

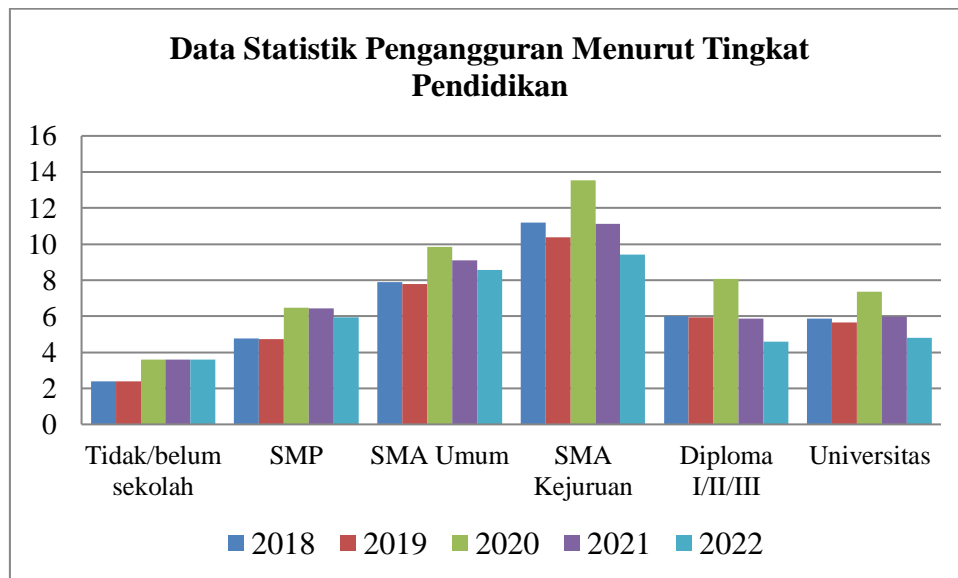
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Indonesia adalah negara yang memiliki kekayaan sumber daya alam yang melimpah serta sumber daya manusia yang potensial. Pemerintah Indonesia harus menciptakan lapangan pekerjaan yang lebih untuk warga negaranya. Kenyataannya, jumlah lapangan pekerjaan di Indonesia saat ini masih sangat terbatas. Terbatasnya lapangan kerja di Indonesia menyebabkan angka pengangguran semakin meningkat (Mardiah, et al., 2023).

Menurut Sadono Sukirno (1994), pengangguran adalah kondisi dimana seseorang atau individu yang termasuk kedalam angkatan kerja ingin mempunyai pekerjaan tetapi belum berhasil memperoleh pekerjaan tersebut. Jika masalah pengangguran tidak ditangani dengan serius, hal itu akan berdampak negatif pada suatu negara.



Sumber: <http://bps.co.id> diakses (2023)

Gambar 1.1 Data Statistik Pengangguran Menurut Tingkat Pendidikan

Sekolah Menengah Atas memiliki tingkat pengangguran terbuka cukup tinggi. Hal ini dikarenakan persaingan kerja yang ketat. Pasar kerja seringkali sangat kompetitif, terutama untuk pekerjaan yang populer dan dianggap bergengsi. Persaingan yang ketat ini membuat lulusan SMA harus bersaing dengan pelamar yang memiliki pengalaman yang baik serta latar belakang pendidikan yang kuat.

Pemerintah telah berupaya dalam mengurangi pengangguran dengan menyediakan lowongan pekerjaan, baik sebagai karyawan perusahaan maupun sebagai PNS, namun upaya

ini belum cukup, mengingat kondisi perekonomian Indonesia saat ini yang semakin sulit (Sabban, Y. A., & Sabban, Y. P., 2019). Mengurangi angka pengangguran dapat dilakukan dengan mengubah mentalitas masyarakat, beralih dari pencari kerja menjadi pencipta lapangan kerja, terutama melalui kegiatan berwirausaha (Pramessti & Fajar, 2019).

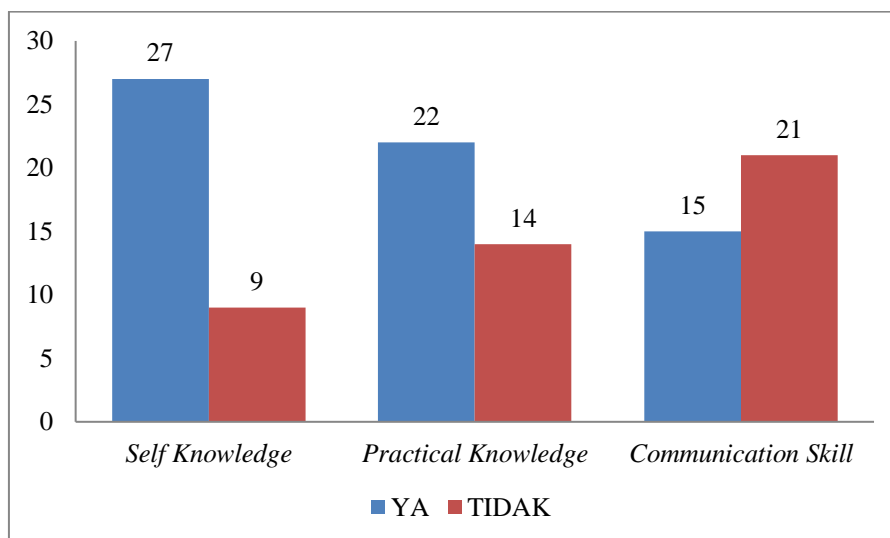
Sekolah berperan penting dalam membekali lulusannya menjadi jiwa yang kreatif, mandiri dan memiliki kecakapan dalam hidup. SMA adalah tingkat pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa lulusannya untuk dapat meneruskan pendidikan pada tingkat yang lebih tinggi. Kenyataannya, tidak semua lulusan sekolah menengah memiliki kesempatan untuk melanjutkan pendidikan dan mereka tidak memiliki keterampilan yang cukup untuk menghadapi tantangan kehidupan di masyarakat. Salah satu penyebabnya adalah mereka kurang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam berwirausaha. Selain itu pola pikir yang lebih berorientasi menjadi pencari kerja dibandingkan menjadi wirausaha yang bisa menciptakan lapangan kerja (Sutanto, 2019).

Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 disebutkan bahwa “Tujuan pendidikan nasional adalah 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” (Sukmawati et al., 2022).

Menurut Saban Echdar (2013), kewirausahaan tidak hanya merupakan bakat bawaan yang dapat dipelajari, tetapi juga dapat diajarkan. Maka dari itu dalam menjalankan kegiatan usahanya, diperlukan adanya kompetensi kewirausahaan. Menurut Bird dalam Li Xiang (2009:2) kompetensi kewirausahaan diartikan sebagai karakteristik fundamental yang diantaranya adalah keahlian khusus, motif, sifat, citra diri, fungsi sosial dan kecakapan yang mendorong pembentukan, keberlanjutan atau perkembangan sebuah usaha.

Menurut Ishak Hasan (2011:42) dalam Rahmi (2019), menjelaskan bahwa indikator-indikator kompetensi kewirausahaan mencakup; 1) *Self Knowledge* (pengetahuan diri), adalah memiliki pengetahuan mengenai usaha yang akan dijalankan atau ditekuni. 2) *Practical Knowledge* (pengetahuan praktik), adalah memiliki pengetahuan praktis seperti pengetahuan teknis, desain, pemrosesan, pembukuan, administrasi, dan pemasaran. 3) *Communication Skill* (keahlian berkomunikasi), yang mencakup keterampilan dalam berkomunikasi, bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain.

SMAN 1 Sindangkasih merupakan Sekolah tingkat menengah yang ada di Ciamis, Jawa Barat. Di SMAN 1 Sindangkasih terdapat pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dan hasil yang diharapkan adalah peserta didik mampu memiliki kompetensi dalam kewirausahaan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan berupa pemberian pernyataan mengenai indikator kompetensi kewirausahaan yang berjumlah 18 pernyataan dengan pilihan jawaban ya atau tidak, terhadap 36 responden peserta didik yang berasal dari kelas XI SMAN 1 Sindangkasih, dengan hasil sebagai berikut:



Sumber: Data terolah (2023)

Gambar 1.2 Diagram Hasil Observasi Awal

Berdasarkan gambar 1.2 menunjukkan kompetensi kewirausahaan pada peserta didik di SMAN 1 Sindangkasih masih kurang baik karena terlihat dari masih banyak peserta didik yang memberikan jawaban tidak terhadap pernyataan mengenai Kompetensi Kewirausahaan. Maka, diperlukan adanya suatu upaya dalam peningkatan kompetensi kewirausahaan di SMA Negeri 1 Sindangkasih.

Program kewirausahaan dalam pelajaran prakarya dan kewirausahaan diharapkan mampu mendorong peserta didik menjadi lebih mandiri, kreatif serta berani untuk membuka usaha sendiri (Noviani & Wahida, 2022). Untuk mengatasi temuan diatas, maka diperlukan suatu tindakan metode pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Metode pembelajaran memegang peranan utama dalam mendukung keberhasilan pembelajaran sehingga guru yang bertugas mengajar haruslah yang ahli dalam pemahamannya terhadap pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran mampu menciptakan kegiatan

pembelajaran yang lebih efektif dan materi akan tersampaikan secara maksimal. Abdul Majid (2016), menyebutkan ada sejumlah metode pembelajaran yang sudah banyak digunakan saat ini, seperti, Metode ceramah, Metode *role playing* (bermain peran), Metode diskusi, Metode resitasi, Metode *drill* (latihan) Metode tanya jawab (Hasriadi, H, 2022).

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka metode pembelajaran yang cocok dan tepat dilakukan untuk dapat meningkatkan Kompetensi Kewirausahaan peserta didik di SMAN 1 Sindangkasih yaitu dengan mengaplikasikan metode *Role Playing* atau simulasi peran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Secara harfiah, bermain peran berarti berpura-pura bertingkah laku mewujudkan orang lain. Bermain peran ini menuntut pemainnya memainkan peran khayalan, bekerja sama untuk membuat cerita, dan memainkan cerita tersebut. Metode pembelajaran ini tidak hanya akan mengaktifkan pikiran atau intelektualitas saja, tetapi mengaktifkan seluruh tubuh (Dewi, 2020). Metode pembelajaran *role playing* berfokus pada tingkah laku dan diharapkan peserta didik dapat memerankannya (Adami, 2023).

Bermain peran merupakan strategi belajar dimana peserta didik berperan sebagai suatu tokoh dengan tujuan untuk mendramatisasi gerak dan perilaku seseorang seperti dalam kehidupan nyata. Metode pembelajaran ini lebih menekankan keterlibatan emosional pada permasalahan kehidupan nyata. Peserta didik akan lebih aktif bertanya dan merespon bersama temannya searah dengan materi yang sedang diajarkan. (Hayanti, 2021).

Metode pembelajaran *role playing* ini sesuai dengan keterampilan berbicara, karena proses pembelajarannya dituntut untuk berimajinasi memerankan suatu tokoh secara realita sehingga membuat peserta didik merasa tertarik untuk mempelajarinya. Jika peserta didik sudah memiliki ketertarikan dalam pembelajaran maka dapat dengan mudah meningkatkan kompetensi kewirausahaan yang dimilikinya (Sari, 2020).

Kelebihan dari metode *role playing* adalah peran yang disajikan dengan menarik, secara langsung dapat perhatian dari siswa dan bisa digunakan dalam kelompok besar ataupun kecil, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami pengalaman serta menganalisa situasi dan masalah yang terjadi dalam peranan itu (Sofyan, 2019). Selain itu, penerapan metode pembelajaran *role playing*, akan membantu peserta menjadi lebih terlatih dan kreatif, meningkatkan kerjasama antar sesama pemain, melatih peserta didik untuk lebih bertanggungjawab dan melatih keterampilan berbicara yang jelas sehingga dapat dimengerti dengan mudah oleh orang lain (Oktivianto, dkk. 2018).

Berdasarkan uraian latar belakang, penelitian mengenai peningkatan Kompetensi kewirausahaan peserta didik di SMAN 1 Sindangkasih dengan judul **“Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Peningkatan Kompetensi Kewirausahaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan”** harus dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Seperti apa gambaran kompetensi kewirausahaan peserta didik di SMAN 1 Sindangkasih sebelum diberikan *treatment* berupa metode pembelajaran *role playing*?
2. Seperti apa pengaruh dari metode pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan peserta didik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA Negeri 1 Sindangkasih?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran kompetensi kewirausahaan peserta didik sebelum diberikan *treatment* berupa metode pembelajaran *role playing* di SMAN 1 Sindangkasih
2. Untuk mengetahui pengaruh dari metode pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan peserta didik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMAN 1 Sindangkasih

1.4 Kegunaan Penelitian

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberi kontribusi yang baik dari segi teoritis dan segi praktis sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Diharapkan hasil dari penelitian bisa menjadi acuan untuk peneliti lainnya dengan tema permasalahan yang sama yaitu mengenai pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan peserta didik.
 - b. Diharapkan hasil dari penelitian dapat menambah wawasan baru dan ilmu pengetahuan terkait kewirausahaan.
2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi Penulis

Diharapkan hasil penelitian ini berfungsi sebagai alat untuk lebih memperluas pengetahuan terkait metode dalam pembelajaran yang diteliti yaitu metode pembelajaran *role playing* dan pengaruhnya terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan yang dimiliki peserta didik pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

b. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah serta dapat membantu pihak sekolah untuk lebih mengembangkan metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

c. Bagi Pemerintah

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan pemerintahan dalam evaluasi kurikulum atau penyusunan kebijakan terkait penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran kewirausahaan.