

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat jumlah pengangguran di Indonesia sebanyak 8,4 juta orang hingga Februari 2022. Mereka melaporkan mayoritas pengangguran di Indonesia berasal dari kelompok lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Penduduk dengan jenjang pendidikan akhir SMK yang menganggur mencapai 10,38% yang berarti ada sekitar 871.920 orang lulusan SMK yang belum memiliki pekerjaan. Sebagian besar dari lulusan SMK ingin langsung bekerja, tetapi tidak terserap di dunia usaha. Itu disebabkan oleh meningkatnya lulusan SMK yang tidak diimbangi oleh kesempatan kerja. Untuk itu, para pelajar SMK perlu mendapatkan tambahan pelatihan kecakapan *softskill* seperti *leadership*, komunikasi, dan kreativitas. Selain itu, lulusan SMK didorong agar memiliki jiwa wirausaha sehingga tidak hanya mencari pekerjaan tetapi justru dapat menciptakan lapangan kerja baru di lingkungannya.

Indonesia merupakan negara yang sedang berkembang, maka sangat diperlukan kewirausahaan untuk membantu membangun perekonomian. Kegiatan wirausaha akan mampu menggerakkan roda perekonomian suatu Negara, dapat menyediakan lapangan pekerjaan, dan mampu memberikan pemasukan bagi Negara. Kemajuan kewirausahaan di suatu negara akan meningkatkan pertumbuhan ekonomi di negara tersebut. Kewirausahaan dapat mendorong perubahan inovasi, kreatifitas,

dan kemajuan dalam bidang ekonomi. Kewirausahaan merupakan proses penemuan atau pengembangan ide dan peluang untuk dijadikan usaha. Dalam berwirausaha diperlukan usaha untuk menggali dan memanfaatkan kemampuan dan potensi yang dimiliki agar dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat untuk orang lain dan memiliki nilai jual. Kegiatan kewirausahaan di dalamnya diperlukan inovasi dan kreatifitas yang dapat dijadikan nilai jual untuk menarik perhatian khalayak.

Definisi kewirausahaan menurut intruksi Presiden Republik Indonesia (INPRES) No. 4 Tahun 1995 Tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan, Kewirausahaan adalah semangat, sikap, perilaku dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha dan/atau kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik dan/atau memperoleh keuntungan yang lebih besar. Kewirausahaan merupakan suatu wujud usaha untuk menjadikan masyarakat lebih mandiri secara ekonomi.

Kewirausahaan dapat mendorong masyarakat untuk dapat menciptakan dan menyediakan barang atau jasa yang memiliki manfaat melalui semangat untuk selalu berinovasi menemukan peluang usaha baru. Kasmir (2014: 7) Menyatakan Wirausahawan adalah orang yang berani mengambil resiko untuk membuka usaha. Seorang wirausahawan harus memiliki keberanian untuk mengerahkan sumber daya yang ada untuk menciptakan kegiatan usaha.

Pembelajaran merupakan kegiatan untuk membantu siswa memperoleh sebuah pengetahuan, yang telah dirancang sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi proses belajar (Fathurrohman, 2020 :12). Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan maka perlu adanya perubahan untuk menciptakan situasi dan kondisi belajar yang menyenangkan agar siswa tidak mudah bosan, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Sebagian besar, di berbagai sekolah masih menggunakan metode ceramah. Sagala (2017: 12) menyatakan ceramah adalah penuturan lisan dari guru kepada siswa, ceramah juga sebagai kegiatan memberikan informasi dengan kata-kata dan siswa hanya mendengarkan materi yang telah disampaikan. Metode pembelajaran konvensional atau sering disebut metode ceramah, Sebagian besar siswa dalam pembelajaran hanya mendengarkan cenderung bosan dan materi yang disampaikan mudah lupa untuk mengingatnya kembali. Hal itu di karenakan penceramah mendominasi seluruh kegiatan Sedangkan pendengar hanya memperhatikan dan membuat catatan seperlunya. Perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong tergantikannya teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran.

Modul yang pada mulanya merupakan media pembelajaran cetak, ditransformasikan penyajiannya ke dalam bentuk elektronik sehingga melahirkan istilah baru yaitu modul elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah e-modul (Winatha, Suharsono, & Agustin, 2018). E-modul merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan *hard disk*, disket, CD, atau *flashdisk* dan dapat dibaca menggunakan computer atau alat

pembaca buku elektronik. Secara konsep, tidak ada perbedaan yang signifikan antara modul berbasis cetak dan modul elektronik (e-modul). Seluruh komponen yang terdapat dalam modul berbasis cetak juga terdapat di dalam modul elektronik, baik itu rumusan tujuan, petunjuk penggunaan, materi, lembar kerja, penilaian dan lain-lain.

*Mind Mapping* adalah metode yang sangat efektif serta efisien untuk menyimpan data atau informasi ke dalam otak. Sistem ini bekerja sesuai cara kerja alami otak manusia, sehingga potensi dan kapasitas otak pada manusia dapat optimal. Pembelajaran menggunakan peta pikiran merupakan salah satu metode yang dapat dijadikan alternatif guru untuk mengajar. Wahyuningsih (2021: 10) menyatakan Peta pikiran (*mind mapping*) adalah metode yang baik bagi ingatan yang memudahkan siswa dapat mengingat banyak informasi, ide, atau gagasan baru dengan mudah. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Mind Mapping* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Desi Hanisa Putri yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berorientasi *Mind Mapping* pada Materi Pokok Hidrokarbon Untuk SMA Kelas XI” yang menunjukkan persentase pada kategori kelayakan media sebesar 94% dan kelayakan materi sebesar 83,97% yang di peroleh dari hasil respon siswa kelas XI SMAN Kota Bengkulu. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Rahayu Oktaviani dengan judul “Pengembangan Modul Elektronik Materi Impuls Berbasis *Mind Mapping* di SMAN Mojokerto”, penelitian yang dilakukan dengan metode *Four D* ini dinyatakan sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 87%. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan E-Modul berbasis *Mind Mapping* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan.

Berdasarkan observasi awal di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 14 Medan (SMKN 14 Medan) pada tanggal 21 Januari 2022, bahwa Produk Kreatif dan Kewirausahaan dipelajari di kelas XI dan kelas XII. Proses pembelajaran



dilaksanakan terfokus dengan pemberian teori yang bersumber dari buku pelajaran dan praktek kepada siswa. Menurut penuturan ibu Lily Dewi sebagai guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK N 14 Medan, mereka belum pernah menggunakan E-Modul dalam proses pembelajaran.

*Mind mapping* adalah metode yang sangat efektif serta efisien untuk menyimpan data atau informasi ke dalam otak. Sementara E-Modul juga merupakan suatu media pembelajaran yang disusun secara sistematis yang dapat digunakan untuk pembelajaran secara mandiri yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran *E-Modul* yang di dalamnya terdapat metode *Mind Mapping* yang diharapkan dapat bermanfaat dan efektif digunakan terkhusus pada mata pelajaran Produk Kreatifitas dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat didefinisikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan belum optimal, hanya bersumber dari buku paket dengan metode pengajaran yang konvensional.
2. Diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.
3. Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan menekankan pada hafalan yang membuat siswa kesulitan memahami dan mengingat materi.

4. Tingginya angka pengangguran lulusan Sekolah Menengah Kejuruan.
5. Masih rendah nya minat lulusan SMK dalam berwirausaha.

### **1.3. Batasan Masalah**

Mengingat keterbatasan kemampuan yang peneliti miliki agar pembahasan lebih terfokus dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang ingin diketahui kepastiannya maka dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan media pembelajaran E-Modul hanya dapat digunakan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI.
2. Penelitian ini dilakukan untuk menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Materi yang dimuat dalam E-Modul yaitu pada Kompetensi Dasar 3.1 (Memahami Sikap dan Perilaku Wirausahawan), 4.1 (Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan) 3.2 (Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa), 4.2 (Menentukan peluang usaha produk barang/jasa), 3.3 (Memahami hak atas kekayaan intelektual) 4.3 (Mempresentasikan hak atas kekayaan intelektual) 3.4 (Menganalisis konsep desain/prototipe dan kemasan produk barang/jasa) 4.4 (Membuat desain/prototipe dan kemasan produk barang/jasa).

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang ada, permasalahan yang diselesaikan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kelayakan E-Modul Berbasis *Mind Mapping* pada Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan?
2. Bagaimanakah keefektifan E-Modul Berbasis *Mind Mapping* pada Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan?

#### **1.5. Tujuan Pengembangan Produk**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat dikemukakan tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan E-Modul Berbasis *Mind Mapping* pada Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan.
2. Mengetahui keefektifan E-Modul Berbasis *Mind Mapping* Pada Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan.

#### **1.6. Manfaat Pengembangan Produk**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang menggunakan informasi dari hasil penelitian ini sebagai berikut di antaranya:

1. Meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan
2. Memberikan alternatif Media pembelajaran yang tepat bagi guru untuk pelaksanaan pembelajaran.
3. Sebagai bahan penelitian selanjutnya yang ingin meneliti pengembangan E-Modul berbasis *mind mapping* khususnya untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan kewirausahaan.
4. E-Modul Berbasis *mind mapping* yang dikembangkan ini digunakan sebagai media pembelajaran guru untuk melaksanakan pembelajaran.

### **1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Pengembangan media pembelajaran *mind mapping* Pada Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI TITL SMKN 14 Medan, digunakan untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional dengan tujuan siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran dan memudahkan guru dalam menyajikan materi. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini pada pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan memiliki beberapa keunggulan yaitu:

1. Praktis, dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memuat *link* Youtube yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.
2. E-Modul yang dikembangkan menggunakan metode *Mind Mapping* dalam penyampaian materi.
3. Penyajian media yang menarik dengan menggunakan warna yang bervariasi dan tidak membosankan.
4. Terdapat *link google form* yang memuat latihan soal.

### **1.8. Pentingnya Pengembangan**



Pengembangan media pembelajaran *mind mapping* ini diharapkan menjadi media belajar untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan. Manfaat yang diharapkan untuk pengembangan E-Modul Berbasis *mind mapping* secara khusus antara lain:

1. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah sehingga dapat menjadi bahan alternatif media pembelajaran.

2. Bagi Guru

Dapat menjadi inspirasi dan motivasi untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan motivasi dan menciptakan daya tarik serta rasa senang belajar pada siswa.

4. Bagi Peneliti

Dapat menjadi pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran yang layak dipakai dalam proses pembelajaran.

5. Bagi pembaca

Dapat menjadi sebagai bahan acuan atau perbandingan penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran yang diterapkan.

### 1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran *mind mapping* untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan kewirausahaan untuk siswa kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) SMKN 14 Medan antara lain:

- a. Media pembelajaran bahan ajar yang dimuat dengan lebih menarik akan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.
- b. Media pembelajaran E-Modul berbasis *mind mapping* menyajikan informasi yang dirangkum dalam sebuah modul elektronik yang lebih praktis.
- c. Peta pikiran (*mind mapping*) adalah metode yang baik bagi ingatan yang memudahkan siswa dapat mengingat banyak informasi karena dengan peta pikiran siswa cukup mengingat ide atau gagasan baru.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan pengembangan E-Modul Berbasis *mind mapping* untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan antara lain:

- a. Media yang dikembangkan harus diakses secara online.
- b. Materi dibatasi pada materi Kompetensi Dasar 3.1 (Memahami Sikap dan Perilaku Wirausahawan), 4.1 (Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan) 3.2 (Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa), 4.2 (Menentukan peluang usaha produk barang/jasa), 3.3 (Memahami hak atas kekayaan intelektual) 4.3 (Mempresentasikan hak atas kekayaan intelektual) 3.4 (Menganalisis konsep desain/prototipe dan kemasan produk barang/jasa) 4.4 (Membuat

desain/prototypedan kemasan produk barang/jasa.



THE *Character Building*  
UNIVERSITY