

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan kewirausahaan beberapa tahun terakhir memang menjadi isu lembaga-lembaga ekonomi mulai dari tingkat daerah, nasional bahkan internasional. Kecenderungan ini karena keyakinan bahwa kewirausahaan adalah kunci untuk sejumlah hasil-hasil sosial yang diinginkan, termasuk pertumbuhan ekonomi, pengangguran yang lebih rendah, dan modernisasi teknologi.

Wirausaha merupakan salah satu pendukung yang menentukan maju mundurnya perekonomian, karena bidang wirausaha mempunyai kebebasan untuk berkarya dan mandiri. Wirausaha mampu menciptakan lapangan kerja atau mampu menyerap tenaga kerja. Ricky W. Griffin mengemukakan bahwa kewirausahaan (*entrepreneurship*) adalah pemikiran untuk pengelolaan usaha kecil Yuniarto (2004). Pernyataan Griffin yang mengemukakan bahwa kewirausahaan terkait pemikiran untuk pengelolaan usaha kecil dapat dimengerti kebanyakan wirausaha yang sukses yang memulai usahanya dari usaha kecil.

Untuk meningkatkan jumlah wirausaha di kalangan siswa SMK demi membantu menekan jumlah pengangguran, maka terlebih dahulu harus ditumbuhkan minat berwirausaha di dalam diri para siswa. Menurut Djaali (2008:121) Minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh minat pada dasarnya penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu hal. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa minat dapat menjadi penyebab individu ikut berpartisipasi pada suatu kegiatan.

Berwirausaha adalah kegiatan untuk melakukan sesuatu usaha berdasarkan ide-ide kreatif dan inovatif dengan karakteristik kepribadiannya berani menghadapi tantangan, sikap, mental, mempunyai kepercayaan diri, berorientasi ke masa depan serta mempunyai keterampilan untuk memenuhi kebutuhan Buchari (2001:6). Menurut Santoso dalam Fu'adli dkk (2009:92-93) minat berwirausaha merupakan suatu ketertarikan, keinginan dan ketersediaan seseorang melalui ide dan inovasi yang dimiliki untuk bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan hidupnya tanpa rasa takut dengan risiko yang akan terjadi, dapat menerima tantangan, percaya diri, kreatif dan inovatif, serta memiliki kemampuan dalam memenuhi kebutuhan.

Minat berwirausaha dipengaruhi oleh beberapa faktor menurut Crow dalam Chaplin (2002:218) yakni adanya faktor dorongan dari dalam diri sendiri, adanya faktor sosial dan adanya faktor emosi. Inilah faktor yang akan nantinya memperkuat atau memperlemah minat dalam berwirausaha. Adanya minat berwirausaha akan menjadikan seseorang lebih giat mencari dan memanfaatkan peluang usaha dengan mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Minat tidak dibawa sejak lahir tetapi tumbuh dan berkembang sesuai dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Budiarti, Yani dan Universari (2012) menyatakan bahwa minat berwirausaha dibagi dalam empat kelompok yaitu: 1) Minat untuk memulai wirausaha dalam jangka waktu dekat, 2) Minat untuk memulai wirausaha dalam dua tahun mendatang, 3) Minat untuk memulai wirausaha jangka panjang, 4) tidak memiliki minat berwirausaha. Minat pada dasarnya tidak dapat dipaksakan pada diri seseorang, karena minat merupakan hak bagi setiap manusia.

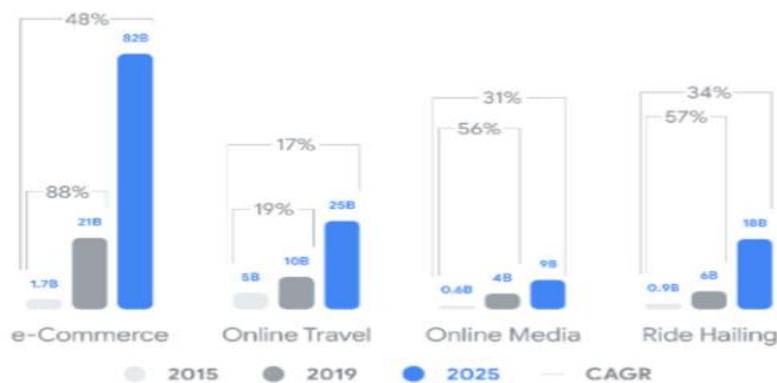
Terciptanya sarana pemasaran kerajinan siswa sekolah membutuhkan media penyalur bakat siswa berbasis internet. Internet merupakan salah satu kemajuan di bidang teknologi komunikasi yang tumbuh dengan begitu cepatnya dan memberikan berbagai kemudahan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Dan dengan kemudahan yang diperoleh tersebut membuat siswa sangat bergantung dengan kehadiran internet. Saat ini melalui internet setiap orang sudah bisa mengakses ke dunia global untuk mendapatkan berbagai informasi dan menunjang kegiatan yang dilakukan. Salah satunya ekonomi digital sebagai penyalur yang menjanjikan dan memang banyak diminati oleh siswa termasuk kaum milenial. Yadewani dan Wijaya (2017:64)

E-commerce merupakan singkatan dari *electronic commerce*, yang secara singkat dapat didefinisikan sebagai mekanisme transaksi jual dan beli dengan menggunakan fasilitas internet sebagai media komunikasi Sakti (2014:12). Menurut Turban (2012:38) *E-commerce* sendiri meliputi seluruh proses dari pengembangan, pemasaran, penjualan, pengiriman, pelayanan, dan pembayaran untuk berbagai produk dan jasa yang diperjual belikan dalam pasar global berjangkauan dengan dukungan dari jaringan para mitra bisnis di seluruh dunia. Beberapa pakar menyebutkan bahwa *e-commerce* adalah proses membeli, menjual, mengirim, atau menukar produk, jasa, dan/atau informasi melalui jaringan komputer atau *handphone*, yang sebagian besar adalah internet dan intranet.

E-Commerce sebagai salah satu representasi konsep ekonomi di era digital diekspektasikan memiliki potensi ekonomi yang menjanjikan. Laporan Google, Temasek, dan Bain yang berjudul *e-Conomy SEA 2019* menunjukkan, e-

Commerce memiliki nilai ekonomi digital terbesar dibandingkan sektor lainnya. Pada 2019, nilai transaksi (*gross merchandise value/GMV*) dari *e-commerce* sebesar US\$ 21 miliar. Angka tersebut meningkat signifikan hingga 1.135,3% dari 2015 yang sebesar US\$ 1,7 miliar. Ini adalah yang paling tinggi diantara sektor ekonomi digital yang lain, hal ini dapat dilihat pada gambar 1.1 berikut:

Gambar 1.1 Grafik Potensi Ekonomi Digital di Indonesia Tahun 2015-2025.



Berdasarkan laporan dari PT. Bursa Efek Indonesia (BEI) yang dilansir economy.okezone.com. Negara Indonesia menjadi salah satu Negara dengan pertumbuhan industry *E-Commerce* terbesar di dunia dan masih akan terus tumbuh. Hal ini didorong dengan terus berkembangnya para pelaku UMKM di Negara Indonesia. Selain itu, adanya pandemic virus corona (*Covid-19*) semakin mendukung perubahan kebiasaan masyarakat mengenai berbelanja. dikarenakan masyarakat cenderung lebih memilih untuk belanja dengan cara yang sederhana melalui online ditambah, apalagi saat ini sudah banyak sekali situs-situs belanja di *E-commerce* yang meliputi *Shopee*, *Lazada*, *Tokopedia*, dan situs-situs aplikasi lainnya.

Eksistensi dunia digital seperti sekarang ini, tidak dapat kita pungkiri bahwa teknologi sudah merambah kesegala aspek kehidupan termasuk dalam dunia saha. Kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi membuka peluang bagi para wirausaha dan calon wirausaha, salah satunya adalah adanya konsep *E-Commerce* atau penjualan elektrik yang mempermudah transaksi jual beli. *Electronic commerce (e-commerce) refers to the use of the Internet for buying and selling activities.* Rodgers et al dalam Astuti dan Nasution (2014:70).

Menurut Naomi (2013:28) pendidikan kewirausahaan merupakan proses secara sistematis dan berkelanjutan baik formal maupun informal dalam rangka membentuk manusia wirausaha. Pendidikan kewirausahaan ini tidak hanya bertujuan mengubah jiwa atau sikap agar memunihi kriteria manusia wirausaha, tetapi juga bertujuan untuk dapat meningkatkan ketrampilan dan keahlian tertentu sehingga dapat mendukung seseorang atau suatu masyarakat dalam berwirausaha.

Pendidikan kewirausahaan (PKWU) mempunyai peranan untuk menumbuhkan minat berwirausaha siswa. Teori tentang pendidikan yang dikemukakan oleh Buchari (2013:7), menurutnya keberanian membentuk wirausaha didorong oleh lembaga pendidikan atau sekolah, sekolah yang memberikan mata pelajaran kewirausahaan yang praktis dan menarik dapat menumbuhkan minat siswa untuk berwirausaha. Kementerian Pendidikan Nasional (2010:22) menyebutkan bahwa pendidikan kewirausahaan harus mampu mengubah pola pikir siswa. Pola pikir yang selalu beorientasi menjadi karyawan diputar balik menjadi berorientasi untuk mencari karyawan.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi. Pada saat ini masih mengalami masalah rendahnya minat

berwirausaha siswa khususnya di kelas XI TKJ dan XI Akuntansi. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru bidang studi Pendidikan kewirausahaan (PKWU) di sekolah tersebut mengatakan bahwa beberapa penyebab rendahnya minat berwirausaha pada siswasalah satunya diprediksi karena belum banyaknya inovatif dalam berwirausaha ataupun pada mata pelajaran Pendidikan kewirausahaan (PKWU) yang memberikan tentang pemahaman sinergitas antara teknologi dan peluang usaha, masih banyak siswa yang belum memahami secara luas mengenai kewirausahaan. Setelah mengikuti mata pelajaran kewirausahaan, hanya sebagian kecil dari mereka yang berminat berwirausaha dan hanya sebesar 20% siswa yang berminat untuk berwirausaha, lebih lanjut guru mengatakan bahwa hanya 10 siswa yang telah memiliki usaha sendiri (seperti *online shop*). berdasarkan masalah diatas, dapat dikatakan bahwa ilmu yang didapat siswa mengenai ilmu kewirausahaan masih belum optimal untuk di implementasikan ke dunia wirausaha.

Selain itu,ditemukan rendahnya pengetahuan siswa mengenai *e-commerce*, hal ini diketahui berdasarkan wawancara dengan guru pengampu PKWU. Berdasarkan penuturan guru tersebut, salah satu kendala yang dihadapi siswa dalam memulai usaha yaitu adanya biaya promosi iklan yang mahal untuk itu promosi menggunakan jasa *e-commerce* dapat memangkas biaya promosi sekaligus memperluas cakupan promosi untuk mengembangkan usahanya. Berdasarkan permasalahan tersebut dapat dikatakan bahwa rendahnya pengetahuan *e-commerce* pada siswa sangat disayangkan. Seharusnya, dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi hendaknya mampu memanfaatkan *e-commerce* melalui teknologi informasi untuk mengembangkan bisnisnya.

Dengan adanya *e-commerce* atau media transaksi barang atau jasa melalui sistem informasi seperti web atau media elektronik lainnya diharapkan dapat berpengaruh bagi calon wirausahawan yang ingin berwirausaha dan mempunyai modal yang relatif kecil untuk memulai membangun suatu usaha atau bisnis sehingga kemudahan dalam bertransaksi menggunakan *e-commerce* menjadi faktor penunjang dalam berwirausaha.

Selain itu, untuk menunjang minat siswa untuk berwirausaha maka pendidikan kewirausahaan sangat diperlukan agar memberikan wawasan baru kepada siswa seputar kewirausahaan dan membangkitkan minat mereka agar jumlah wirausahawan di Indonesia bisa meningkat. Pendidikan kewirausahaan perlu diberikan kepada anak-anak dan dapat diajarkan melalui penanaman nilai-nilai kewirausahaan, dengan demikian akan membentuk karakter dan perilaku untuk pengembangan kemampuan berwirausaha bisa dimulai sejak dini untuk menciptakan generasi muda yang mandiri.

Peneliti telah memilih SMK Revany Indra Putra Kota Jambi sebagai tempat observasi yang beralamat di Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro, Solok Sipin, Telanipura, Kota Jambi. Adapun alasan peneliti memilih lokasi ini diantaranya peneliti ingin mengukur seberapa besar minat berwirausaha siswa di sekolah tersebut.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik ingin melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pengaruh *E-commerce* dan Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang dihadapi oleh siswa dalam penelitian ini yaitu:

1. Kurangnya minat siswa untuk berwirausaha. hal ini ditemukannya hanya beberapa dari siswa tersebut yang mempunyai usaha sendiri
2. Minimnya pengetahuan siswa mengenai *e-commerce* yang mempengaruhi rendahnya minat siswa untuk memulai berwirausaha
3. Pendidikan wirausaha yang diajarkan disekolah belum diimplementasikan siswa secara optimal

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan mempertimbangkan keterbatasan waktu, tenaga, sumber dan lain sebagainya. Maka batasan masalahnya adalah:

1. Minat berwirausaha yang dimaksud dalam penelitian adalah minat berwirausaha siswa kelas XI SMK Revany Indra Putra Kota Jambi.
2. *E-commerce* adalah proses membeli, menjual, mengirim, atau menukar produk, jasa, dan/atau informasi melalui jaringan komputer atau handphone, yang sebagian besar adalah internet dan intranet. *e-commerce* yang dimaksud pada penelitian ini *e-commerce* sebagai solusi untuk memudahkan siswa tersebut dalam merintis usahanya
3. Pendidikan kewirausahaan merupakan proses secara sistematis dan berkelanjutan baik formal maupun informal dalam rangka membentuk manusia wirausaha. Pendidikan kewirausahaan yang dimaksud pendidikan kewirausahaan yang telah diajarkan pada guru pengampu PKWU di sekolah SMK Revany Indra Putra Kota Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh positif dan signifikan *e-commerce* terhadap minat berwirausaha siswa kelas XI di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi.
2. Apakah terdapat pengaruh positif dan signifikan pendidikan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha siswa kelas XI di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi.
3. Apakah terdapat pengaruh *e-commerce* dan pendidikan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha siswa kelas XI di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh *e-commerce* terhadap minat berwirausaha siswa kelas XI di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha siswa kelas XI di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi.
3. Untuk mengetahui pengaruh *e-commerce* dan pendidikan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha siswa kelas XI di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Jika tujuan diatas telah dicapai , maka manfaat yang diharapkan dapat berupa teoritis maupun secara praktis dimasa yang akan datang khususnya yang membahas **“Pengaruh *e-commerce* dan pendidikan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha siswa kelas XI di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi”**.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam mengenai pengaruh *e-commerce* dan pendidikan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi.

2. Secara praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru agar dapat memperbaiki kualitas guru.
- b. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan sebagai bahan acuan.
- c. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan masukan bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berwirausaha dan sebagai bahan acuan.
- d. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki kualitas guru dan murid.

1.7 Defenisi Operasional Variabel Penelitian

Defenisi operasional variabel pada penelitian ini adalah:

1. Minat Berwirausaha adalah suatu ketertarikan ataupun keinginan untuk melakukan kegiatan usaha yang menghasilkan laba serta mampu dalam melihat peluang dan tanpa memikirkan resiko yang akan terjadi. Minat berwirausaha muncul karena di dahului oleh suatu pengetahuan dan informasi mengenai wirausaha kemudian dilanjutkan pada suatu kegiatan berpartisipasi untuk memperoleh pengalaman yang pada akhirnya muncul keinginan untuk melakukan kegiatan tersebut Adapun indikator dari variabel ini adalah sebagai berikut: 1) Percaya Diri, 2) Berorientasi pada tugas dan hasil, 3) Pengambilan Resiko dan Suka Tantangan, 4) Kepempimpinan, 5) Keorisinilan, dan 6) Berorientasi ke masa depan.
2. *E-commerce* yang dimaksud adalah proses jual beli atau pertukaran produk, jasa, dan informasi, melalui jaringan internet menggunakan koneksi aman dan pembayaran elektronik. Adapun indikator dari variabel ini yaitu: 1) Perspektif komunikasi, 2) Perspektif proses bisnis, 3) Perspektif layanan, dan 4) Perspektif online.
3. Pendidikan kewirausahaan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh lembaga pendidikan untuk menanamkan pengetahuan, nilai-nilai, jiwa, dan sikap kewirausahaan kepada peserta didik. Hal ini bertujuan agar mampu menciptakan wirausaha-wirausaha baru yang handal, berkarakter dan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Adapun indikator dari variabel ini 1). Pengetahuan tentang lingkungan wirausaha untuk sukses lingkungan. 2). Kreativitas dalam pengembangan ide bisnis. 3). Kemampuan yang diperlukan untuk menjadi wirausaha.