

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan diartikan sebagai suatu proses belajar berupa aktivitas yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Manusia tidak dapat lepas dari proses belajar itu sendiri karena belajar menjadi kebutuhan yang terus meningkat sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Menurut (UU No. 20, 2003), Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Adapun fungsi tujuan pendidikan nasional dituangkan dalam (UU No. 20, Pasal 3, 2003) adalah sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Fungsi pendidikan nasional sebagaimana ditegaskan pada pasal 3 yaitu untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka upaya mewujudkan tujuan nasional. Tujuan nasional negara Indonesia termaktub dalam alinea IV Pembukaan UUD 1945, yaitu; melindungi segenap bangsa Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, manusia dituntut untuk menjadi SDM yang berkualitas. Tanpa adanya pendidikan, mustahil tercipta SDM yang berkualitas dan siap bersaing dengan SDM negara lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan memiliki peranan yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Namun, ternyata pendidikan Indonesia

masih sangat rendah. Ini dibuktikan dengan survey yang dilakukan *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) tahun 2016. Indonesia menempati urutan ke 57 dari total 65 negara. Peringkat pendidikan dunia tersebut berkaitan dengan *Program for International Student Assessment* (PISA), yang merupakan program yang dihormati di seluruh dunia, dan memungkinkan politisi dan pembuat kebijakan untuk menilai perbedaan sistem pendidikan di berbagai negara.

Pemerintah Indonesia berupaya terus-menerus untuk meningkatkan mutu pendidikan. Seperti melalui berbagai paket program pendidikan sebagai implementasi penggunaan anggaran pendidikan sebanyak 20% dari APBN, meningkatkan ketersediaan sarana dan prasarana fisik dan berbagai fasilitas pendukung pendidikan lainnya, pengembangan dan pengadaan materi ajar, pelatihan bagi guru dan tenaga kerja kependidikan lainnya, sistem evaluasi, sampai pengembangan dan perbaikan kurikulum. Kurikulum pendidikan yang berlaku dan digunakan di Indonesia sekarang adalah kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 salah satunya membekali peserta didik pada Pendidikan Menengah dengan kemampuan kewirausahaan yang lahir dan tumbuh dalam sektor nyata, yaitu melalui pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Pembelajaran kewirausahaan ini digabungkan dengan pembelajaran prakarya sehingga peserta didik mampu menghasilkan ide kreatif dan dapat merealisasikannya dalam bentuk karya nyata dan menciptakan kegiatan bernilai ekonomi dari produk dan pasar tersebut (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

Kewirausahaan merupakan kemampuan yang sangat dibutuhkan dalam abad 21, mengingat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut kesiapan manusia yang bisa bersaing dan kompetitif. Jiwa dan semangat kewirausahaan yang terbentuk dan terasah dengan baik sejak remaja akan dapat menghasilkan sumberdaya manusia yang inovatif. Dimana dengan adanya inovasi, seseorang dapat bersaing dan memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan output ekonomi melalui penciptaan karya nyata asli yang bermanfaat. Kewirausahaan dapat dikatakan juga sebagai proses mengidentifikasi, mengembangkan, dan membawa visi ke dalam kehidupan. Visi tersebut bisa berupa

ide inovatif, peluang, dan cara yang lebih baik dalam menjalankan sesuatu. Dimana hasil akhir dari proses tersebut adalah penciptaan usaha baru yang dibentuk pada kondisi risiko atau ketidakpastian.

Untuk menghadapi tantangan hidup yang akan semakin berat dan kompetitif pada abad ke-21 ini, seorang guru harus bisa membekali siswa dengan *life skills* yang tepat. Salah satu *life skills* yang harus dimiliki peserta didik adalah kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam pembelajaran kewirausahaan, berpikir kritis diperlukan untuk memahami konsep yang sesuai dengan prinsip-prinsip kegiatan berwirausaha. Diantaranya meliputi kegiatan merumuskan solusi masalah, mengidentifikasi risiko usaha, dan pengambilan keputusan usaha. Dimana dalam proses pengerjaannya dibutuhkan suatu kemampuan berpikir kritis yang logis dan rasional.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang kompleks dalam aktivitas mental seperti interpretasi, analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan (Yunarti, 2016, hal. 10). Sehingga bisa dikatakan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sangat penting dan harus dimiliki oleh peserta didik, apalagi dalam pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Namun pada kenyataannya hasil dari pengamatan yang saya lakukan di SMK ICB Cinta Wisata Bandung, kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan sebagian besar masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan berpikir kritis merupakan suatu indikasi yang menandakan harus adanya suatu perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran, karena kemampuan berpikir kritis merupakan bekal bagi setiap siswa untuk menghadapi tantangan perkembangan zaman, teknologi serta ilmu pengetahuan. Kemampuan berpikir kritis ini dapat ditingkatkan melalui pemberian rangsangan dengan penggunaan media pembelajaran.

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Educational Association/NEA*) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi (Arief S. Sadiman, dkk, 2014, hal. 7). Seorang guru dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar. Salah satunya yaitu seorang guru harus bisa menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk menunjang komunikasi yang baik antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pendidikan (Arief S. Sadiman, dkk, 2014, hal. 14).

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Dengan masuknya berbagai pengaruh kedalam dunia pendidikan, dan laju perkembangan teknologi elektronik, media dalam perkembangannya tampil dalam berbagai jenis dan format. Sehubungan dengan hal itu maka upaya peningkatan kualitas proses belajar mengajar dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting untuk dilakukan. Terkadang guru kurang tepat dalam memilih media pembelajaran, guru terbiasa menggunakan media konvensional padahal guru perlu memilih media pembelajaran yang cermat untuk digunakan dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Serta guru masih belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang biasanya digunakan pada pelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMK ICB Cinta Wisata Bandung adalah media pembelajaran cetak dan media pembelajaran multimedia.

Media pembelajaran cetak adalah berbagai media penyampaian pesan atau materi, seperti buku dan materi visual statis meliputi teks, grafik, maupun foto (Arsyad, 2016, hal. 31). Media pembelajaran cetak yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas (Arsyad, 2016, hal. 85). Media pembelajaran cetak dapat membantu siswa belajar sendiri dan dapat mengembangkan informasi yang ada dalam buku tersebut. Tetapi

penggunaan media pembelajaran cetak oleh peserta didik sering dianggap membosankan. Padahal Buku juga digunakan sebagai sumber belajar, dan dapat memenuhi tuntutan kurikulum dan membuat implementasi pesan kurikulum. Buku sendiri merupakan salah satu media pembelajaran berupa cetak yang sangat sering digunakan dalam proses belajar mengajar di SMK ICB Cinta Wisata Bandung.

Dengan masuknya berbagai pengaruh kedalam dunia pendidikan, pada dekade 1960 komputer telah menghasilkan teks, suara, dan grafik walaupun masih sangat sederhana sehingga bisa digunakan dalam media pendidikan. Lahirnya multimedia yang digunakan dalam pendidikan adalah salah satu perkembangan dari pembelajaran berbasis komputer, dimana para pendidik mempertimbangkan impikasi yang mungkin timbul dari multimedia ini jika diterapkan dalam lingkungan belajar mengajar (Munir, 2015, hal. 22). Media pembelajaran multimedia bisa diartikan sebagai penggabungan dua atau lebih antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, dan video, interaksi dan lain-lain yang digunakan untuk menghasilkan pesan kepada publik (Munir, 2015, hal. 2). Penggunaan multimedia ini harus didukung dengan peralatan memadai seperti LCD Proyektor. Siswa menganggap media pembelajaran multimedia lebih menarik.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian yaitu, **“Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Cetak dengan Pembelajaran Multimedia terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SMK Cinta Wisata Bandung Tahun Ajaran 2016-2017”** . (Studi Kasus pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas X JB-1 dan X JB-3).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan terkait dengan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Permasalahan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah.
2. Penggunaan media pembelajaran yang dipilih guru kurang tepat dan kurang optimal.

3. Guru terbiasa menggunakan media pembelajaran konvensional
4. Penggunaan media pembelajaran multimedia dianggap lebih menarik dibandingkan media pembelajaran cetak seperti buku.

C. Rumusan Masalah

Untuk memudahkan penelitian diperlukan rumusan masalah yang jelas. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan media pembelajaran cetak pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X-JB 1 dan X-JB 3 di SMK ICB Cinta Wisata Bandung?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X-JB 1 dan X-JB 3 di SMK ICB Cinta Wisata Bandung?
3. Seberapa besar perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan media pembelajaran cetak dengan media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X-JB 1 dan X-JB 3 di SMK ICB Cinta Wisata Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan :

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan media pembelajaran cetak pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X-JB 1 dan X-JB 3 di SMK ICB Cinta Wisata Bandung.
2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X-JB 1 dan X-JB 3 di SMK ICB Cinta Wisata Bandung.
3. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan media pembelajaran cetak dengan media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X-JB1 dan X-JB 3 di SMK ICB Cinta Wisata Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diharapkan dapat tercapai antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan manfaat serta kontribusi dalam bidang pendidikan khususnya pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran cetak dan multimedia terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Serta mampu menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca mengenai penggunaan media pembelajaran cetak dan multimedia terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, mampu memberikan kemudahan serta kenyamanan dalam belajar karena didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan kenyamanan masing-masing siswa, sehingga siswa dapat belajar secara optimal serta meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.
- b. Bagi guru, mendapatkan informasi untuk menentukan media mengajar yang paling tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga proses pembelajaran mampu berjalan secara optimal.
- c. Bagi sekolah, dapat melakukan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam upaya menghasilkan lulusan yang unggul dan kompeten.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta dalam penerapan teori-teori yang sudah diperoleh saat perkuliahan.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya, yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran cetak, multimedia, dan kemampuan berpikir kritis siswa pada sekolah lain.

F. Definisi Operasional

Seperti yang telah diuraikan di atas bahwa penelitian yang dilaksanakan menggunakan beberapa istilah agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam pemakaian sebuah istilah maka sebasiknya penulis akan mengungkapkan definisi operasional yang akan diteliti. Serta penyimpulan pembatasan istilah dalam penelitian yang memperhatikan makna penelitian sehingga mempermudah peneliti dalam memfokuskan permasalahan.

1. Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat seta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi (Arief S. Sadiman, dkk, 2014, hal. 7).

2. Media Pembelajaran Cetak

Media pembelajaran cetak adalah berbagai media penyampaian pesan pembelajaran dimana didalamnya terkandung teks (bacaan) dan ilustrasi-ilustrasi pendukungnya. Dimana media cetakan disiapkan diatas kertas pengajaran dan informasi seperti buku teks, modul, dan *handout*. Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembar lepas (Arsyad, 2016, hal. 85). Media pembelajaran cetak yang dalam penelitian ini adalah buku teks, modul, dan *handout*.

3. Media Pembelajaran Multimedia

Media pembelajaran multimedia bisa diartikan sebagai penggabungan dua atau lebih antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, dan video, interaksi dan lain-lain yang digunakan untuk menghasilkan pesan kepada publik (Munir, 2015, hal. 2). Media pembelajaran multimedia dalam penelitian ini termasuk kedalam multimedia interaktif berupa *power point* dan video.

4. Kemampuan Berpikir Kritis

Menurut Ennis dalam Yunarti (2016, hal. 9) “berpikir kritis adalah berpikir yang masuk akal, reflektif, dan difokuskan pada pengambilan keputusan. Berpikir kritis dapat dikatakan sebagai kemampuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang kompleks dalam aktivitas mental seperti interperestasi, analisis, evaluasi, dan

pengambilan keputusan”. Yunarti (2016, hal. 10) Mengatakan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang kompleks dalam aktivitas mental seperti interpretasi, analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan.

Jadi yang dimaksud dengan judul skripsi ini untuk membandingkan bagaimana penggunaan media pembelajaran cetak dengan media pembelajaran multimedia dapat memacu kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran kewirausahaan. Karena dalam pembelajaran kewirausahaan, berpikir kritis diperlukan untuk memahami konsep yang sesuai dengan prinsip-prinsip kegiatan berwirausaha. Diantaranya meliputi kegiatan merumuskan solusi masalah, mengidentifikasi risiko usaha, dan pengambilan keputusan usaha.

G. Sistematika Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang melakukan penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah dan batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Teoritis

Bagian ini membahas mengenai kajian pustaka, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu lokasi dan subjek populasi/ sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan rancangan analisis data

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini membahas mengenai hasil dan temuan penelitian, dan pembahasan penelitian

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bagian ini membahas mengenai simpulan dan saran