

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Penelitian ini tentu tidak akan lepas dari ranah pendidikan. Pendidikan dapat diartikan adalah proses sistematis untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai seseorang melalui pengalaman belajar, baik formal maupun informal. Pendidikan bertujuan untuk membentuk peserta didik yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab, serta siap menghadapi tantangan hidup dan berkontribusi positif bagi masyarakat.

Pendidikan adalah suatu ilmu, Sudut pandang ini berasal dari Eropa Barat, khususnya di Belanda, rumah bagi para pendidik terkenal. Menurut sejumlah tinjauan literatur, pendidikan adalah ilmu yang meneliti dan menganalisis bagaimana sikap dan tindakan individu atau kelompok berkembang dalam upaya untuk membantu orang menjadi dewasa melalui instruksi dan pelatihan<sup>1</sup>.

Suatu pendidikan di dalamnya tidak lepas dari proses menuntut ilmu pengetahuan ini. Dalam agama Islam Allah SWT akan mengangkat derajat manusia yang menuntut ilmu pengetahuan. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an, yaitu dalam Surah Al-Mujadilah Ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ  
وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ  
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

---

<sup>1</sup> Amos Neolaka dan Grace Amialia A, Neolaka, *Landasan Pendidikan* (Depok: Kencana, 2017), 13.

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majelis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S. Al-Mujadilah:58/11).

Sumber berharga yang dapat digunakan untuk mengukur apakah suatu program pendidikan memiliki kaliber yang cukup tinggi atau tidak ditemukan oleh Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Ungkapan berikut, termasuk dalam Pasal 1 Ayat 1, menjelaskan proses pendidikan yang berkualitas dengan istilah yang tidak ambigu. Agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spiritual religius, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, nilai-nilai luhur, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara, pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terencana untuk membangun suasana belajar dan proses pembelajaran”<sup>2</sup>.

Telah kita ketahui bersama, bahwa dalam suatu pendidikan pasti ada sarana dan prasarana yang bertujuan sebagai fasilitas dalam meningkatkan kualitas belajar siswa. Laboratorium komputer ini masuk pada Infrastruktur dan sumber daya pendidikan, ketika komputer berfungsi sebagai sumber daya pengajaran, sedangkan laboratorium adalah prasarana pendidikan. adapun laboratorium komputer adalah sebuah fasilitas pendidikan yang bertujuan untuk mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran atau transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

Ada perbedaan antara infrastruktur dan fasilitas pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang efektif dan efisien, fasilitas pendidikan meliputi furnitur,

---

<sup>2</sup> UU No, 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas, pasal 1 ayat (1).

buku, pensil, tas, dan barang-barang lain yang digunakan langsung dalam proses belajar mengajar. Barang-barang ini mungkin bergerak atau tidak bergerak. Sebaliknya, infrastruktur mengacu pada fasilitas non-langsung seperti gedung sekolah, lapangan atletik, kantin, dll, yang membantu proses belajar mengajar.<sup>3</sup>

Jadi dapat disimpulkan dari pengertian sarana dan prasarana di atas, bahwasanya sarana dan prasarana merupakan sebuah fasilitas yang berperan langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan kualitas belajar siswa yang berfungsi untuk melancarkan dan mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga timbul proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Proses meningkatkan sumber daya manusia yang memiliki daya intelektual, daya unggul, dan daya saing dalam bidangnya tidak lepas dari peranan lembaga pendidikan. lembaga pendidikan bertugas untuk menghasilkan lulusan-lulusan yang berkualitas<sup>4</sup>. Proses belajar dan mengajar saja tidak cukup untuk menghasilkan lulusan-lulusan yang berkualitas, Namun, sebagai salah satu fasilitas layanan, akses ke fasilitas penunjang pembelajaran seperti laboratorium komputer juga penting.

Infrastruktur dan fasilitas yang terkait dengan laboratorium komputer sama pentingnya dengan jenis infrastruktur dan fasilitas lainnya. Ini adalah layanan yang umumnya diperlukan di lembaga pendidikan. Mendukung kegiatan belajar mengajar di suatu lembaga pendidikan merupakan salah satu tujuan memiliki laboratorium komputer. Oleh karena itu, laboratorium komputer harus

---

<sup>3</sup> Irjus Indrawan, *Pengantar Manajemen Sarana dan Prasarana Sekolah*, (Yogyakarta: Deepublish, 2012), 10.

<sup>4</sup> Mumuh Mulyana, Marwan Effendy, and Lukman Hidayat, "Membangun Kepuasan Mahasiswa Pengguna Laboratorium Komputer," *JAS-PT Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi*, Vol 1, No. 2, (Desember, 2017): 93.

menyediakan layanan berkualitas tinggi kepada klien mereka untuk memenuhi kebutuhan mereka. Selain memenuhi persyaratan fasilitas fisik, laboratorium komputer yang sukses harus dapat memenuhi harapan pengguna non-fisik juga, seperti efisiensi akses informasi dalam program. Agar pelanggan lab komputer merasa puas dan nyaman saat memanfaatkan ruang tersebut<sup>5</sup>.

Ruang lingkup laboratorium komputer, tenaga yang dibutuhkan itu disarankan berasal dari jurusan Teknik Informatika atau Komputasi. Hal ini sangat erat kaitannya dengan penanganan masalah pengelolaan laboratorium komputer itu sendiri<sup>6</sup>. Laboratorium komputer ini memiliki peran yang sangat penting, yaitu sebagai fasilitas dalam mengembangkan dan meningkatkan keterampilannya dalam mengoperasikan komputer khususnya untuk meningkatkan enterpreneur siswa. Keterampilan belajar pada dasarnya adalah kemampuan yang sudah ada sebelumnya. Ini melibatkan pelatihan berkelanjutan untuk memperoleh keterampilan belajar yang efektif dan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran siswa.

Laboratorium dapat dijadikan tempat bagi peserta didik untuk melakukan pembelajaran keterampilan sesuai dengan keterampilan yang mereka minati. Peran laboratorium sebagai tempat bagi para guru dan peserta didik untuk menggali pengalaman dan melakukan suatu karya. Melalui laboratorium, peserta didik dapat berkreasi, berimajinasi, berinovasi, dan memperdalam keterampilan yang dipelajari dengan karya-karya produksinya berupa barang-barang yang dapat dijual dan dibutuhkan masyarakat. Sehingga lulusan yang dihasilkan memiliki

---

<sup>5</sup> M Rifki Afandi, Puspanda Hatta, and Agus Efendi, "Otomatisasi Perangkat Jaringan Komputer Menggunakan Ansible Pada Laboratorium Komputer," *Samrtics Journal*, Vol 6, No. 2, (2020): 48.

<sup>6</sup> Ahmad Baedowi, *Manajemen Sekolah Efektif*, (Tangerang Selatan: PT Pustaka Alvabet, 2015), 444.

jiwa enterpreneur (berwirausaha) dan mandiri dengan keterampilan yang peserta didik miliki<sup>7</sup>.

Enterpreneur sendiri memiliki definisi yaitu sebuah sikap atau watak seseorang yang memiliki kemauan dalam menciptakan peluang serta mampu menghadapi setiap resiko yang ada untuk meraih kesuksesan dengan kemampuan kreatif dan inovatif, dalam hal ini juga melibatkan pemanfaatan hal yang baru dan berbeda dan melibatkan pemanfaatan konsekuensi berupa keuntungan<sup>8</sup>. Enterpreneur yang menggunakan memiliki banyak macam, yaitu jasa desain grafis, percetakan, jasa pengetikan, editing foto dan video, dan lain-lainya. Suatu tujuan akan dapat dicapai dengan adanya strategi yang efektif dan efisien khususnya pemanfaatan laboratorium komputer untuk meningkatkan enterpreneur siswa.

Perumusan strategi yang efektif dan efisien akan memberikan ringkasan pengambilan keputusan utama dan pola tindakan yang dipilih untuk mencapai tujuan organisasi. Henry Mintzberg mendefinisikan strategi sebagai "rencana, posisi, sudut pandang, teknik, dan pola yang akan diterapkan satu per satu oleh manajer untuk membantu mereka menjalankan strategi melawan pesaing mereka." Frasa ini dapat digunakan baik secara implisit maupun secara eksplisit dalam lima makna ini<sup>9</sup>.

Strategi adalah pendekatan komprehensif untuk perencanaan, pelaksanaan, dan penerapan konsep dalam kerangka waktu tertentu. Koordinasi tim kerja, tema,

---

<sup>7</sup> Leonardo R. Nyangko, Uli Karo Karo, And Aam Hamdan, "Penggunaan Laboratorium Dalam Menunjang Proses Pembelajaran Teknik Pemesinan", *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol.1, No.1, (Juni 2014), 103.

<sup>8</sup> Alzet Rama, "Konsep Entrepreneur dalam Dunia Pendidikan", *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, Vol. 8, No. 1, (2022), 89.

<sup>9</sup> Zaenal Afandi, "Strategi Pendidikan Entrepreneurship di Pesantren Al-Mawaddah Kudus," *Bisnis: Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam*, Vol 7, No. 1, (2019): 58.

identifikasi elemen pendukung yang konsisten dengan gagasan eksekusi ide yang rasional, pendanaan yang efisien, dan metode untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien adalah karakteristik dari strategi yang solid<sup>10</sup>.

Salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan pendidikan di sekolah dan mencoba meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran adalah dengan menggunakan laboratorium komputer yang baik. Karena berfungsi sebagai tempat untuk berlatih menggunakan komputer dan aplikasinya sesuai dengan kurikulum dan program pembelajaran sekolah, laboratorium komputer sangat penting. Sementara itu, rencana yang dipikirkan dengan matang untuk menggunakan laboratorium komputer akan menginspirasi siswa untuk belajar dan berlatih.

Mendengar dan melihat yang ada di lapangan, terutama pada strategi pemanfaatan laboratorium komputer di MTsN 2 Pamekasan. Ternyata belum baik dalam segi strategi dan implementasinya, karena strategi pemanfaatan laboratorium komputer dalam hal implementasi banyak hal yang menjadi hambatan dari implementasi strategi pemanfaatan laboratorium komputer itu sendiri.

Akhirnya peneliti terdorong untuk mengungkap dan mempelajari lebih jauh bagaimana strategi pemanfaatan laboratorium komputer. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Strategi Pemanfaatan Laboratorium Komputer untuk Meningkatkan Jiwa Enterpreneur Siswa Di MTsN 2 Pamekasan”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti dapat mengajukan fokus penelitian yaitu:

---

<sup>10</sup> Abdillah Mundir, “Strategi Pemasaran Jasa Pendidikan Madrasah,” *Malia*, Vol 7, No. 1, (2016): 29.

1. Bagaimana strategi pemanfaatan laboratorium komputer untuk meningkatkan jiwa entrepreneur siswa di MTsN 2 Pamekasan?
2. Apa hambatan dan solusi strategi pemanfaatan laboratorium komputer untuk meningkatkan jiwa entrepreneur siswa di MTsN 2 Pamekasan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui strategi pemanfaatan laboratorium komputer untuk meningkatkan jiwa entrepreneur siswa di MTsN 2 Pamekasan.
2. Untuk mengetahui hambatan dan solusi strategi pemanfaatan laboratorium komputer untuk meningkatkan jiwa entrepreneur siswa di MTsN 2 Pamekasan.

### **D. Kegunaan Penelitian**

1. Kegunaan Secara Teoritis

Secara teoritis, peneliti ini di harapkan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan efektifitas dan efesiensi pembelajaran melalui pemanfaatan laboratorium komputer untuk meningkatkan jiwa entrepreneur siswa. Selain itu, dapat menjadi bahan informasi bagi siapa pun yang ingin mengetahui strategi pemanfaatan laboratorium komputer dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

2. Kegunaan Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini di harapkan dapat memiliki makna atau nilai bagi berbagai kalangan, yaitu:

- a. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian tentang strategi pemanfaatan laboratorium komputer untuk meningkatkan jiwa entrepreneur siswa ini mampu, memberikan manfaat dan kontribusi bagi lembaga yang di naungi.

b. Bagi Guru-guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat di jadikan acuan dalam implementasi strategi pemanfaatan laboratorium komputer untuk meningkatkan jiwa entrepreneur siswa.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan siswa terkait strategi pemanfaatan laboratorium komputer untuk meningkatkan jiwa entrepreneur siswa

d. Untuk Peneliti

Untuk memperkaya pemahaman dan keilmuan pada objek kajian dalam menyempurnakan pada kajian selanjutnya atau yang akan datang.

## **E. Definisi Istilah**

### 1. Strategi

Strategi adalah suatu cara yang di susun secara cermat yang berfungsi untuk menghantarkan pada suatu pencapaian dengan tujuan dan sasaran tertentu.

### 2. Laboratorium Komputer

Laboratorium komputer adalah sebuah ruangan yang di sediakan oleh sekolah untuk menunjang berbagai kegiatan belajar mengajar yang membutuhkan komputer dan juga jaringan internet.

### 3. Entrepreneur

Entrepreneur adalah sebuah proses mengkreasikan dengan menambahkan nilai sesuatu yang dicapai melalui usaha keras dan waktu yang tepat dengan



memperkirakan dana pendukung, fisik, dan risiko sosial, dan akan menerima reward yang berupa keuangan dan kepuasan serta kemandirian personal.

#### **F. Kajian Peneliti Terdahulu**

Kajian terdahulu yang memiliki keterkaitan dari segi permasalahan digunakan dalam penelitian ini. Berikut merupakan penelitian relevan yang akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Skripsi Fondra Husni Waladi (2012)

Berjudul “Pemanfaatan Laboratorium Komputer Teknik Instalasi Tenaga Listrik Untuk Kegiatan Belajar Mengajar SMKN 1 Magelang”. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui tentang pemanfaatan laboratorium komputer teknik instalasi tenaga listrik untuk kegiatan belajar mengajar, serta evaluasi standar sarana, prasarana dan tenaga laboratorium di SMKN 1 Magelang. Penelitian tersebut menggunakan penelitian kualitatif dengan memakai metode observasi, metode wawancara, metode dokumentasi dan metode analisis data.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa fasilitas tersebut memiliki tingkat kelayakan 50% (tidak memungkinkan), sedangkan tingkat kelayakan 75% (layak) ditentukan dengan melihat perabotan di area laboratorium komputer. Peralatan di laboratorium memiliki peluang 50% untuk dimungkinkan (tidak layak). Meninjau kelayakannya, media instruksional ruang lab komputer adalah 100% (sangat layak), sedangkan peralatan lainnya adalah 75% (layak). Hanya ada satu kepala laboratorium yang mengawasi laboratorium komputer Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK N 1 Magelang. Kepala laboratorium melakukan semua perawatan dan perbaikan yang diperlukan pada laboratorium komputer Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK N 1 Magelang. Laboratorium komputer belum digunakan

secara maksimal, tidak ada jadwal untuk menggunakannya, tidak ada daftar inventaris untuk ruangan, dan tidak ada modul praktikum<sup>11</sup>.

Dari judul karya tulis ilmiah (skripsi) yang dijadikan kajian terdahulu tersebut terdapat perbedaan dan persamaan. Persamaan penelitian tersebut yaitu sama-sama tentang pemanfaatan laboratorium komputer dan penelitian tersebut juga sama menggunakan penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaan dalam penelitian tersebut ialah penelitian terdahulu tidak memfokuskan terhadap strategi pemanfaatan laboratorium komputer dan tempat lokasi penelitian yang berbeda. (Fondra Husni Walandi “Pemanfaatan Laboratorium Komputer Teknik Instalasi Tenaga Listrik Dalam Kegiatan Belajar Mengajar SMK N 1 Magelang” (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012).

## 2. Skripsi Muhammad Dzakiyuddin (2020)

Berjudul “Pemanfaatan Laboratorium Komputer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Di Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Pada SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah”. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui pemanfaatan laboratorium komputer di Sekolah Menengah Kejuruan Mahyal Ulum Al-Aziziyah pada kelas X, dan tujuan penelitian ini ingin melihat hasil belajar pemrograman dasar terhadap hasil pemanfaatan laboratorium komputer. Penelitian tersebut menggunakan penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner dan dokumentasi.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah menggunakan laboratorium komputernya untuk meningkatkan pembelajaran

---

<sup>11</sup> Fondra Husni Waladi, “Pemanfaatan Laboratorium Komputer Teknik Instalasi Tenaga Listrik Dalam Kegiatan Belajar Mengajar SMK N 1 Magelang” (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012).

pemrograman dasar siswa pada tingkat rata-rata 85%. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara pemanfaatan dan hasil belajar dapat ditafsirkan dengan baik, menunjukkan bahwa tingkat pemanfaatan di sekolah tinggi<sup>12</sup>.

Dari judul karya tulis ilmiah (skripsi) yang dijadikan bahan kajian terdahulu tersebut terdapat perbedaan dan persamaan. Persamaan penelitian tersebut yaitu sama-sama mengkaji tentang pemanfaatan laboratorium komputer. Sedangkan perbedaan dalam penelitian tersebut yaitu metode penelitian di mana penelitian terdahulu menggunakan penelitian kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan lokasi tempat penelitian yang berbeda. (Muhammad Dzakiyuddin “Pemanfaatan Laboratorium Komputer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Di Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Pada SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2020).

### 3. Skripsi Adi Dwifera (2019)

Berjudul “Efektivitas Pemanfaatan Sarana Laboratorium Komputer Pada Pembelajaran Siswa Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Di SMKN Rajapolah”. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui kesesuaian kelengkapan sarana pada laboratorium komputer di SMKN Rajapolah pada kompetensi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan jika mengacu pada Permendiknas No. 40 Tahun 2008, dan mengetahui efektivitas pemanfaatan sarana laboratorium komputer pada pembelajaran siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode teknik pengumpulan melalui dokumentasi, observasi, dan kuesioner.

---

<sup>12</sup> Muhammad Dzakiyuddin “Pemanfaatan Laboratorium Komputer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Di Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Pada Smk Mahyal Ulum Al-Aziziyah” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2020).

Temuan penelitian menunjukkan bahwa semua fasilitas laboratorium komputer sesuai dan sesuai dengan Permendiknas No. 40 Tahun 2008. Selain itu, kompetensi kemampuan Desain, Pemodelan, dan Informasi Bangunan SMKN Rajapolah, serta efektivitas penggunaan sumber daya laboratorium komputer, termasuk dalam kategori efektif dengan presentasi 80,10%<sup>13</sup>.

Dari judul karya tulis ilmiah (skripsi) yang dijadikan bahan kajian terdahulu tersebut terdapat perbedaan dan persamaan. Persamaan penelitian tersebut yaitu sama-sama membahas tentang pemanfaatan laboratorium komputer dan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu fokus kelengkapan sarana pada laboratorium komputer dan mengetahui efektivitas pemanfaatan sarana laboratorium komputer pada pembelajaran siswa sedangkan penelitian ini fokus terhadap strategi pemanfaatan laboratorium komputer dan lokasi penelitian yang berbeda. (Adi Dwifera “Efektivitas Pemanfaatan Sarana Laboratorium Komputer Pada Pembelajaran Siswa Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Di SMKN Rajapolah” (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, 2019).

---

<sup>13</sup> Adi Dwifera “Efektivitas Pemanfaatan Sarana Laboratorium Komputer Pada Pembelajaran Siswa Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Di Smk Negeri Rajapolah” (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, 2019).