

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan mempunyai peran penting dalam menciptakan manusia-manusia yang berkualitas. Pendidikan juga dipandang sebagai sarana untuk melahirkan insan-insan yang berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat 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.

Berdasarkan Instruksi Presiden No. 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam rangka peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia, orientasi pendidikan kejuruan perlu mempersiapkan peserta didiknya untuk masuk dunia kerja, maka pendidikan kejuruan mempunyai peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Sumber daya manusia yang berkualitas akan berperan pada peningkatan perekonomian nasional.

Dalam proses pembelajaran, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan di dunia

kerja. Selain itu, siswa SMK juga dibekali pendidikan kewirausahaan melalui mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Hasil studi cepat Pendidikan Kewirausahaan pada Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan di Indonesia masih kurang memperoleh perhatian yang cukup memadai, baik oleh dunia pendidikan maupun masyarakat. Banyak pendidik yang kurang memperhatikan penumbuhan karakter dan perilaku wirausaha peserta didik, baik di sekolah-sekolah kejuruan, maupun di pendidikan profesional. Orientasi mereka pada umumnya hanya pada menyiapkan tenaga kerja.

Jika dilihat dari Kurikulum Merdeka Belajar, mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan memberikan pemahaman dasar tentang kemampuan berwirausaha kepada peserta didik dan mendorong minat peserta didik untuk berwirausaha yang dimotivasi melalui hasil belajar yang baik. Melalui pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan peserta didik dapat mempelajari teori dan nilai-nilai kewirausahaan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata melalui praktik, baik yang terintegrasi dalam mata pelajaran maupun yang dilaksanakan di luar mata pelajaran (kegiatan ekstrakurikuler). Oleh sebab itu, Pemerintah mencanangkan program Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk menjadi kreatif dan mandiri, serta mulai tergerak dan berani membuka usaha sendiri. Permasalahannya, pendidikan kewirausahaan di sekolah selama ini baru menyentuh pada tingkatan pengenalan norma atau nilai-nilai, dan belum pada tingkatan internalisasi dan tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Terlebih

lagi apabila dikaitkan dengan kesempatan kerja yang terbatas, lulusan sekolah kejuruan yang seharusnya bisa langsung masuk dunia kerja hingga kini masih jauh dari harapan. Pada hakikatnya, pendidikan kewirausahaan seharusnya mampu membentuk wirausaha dengan meningkatkan pengetahuan tentang bisnis dan membentuk atribut psikologi seperti kepercayaan diri, penghargaan terhadap diri sendiri dan efikasi diri (Košir, S., and V. A. Bezenšek. 2009). Penyebab dari permasalahan ini adalah kurangnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang disebabkan oleh berbagai faktor, seperti *anxiety*, takut, tidak percaya diri dan tidak memiliki motivasi pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dibuktikan dari banyaknya keluhan dan menurunnya semangat belajar siswa jika dihadapkan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa tersebut.

Wiramihardja (2017) mengatakan bahwa *anxiety* adalah suatu perasaan yang sifatnya umum, dan seseorang merasa ketakutan atau kehilangan kepercayaan diri yang tidak jelas asal maupun wujudnya. Siswa dengan tingkat *anxiety* yang berlebihan cenderung bersikap pesimis dalam menyelesaikan masalah berwirausaha dan kurang termotivasi untuk mempelajarinya. *Anxiety* yang berlebihan juga sering kali memposisikan Produk Kreatif dan Kewirausahaan menjadi mata pelajaran yang ditakuti dan dihindari, di mana hal ini akan berdampak negatif pada hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran mandiri (*self regulated learning*) dari siswa itu sendiri agar tidak hanya tenaga pendidik atau pihak sekolah saja yang mencari solusi, namun siswa

tersebut juga harus pandai memotivasi dirinya untuk belajar mandiri.

*Self regulated learning* adalah suatu kemampuan di mana seseorang dapat mengaktifkan dan mendorong pemikiran (kognisi), perasaan (afeksi), dan tindakan (aksi) yang telah direncanakan secara sistematis dan berulang yang berorientasi untuk mencapai suatu tujuan dalam belajarnya (Zimmerman, 1990). Schunk & Zimmerman (1994) menegaskan bahwa siswa yang bisa dikatakan sebagai *Self regulated learners* adalah yang secara metakognisi, motivasional dan behavioral aktif ikut serta dalam proses belajar. Siswa dengan sendirinya memulai usaha belajar secara langsung untuk memperoleh pengetahuan dan keahlian yang diinginkan tanpa bergantung pada guru, orang tua, dan orang lain.

Jika nantinya kedua hal di atas (*anxiety* dan *self regulated learning*) telah teratasi dengan baik, maka hasil belajar pun diharapkan dapat menunjukkan nilai, sikap, dan keterampilan yang memuaskan.

Hasil belajar adalah pengalaman yang telah didapatkan siswa setelah menerima pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan Febryananda (2019) bahwa hasil belajar adalah penguasaan yang sudah didapat seseorang atau siswa selepas siswa menyerap pengalaman belajar. Menurut Hamalik (2008) bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Hasil belajar mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran menunjukkan bahwa nilai akademik para siswa berada pada kategori yang kurang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari

data nilai Ujian Akhir Siswa (UAS) kelas XI dan XII semester ganjil yang membuktikan bahwa masih banyak siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Tahun Pelajaran 2022/2023 sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Data Nilai Ujian Akhir Semester Ganjil Siswa kelas XI dan XII BDP SMK Negeri 13 Medan**

Kelas	Nilai	Kategori	Jumlah siswa
XI	$\geq 70$	Tuntas	9
		Tidak tuntas	25
XII	$\geq 70$	Tuntas	23
		Tidak Tuntas	11
Total			68

Sumber: Nilai Ujian Akhir Mata Pelajaran PKK T.P. 2022/2023

Indikator pemberian nilai pada mata pelajaran ini dapat dilihat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, antara lain siswa dapat mendeskripsikan sikap dan perilaku wirausaha, memahami karakteristik kewirausahaan, mendeskripsikan peluang usaha produk dan jasa, memahami tata cara mencari peluang produk dan jasa, memahami konsep dan tata cara pembuatan desain produk/jasa, hingga siswa mampu mendeskripsikan dan menghitung biaya-biaya yang digunakan dalam membuat desain produk/jasa.

Berdasarkan tabel di atas, banyak tuntutan kompetensi dasar dan indikator yang harus dipenuhi siswa untuk mendapatkan nilai yang melebihi KKM, hal ini membuat siswa merasa cemas dan tidak bisa menerima semua materi dalam kompetensi inti untuk menunjang hasil belajarnya.

Menurut Barlow dan Durand (dalam Soetjipto, 2006) mendefinisikan *anxiety* adalah keadaan suasana, perasaan (*mood*) yang ditandai oleh gejala-gejala jasmaniah seperti tekanan fisik dan kekhawatiran tentang masa depan. Adapun

indikator *anxiety* (Wiramihardja, 2017), antara lain merasa takut dan khawatir tidak percaya diri, pesimis terhadap usaha yang telah dilakukan, tidak memiliki motivasi.

Observasi awal (*pra-survey*) yang peneliti lakukan terhadap siswa kelas XI dan XII mendapati permasalahan yang sama. Hampir seluruh siswa merasakan *anxiety*, ketakutan, dan perasaan tertekan ketika pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada hasil olah data observasi di bawah ini:

**Tabel 1.2 *Anxiety* Siswa Kelas XI dan XII BDP SMK Negeri 13 Medan**

No.	Angket	Setuju		Tidak Setuju	
		%	Jlh	%	Jlh
1.	Ketika diperintahkan untuk mengumpulkan tugas kewirausahaan, saya merasa khawatir akan mendapat nilai rendah	67%	21	33%	9
2.	Saya tidak percaya diri untuk berwirausaha	54%	18	46%	12
3.	Saya merasa tidak nyaman (tertekan) saat pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan berlangsung	60%	18	40%	12
4.	Saya takut mengalami kegagalan jika ingin membuka usaha baru	67%	21	33%	9

Sumber: Olahan Data Observasi

Berdasarkan data pada tabel 1.2 di atas dengan penyajian kuesioner singkat dari sampel awal sebanyak 30 siswa (terdiri dari kelas XI dan XII), peneliti mendapatkan hasil bahwa tingkat persentase kekhawatiran, rasa percaya diri, tidak nyaman, hingga takut akan kegagalan termasuk dalam kategori tinggi (54%-67%). Hal ini disebabkan ketika siswa diberikan tugas praktik, mereka tidak tahu bagaimana harus memulai untuk membuat desain produk, seperti apa tahapannya,

dan apa saja proses kerja yang harus diperhatikan dalam pembuatan *prototype*. Sisi lainnya, para siswa merasa takut jika desain produknya tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh guru mata pelajaran tersebut dan tidak memiliki nilai jual. Akibatnya, siswa merasa tertekan dan tidak nyaman. Ditambah lagi mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dihabiskan seharian penuh selama 6-8 jam pelajaran. Materi yang diajarkan guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan tidak sesuai dengan materi yang diberikan saat Ujian Akhir Sekolah (UAS). Hal ini mengakibatkan nilai UAS siswa banyak yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Problematika di atas tampaknya sudah sering terjadi dan tidak pernah ditanggulangi dengan pemberian solusi yang baik dan benar oleh pihak sekolah. Para siswa yang mengalami permasalahan tersebut sama sekali tidak bisa berkulit dan berkomentar apapun. Mereka menyadari bahwa nilai tinggi bukanlah hal yang berarti jika selama kegiatan belajar berlangsung, mereka akan terus merasa tertekan dan tidak nyaman. Nilai tinggi juga tidak terlalu membanggakan jika pada kenyataannya mereka tidak memiliki keterampilan apapun dalam praktik kewirausahaan karena kurangnya indikator-indikator *self regulated learning* pada diri siswa itu sendiri.

*Self regulated learning* adalah suatu kemampuan dimana seseorang dapat mengaktifkan dan mendorong pemikiran (kognisi), perasaan (afeksi), dan tindakan (aksi) yang telah direncanakan secara sistematis dan berulang yang berorientasi untuk mencapai suatu tujuan dalam belajarnya (Zimmerman, 1990). Adapun indikator *self regulated learning* antara lain, selalu aktif dalam proses

belajar, meminta bantuan teman, guru, dan orang dewasa dalam belajar, membuat rencana/strategi dan tujuan belajar, sering mengulang-ulang pelajaran di rumah (evaluasi), mampu mempertahankan prestasi, memiliki disiplin belajar, serta mampu menghadapi diri sendiri dalam mengerjakan tugas (Zimmerman, 1990).

Berdasarkan indikator di atas, jika saja para siswa mampu memperluas materi pelajaran dengan rajin membaca buku-buku atau sumber pengetahuan lainnya, mengulang-ulang pelajaran di rumah, serta tidak malu untuk bertanya dan meminta bantuan teman atau guru jika ada materi yang tidak dipahami, dapat dimungkinkan para siswa akan berhasil mendapatkan nilai ujian di atas KKM. Namun, berdasarkan hasil observasi, rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa indikator-indikator *self regulated learning* siswa tidak teraplikasikan dengan baik, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.3 sebagai berikut:

**Tabel 1.3 *Self Regulated Learning* Siswa Kelas XI dan XII BDP SMK Negeri 13 Medan**

No.	Angket	Setuju		Tidak Setuju	
		%	Jlh	%	Jlh
1.	Terkadang saya malas mengerjakan tugas yang diberikan Bapak/Ibu guru	81%	25	19%	5
2.	Saya sering mengulang-ulang pelajaran di rumah	54%	16	47%	14
3.	Tiap semester, saya selalu berhasil mempertahankan/meningkatkan nilai mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.	40%	17	60%	13
4.	Saya selalu aktif di kelas saat proses pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan berlangsung	67%	21	47%	9

Sumber: Olahan Data Observasi

Berdasarkan hasil olahan data observasi di atas, beberapa siswa pada dasarnya sudah memiliki *self regulated learning* yang cukup baik, namun masih

banyak siswa yang merasa malas untuk mengulang-ulang pelajaran di rumah (81%) sehingga berdampak pada sulitnya mempertahankan (atau meningkatkan) nilai mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan tiap semester. Meskipun 47% (21 siswa) dari 30 siswa merasa aktif saat proses pembelajaran berlangsung, nyatanya jika dilihat dari pernyataan pada butir angket sebelumnya (no. 3), sebanyak 60% (13 siswa) dari 30 siswa justru gagal untuk mempertahankan nilainya. Alih-alih ingin meningkatkan, mempertahankan pun mereka harus bersusah payah untuk melawan indikator-indikator *anxiety* dan *self regulated learning* dalam dirinya jika dihadapkan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Melihat banyaknya permasalahan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian ada tidaknya hubungan antara *anxiety* dan *self regulated learning* (belajar mandiri) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sekaligus memberikan solusi untuk berbagai pihak yang terlibat, kiranya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa agar kedepannya dapat memperoleh hasil yang memuaskan.

Sesuai dengan permasalahan yang dipaparkan di atas, maka judul penelitian ini adalah “Pengaruh *Anxiety* dan *Self Regulated Learning* terhadap Hasil Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan (Studi Kasus: Siswa Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan)”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. *Anxiety* siswa kelas XI dan XII Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan terhadap hasil belajar tergolong tinggi.

2. *Self Regulated Learning* siswa kelas XI dan XII Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan tergolong rendah.
3. Hasil belajar siswa kelas XI dan XII Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan tergolong rendah.

### 1.3 Batasan Masalah

Berikut ialah batasan masalah penelitian ini yang ditetapkan oleh peneliti berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas:

1. Siswa Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran yang diteliti adalah siswa kelas XI dan XII Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah nilai Ujian Akhir Sekolah (UAS) mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

### 1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Apakah ada pengaruh *anxiety* terhadap hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada siswa kelas XI dan XII Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan?
2. Apakah ada pengaruh *self regulated learning* terhadap hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada siswa kelas XI dan XII Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan?
3. Apakah *anxiety* dan *self regulated learning* secara bersama-sama

berpengaruh terhadap hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada siswa kelas XI dan XII Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan?

### 1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh *anxiety* terhadap hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada siswa kelas XI dan XII Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh *self regulated learning* terhadap hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada siswa kelas XI dan XII Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh *anxiety* dan *self regulated learning* secara bersama-sama terhadap hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada siswa kelas XI dan XII Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi pihak-pihak terkait baik secara teoritis maupun praktis.

#### a. Kegunaan secara Teoritis

Memberikan pengetahuan tentang ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara *anxiety* dan kebiasaan belajar mandiri Produk Kreatif dan Kewirausahaan secara bersama-sama dengan kemampuan pemahaman matematis siswa apabila ditinjau dari siswa secara keseluruhan, terutama di Sekolah Menengah Kejuruan. Penelitian ini

merupakan penambah pustaka penelitian tentang *anxiety* belajar, kebiasaan belajar dan kemampuan pemahaman terhadap materi yang telah diajarkan sebelumnya. Sehingga, dengan adanya penelitian ini dapat menjadi pelengkap penelitian yang sejalan dan kualitas pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan diharapkan menjadi lebih baik lagi kedepannya.

#### **b. Kegunaan secara Praktis**

Secara praktis penelitian ini dapat digunakan oleh praktisi pendidikan dan insan pembelajaran sebagai berikut:

##### **1. Peneliti**

Sebuah pengalaman dan pembelajaran karena peneliti dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan. Sebagai sarana dalam menerapkan metode ilmiah secara sistematis dan terkontrol dalam upaya menemukan dan menghadapi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dalam proses pembelajaran.

##### **2. Guru**

Sebagai bahan pertimbangan guru untuk dapat memilih strategi yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran guna meminimalisir terjadinya *anxiety* pada diri siswa. Dapat menjadi masukan bagi guru dalam memotivasi siswa untuk belajar seputar kewirausahaan dan praktiknya dengan lebih sungguh-sungguh.

##### **3. Para Siswa**

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan

masukannya bagi siswa agar termotivasi untuk membentuk kebiasaan belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang lebih baik demi meningkatkan pemahaman terhadap kewirausahaan dan menyadari pentingnya pelajaran ini dalam masyarakat (dunia kerja).

#### 4. Masyarakat

Dapat membantu memberikan informasi khususnya kepada para orang tua, konselor sekolah, guru dan seluruh masyarakat agar dapat memberikan stimulus-stimulus yang berkaitan dengan sehingga menumbuhkan rasa senang di dalam diri siswa saat belajar kewirausahaan.

