman diberikan pada setiap akhir kegiatan belajar untuk mengemukakan ide-ide pokok yang telah disajikan.
7. Soal latihan untuk mengukur hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai sesuai dengan indikator pencapaian atau belum tercapai.
8. Kunci jawaban disajikan pada akhir kegiatan belajar agar siswa dapat mencocokkan hasil jawaban dengan kunci jawaban.

9. Lembar penilaian disajikan agar siswa mengetahui pembobotan dalam memperoleh nilai.
10. Glosarium disajikan untuk mengetahui arti kata-kata sulit yang terdapat dalam setiap modul.
11. Daftar pustaka dicantumkan pada setiap akhir modul dengan maksud memberikan informasi kepada siswa dan untuk mendapat wawasan lebih jauh tentang materi pelajaran yang disajikan.

1.8 Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Bentuk Modul

Manfaat dari pembangunan bahan ajar yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Melengkapi kekurangan bahan ajar kelas XII. Dengan pengembangan ini, diharapkan mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dapat diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar dengan pendekatan pembelajaran kontekstual.
2. Tersedianya bahan ajar yang dilengkapi dengan latihan soal aplikasi.
3. Tersedianya bahan ajar yang mudah ditangkap pesannya, lebih interaktif dan mudah digunakan.

1.9 Batasan Istilah

Perlu adanya penjelasan terhadap beberapa istilah yang terdapat pada judul sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, yang berkaitan dengan cara yang sistematis dalam mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, melaksanakan analisis

pembelajaran, mengidentifikasi kemampuan awal dan karakteristik pebelajar, mengembangkan tes acuan patokan, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan bahan ajar, merancang dan melaksanakan soal-soal latihan, dan melakukan revisi pembelajaran.

2. Bahan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan berupa paket yang Identik dengan modul karena bahan ajar ini merupakan suatu satuan kompetensi yang disusun secara operasional dan sistematis untuk digunakan pembelajar dengan disertai panduan pembelajar.
3. Mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan adalah penginternalisasian nilai-nilai kewirausahaan ke dalam pembelajaran sehingga diperoleh kesadaran akan pentingnya nilai-nilai, terbentuknya karakter wirausaha dan pembiasaan nilai-nilai kewirausahaan ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas.