

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jiwa Kewirausahaan pelajar Indonesia saat ini sangat penting ditanamkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, karena di zaman digitalisasi dan juga perkembangan zaman yang semakin pesat ini membuat lapangan pekerjaan semakin sempit maka kita juga harus meningkatkan jiwa Kewirausahaan sumber daya manusia kita untuk bisa membuka peluang kerja dan membuka lapangan kerja yang luas. Dari hal ini kita mengetahui bahwa penting bagi dunia pendidikan untuk menciptakan lulusan yang memiliki jiwa Kewirausahaan yang nantinya bisa membangun suatu lapangan kerja yang luas. Jiwa Kewirausahaan adalah jiwa yang mampu menciptakan nilai tambah dengan mengelola sumber daya untuk mewujudkannya (Bygrave, 2010).

Kewirausahaan adalah orang yang berjiwa kreatif dan inovatif yang mampu mendirikan, membangun, mengembangkan, memajukan dan menjadikannya unggul Lestari, (2020). Kewirausahaan adalah orang yang mampu berpikir kedepan dan bisa menyelesaikan masalah dengan berbagai alternative penyelesaian dari sebuah masalah (Mukrodi et al., 2021). Seseorang yang memiliki jiwa Kewirausahaan maka ia akan bisa menghadapi segala tantangan yang terjadi dan bisa mencari berbagai alternative untuk menyelesaikannya. Pengangguran yang terjadi di Indonesia bisa sedikit demi sedikit diturunkan dengan program pendidikan salah satunya yaitu pemberian mata pelajaran Kewirausahaan.

Salah satu hal yang menjadi penyebab dari pengangguran adalah jumlah lapangan pekerjaan yang minim sedangkan tingkat keahlian dari pencari kerja yang belum maksimal. Berdasarkan data dari BPS disebutkan bahwa jumlah pengangguran di Indonesia mengalami pengurangan dari tahun sebelumnya, hal ini dihitung dari tahun 2019 sampai dengan tahun 2022. Pada bulan Agustus 2022, sejumlah pengangguran turun menjadi 5,28 persen dibandingkan tahun sebelumnya sebesar 5,34 persen (BPS, 2022). Walaupun jumlah pengangguran menurun namun pengangguran tersebut harus tetap harus diatasi sehingga pertumbuhan ekonomi di suatu negara tidak terganggu begitupun dengan kehidupan social (Suhandi et al., 2021).

Angka pengangguran terdidik (lulusan diploma dan sarjana) mencapai 30% dari total pengangguran. Hal ini menjadi tanggung jawab dari semua pihak, baik pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat luas memiliki peran masing-masing dalam menentukan generasi muda ke depannya. Dalam hal ini pemerintah sebagai salah satu pemegang kekuasaan memiliki peran sentral dalam mengatasi masalah ini. Pertama, pemerintah tentu wajib member kesempatan dengan membuka lapangan kerja bagi masyarakatnya dan memberikan bantuan rakyat yang tidak mampu. Dengan menghimpun beberapa investor dari berbagai pihak baik BUMN ataupun swasta untuk turut membuka lapangan kerja di daerah yang tingkat kepadatan penduduknya memiliki angka pengangguran yang tinggi. Kedua, peran masyarakat dalam meningkatkan kualitas dirinya sehingga bisa bersaing secara global.

Dalam mengusahakan pengurangan angka pengangguran, terdapat berbagai upaya pemerintah dalam mengurangi jumlah pengangguran, salah satunya

dalam dunia pendidikan dengan manumbuhkan Kewirausahaan muda melalui pendidikan di perguruan tinggi khususnya dalam bidang teknologi. Perguruan tinggi memiliki otonomi yang luas dalam mengembangkan dan mengimplementasikan program Kewirausahaan pada siswanya. Banyak sekolah di kurikulum merdeka ini yang sudah memiliki program khusus dalam melatih siswanya dibidang Kewirausahaan. Namun hal tersebut tidak akan maksimal jika tidak diimbangi dengan adanya pengetahuan dasar Kewirausahaan. Sehingga beberapa data yang diperoleh dalam jumlah Kewirausahaan secara nasional di Indonesia belum bisa mencapai angka yang signifikan. Mengingat bahwa disetiap tahun angka lulusan semakin meningkat sedangkan jumlah lapangan pekerjaan semakin sempit hal ini akan menyebabkan jumlah pengangguran yang bertambah pula, terutama pengangguran terdidik (Mufida & Nasir, 2023).

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) membuka kesempatan bagi pelajar Indonesia agar dapat belajar dalam situasi yang tidak formal, dengan struktur belajar yang lebih fleksibel, terlibat langsung dalam lingkungan sekitar, serta kegiatan belajar pembelajaran yang interaktif guna memperkuat berbagai keterampilan dan kompetensi yang dimiliki pelajar (Lawhon, 1976). Pelajar memiliki peran yang sangat penting sebagai revolusiner social di tengah masyarakat yang sedang berkembang, hal ini karena pelajar lebih memiliki semangat kemampuan, daya saing, daya pikir serta fisik yang kuat dan tanggap. Pelajar dianggap memiliki kemampuan dalam mengembangkan dan membangun perekonomian Indonesia sehingga adanya tema Kewirausahaan pada Projek Penguatan Profil Pelajar pancasila memberikan

pembelajaran dan pengalaman tentang bagaimana memiliki karakter seorang usahawan (Santoso et al., 2024). Penguatan profil pelajar Pancasila menitik beratkan pada penanaman karakter dan kemampuan dalam kehidupan sehari-hari dalam individu peserta didik melalui budaya sekolah, pembelajaran intrakurikuler, ekstrakurikuler dan kokurikuler yaitu pembelajaran proyek (Susilawati et al., 2023)

Penelitian yang dilakukan Fachrie et al., (2024) yang berjudul Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Sejak Dini Kelas III Pada SD Negeri 18 Kota Bengkulu. Hasil penelitian juga menjelaskan bahwa jiwa kewirausahaan perlu di tingkatkan sejak dini, namun jiwa kewirausahaan khususnya di bangku sekolah dasar belum tumbuh dengan baik. Meningkatkan jiwa kewirausahaan di tingkat Sekolah Dasar memerlukan pembelajaran yang bisa mengajak secara langsung siswa dalam melakoni peranya. Pembelajaran yang dilaksanakan belum optimal bisa juga menjadi alasan jiwa kewirausahaan belum tumbuh di setiap peserta didik (Aysi & Noviani, 2023).

Meningkatkan kualitas diri dapat dilakukan dengan memperkaya diri dengan ilmu pengetahuan terkait dengan bidang kerja yang merupakan potensi diri yang telah dikenali sebelumnya. Selain itu mindset (pola pikir) masyarakat juga harus mengubah orientasi pegawai untuk menjadi Kewirausahaan sukses untuk dapat mengurangi masalah pengangguran. Ketiga, masyarakat harus mengikuti perkembangan teknologi serta penerapan inovasinya. Sehingga dalam mengembangkan perekonomian berbasis pengetahuan memerlukan kesiapan innovator dan technopreneur. Pentingnya tecnopreneurship di era modern ini pentingnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka technopreneur

merupakan ilmu yang tepat dalam meningkatkan budaya Kewirausahaan berbasis teknologi (Mopangga, 2015). *Technopreneurship* adalah Kewirausahaan yang berkecimbung dalam bidang teknologi, yang berfokus pada bidang IPTEK dan berbasis kreatif, inovatif, dinamis, dan bersemangat dalam menjalankannya (Wangdra, 2010).

Technopreneurship merupakan sebuah incubator penggerak bisnis dalam hal teknologi yang memiliki wawasan yang luas untuk menumbuhkan jiwa Kewirausahaan pada generasi muda, khususnya pada kaum muda yang dirasa sebagai trobosan baru untuk menghindari pengangguran intelektual yang semakin meningkat. Dengan bermodalkan kreativitas dan inovasi maka technopreneur dapat digunakan untuk membentuk suatu usaha yang berkarakter dan berkompeten dalam bidang teknologi. Pemanfaatan teknologi muthakhir tepat guna dalam mengembangkan bisnis dengan dasar jiwa Kewirausahaan yang optimal dan siap mengembangkan unit usaha yang dijalankan. (Marti'ah, 2017). Dalam meningkatkan wawasan pengetahuan Kewirausahaan berbasis teknologi (*tecnopreneurship*), maka dalam pembelajaran disekolah diperlukan bahan ajar sebagai media pembelajaran di kelas, berdasarkan hasil observasi pada kelas menunjukkan bahwa hasil belajar yang di dapat dari mahasiswa dalam pemebelajaran di dalam kelas tidak utuh dan tidak berorientasi pada tercapainya kompetensi yang dituju.

Model pembelajaran yang biasa digunakan di kelas dalam kegiatan pembelajaran adalah ceramah, sedangkan guru menyampaikan materi sebagai produk, kemudian siswa cenderung mengamati dan menghafal informasi secara faktual,. Dalam hal ini cara berfikir yang dikembangkan belum

mendekati domain afektif dan psikomotor, akibatnya siswa cenderung kurang mandiri dalam belajarnya sehingga berpengaruh pada hasil belajarnya. Berdasarkan hasil observasi tersebut maka diperlukan media pembelajaran dalam pembelajaran tersebut sehingga diharapkan bisa membantu siswa belajar mandiri, oleh karena itu media yang tepat dalam hal ini adalah Bahan Ajar Kewirausahaan berbasis teknologi (*technopreneurship*). Departemen Pendidikan Nasional dalam buku “Teknik Belajar dengan Bahan Ajar (2002:5)”, mendefinisikan Bahan Ajar merupakan satuan bahan ajar yang disajikan dalam bentuk “self-instruction”, artinya siswa juga dapat mempelajari Bahan Ajar tersebut secara mandiri dengan bantuan yang minim dari gurunya. Dalam Bahan Ajar terdiri dari bahan ajar, metode belajar dan alat, resum dan evaluasi. Dengan demikian Bahan Ajar dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran terprogram dan terencana yang disusun dan disajikan secara sistematis dan terperinci. Berikut disajikan tabel hasil observasi di sekolah yaitu SD Negeri 2 Sawan terkait jiwa Kewirausahaan siswa kelas IV.

Tabel 1. 1 Hasil Observasi Jiwa Kewirausahaan Siswa Kelas IV SDN 2 Sawan

Kelas/Jumlah Siswa	Kategori				
	Sangat Kurang	Kurang	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
IV/21	12	3	2	2	3

Hasil observasi menunjukkan jiwa Kewirausahaan masih rendah di kelas IV SDN 2 Sawan untuk itu perlu adanya suatu solusi. Jiwa kewirausahaan penting dikembangkan dan ditanamkan oleh karena itu harus bisa memfasilitasi dan memberikan pelayanan pendidikan yang baik. Data yang didapatkan dari siswa-siswi kelas IV SD Negeri 2 Sawan dengan mengambil 21 sampel dan menggunakan observasi didapatkan bahwa banyak siswa-siswi yang belum mengetahui apa pengertian dasar dari kewirausahaan, dan masih awam. Hal ini terlihat dari ketika saya melakukan observasi secara langsung ketika guru mempertanyakan langsung ke peserta didiknya. Data ini memberikan hal yang penting bagi kami sebagai peneliti bahwa perlu adanya pengembangan bahan ajar yang digunakan, hal ini kami mengambil Bahan Ajar yang dikolaborasikan dengan teknologi sebagai pengenalan awal dari perkembangan teknologi di bidang Kewirausahaan.

Bahan ajar yang dikembangkan akan menyesuaikan dengan dimensi dari P5 tersebut, karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Bahan ajar ini akan memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri dan membantu peserta didik memahami konsep kewirausahaan dasar dengan melakukan tugas-tugas pemecahan masalah yang akan menghasilkan suatu produk. Hal ini siswa akan secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran dengan adanya suatu praktek tentang kewirausahaan.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemui, yaitu sebagai berikut:

1. Minat Kewirausahaan siswa rendah

2. Siswa kurang memahami materi pembelajaran Kewirausahaan
3. Bahan ajar yang masih relative kurang, untuk referensi siswa dalam praktek
4. pengangguran menjadi masalah ekonomi di Indonesia
5. Jiwa Kewirausahaan siswa yang belum tertanam
6. Kegiatan pembelajaran P5 belum dirancang dengan maksimal

1.3 Pembatasan Masalah

Bedasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka permasalahan yang ditemui sangat beragam. Agar pengembangan lebih terfokus dan terarah maka perlu dilakukan pembatasan masalah supaya penelitian yang dilaksanakan berjalan dengan lancar, sistematis, dan tidak meluas, maka pembatasan masalah perlu dilakukan. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: (1) minat Kewirausahaan mahasiswa cenderung rendah, dan (2) perangkat pembelajaran yang tersedia kurang maksimal untuk menunjang pembelajaran. Sehingga fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan Bahan Ajar berbasis *technopreneurship* yang materi dasar tentang Kewirausahaan yang di kolaborasikan dengan indikator *technopreneurship* yang bertujuan untuk meningkatkan jiwa Kewirausahaan siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun Bahan Ajar berbasis *Technopreneurship* untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan siswa kelas IV SDN 2 Sawan?
2. Bagaimana validitas isi Bahan Ajar untuk meningkatkan jiwa Kewirausahaan siswa kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan Bahan Ajar untuk meningkatkan jiwa Kewirausahaan siswa kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana keefektifan Bahan Ajar untuk meningkatkan jiwa Kewirausahaan siswa kelas IV SDN 2 Sawan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun Bahan Ajar berbasis *Technopreneurship* untuk meningkatkan jiwa Kewirausahaan siswa kelas IV di SDN 2 Sawan
2. Untuk mengetahui validitas isi Bahan Ajar berbasis *Technopreneurship* untuk meningkatkan jiwa Kewirausahaan siswa kelas IV sekolah Dasar
3. Untuk mengetahui kepraktisan Bahan Ajar berbasis *Technopreneurship* untuk meningkatkan jiwa Kewirausahaan siswa kelas IV sekolah dasar
4. Untuk mengetahui efektivitas Bahan Ajar berbasis *Technopreneurship* untuk meningkatkan jiwa Kewirausahaan siswa kelas IV SDN 2 Sawan

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dilakukan di SD Negeri 2 sawan ini diharapkan bisa memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis terhadap

berbagai pihak. Adapun beberapa manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai suatu karya ilmiah yang bisa memberi kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bahan rujukan khususnya dalam upaya menangani jiwa kewirausahaan kelas IV yang masih rendah dengan mengetahui dimana letak kegiatan pembelajaran yang masih kurang efektif agar tercapai tujuan belajar secara optimal.

1. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi siswa yakni, bisa membantu siswa dalam memahami kewirausahaan, membantu proses pembelajaran agar lebih bermakna terutama yang berbasis teknologi untuk meningkatkan minat Kewirausahaan muda pelajar Indonesia.

b. Bagi Guru

Pengembangan Bahan Ajar berbasis *technopreneurship* diharapkan dapat membantu guru dalam melakukan bimbingan selama proses pembelajaran dan dapat memberikan motivasi kepada guru agar nantinya dapat mengembangkan bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif serta menggunakannya sesuai dengan karakteristik, kebutuhan peserta didik, maupun materi yang akan diajarkan kepada peserta didik, sehingga dengan melakukan hal tersebut jiwa Kewirausahaan

peserta didik menjadi meningkat dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal serta proses pembelajaran akan lebih bermakna.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran jiwa kewirausahaan siswa, sehingga bisa menjadi bahan pertimbangan penentuan kebijakan bagi sekolah untuk mendukung proses perbaikan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Pengembangan bahan ajar untuk tema kewirausahaan, khususnya untuk anak kelas IV dapat dikaji lebih dalam dengan mempertimbangkan unsure-unsur bahan ajar yang baik .

1.7 Spesifik Produk yang Diharapkan

Bahan Ajar berbasis *technopreneurship* ini merupakan salah satu bahan ajar untuk menunjang pembelajaran. Bahan Ajar berbasis *techopreneurship* ini akan dicetak menggunakan kertas *hard paper* pada cover sedangkan untuk isinya digunakan kertas A4. Bahan ajar ini terdiri dari cover, tujuan pembelajaran, isi dan penutup. Pada bagian materi akan disajikan materi dasar tentang kewirausahaan dan juga tentang tugas proyek yang akan membantu siswa memahami konsep kewirausahaan dengan memanfaatkan teknologi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Minat dan jiwa Kewirausahaan mahasiswa sangat perlu dimiliki supaya nantinya setelah lulus mampu bersaing di dunia kerja dan mampu lebih mengemabngakn lapangan kerja. Minat dan jiwa kewirausahaan bisa dibangun dari adanya pengalaman dan juga teori yang baik di dunia pendidikan.

Kegiatan pembelajaran yang bermakna sangat diperlukan untuk menumbuhkan minat kewirausahaan untuk menjadi lulusan yang bisa menguasai bidang lain selain jurusan pilihan. Bahan Ajar kewirausahaan berbasis *techopreneursip* ini diharapkan bisa dapat mengakomodasi profil belajar mahasiswa artinya Bahan Ajar berbasis *techopreneursip* dapat memfasilitasi mahasiswa dalam belajar sesuai dengan Kewirausahaan di abad-21. Bahan Ajar berbasis *technopreneurship* ini akan menjelaskan materi Kewirausahaan dengan berbasis *techopreneursip* dimana dalam indikator *techopreneurship* ini akan di hubungkan dengan materi Kewirausahaan. Hal ini diharapkan untuk menunjang pembelajaran dan memotivasi minat dan jiwa keKewirausahaan siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Permasalahan yang sudah dipaparkan merupakan hasil dari analisis dan observasi lapangan oleh peneliti, dari kondisi lapangan yang bisa mendukung pelaksanaan penelitian ini diantaranya:

1. Sumber Daya Manusia (Guru) bisa menggunakan Bahan Ajar dan mengimplementasikannya di dalam proses pembelajaran hal ini dibuktikan dengan guru sudah biasa mengajar dengan bantuan Bahan Ajar atau Bahan Ajar proyek
2. Siswa mampu membaca dengan lancar meskipun ada beberapa siswa yang masih mengeja, sehingga Bahan Ajar yang akan diberikan bisa digunakan dengan baik oleh siswa

3. Kondisi lingkungan sekolah yang memiliki fasilitas teknologi seperti *Chromebook* yang bisa digunakan untuk siswa dalam mencari video yang ada di dalam Bahan Ajar.

Sedangkan keterbatasan pengembangan Bahan Ajar berbasis *technopreneurship* yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan Bahan Ajar berbasis *technopreneurship* mengacu pada kebutuhan siswa di SDN 2 Sawan. Hasil penelitian pengembangan ini hanya ditujukan guru dan siswa yang memiliki kebutuhan yang sama
2. Pengujian keefektifan Bahan Ajar berbasis *technopreneurship* hanya dilakukan pada 1 kelas.

1.10 Defnisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka diperlukan pendefinisian istilah. Adapun definisi istilah yang diberikan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk (media pembelajaran, perangkat pembelajaran, bahan ajar, petunjuk praktikum dan sebagainya) dan memperoleh validitas atau kelayakan produk. Penelitian pengembangan tidak bertujuan untuk menguji suatu teori.
2. Model 4D merupakan salah satu model dalam penelitian pengembangan yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu define, design, development dan disseminate.
3. Bahan Ajar berbasis *technopreneurship* merupakan perangkat pembelajaran yang membantu mahasiswa dalam memahami materi

keKewirausahaann yang lebih luas dengan menggunakan indikator *technopreneurship* yang nantinya dapat menumbuhkan jiwa Kewirausahaan siswa.

