

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kewirausahaan telah menjadi *trend* di berbagai negara pada saat ini. Wirausaha terbukti dapat menjadi sumber utama dalam penyediaan lapangan kerja, pertumbuhan ekonomi, serta inovasi (Sarwono, 2018). Maju maupun berkembangnya suatu negara dapat dilihat dari banyaknya jumlah penduduk yang berwirausaha. Seperti yang dikutip oleh Sembiring (2019), David McClland menyebutkan jika rata-rata negara maju memiliki sekitar 14% dari penduduknya menjadi wirausahawan. Menurutnya, jumlah ini dapat dianggap cukup sebagai faktor pendorong pertumbuhan ekonomi negara dan menciptakan lapangan pekerjaan yang lebih luas lagi. Falach (2023) menyebutkan jika kewirausahaan di Indonesia ada pada rasio 3,47%, tertinggal dengan negara ASEAN yang lain seperti Malaysia (4,7%) dan Singapura (8,7%). Walaupun telah mencapai 3,47%, angka tersebut tidak berdampak lebih sehingga jumlah pengangguran di Indonesia masih tergolong dapat dikatakan tinggi, oleh karena itu dibutuhkan lebih banyak lagi jumlah wirausaha untuk mencapai pertumbuhan yang maksimal.

Edukasi kewirausahaan dapat membekali seseorang dengan sebuah keterampilan yang memungkinkan ia untuk menciptakan lapangan pekerjaan, baik peluang untuk diri sendiri, maupun lapangan kerja bagi orang lain (Yulianto, 2020). Pemerintah Indonesia ingin mendorong masyarakatnya untuk menjadi pencipta lapangan pekerjaan. Hal ini dikarenakan jumlah penyedia lapangan kerja yang ada di Indonesia masih sedikit, tidak seimbang dengan jumlah penduduk yang sangat banyak (Al Ubaidillah & Yasin, 2024). Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 34 Tahun 2018 Tentang Standar Nasional Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan, adapun standar kompetensi lulusan SMK dengan program tiga tahun pada pasal A.9 yakni siswa harus menguasai bidang kompetensi kewirausahaan. Antara lain siswa harus memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi serta

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

**PENGEMBANGAN BOARD GAME “ENTACADEMY” SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRSAUSAHA
PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memanfaatkan peluang usaha, pengambilan resiko, dan keinginan kuat untuk mengelola usaha dengan pengetahuan atau keterampilan tertentu. Dengan adanya jiwa kewirausahaan pada tiap individu, diharapkan bisa membangun usaha-usaha baru dan inovatif sehingga dapat menciptakan lapangan kerja dengan menyerap kelebihan tenaga kerja atau pengangguran sehingga membantu pertumbuhan ekonomi. Hal ini juga dikatakan kembali oleh guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK 40 Negeri Jakarta, dalam wawancaranya, beliau mengatakan jika mata pelajaran tentang kewirausahaan ini bertujuan untuk menciptakan lulusan-lulusan SMK yang memiliki *basic* untuk bekal siap bekerja atau berwirausaha kelak. Alokasi waktu untuk pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan ini tergolong cukup lama, yakni 5 jam pelajaran. Sangat memungkinkan untuk guru jika tidak mengajar penuh pembelajaran karena jam yang panjang dan kemungkinan siswa akan bosan jika hanya belajar, berdiskusi, atau hanya mendengarkan penjelasan. Dari hasil kuesioner awal pada siswa kelas XI Akuntansi di SMK, siswa setuju jika pelajaran kewirausahaan sangat penting untuk dipelajari. Sejumlah 7 dari 32 siswa menyatakan jika merasa jenuh saat proses pembelajaran kewirausahaan antara lain karena jam pelajaran yang panjang dan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Selebihnya siswa merasa proses pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan biasa saja, bahkan tidak merasa jenuh karena banyaknya belajar mandiri atau tugas mandiri yang mereka anggap sebagai jam kosong. Siswa SMK Negeri 40 Jakarta aktif dalam mengikuti kegiatan pameran wirausaha. Dari hasil wawancara, kuesioner, dan kegiatan wirausaha di sekolah, telah ditemukan masalah jika telah terjadi kesenjangan belajar antara teori dan praktik pada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran konvensional menggunakan buku atau presentasi dengan jam pelajaran yang panjang menyebabkan antusias siswa saat belajar dalam kelas. Kejadian ini selaras dengan pernyataan dari Mangundjaya (2022) yang menyatakan bahwa dilihat dari praktik lapangan dan riset terdahulu, pembelajaran secara konvensional dapat menyebabkan partisipan belajar kehilangan motivasi dan minatnya untuk belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan variasi media yang dapat dimanfaatkan untuk membantu kegiatan mengajar kewirausahaan di kelas XI Akuntansi SMK Negeri

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

**PENGEMBANGAN BOARD GAME “ENTACADEMY” SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRAUSAHA
PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

40 Jakarta agar siswa tetap merasa antusias saat pembelajaran mata pelajaran ini di kelas. Salah satunya dengan memanfaatkan media permainan karena cara ini merupakan cara yang menarik dan praktis (Gardadinata et al., 2019).

Permainan tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Seiring perkembangan zaman, *game* atau permainan memiliki peran yang penting dalam memberikan edukasi pada seseorang. Dengan melalui permainan, seseorang akan memperoleh suatu kegembiraan serta disadari atau tidak dapat melatih sebuah keterampilan karena rintangan-rintangan yang ada pada permainan (Agus et al., 2021). Permainan edukatif merupakan bentuk permainan yang dirancang sedemikian rupa dengan tujuan memberikan manfaat dan pengalaman belajar kepada pemainnya (Veronica, 2018). Ada banyak jenis permainan yang dapat dirancang menjadi sebuah permainan yang edukatif. Salah satunya adalah *board game* atau permainan papan. *Board game* merupakan permainan yang membutuhkan banyak komponen sebagai alat bermain, contohnya seperti dadu, uang mainan, dan sebagainya. Dalam permainan ini biasanya pemain akan diuji kemampuan strateginya hingga mencapai tujuan. Desain *board game* yang menarik secara visual dapat meningkatkan pengalaman bermain dan pemahaman pemain mengenai materi yang ingin disampaikan. Pada beberapa penelitian, pengembangan *board game* berhasil dijadikan sebagai media inovatif untuk mengajarkan suatu materi. Salah satu materi yang dapat diterapkan ke dalam *board game* adalah materi kewirausahaan (Gamayanto, 2022). Pembelajaran wirausaha tidak hanya bisa dipelajari dengan sekadar teori, melainkan harus dibersamai dengan praktik. Oleh karena itu, permainan dapat dijadikan sebagai media yang baik dalam memberikan simulasi pembelajaran kewirausahaan (Irawan et al., 2019).

Oleh karena penjelasan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “PENGEMBANGAN *BOARD GAME* “ENTACADEMY” SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRAUSAHA PADA SISWA SMK”. Penelitian pengembangan didasarkan pada masalah yang kemudian akan dikembangkan menjadi sebuah media atau produk untuk mengatasi masalah tersebut (Waruwu, 2024). Dengan dirancangnya *board game* tema kewirausahaan ini, diharap dapat menjadi media dengan visual yang menarik, memberikan edukasi tentang

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

PENGEMBANGAN *BOARD GAME* “ENTACADEMY” SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRAUSAHA PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kewirausahaan, serta dapat membantu pemain atau pembaca untuk memahami dasar-dasar kewirausahaan, mempelajari cara merencanakan rencana bisnis, dan belajar membuat keputusan. Rahadiano & Rahmansyah (2016) menyebutkan jika Indonesia memiliki sejumlah 30,7 miliar *game* aktif yang berusia 24 tahun ke bawah. Dengan demikian, memanfaatkan remaja yang gemar bermain *game* melalui permainan simulasi wirausaha dapat menumbuhkan nilai-nilai dan jiwa kewirausahaan sehingga dapat mengurangi tingkat pengangguran (Rahadiano & Rahmansyah, 2016).

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Dari latar belakang yang telah dituliskan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian yang dapat diketahui adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan *board game* “ENTACADEMY” sebagai permainan edukatif tentang kewirausahaan?
2. Bagaimana hasil uji coba *board game* ENTACADEMY sebagai permainan edukatif wirausaha di kelas XI Akuntansi SMK negeri 40 Jakarta?

1.3 Batasan Penelitian

Penulis akan merancang permainan *board game* menekankan pada visual yang disajikan agar terlihat menarik dan mudah dimengerti sesuai dengan target pemain, yakni siswa SMK. Penulis akan menyusun mekanisme permainan yang berkonsep dasar wirausaha. Permainan akan diuji kelayakannya melalui ahli media, ahli materi, dan target pemain, yakni khususnya oleh siswa kelas XI Akuntansi SMK 40 Jakarta.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan *board game* bertema wirausaha ini pada anak Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui bagaimana pengembangan *board game* “ENTACADEMY” sebagai permainan edukatif tentang kewirausahaan.

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

**PENGEMBANGAN BOARD GAME “ENTACADEMY” SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRAUSAHA
PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Mengetahui hasil uji coba *board game* “ENTACADEMY” sebagai permainan edukatif untuk memotivasi siswa SMK dalam belajar kewirausahaan.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat yang baik. Secara umum manfaat dari penelitian ini yaitu untuk membangun informasi dan pengetahuan mengenai konsep wirausaha menggunakan jenis permainan *board game*. Berikut manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, manfaat dari pengembangan *board game* wirausaha ini adalah untuk meningkatkan pemahaman seseorang mengenai pengetahuan konsep dasar wirausaha terutama pada siswa SMK, melalui visualisasi dan pengalaman bermain menggunakan sebuah *board game*.

2. Secara Praktis

- a) Bagi Penulis

Memberikan pengalaman baru dengan merancang permainan edukatif berupa *board game* yang bertemakan wirausaha

- b) Bagi Siswa

Dengan dirancangnya *board game* tema wirausaha ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan mengenai wirausaha sebagai bekal saat terjun ke dunia kerja nanti.

- c) Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan proses atau pengalaman belajar baru pada siswa dengan cara menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil peningkatan belajar siswa yang sesuai dengan tujuan serta capaian pembelajaran.

- d) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharap dapat dipertimbangkan atau dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membantu guru

Tiara Regina Putri Irawan, 2024

**PENGEMBANGAN BOARD GAME “ENTACADEMY” SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF WIRAUSAHA
PADA SISWA SMK NEGERI 40 JAKARTA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam proses pembelajaran kewirausahaan sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

1.6 Struktur Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Dan Struktur Penulisan Penelitian.

BAB II Kajian Pustaka

Bab ini berisikan mengenai landasan teori penelitian, serta penelitian terdahulu yang digunakan menjadi rujukan pada penelitian tentang permainan edukatif untuk meningkatkan pengetahuan mengenai kewirausahaan.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisikan metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini. Terdiri dari Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian, Model Pengembangan, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, dan Teknik analisis Data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

BAB ini berisikan mengenai hasil dari penelitian sesuai dengan tahapan metode pengembangan ADDIE, dan pembahasan.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Saran

Bab ini berisikan mengenai kesimpulan dari hasil keseluruhan penelitian, implikasi, dan rekomendasi dari peneliti untuk penelitian selanjutnya.