

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam sektor pembangunan nasional, pendidikan menjadi salah satu bagian yang terpenting di dalamnya. Pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan memiliki visi untuk mewujudkan sistem pendidikan yang mengembangkan kepribadian dan kemampuan untuk berlangsungnya kehidupan.

Menurut (*Oemar Hamalik, 2008*) dalam bukunya yang berjudul kurikulum dan pembelajaran mengungkapkan “pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, sehingga terdapat perubahan di dalam dirinya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan bermasyarakat.”

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan seseorang baik di dalam maupun di luar sekolah yang dilakukan seumur hidup untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pendidikan menjadi tanggung jawab setiap individu, baik itu orang tua, masyarakat, maupun pemerintah. Hal ini dikarenakan pendidikan nasional memiliki fungsi yang secara optimal sebagai wadah utama dalam pembangunan bangsa dan karakter.

Indonesia pada dasarnya menerapkan dua cara pendidikan yaitu pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Dalam peraturan pemerintah Republik Indonesia nomor 13 tahun 2015 pasal 1 ayat 3 tentang standar pendidikan nasional, pendidikan formal adalah jalur pendidikan terstruktur dan berjenjang yang dimulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan

tinggi sedangkan pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang diluar pendidikan formal.

Salah satu pendidikan formal yang dipersiapkan untuk menghadapi dampak arus globalisasi. Ditambah lagi sudah berlakunya pada akhir 2015 perjanjian negara – negara asean dalam pembentukan kawasan perdagangan bebas asean (*Asean Free Trade Area*) yang dimana indonesia termasuk negara yang ikut serta dalam perjanjian. Untuk menjawab ini Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) hadir dengan cara mempersiapkan siswa dalam mengembangkan kemampuan kreativitas untuk menghadapi dunia kerja.

Defenisi pendidikan kejuruan selanjutnya dijabarkan dalam peraturan Pemerintah Nomor 17 tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan yang menyatakan bahwa SMK adalah salah satu bentuk pendidikan menengah sebagai lanjutan dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs). SMK memiliki gaya pembelajaran yang berbeda dengan sekolah menengah lainnya. Siswa akan mendapatkan lebih banyak praktik dibandingann dengan teori, karena peserta didik dibekali dengan keahlian dan keterampilan khusus sesuai dengan jurusan yang diambil, agar setelah lulus nanti peserta didik sudah siap untuk bekerja.

Hal ini sesuai dengan tujuan khusus pendidikan menengah kejuruan yang tercantum di dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003, yaitu : (a) menyiapkan peserta didik menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya; (b) menyiapkan peserta didik untuk menentukan karir, ulet dan gigih dalam

menunjukkan kemampuannya, dapat menyesuaikan diri di tempat kerja dan dapat mengembangkan keprofesionalannya sesuai dengan keahlian yang diminati.

Tujuan khusus pada Undang – Undang 20 tahun 2003 tidak sesuai dengan yang diharapkan dan berbanding terbalik dengan fakta yang ada dilapangan akhir tahun 2019 salah satu portal berita indonesia Jitunews.Com memberikan berita bahwa seorang pakar pendidikan dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung, Prof. Ace Suryadi mengusulkan kepada Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim untuk menghapus sekolah menengah kejuruan (SMK) Prof. Ace Suryadi beralasan SMK sudah tidak diperlukan lagi karena bagian dari pendidikan dasar dan Prof Ace Suryadi mengatakan bahwa “Pendidikan vokasi dan profesi sebaiknya dilaksanakan setelah SMA” dikutip dari Tempo.Co, Kamis (7/11/2019).

Melalui data dari Badan Pusat Statistika (BPS) pada Agustus 2019 total pengangguran terbuka berdasarkan pendidikan berjumlah 8769 jiwa. Badan Pusat Statistik tahun 2019 menyatakan bahwa jumlah pengangguran terbuka berdasarkan pendidikan pada tahun 2015 di bulan Agustus sebanyak 186,01 juta dengan tingkat pengangguran terbuka pada Sekolah Dasar sebesar 2,74%, Sekolah Menengah Pertama 6,22%, Sekolah Menengah Atas 10,32%, Sekolah Menengah Kejuruan 12,65%, Diploma I/II/III 7,54% dan Sarjana 6,40%.

Pada tahun 2016 bulan Agustus tingkat pengangguran terbuka berdasarkan pendidikan yaitu Sekolah Dasar sebesar 2,88%, Sekolah Menengah Pertama 5,71%, Sekolah Menengah Atas 8,72%, Sekolah Menengah Kejuruan 11,11%, Diploma I/II/III 6,04% dan Sarjana 4,87. Berikutnya pada tahun 2017 di bulan Agustus tingkat pengangguran terbuka berdasarkan pendidikan Sekolah Dasar

sebesar 2,62%, Sekolah Menengah Pertama 5,54%, Sekolah Menengah Atas 8,29%, Sekolah Menengah Kejuruan 11,41%, Diploma I/II/III 6,88% dan Sarjana 5,18%. Sedangkan pada tahun 2018 di bulan agustus tingkat pengangguran terbuka berdasarkan pendidikan Sekolah Dasar mencapai angka 2,43%, Sekolah Menengah Pertama 4,80%, Sekolah Menengah Atas 7,95%, Sekolah Menengah Kejuruan 11,24%, Diploma I/II/III 6,02% dan Sarjana 5,89%. Untuk di tahun 2019 pada bulan agustus jumlah angka pengangguran terbuka berdasarkan pendidikan Sekolah Dasar sebesar 2,41%, Sekolah Menengah Pertama 4,75%, Sekolah Menengah Atas 7,92%, Sekolah Menengah Kejuruan 10,42%, Diploma I/II/III 5,99% dan Sarjana 5,67%.

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa pada periode 2015-2019 penyumbang terbesar tingkat pengangguran terbuka adalah lulusan sekolah menengah kejuruan sehingga diharapkan lulusan SMK lebih siap dan mampu untuk terjun dan berkecimpung di dunia kerja.

Melihat kondisi tersebut ditambah lagi dengan musibah yang di hadapi negara-negara yang ada dunia muncul virus jenis baru bernama *Corona Virus* yang ditemukan manusia sejak kemunculannya pertama kali di China tepatnya di kota Wuhan pada Desember 2019, virus ini diberi nama *Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* (sars-cov2). Atau disebut dengan *coronavirus disease-2019* (Covid-19).

Pandemi Covid-19 tidak luput juga masuk ke Indonesia sejak diumumkan oleh presiden Joko Widodo mengenai kasus pertama Covid-19 pada awal maret 2020 lalu, Indonesia kemudian dihadapkan pada masa pandemi yang melumpuhkan hampir seluruh sektor kehidupan masyarakat termasuk pendidikan.

Yang pada saat itu seluruh satuan pendidikan maupun lembaga pendidikan tinggi memasuki akhir semester genap dan akan menghadapi masa penilaian akhir tahun atau ujian sekolah, yang kemudian diikuti dengan penerimaan peserta didik baru.

Kondisi ini kemudian disikapi oleh Kementerian pendidikan dan kebudayaan (kemendikbud) dengan membuat beberapa kebijakan. Salah satunya adalah fleksibilitas bagi sekolah dalam memanfaatkan dana bos (bantuan operasional sekolah) untuk mendukung pembelajaran selama masa pandemi Covid -19. Kebijakan lain yang dilakukan adalah dengan menerbitkan surat edaran mendikbud nomor 4 tahun 2020 dan surat edaran sekretaris jenderal kemendikbud nomor 5 tahun 2020 yang berisi pelaksanaan kebijakan pendidikan dan pedoman pelaksanaan pembelajaran dari rumah.

SMK Negeri 2 Binjai merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang dikelola Pemerintah, dengan visi menjadikan pendidikan dan pelatihan kejuruan diminati oleh dunia usaha (DU)/dunia industri (DI), mengedepankan kualitas tamatan yang beriman, bertaqwa dan mampu bersaing di pasar nasional hingga internasional. SMK Negeri 2 Binjai berlokasi di Jl. Bejomuna, kel. Timbang Langkat, kec. Binjai Timur, kota Binjai yang memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional 10220314. Ada 7 bidang program keahlian, yang salah satunya yaitu program keahlian desain permodelan dan informasi bangunan atau biasa disingkat DPIB. Terdapat beberapa mata pelajaran kompetensi keahlian, yang diantaranya adalah Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Produk Kreatif dan Kewirausahaan adalah pelajaran muatan peminatan kejuruan, yang termasuk kategori Kompetensi Keahlian (C3). Pelajaran ini diajarkan pada semester 3, semester 4, semester 5 dan semester 6, dengan *output*

siswa mampu memahami sikap dan perilaku wirausahawan, menganalisis konsep desain/prototy produk barang dan jasa, menerapkan strategi teknik pemasaran serta membuat perencanaan bisnis. Namun kenyataannya, *output* tersebut tidak tercapai dengan maksimal, hal ini dapat dilihat dari tingginya angka pengangguran terbuka lulusan SMK sebesar 10,24%.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang dilakukan penulis, siswa cukup lemah pada materi memilih alternatif strategi pemasaran dan melakukan pemasaran. Hal ini dikarenakan kurangnya pengalaman siswa terhadap kondisi yang dilapangan dalam proses berwirausaha. Selain itu, tidak adanya kesempatan yang diberikan sekolah dalam memfasilitasi siswa dalam proses berwirausaha dengan bentuk yang real pada siswa terhadap pengaplikasian strategi pemasaran tersebut dilapangan ditambah lagi dengan pembelajaran yang harus dilakukan secara pembelajaran jarak jauh diakibatkan pandemi Covid-19 yang melanda dunia.

Salah satu alternatif yang ditawarkan penulis untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan inovasi media pembelajaran berbentuk papan permainan (*board games*). Game simulasi adalah gabungan dari permainan dalam konteks simulasi. Game simulasi mengkombinasikan karakteristik-karakteristik dari game yaitu kompetisi, kerjasama, peraturan, partisipasi, dan perasaan dengan simulasi (O.Riis, 1995). Game simulasi disarankan penggunaannya karena visibilitasnya, dapat digunakan kembali, aman, dan ekonomis (Duke, 1981). Alasan penggunaan game simulasi dalam kegiatan pembelajaran yaitu untuk mempresentasikan ringkasan model abstrak dari keadaan nyata dalam bentuk konkrit.

Business Craft: Business Innovation Game merupakan salah satu bentuk game simulasi yang dikembangkan dan di pasarkan oleh Kummara. *Business Craft* adalah sebuah *board game* simulasi bisnis yang inovatif dengan materi pembelajaran dari buku “*Rise Above the Crowd*” karya Indrawan Nugroho. Game ini dapat dimainkan dengan 3-15 pemain dan dirancang oleh Indrawan Nugroho, Eko Nugroho dan Isa Akbar. Dalam bermain game ini, pemain memiliki bisnis dan akan bersaing dengan pemain lain untuk mendapatkan keuntungan maksimal di akhir permainan dengan merencanakan strategi dan kartu inovasi yang dapat digunakan untuk memperkuat bisnis.

Permainan papan *Business Craft* ini dinilai mampu mensimulasikan dengan sangat apik dan akurat bagaimana sebuah bisnis dapat berkembang mendominasi pasar dengan menggunakan kekuatan inovasi. Mulai dari identifikasi kebutuhan pelanggan, bangun produk dengan inovasi yang tepat, kemudian memasarkan produk dengan cermat. Ada puluhan keputusan yang harus dibuat dalam permainan ini, dari memilih fitur produk hingga menetapkan strategi pemasaran. Setiap keputusan memiliki konsekuensi yang berdampak langsung pada kelanjutan bisnis dalam permainan. Layaknya pertarungan bisnis yang sesungguhnya, menang kalah tidak tergantung pada lemparan dadu, melainkan sepenuhnya ada pada keputusan yang dibuat. Siswa diharapkan mampu menggambarkan, menganalisis, dan memberikan penilaian terhadap kondisi yang ada dari bermain game simulasi ini. Setiap peserta yang terlibat di dalamnya akan terdorong untuk berpartisipasi aktif. Belajar yang baik adalah belajar yang aktif, permainan memiliki kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar secara aktif. Penggunaan *board games* diharapkan dapat

memudahkan siswa dalam proses pembelajaran dan mampu menarik minat siswa dalam berwirausaha secara maksimal pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Board Games* Terhadap Minat Berwirausaha Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (Studi Kasus : Siswa Kelas XII Program Keahlian Desain Pemodelan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Binjai Tahun Ajaran 2021/2022)”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain :

1. Berdasarkan data BPS, lulusan SMK merupakan penyumbang terbesar tingkat pengangguran terbuka pada periode 2015-2019.
2. Media pembelajaran masih menggunakan cara konvensional yaitu dengan menjelaskan di papan tulis dan PowerPoint.
3. Hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa kelas XII program keahlian DPIB masih cenderung rendah dan sebagian siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah diuraikan, untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMK N 2 Binjai kelas XII Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan tahun ajaran 2021/2022.
2. Penelitian dilakukan untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada KD 3.18 dan 4.18 dengan materi pokok menyelesaikan strategi pemasaran dan melakukan pemasaran menggunakan media *Board Games*.
3. Media pembelajaran yang digunakan merupakan *Board Games* yang di produksi dan dipasarkan oleh KummAra yaitu "*Business Craft : Business Innovation Simulation Game*"
4. Penelitian ini dilakukan pada masa pandemi Covid-19 dengan sistem pembelajaran kombinasi secara daring dan luring.

D. Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas menjadi "Apakah penggunaan media pembelajaran *Board Games* berpengaruh terhadap minat berwirausaha mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa kelas XII program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Binjai tahun ajaran 2021/2022?"

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan utama penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Board Games* terhadap minat berwirausaha mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada siswa kelas XII DPIB program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Binjai tahun ajaran 2021/2022?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dari hasil penulisan dan penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan variasi baru dalam penggunaan *Board Games* sebagai media pembelajaran dan kaitannya dengan minat berwirausaha siswa dalam proses belajar.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan ataupun referensi bagi kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa mampu memahami materi menyeleksi strategi pemasaran dan melakukan pemasaran dengan lebih baik.
- 2) Siswa mampu melakukan proses pemasaran dengan benar lewat game simulasi.
- 3) Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam mencapai *output* mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

b. Bagi Guru

- 1) Guru dapat lebih interaktif dalam melaksanakan pembelajaran dan menyampaikan materi kepada siswa dibandingkan dengan menggunakan media konvensional.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi solusi guru untuk meningkatkan minat berwirausaha siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan mutu pembelajaran disekolah, khususnya bagi program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 2 Binjai.

d. Bagi Mahasiswa

Melatih dan menambah pengalaman bagi mahasiswa dalam pembuatan karya ilmiah, dan sebagai masukan bagi mahasiswa atau calon guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran nantinya, misalnya penggunaan media *Board Games*.