

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bangsa Indonesia dalam membangun ekonominya mempunyai masalah krusial, salah satunya yakni masalah pengangguran. Data Badan Pusat Statistik (BPS) menyebut jumlah pengangguran untuk lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah yang paling tinggi di antara tingkat pendidikan lain, yaitu sebesar 11,41 persen. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Todaro, Michael, P dan Smith, Stephen, C. (2006: 456) yang memperkirakan bahwa pengangguran di negara-negara yang sedang berkembang biasanya didominasi oleh pengangguran berpendidikan. Faktor penyebab pengangguran berpendidikan disebabkan karena mindset berwirausaha yang masih rendah.

Di SMK Negeri 1 Bantul yang merupakan sekolah kejuruan juga terlihat bahwa mindset berwirausaha siswanya masih rendah. Mindset berwirausaha rendah dapat dilihat dari rasa percaya diri, tanggung jawab dan berpikir kreatif siswa yang juga rendah. Rasa percaya diri siswa di SMK N 1 Bantul yang masih rendah terlihat dari hasil observasi di kelas pada tanggal 30 Maret 2017. Pada saat proses pembelajaran siswa merasa malu untuk menanyakan pelajaran yang tidak dimengerti. Begitu juga ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau mengeluarkan pendapat banyak siswa yang hanya diam. Pada saat diskusi dan mempresentasikan hasil diskusi siswa merasa minder dan tidak berani untuk

mengungkapkan pendapatnya sehingga kegiatan pembelajaran cenderung pasif. Hal ini menandakan bahwa rasa percaya diri siswa yang masih rendah.

Berdasarkan wawancara dengan NH salah satu murid kelas X AK.3 menyebutkan bahwa pada saat pembelajaran prakarya dan kewirausahaan banyak siswa yang mengobrol, bermain handphone dan malas mendengarkan ketika di kelas, begitu juga ketika di rumah siswa juga tidak mempelajari kembali pelajaran yang disampaikan oleh guru karena menganggap bahwa mata pelajaran ini tidak begitu penting karena tidak di UN kan. Pernyataan ini didukung hasil observasi peneliti pada tanggal 09 Agustus 2016, ketika guru menjelaskan pelajaran prakarya dan kewirausahaan, hanya beberapa siswa yang mencatat materi pelajaran, sedangkan yang mengajukan pertanyaan hanya 2-3 siswa. Selebihnya siswa yang lain mengobrol dengan temannya dan juga bermain handphone. Uraian di atas menunjukkan bahwa tanggung jawab yang dimiliki siswa masih rendah.

Mindset berwirausaha siswa di SMK N 1 Bantul dikatakan masih rendah juga didasarkan pada hasil wawancara dengan Ibu PW selaku guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan pada tanggal 30 Maret 2017. Menurut ibu PW masih banyak siswa yang kurang kreatif dalam proses belajar kewirausahaan. Pada saat praktek menjual hasil pengolahan bahan pangan nabati di semester satu, siswa hanya dapat menjual sekitar 30%-40% dari produknya sehingga banyak yang hanya sekedar kembali modal, bahkan rugi. Hal ini disebabkan karena kreativitas siswa rendah. Produk yang dibuat masih

sama dengan produk pada umumnya dan untuk pengemasan belum dibuat yang menarik.

Hasil belajar pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMK N 1 Bantul pun menunjukkan hasil yang belum memuaskan. Data hasil ujian semester 1 pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Berikut ini hasil ujian semester 1 mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X di SMK N 1 Bantul.

Tabel 1. Hasil Ujian Semester 1 Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas X di SMK N 1 Bantul

<b>Kelas X Akuntansi</b>	<b>KKM</b>	<b>Jumlah Siswa tidak Tuntas</b>	<b>Jumlah Siswa yang Tuntas</b>
X. AK. 1	73	12	20
X. AK. 2		13	19
X. AK. 3		14	16
X. AK. 4		15	15

Sumber: daftar nilai hasil ujian semester 1

Berdasarkan tabel 1 di atas masih banyak siswa kelas X Akuntansi yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Siswa yang tidak tuntas otomatis akan mengikuti remedial. Berdasarkan wawancara dengan Ibu PW pada tanggal 30 Maret 2017 menyebutkan bahwa hasil belajar masih rendah, hal ini dikarenakan banyak siswa yang ketika proses pembelajaran mengobrol dan bermain smartphone. Selain itu waktu untuk pemberian teori prakarya dan kewirausahaan sangatlah terbatas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK N 1 Bantul pada tanggal 09 Agustus 2016, banyak siswa yang membawa smartphone ke sekolah. Namun, penggunaan smartphone tersebut sebagian besar hanya

diperuntukkan untuk telepon, SMS dan media sosial seperti BBM, facebook serta instagram. Banyak siswa yang belum memanfaatkan gadgetnya sebagai sumber belajar yang dapat mendukung aktivitas belajarnya. Kondisi ini dapat disebabkan karena konten-konten pembelajaran berbasis *mobile* yang bisa diakses secara luas masih terbatas jumlahnya. Konten pendidikan yang beredar dipasaran masih sangat kurang dan lebih didominasi oleh konten hiburan. Fakta ini memunculkan kebutuhan akan adanya pengembangan-pengembangan aplikasi berbasis perangkat bergerak (handphone) (Triarso, 2010: 1). Konten/aplikasi berbasis handphone ini disebut dengan *mobile learning*. *Mobile learning* menyediakan layanan aplikasi yang dapat diakses dengan mudah dan memungkinkan mobilitas pengguna maupun mobilitas peralatan menjadi tak terbatas ruang dan waktu.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk meningkatkan mindset berwirausaha (percaya diri, berpikir kreatif, tanggungjawab) dan hasil belajar siswa. Penanaman mindset wirausaha dan peningkatan hasil belajar ini harus dilakukan secara terus menerus, bukan hanya pada saat pembelajaran di kelas tetapi juga di luar kelas. Dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien karena belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Pengaplikasian pembelajaran di luar kelas tentu akan mudah jika dalam pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi smartphone yang semakin berkembang. Menurut The Educause Center for Applied Research (dalam Gikas, 2013: 18)

*“survey on Mobile IT in higher education states that students are driving the adoption of mobile computing devices, such as cellphones, smartphones, and tablet computers, in higher education, and 67% of surveyed students believe mobile devices are important to their academic success and use their devices for academic activities”*. Hal ini menunjukkan bahwa di negara maju yakni sebanyak 67% siswa yang disurvei percaya perangkat mobile penting untuk kegiatan akademik karena dapat mendorong keberhasilan akademisnya.

Siswa mempunyai pilihan baru untuk dapat memanfaatkan handphone melalui perangkat mobile. Penggunaan handphone yang biasanya hanya digunakan untuk sms, telpon, atau internet dengan mobile learning dapat dijadikan sumber belajar yang lengkap. *Mobile Learning* merupakan model pembelajaran alternatif yang memiliki karakteristik yang unik yaitu tidak tergantung tempat dan waktu sehingga dapat membantu siswa untuk dapat belajar dimanapun dan kapanpun (Wirawan, Panji Wisnu, 2013: 22-23).

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi berbagai masalah antara lain:

1. Pada saat proses pembelajaran siswa merasa malu untuk menanyakan pelajaran yang tidak dimengerti. Begitu juga ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau mengeluarkan pendapat banyak siswa yang hanya diam. Pada saat diskusi dan mempresentasikan hasil diskusi siswa merasa minder dan tidak berani untuk mengungkapkan

pendapatnya sehingga kegiatan pembelajaran cenderung pasif. Hal ini menandakan bahwa rasa percaya diri siswa yang masih rendah.

2. Pada saat pembelajaran prakarya dan kewirausahaan banyak siswa yang mengobrol, bermain handphone dan malas mendengarkan ketika di kelas, begitu juga ketika di rumah siswa juga tidak mempelajari kembali pelajaran yang disampaikan oleh guru karena menganggap bahwa mata pelajaran ini tidak begitu penting karena tidak di UN kan. Uraian di atas menunjukkan bahwa tanggung jawab yang dimiliki siswa masih rendah.
3. Pada praktek menjual hasil pengolahan bahan pangan nabati di semester 1, siswa hanya dapat menjual sekitar 30%-40% dari produknya, sehingga banyak yang hanya sekedar kembali modal, dan bahkan rugi. Hal ini disebabkan karena kreativitas siswa rendah.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan masih belum memuaskan, karena banyak siswa yang nilai ujian semesternya di bawah KKM.
5. Banyak siswa yang membawa smartphone ke sekolah. Namun, penggunaan smartphone tersebut sebagian besar hanya diperuntukkan untuk telepon, SMS dan media sosial seperti BBM, facebook serta instagram. Banyak siswa yang belum memanfaatkan gadgetnya sebagai sumber belajar yang dapat mendukung aktivitas belajarnya
6. Konten-konten pembelajaran berbasis *mobile* yang bisa diakses secara luas masih terbatas jumlahnya. Konten pendidikan yang beredar dipasaran masih sangat kurang dan lebih didominasi oleh konten hiburan.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini dibatasi pada rendahnya mindset berwirausaha dan hasil belajar. Mindset berwirausaha dibatasi pada sikap percaya diri, tanggung jawab dan berpikir kreatif. Peningkatan mindset berwirausaha dan hasil belajar dilakukan melalui pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Peningkatan hasil belajar penting untuk dilakukan karena hasil belajar merupakan tujuan dari proses pembelajaran. Komponen strategi pembelajaran yang dipilih untuk meningkatkan mindset dan hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi android "*M-Learning*" dengan pendekatan konstruktivistik. Materi yang dipilih adalah materi pengolahan bahan pangan hewani pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah tersebut di atas, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mindset berwirausaha dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan?
2. Bagaimana peningkatan mindset berwirausaha siswa melalui media pembelajaran *M-Learning* dengan pendekatan konstruktivistik?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran *M-Learning* dengan pendekatan konstruktivistik?

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Mindset berwirausaha dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan
2. Peningkatan mindset berwirausaha siswa melalui media pembelajaran *M-Learning* dengan pendekatan konstruktivistik
3. Peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran *M-Learning* dengan pendekatan konstruktivistik.

## **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu masukan yang berguna bagi siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Baik belajar materi pelajaran maupun belajar kewirausahaan.

2. Manfaat Akademis

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah ragam pengembangan pembelajaran dalam bidang pengembangan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis mobile yang dapat meningkatkan mindset berwirausaha dan hasil belajar.
- b. Dapat dijadikan dokumen akademik yang berguna untuk bahan referensi civitas akademika dan menjadi bahan keilmuan yang bermanfaat khususnya bagi guru dan sekolah.