

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dilepaskan dari kehidupan seseorang baik dalam keluarga, masyarakat dan bangsa. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan Pendidikan. Negara Indonesia sebagai negara berkembang dalam pembangunan membutuhkan sumber daya manusia yang dapat diandalkan. UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3, menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Sistem Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan 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.

Peran Pendidikan dalam era pembangunan adalah untuk membantu pembangunan manusia dalam membangun diri sendiri agar dapat menghadapi segala rintangan dan tantangan. Untuk itu dibutuhkan pribadi-pribadi yang berjiwa kritis, jujur, bertanggung jawab, memiliki motivasi yang kuat untuk berprestasi, memiliki keterampilan, profesional, serta berwawasan luas dan mendalam. Peningkatan sumber daya manusia harus dilakukan secara komprehensif, tertata serta selaras ke beberapa sektor kehidupan, terutama di

sektor edukasi, pelatihan dan ketenagakerjaan. Sistem peningkatan sumber daya manusia pada umumnya bertujuan agar masyarakat dapat menyesuaikan dengan situasi, kondisi sekitar dan berperan dinamis dalam mengkaji alam sekitarnya. Persaingan dunia tenaga kerja yang saat ini kondisinya sangat berat, berbanding terbalik dengan ketersediaan lapangan pekerjaan, mengakibatkan peningkatan level angka pengangguran di Indonesia semakin naik. Pengangguran merupakan masyarakat yang berada dalam generasi pekerja namun tidak bekerja serta masyarakat yang mampu bekerja namun tidak dapat memperoleh pekerjaan. Saat ini pengangguran di Indonesia semakin meningkat setiap tahunnya. Dalam kaitannya dengan kualitas sumber daya manusia, edukasi dipandang sebagai fasilitas akan menambah kualitas sumber daya manusia.

Salah satu bentuk Pendidikan menengah adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 pasal 15 menyebutkan bahwa “Pendidikan kejuruan merupakan Pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja, dalam bidang tertentu. Sesuai dengan tujuan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu menciptakan tenaga kerja tingkat menengah, siswa diharapkan mampu mengisi kebutuhan tenaga kerja pada instansi pemerintah maupun swasta. Siswa SMK setelah lulus akan mencari pekerjaan sesuai dengan keahlian yang dimiliki. Walaupun demikian tidak semua lulusan SMK mendapatkan pekerjaan, sehingga dapat menimbulkan pengangguran. Banyaknya jumlah pengangguran disebabkan tidak relevannya jumlah produk lembaga Pendidikan dengan kebutuhan atau daya tampung lapangan kerja, produk lembaga Pendidikan disinyalir rendah

kualitasnya sehingga diragukan kepemilikan skillnya untuk menggeluti lapangan kerja yang tersedia.

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. Seseorang mempunyai keinginan dan kemauan serta siap untuk berwirausaha, berarti seseorang itu mampu menciptakan lapangan pekerjaan sendiri, dan tidak perlu mengandalkan orang lain maupun perusahaan lain untuk mendapatkan pekerjaan lagi, bahkan dapat membuka lowongan pekerjaan untuk orang lain. 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. Minat merupakan perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Seorang siswa hendaknya memiliki minat yang timbul dari dalam diri pribadi untuk belajar (Djaali,2013).

Dalam berwirausaha, tentunya siswa harus mempunyai minat yang tinggi untuk bisa mewujudkan dirinya menjadi seorang wirausahawan. Minat kewirausahaan sendiri adalah tingkat tinggi rendahnya minat siswa dalam

berwirausaha. Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Syah,2012:152). Minat mengindikasikan apa yang diinginkan atau dilakukan orang atau apa yang mereka senangi seseorang yang berminat pada suatu hal, maka segala tindakan atau apa yang dilakukan akan mengarahkannya pada minat tersebut. Minat wirausaha dianggap sebagai aspek paling kritis untuk pembentukan bisnis baru di masa depan. Perilaku manusia adalah respon stimulus atau direncanakan, kewirausahaan dapat dianggap sebagai perilaku terencana dan semua perilaku yang direncanakan harus dimaksudkan (Arni 2023). Dengan demikian minat dianggap sebagai proses multistep yang dapat mengarah pada penciptaan bisnis, yaitu memiliki peran yang spesifik yang bertujuan untuk fokus dalam perbuatan yaitu sebagai perantara antara pertimbangan yang dikaji secara mendalam, diyakini serta diinginkan seseorang dalam melakukan suatu perbuatan. (Handaru, dkk, 2015).

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan pada 30 siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi mengeni rencana mereka setelah lulus sekolah, maka diperoleh hasil seperti tabel 1.1

**Tabel 1.1 Rencana siswa setelah lulus SMK**

Rencana siswa setelah lulus	Jumlah	Presentase (%)
Menjadi Pegawai	15	50
Berwirausaha	5	17
Melanjutkan Sekolah	10	33
Total	30	100

Dari tabel 1.1 tersebut, diperoleh hasil dari 30 orang siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi yang mengisi kuisisioner 17% yang memiliki kecenderungan untuk

berwirausaha, dan sebagian besar siswa lebih memilih untuk bekerja atau menjadi pegawai yaitu sebesar 50%, serta 33% memilih untuk melanjutkan sekolah. Ini menunjukkan bahwa minat berwirausaha siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SMK Negeri 1 Kota Jambi. Pada saat ini masih mengalami masalah rendahnya minat berwirausaha siswa khususnya di kelas XI. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru bidang studi Bisnis Digital (BD) di sekolah tersebut mengatakan, kurangnya minat mereka menjadi wirausaha adalah dikarenakan mereka beranggapan bahwa seorang wirausaha harus mempunyai modal, kreativitas, dan cekatan. Selain itu, siswa merasa kurang percaya terhadap dirinya sendiri. Mereka merasa bahwa seorang wirausaha akan dihadapkan pada situasi yang tidak pasti, membutuhkan modal yang besar, penuh dengan tantangan, penghasilan tidak tetap, dan banyak resiko. Anggapan-anggapan tersebut menimbulkan perasaan takut gagal dan kekhawatiran siswa untuk bisa menjadi wirausahawan yang berhasil. Tentu jika fenomena tersebut tidak dicari solusinya, maka akan menjadi kendala bagi pertumbuhan ekonomi.

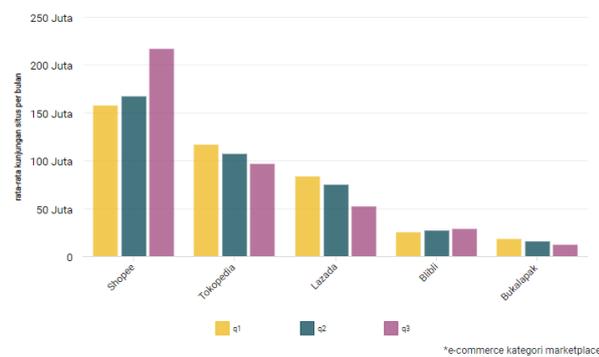
Pendidikan kewirausahaan menjadi faktor lain yang mempengaruhi minat berwirausaha yang merupakan proses secara sistematis dan berkelanjutan baik formal maupun informal dalam rangka membentuk manusia wirausaha. Pendidikan kewirausahaan ini tidak hanya bertujuan mengubah jiwa atau sikap agar memunihi kriteria manusia wirausaha, tetapi juga bertujuan untuk dapat meningkatkan ketrampilan dan keahlian tertentu sehingga dapat mendukung

seseorang atau suatu masyarakat dalam berwirausaha. Pendidikan kewirausahaan mempunyai peranan untuk menumbuhkan minat berwirausaha siswa. 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 (Naomy 2013)

Selain dari pendidikan kewirausahaan, faktor lain yang mempengaruhi minat berwirausaha adalah *e-commerce*. 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. Dengan kemudahan yang diperoleh tersebut membuat siswa sangat bergantung dengan kehadiran internet. Saat ini melalui internet setiap orang sudah bisa mengakses kedunia 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)

*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). *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 berjejaring 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 (Turban, 2012) *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.



**Gambar 1. Rata-rata jumlah kunjungan e-commers di Indonesia 2023**

Bedasarkan data grafik diatas memprediksikan angka penggunaan e-commers di Indonesia dari tahun ke tahun mengalami peningkatan. Penggunaan e-commers tahun 2017 sebesar 7,8 juta, pada tahun 2018 mencapai 87, 5 juta pengguna, tahun 2019 mencapai 112,1 juta pengguna, pada tahun 2020 mencapai 129,9 jta pengguna, tahun 2021 mencapai 148,5 juta, tahun 2022 mencapai 166,1 juta dan tahun 2023 mencapai 180,6 juta pengguna. Sedangkan pada tahun 2024 diprediksi mengalami peningkatan sebesar 189,6 juta pengguna.

Berdasarkan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Bisnis Digital (BD) mengatakan rendahnya pengetahuan siswa mengenai *e-commerce*,. 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 masih rendahnya pengetahuan siswa tentang pemanfaatan *e-commerce*. Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini, hendaknya mampu menggunakan *e-commerce* melalui teknologi informasi dalam pengembangan bisnis. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa masih belum paham dengan *e-commerce*.

Selain dari *e-commerce*, faktor lain yang mempengaruhi minat berwirausaha adalah kreativitas yang merupakan kumpulan kemampuan dan karakteristik yang menyebabkan berpikir kreatif. Kreativitas berhubungan dengan faktor genetik dan bawaan tetapi tidak dapat dipungkiri jika peran orang tua, guru, dan lingkungan pendidikan dalam menyediakan kondisi yang mampu memicu kreativitas dalam pendidikan peserta didik (Ravari & Salari, 2015). Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk menggunakan pikiran dalam menghasilkan ide-ide baru, kemungkinan baru, dan penemuan baru berdasarkan orisinalitas dalam prosesnya. Kreativitas dapat dalam bentuk ide-ide yang nyata atau abstrak atau terkadang dapat bertentangan dengan logika. Namun, berpikir kreatif hendaknya didasarkan pada pengalaman dan pengetahuan yang ada.

Kreativitas dapat diartikan kemampuan menanggapi, menanggapi dan memberikan jalan keluar segala pemecahan yang ada; kemampuan melibatkan diri pada proses penemuan untuk kemasalahan; kemampuan intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi; kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu

yang baru. Oleh karenanya kreativitas ini didasari dengan, kelenturan (fleksibility), kelancaran (fluency), kecakapan (smartly), dan kepandaian (intellegency). Inti dari kreativitas adalah mampu menemukan kebaruan dan mampu mengatasi masalah dengan gemilang. Dalam kreativitas inilah pribadi seseorang selalu berpikiran positif untuk menemukan hal yang baru dengan menciptakan proses (sistem) dan produk. Kesemuanya ini nantinya akan menemukan konsep atau cita kreatif pada seseorang (Campbell 2017). Kreativitas dapat dikatakan berkaitan dengan kesanggupan untuk melakukan suatu tindakan yang dimiliki seseorang untuk membuat kreasi baru yang diwujudkan dalam bentuk pikiran dan atau benda. Dalam bentuk pikiran mencakup gagasan, konsep, dan teori yang baru sedangkan dalam bentuk benda merupakan perwujudan atau hasil pikiran yang dapat dilihat, diraba, atau dirasakan. Baru bisa berarti baru sama sekali yang sebelumnya belum ada dan atau sebagai hasil kombinasi beberapa pikiran / benda yang sudah ada sebelumnya.

Kreativitas sebagai suatu proses memberikan berbagai gagasan dalam menghadapi suatu persoalan atau masalah, sebagai proses bermain dengan gagasan-gagasan merupakan keasyikan yang menyenangkan dan penuh tantangan bagi siswa kreatif. Kreativitas dalam hal ini merupakan proses berpikir di mana siswa berusaha untuk mendapatkan jawaban metode atau cara baru dalam memecahkan suatu masalah. Bagi Pendidikan, yang terpenting bukanlah apa yang dihasilkan dari proses tersebut, tetapi keasyikan dan kesenangan siswa terlibat dalam proses tersebut. Proses bersibuk diri secara kreatif perlu juga mendapatkan penghargaan dari pendidik. Guru tidak perlu selalu mengharapkan produk-produk

yang berguna dari kegiatan kreativitasnya, yang perlu dirangsang dan dipupuk adalah sikap dan minat untuk melibatkan diri dalam kegiatan kreatif

kreativitas dalam berwirausaha ataupun pada mata pelajaran Pendidikan kewirausahaan yang memberikan tentang pemahaman sinergitas antara teknologi dan peluang usaha, masih banyak siswa yang belum memahami secara luas mengenai kewirausahaan. Siswa hanya fokus pada satu usaha yang menjadi produk unggulan pada sekolah tersebut. 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 beberapa siswa yang telah memiliki usaha sendiri, dimana pemasaran masih dilakukan secara offline. berdasarkan masalah diatas, dapat dikatakan bahwa ilmu yang didapat siswa mengenai ilmu kewirausahaan masih belum optimal untuk di implementasikan ke dunia wirausaha.

Peneliti telah memilih SMK Negeri 1 Kota Jambi sebagai tempat observasi yang beralamat di Jl. A. Thalib, Simpang IV Sipin, 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 Pendidikan Kewirausahaan, *E-commerce* Terhadap Minat Berwirausaha Dengan Kreativitas Sebagai Variabel Moderasi Pada Siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yang berkaitan dengan kreativitas siswa dalam berwirausaha, penggunaan *e-commerce*, dan Pendidikan kewirausahaan siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa untuk berwirausaha. hal ini ditemukannya hanya beberapa dari siswa tersebut yang mempunyai usaha sendiri.
2. Kreativitas siswa terhadap menentukan suatu produk yang dihasilkan masih belum maksimal.
3. Minimnya pengetahuan siswa mengenai *e-commerce* yang mempengaruhi rendahnya minat siswa untuk memulai berwirausaha.
4. Pendidikan wirausaha yang diajarkan disekolah belum diimplementasikan siswa secara optimal.
5. Adanya kendala biaya dalam mempromosikan hasil produk siswa, sehingga siswa tidak tertarik untuk berwirausaha.
6. Kurang maksimalnya inovasi usaha yang diberikan oleh pendidik dalam pelajaran Pendidikan kewirausahaan.
7. Siswa masih belum mengetahui penggunaan media *ecommerce* untuk memasarkan hasil produk usaha mereka.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi minat berwirausaha pada siswa, meskipun demikian tidak semua faktor dapat dijadikan permasalahan dalam

penelitian ini. Maka penelitian ini dibatasi oleh tiga faktor saja, yaitu pendidikan kewirausahaan, *e-commerce*, dan kreativitas, karena faktor-faktor tersebut diduga mempunyai pengaruh besar terhadap minat berwirausaha siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap kreativitas siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi.
2. Apakah terdapat pengaruh *e-commerce* terhadap kreativitas siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi.
3. Apakah terdapat pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap Minat berwirausaha SMK Negeri 1 Kota Jambi.
4. Apakah terdapat pengaruh *e-commerce* terhadap Minat berwirausaha siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi.
5. Apakah terdapat pengaruh kreativitas terhadap minat berwirausaha siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi.
6. Apakah terdapat pengaruh tidak langsung pendidikan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha melalui variabel kreativitas siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi.
7. Apakah terdapat pengaruh tidak langsung *e-commerce* terhadap minat berwirausaha melalui variabel kreativitas siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap kreativitas siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi.
2. Untuk mengidentifikasi pengaruh *e-commerce* terhadap kreativitas siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi.
3. Untuk mengidentifikasi pengaruh pendidikan kewirausahaan terhadap Minat berwirausaha SMK Negeri 1 Kota Jambi.
4. Untuk mengidentifikasi *e-commerce* terhadap Minat berwirausaha siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi.
5. Untuk mengidentifikasi pengaruh kreativitas terhadap minat berwirausaha siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi.
6. Untuk mengidentifikasi pengaruh tidak langsung pendidikan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha melalui variabel kreativitas siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi.
7. Untuk mengidentifikasi pengaruh tidak langsung *e-commerce* terhadap minat berwirausaha melalui variabel kreativitas siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan penulis dan dapat dijadikan sebagai alat untuk mentransformasikan ilmu yang didapat di

bangku kuliah dengan kenyataan yang terjadi di lapangan. Selanjutnya penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan acuan dan informasi bagi peneliti lanjutan dalam mengembangkan teori yang meneliti masalah sama.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Memberikan gambaran, masukan dan motivasi bagi siswa untuk menjadi wirausahawan. Melalui penelitian ini juga diharapkan kepada siswa agar menyadari betapa pentingnya menciptakan lapangan setelah lulus dari SMK.

### b. Bagi Pengelola Sekolah Kejuruan

Penelitian ini memberikan informasi yang bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk mengambil kebijakan dalam rangka menumbuhkan, membina, menggerakkan dan mental serta minat berwirausaha pada siswa.