

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Salah satu permasalahan yang terberat di hadapi oleh negara Indonesia adalah tingginya angka pengangguran. Angka pengangguran di Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat. Pada bulan Februari 2021 angka pengangguran di Indonesia mencapai 8,75 juta orang, angka tersebut meningkat sebesar 26,26% dibandingkan pada periode yang sama tahun sebelumnya angka pengangguran di Indonesia mencapai 6,93 juta jiwa (Maulida, dkk., 2021). Salah satu penyebab tingginya angka pengangguran di Indonesia adalah tingginya angka tingkat angkatan kerja yang tidak diiringi dengan penambahan lapangan pekerjaan (Wibowo, 2023). Profesi yang dapat menciptakan lapangan pekerjaan adalah wirausaha, namun minimnya penduduk Indonesia yang memiliki keinginan untuk menjadi seorang wirausahawan karena adanya rasa kurang percaya diri dan takut gagal akan hal yang akan dilakukan. Salah satu tantangan terberat bangsa Indonesia adalah mempersiapkan generasi muda yang mampu bersaing di era global seperti saat ini (Afandi, 2014).

Salah satu hal yang bisa dilakukan untuk mempersiapkan penerus bangsa agar mampu bersaing di era global adalah mengajarkan kewirausahaan sejak anak berada di bangku sekolah dasar. Pendidikan kewirausahaan adalah pendidikan mengenai kecakapan hidup untuk peserta didik yang akan dijadikan sebagai bekal dalam menghadapi berbagai permasalahan dan persaingan yang semakin kreatif, kompetitif, dan canggih (Maknuni, 2021). Jiwa kewirausahaan adalah kemampuan

untuk mencari penghasilan dengan melakukan suatu usaha atau menyalurkan kreativitas yang dimiliki yang kemudian dijadikan sebagai lahan untuk mendapatkan penghasilan. Kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan sebagai dasar, kiat dan sumber daya untuk mencari peluang menuju kesuksesan. Kewirausahaan adalah kemampuan dalam berkreasi yang didasarkan pada hasil pemikiran kreatif dalam rangka mewujudkan inovasi untuk memanfaatkan peluang menuju suatu kesuksesan (Sanawiri dan Iqbal, 2018). Kewirausahaan adalah seseorang yang memiliki jiwa berani untuk mengambil suatu risiko untuk membuka suatu usaha dalam berbagai kesempatan (Malawat, 2019).

Jiwa kewirausahaan sangatlah penting ditanamkan sejak anak duduk di bangku sekolah dasar, sebab hal tersebut akan membentuk anak menjadi pribadi yang mandiri, kreatif, dan berpikir kritis. Pentingnya menumbuhkan jiwa kewirausahaan sejak dini diungkapkan dari artikel yang ditulis oleh Candra (2023) bahwa jiwa kewirausahaan harus dipupuk sejak usia dini guna menyiapkan generasi muda yang bukan hanya mampu bekerja namun juga mampu menyiapkan lapangan kerja bagi lingkungan sekitarnya. Peserta didik akan berpikir mengenai cara mengolah hal dari keterampilan atau hasil pembelajaran yang telah dilakukan untuk dijadikan sebagai suatu karya seperti pakaian, jasa, dan barang lain sebagainya yang dapat dijual. Jiwa kewirausahaan yang dibentuk sejak dini akan membiasakan untuk memiliki jiwa pantang menyerah dan peka terhadap situasi yang terjadi pada setiap kehidupannya. Secara perlahan, jiwa kewirausahaan yang ditanamkan sejak dini akan mengarahkan peserta didik untuk berwirausaha di masa depan. Berwirausaha bukan hanya berguna untuk kehidupan pribadi seseorang tetapi juga mempengaruhi lingkungan sekitar, seperti halnya ketika seseorang memulai suatu usaha tentunya

akan berdampak bagi orang-orang yang ada di sekitarnya baik itu mempermudah konsumen dalam suatu hal hingga menciptakan lapangan pekerjaan.

.Kurikulum merdeka memiliki keterbaruan dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013, pada Kurikulum Merdeka pembelajaran pada mata pelajaran IPA dan IPS menjadi mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), tujuan dari IPAS pada Kurikulum Merdeka adalah mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungan yang mengembangkan pengetahuan serta konsepnya pada kegiatan pembelajaran (Nuryani, Maula and Nurmeta, 2023). Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka lebih menekankan pada merdeka belajar bagi siswa, sumber belajar yang digunakan oleh siswa tidak hanya bersumber pada buku dan guru namun juga memanfaatkan media pembelajaran, lingkungan sekitar, internet dan sumber lain. Pembelajaran pada kurikulum merdeka mengenai materi kewirausahaan ada pada mata pelajaran IPAS. Pada mata pelajaran IPAS materi kewirausahaan diintegrasikan pada topik C: wah, ternyata daerahku luar biasa pada bab 7.

Melalui hasil angket yang diberikan pada Jumat, 21 Juli 2023 kepada siswa kelas V di SD Negeri 2 Sawan, mendapatkan hasil bahwa sebanyak 20 orang siswa (100%) belum mengetahui mengenai kewirausahaan, sebanyak 16 orang siswa (80%) siswa belum pernah melakukan kegiatan kewirausahaan dan sebanyak 4 orang siswa (20%) pernah melakukan kegiatan kewirausahaan namun dalam berdagang saja, sebanyak 17 orang siswa (85%) belum tahu cara menentukan harga modal produk, sebanyak 15 orang siswa (75%) belum tahu cara menentukan harga jual serta sebanyak 20 orang siswa (100%) belum pernah membuat produk inovasi yang bisa dijual. Melalui kegiatan wawancara yang dilakukan dengan siswa yang

pernah berdagang, ternyata mereka hanya melakukan transaksi jual beli terhadap produk yang sudah ada harga jualnya sehingga siswa belum tahu mengenai cara menentukan harga modal dan harga jual produk yang mereka buat sendiri. Hasil angket tersebut maka dapat disimpulkan bahwa belum tertanam jiwa kewirausahaan pada siswa kelas V di SD Negeri 2 Sawan. Pembelajaran proyek yang dilakukan juga belum mengarahkan siswa untuk memiliki jiwa kewirausahaan, padahal di daerah Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, Bali banyak memiliki potensi wirausaha yang dapat dikembangkan, oleh sebab itu perlunya menumbuhkan jiwa kewirausahaan sejak dini untuk mempersiapkan peserta didik untuk mengambil peluang usaha yang terdapat di Desa Sawan.

Melalui hasil observasi langsung yang dilakukan pada Jumat, 21 Juli 2023 pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri 2 Sawan masih dominan mengenai teori, sebab dari hasil observasi yang dilakukan secara langsung, pendidik sangat jarang mengajak peserta didiknya untuk melakukan suatu praktik. Pembelajaran lebih banyak menuntun peserta didik untuk membaca buku dan mendengarkan penjelasan guru, sehingga pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode konvensional. Selain itu, pendidik sangat jarang menggunakan media pembelajaran yang relevan, pendidik hanya menggunakan buku atau gambar sebagai media pembelajaran di kelas sehingga pelajaran masih belum menarik bagi peserta didik dan pembelajaran menjadi kurang bermakna. Pada kegiatan pembelajaran terlihat peserta didik yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas. Dampaknya terlihat dari kurangnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas, sebab pembelajaran dirasa membosankan dan sulit dipahami. Akibatnya

sebagian besar pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran menjadi rendah.

Solusi yang dapat ditawarkan dari pemaparan permasalahan yaitu penggunaan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan jiwa kewirausahaan peserta didik. Karakteristik siswa kelas V di SD Negeri 2 Sawan cenderung menyukai materi yang dikemas dalam bentuk cerita. Hal ini terbukti ketika siswa diarahkan untuk membaca buku cerita kemudian menceritakan kembali buku yang telah dibaca, siswa dengan lancar mampu menjelaskan kembali isi buku yang telah dibaca dengan menggunakan kalimat sendiri. Komik merupakan suatu cerita bergambar, selain tulisan cerita juga disajikan melalui visualisasi sehingga mampu membentuk imajinasi pembaca. Komik memiliki sifat yang ringan dan bahasa yang ringan sehingga membuat pembaca menjadi lebih mudah memahami isi cerita. Sifat komik yang ringan dan mudah dipahami cocok digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai pengantar pesan mengenai materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan pendidik. Oleh sebab itu penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital sehingga menghasilkan media pembelajaran berbasis komik digital berbasis entrepreneurship untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa sekolah dasar.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemukan sebagai berikut.

- 1) Inovasi media pembelajaran yang masih kurang. Guru di SD Negeri 2 Sawan masih sangat jarang melakukan inovasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran kurang variatif, di SD Negeri 2 Sawan pendidik cenderung jarang menggunakan media pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar. Hal ini membuat siswa menjadi merasa cepat bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 3) Belum tertanam jiwa kewirausahaan siswa kelas V di SD Negeri 2 Sawan. Melalui hasil observasi awal yang telah dilakukan, jiwa kewirausahaan siswa masih sangat rendah hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang dipaparkan pada latar belakang. Padahal di Desa Sawan memiliki banyak peluang untuk mengantarkan siswa nantinya menjadi seorang wirausaha.
- 4) Siswa belum tahu mengenai cara menentukan harga modal dan harga jual produk. Melalui hasil pengisian angket oleh siswa, ditemukan sebanyak 85% siswa belum tahu cara menentukan harga modal produk dan sebanyak 75% siswa belum tahu cara menentukan harga jual. Setelah dilakukan wawancara dengan siswa yang menyatakan tahu cara menentukan harga modal dan harga jual, mereka hanya paham mengenai cara menentukan harga modal dan harga jual dari produk yang dibeli. Pada hal ini siswa berperan sebagai *reseller* dan

siswa belum paham mengenai cara menghitung harga modal dan harga jual produk yang dibuatnya sendiri.

- 5) Belum ditemukan media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship* untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ditemukan sangat beragam. Agar pengembangan yang akan dilakukan terarah dan terfokus sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini hanya berfokus pada aspek masalah penelitian, yang bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi yang bersifat holistik agar masalah penelitian yang akan dibahas mencapai pada tingkat kejenuhan data masalah yang diteliti. Pembatasan masalah pada penelitian, penulis fokus pada masalah mengenai pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship* untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa sekolah dasar.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada pembahasan masalah penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran komik digital untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa sekolah dasar maka penulis merumuskan beberapa rumusan masalah antara lain:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship*?

- 2) Bagaimanakah validitas media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship*?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship*?
- 4) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship* untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa sekolah dasar?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang dirumuskan dalam penelitian mengenai, pengaruh media pemeraman terhadap tingkat kematangan buah, maka tujuan yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk menghasilkan rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship*.
- 2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship*.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship*.
- 4) Untuk menguji efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship* untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa sekolah dasar.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat teoretis dalam pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship* untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa sekolah dasar yaitu media ini dapat digunakan untuk sumber belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dapat menjadi sumber belajar yang inovatif yang diharapkan mampu memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran, dan dapat dijadikan sebagai sarana untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan peserta didik. Pengembangan pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship* digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi kewirausahaan karena peserta didik diajak praktik secara langsung mengenai materi kewirausahaan khususnya pada mata pelajaran IPAS, Bab 7, Topik C: Wah Daerahku Luar Biasa.

### 1) Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari pengembangan media pembelajaran komik digital berfokus pada kewirausahaan untuk siswa sekolah dasar adalah meningkatkan motivasi belajar peserta, menjadi sumber pembelajaran inovatif dengan dampak positif pada pembelajaran, dan menanamkan jiwa kewirausahaan. Media ini membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang kewirausahaan dengan memberikan praktik langsung, seperti menetapkan harga modal dan harga jual barang. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kewirausahaan di tingkat dasar, serta mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan untuk masa depan mereka.

### 2) Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat ditinjau dari berbagai pihak yaitu sebagai berikut.

a. Bagi peserta didik

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi peserta didik yaitu diharapkan mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan menumbuhkan jiwa kewirausahaan peserta didik.

b. Bagi guru

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi guru yaitu diharapkan mampu membantu guru dalam kegiatan pembelajaran agar lebih menarik dengan penggunaan media pembelajaran, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, khususnya pada materi kewirausahaan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi kepala sekolah yaitu dapat berkontribusi positif terhadap media pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penyempurnaan proses pembelajaran di sekolah.

d. Bagi peneliti lain

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi peneliti lain yaitu dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang serupa.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Media komik digital berbasis *entrepreneurship* merupakan media pembelajaran yang berbentuk komik digital dengan cerita yang dihadirkan berhubungan dengan materi kewirausahaan khususnya pada mata pelajaran IPAS Bab 7, Topik C: wah, ternyata daerahku luar biasa. Pada akhir cerita akan

dihadirkan suatu permasalahan yang mengarahkan peserta didik untuk melakukan praktik. Harapannya dengan penggunaan kedua media pembelajaran ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan interaktif serta mampu menumbuhkan jiwa kewirausahaan peserta didik. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

- 1) Pada bagian pra isi terdapat cover yang berisikan judul cerita komik digital yang dikembangkan, gambar dua tokoh utama, dan kelas, tujuan pembelajaran, petunjuk atau tata cara serta keterangan penggunaan, dan pengenalan tokoh pada cerita komik digital berbasis *entrepreneurship*.
- 2) Pada bagian isi komik digital berbasis *entrepreneurship* yang berkaitan dengan materi kewirausahaan, khususnya pada Bab 7, topik C: wah, ternyata daerahku luar biasa.
- 3) Bagian pasca isi berisi makna cerita, rangkuman materi, arahan untuk melakukan praktik membuat produk yang memanfaatkan sumber daya alam di daerah sekitar serta penentuan harga modal dan harga jual, identitas penulis, dan sumber gambar serta materi.
- 4) Media pembelajaran berbasis *entrepreneurship* yang dikembangkan dapat ditampilkan pada *smartphone*, komputer, dan laptop.
- 5) Media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship* memiliki jumlah halaman sebanyak 24 halaman.
- 6) Media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship* dirancang untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship* untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa sekolah dasar penting dilakukan karena jiwa kewirausahaan sangat penting ditanamkan sejak dini hal ini bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik untuk terjun ke dunia kerja sehingga tidak hanya berpatokan dengan lapangan pekerjaan yang sudah ada namun juga bisa menciptakan lapangan pekerjaan yang bukan hanya berguna bagi dirinya sendiri namun juga bermanfaat bagi banyak orang. Pengembangan media ini berupa komik digital berbasis *entrepreneurship* sehingga diharapkan guru dan peserta didik mudah untuk menerima dan menerapkan media pembelajaran ini serta secara langsung akan mengenalkan teknologi kepada guru dan peserta didik. Apabila tidak adanya pengembangan maka jiwa kewirausahaan siswa kelas V di SD Negeri 2 Sawan akan lemah serta pembelajaran akan tetap menggunakan metode konvensional tanpa adanya pembelajaran menggunakan teknologi secara langsung.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship* untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa sekolah dasar adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sawan memiliki karakteristik menyukai bacaan bergambar.
- 2) Guru mampu mengoperasikan media digital.

- 3) Terdapat fasilitas yang memadai di sekolah seperti listrik, *chromebook*, dan internet untuk mengoperasikan media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship*.

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship* yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship* mengacu pada kebutuhan siswa kelas V di SD Negeri 2 Sawan. Hasil dari penelitian pengembangan ini hanya ditujukan untuk guru dan siswa yang mempunyai kebutuhan yang sama.
- 2) Materi yang disajikan dalam media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship* hanya memuat satu materi yaitu materi pada mata pelajaran IPAS, Bab 7, Topik C: Wah Daerahku Luar Biasa.
- 3) Pengujian keefektifan media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship* hanya dilakukan pada satu kelas.

### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk memastikan pemahaman yang tepat dalam penelitian ini, diperlukan definisi istilah yang jelas. Dalam konteks ini, definisi istilah yang diberikan adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk menghindari kesalahpahaman pada penelitian ini, maka diperlukan pendefinisian istilah. Adapun definisi istilah yang diberikan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 2) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang berupa pengembangan suatu produk pembelajaran yang di dalamnya mengkaji mengenai validitas, efektivitas, dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan.
- 3) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang berupa pengembangan suatu produk pembelajaran yang di dalamnya mengkaji mengenai validitas, efektivitas, dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan.
- 4) Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik serta agar pesan yang disampaikan pendidik lebih jelas
- 5) Komik digital adalah suatu media pembelajaran yang dikemas berupa komik yang berbentuk digital, cerita yang dibuat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dibelajarkan. Media komik memiliki kelebihan yaitu bersifat sederhana, cerita yang ringan dan jelas sehingga mudah dipahami dan digemari para pembacanya, khususnya peserta didik menjadi ingin terus membaca hingga selesai.
- 1) Jiwa kewirausahaan adalah pola pikir dari seorang yang kreatif, inovatif, kritis, dan mampu menganalisis peluang di lapangan yang dapat dijadikan sebagai lahan untuk menghasilkan hal positif yang menguntungkan.
- 2) *Entrepreneurship* adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan peluang ekonomis melalui ide usaha baik dalam ruang lingkup kecil maupun dalam ruang lingkup besar.