

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dasar - Dasar Kuliner adalah bagian mata pelajar dari kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pariwisata pada Program Keahlian Kuliner. Mata pelajaran ini merupakan satu-satunya mata pelajaran produktif untuk kelas X Kuliner. Pada mata pelajaran tersebut, terdapat elemen ketiga yang membahas materi tentang kewirausahaan bidang kuliner dengan fokus pada pengenalan profesi kuliner di lingkungan kerja (Purwanti & Nurwati, 2023). Tiap elemen yang ada kemudian dipecah menjadi mata pelajaran. Pemecahan ini bertujuan untuk mempermudah pengelolaan pembelajaran, memastikan materi disampaikan secara efektif, dan memberikan kesempatan bagi guru untuk fokus pada penguasaan elemen tertentu sesuai dengan keahlian atau bidang yang mereka kuasai.

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan dan pola pikir yang dibutuhkan oleh generasi muda untuk berhasil sebagai anggota masyarakat yang kompetitif dan inovatif, terutama dalam ekonomi global yang dinamis dan cepat berkembang (Cekule et al., 2023). Tak hanya pemerintah yang berusaha memaksimalkan potensi wirausahawan, kita sebagai rakyat pun harus turut serta mendukung program yang dibuat oleh pemerintah seperti diadakannya mata pelajaran dasar – dasar kuliner yang salah satu elemennya membahas tentang kewirausahaan bidang kuliner.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Perwira Bangsa saat ini menunjukkan fenomena meskipun sudah mempelajari mata pelajaran kewirausahaan banyak siswa masih kurang memiliki minat dan motivasi yang tinggi untuk *entrepreneurship*. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran kewirausahaan bidang kuliner, meskipun mereka sudah diajarkan tentang teori dan konsep dasar kewirausahaan. Data yang diperoleh pada saat P3K menyatakan bahwa peserta didik dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai standar kompetensi lulusan mata pelajaran kewirausahaan bidang kuliner dengan nilai rata – rata 76. Dari 166 peserta didik dinyatakan tidak tuntas 48% pada semester ganjil. Dari lima kelas yang belajar tentang kewirausahaan

bidang kuliner hanya dua kelas yang memiliki minat terhadap *entrepreneurship* hal ini terlihat dari angket pra penelitian.

Rendahnya minat siswa terhadap *entrepreneurship* dapat dipengaruhi metode pembelajaran yang tidak dapat menghubungkan teori dengan pengalaman nyata yang relevan membuat siswa kehilangan minat *entrepreneurship*. Jika nilai belajar rendah disebabkan oleh ketidaktertarikan atau kurangnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan, hal ini bisa menjadi indikasi bahwa siswa tidak melihat relevansi pembelajaran tersebut dengan kehidupan nyata atau peluang kewirausahaan (Rozikin, 2022). Metode yang monoton atau membosankan dapat menurunkan minat belajar siswa, yang berdampak langsung pada tingkat pemahaman mereka terhadap materi.

Salah satu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dengan pendekatan berpusat pada siswa adalah *experiential learning*. *Experiential learning* berfokus pada totalitas proses pembelajaran, di mana pengalaman menjadi dasar bagi empat mode pembelajaran, yaitu merasakan, merefleksikan, berpikir, dan bertindak (Dhana, 2024). Sebagaimana diketahui, untuk meningkatkan minat *entrepreneurship* pada siswa, motivasi perlu ditanamkan sejak usia dini. Mata pelajaran kewirausahaan bidang kuliner menjadi salah satu contoh efektif dalam menumbuhkan motivasi dan minat siswa untuk berwirausaha, bahkan mampu menarik perhatian siswa dari luar program tersebut.

Minat *entrepreneurship* dapat berkembang melalui pendidikan dan pelatihan. Melalui pendidikan dan pelatihan, seseorang dapat dibimbing untuk menumbuhkan semangat kewirausahaan. Menjadi seorang wirausaha bukanlah hal yang mudah karena memerlukan keberanian untuk mengambil risiko, ketajaman dalam melihat peluang, kepemimpinan yang kuat, serta kemampuan untuk mengembangkan bisnis dengan kreativitas dan inovasi yang tinggi (Siswadi & Frasisca Ellyna, 2023). Program terbaik untuk mengembangkan minat *entrepreneurship* siswa adalah melalui pendekatan *experiential learning*. Kegiatan seperti *brainstorming*, kunjungan ke usaha, undangan kepada pelaku usaha, dan pembelajaran berbasis pengalaman dapat meningkatkan motivasi dan keberanian mahasiswa untuk memulai usaha mereka sendiri.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Santi, 2019) bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemahaman mata kuliah kewirausahaan terhadap minat berwirausaha mahasiswa pada Program Studi Perbankan Syariah UIN Ar-Raniry, pembelajaran kewirausahaan dapat membantu mahasiswa memahami lebih baik tentang dunia bisnis melalui pengalaman langsung. Selain itu, Penelitian yang dilakukan oleh (Afifah et al., 2023) membahas bagaimana implementasi mata kuliah kewirausahaan dapat meningkatkan jiwa entrepreneurship mahasiswa juga menunjukkan bahwa pendekatan yang melibatkan kegiatan praktis, seperti studi kasus, simulasi bisnis, atau magang, dapat meningkatkan minat siswa untuk memulai usaha mereka sendiri. Salah satu aspek penting dalam *Experiential Learning* adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan praktis (Novitaningrum et al., 2023). Penelitian-penelitian ini menyoroti pentingnya menghubungkan teori kewirausahaan dengan pengalaman langsung yang bisa memberikan dampak signifikan terhadap motivasi siswa untuk berwirausaha.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan fokus pada penerapannya di tingkat sekolah menengah dan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak dilakukan di tingkat perguruan tinggi atau lembaga pelatihan, penelitian ini mengkaji implementasi metode *Experiential Learning* secara lebih praktis dalam konteks pendidikan sekolah menengah. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti peran metode tersebut dalam menghubungkan teori kewirausahaan dengan praktik langsung yang lebih sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa sekolah menengah, yang memiliki latar belakang dan tujuan yang berbeda dibandingkan dengan mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan metode pembelajaran kewirausahaan di tingkat sekolah. Banyak penelitian yang membahas metode pembelajaran kewirausahaan secara umum, tapi tidak banyak yang mengkaji secara spesifik bagaimana *experiential learning* dapat mempengaruhi minat *entrepreneurship* siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terutama dalam bidang kuliner.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok masalah tersebut, penelitian ini mengajukan sebuah pertanyaan, yakni :

1. Bagaimana peran mata pelajaran Kewirausahaan di Bidang Kuliner terhadap minat *entrepreneurship* di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Perwira Bangsa
2. Bagaimana perencanaan metode *experiential learning* terhadap minat *entrepreneurship* pada mata pelajaran kewirausahaan bidang kuliner di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Perwira Bangsa ?
3. Bagaimana pelaksanaan metode *experiential learning* terhadap minat *entrepreneurship* pada mata pelajaran kewirausahaan bidang kuliner di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Perwira Bangsa ?
4. Bagaimana evaluasi metode *experiential learning* terhadap minat *entrepreneurship* pada mata pelajaran kewirausahaan bidang kuliner di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Perwira Bangsa ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka pada pembahasan berikutnya perlu diuraikan tujuan penelitian agar dapat diperoleh jawaban yang jelas terkait fokus penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui program pengajaran Kewirausahaan di Bidang Kuliner terhadap minat *entrepreneurship* pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Perwira Bangsa.
- b. Untuk mengetahui perencanaan metode *experiential learning* terhadap minat *entrepreneurship* pada mata pelajaran kewirausahaan bidang kuliner di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Perwira Bangsa.
- c. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode *experiential learning* terhadap minat *entrepreneurship* pada mata pelajaran kewirausahaan bidang kuliner di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Perwira Bangsa.
- d. Untuk mengevaluasi metode *experiential learning* terhadap minat *entrepreneurship* pada mata pelajaran kewirausahaan bidang kuliner di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Perwira Bangsa.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan dan memberikan referensi untuk menilai kontribusi pengaruh metode *experiential learning* terhadap minat *entrepreneurship* pada mata pelajaran kewirausahaan bidang kuliner di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Perwira Bangsa serta dapat digunakan untuk melengkapi kajian yang berkaitan dengan proses pembelajaran mata pelajaran Kewirausahaan di Bidang Kuliner terhadap minat *entrepreneurship* peserta didik.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.1.1 Bagi Penulis

Bagi Peneliti, manfaat dari penelitian ini ialah untuk penerapan ilmu pengetahuan agar dapat mengimplementasikan ilmu yang didapatkan pada saat Program Pelaksanaan Kependidikan (P3K). Selain itu, penelitian ini disusun sebagai syarat dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia.

1.4.1.2 Bagi Sekolah

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti ingin memberikan saran kepada sekolah tentang cara meningkatkan hasil belajar siswa dengan memahami dan menerapkan pengetahuan tentang karir dan kewirausahaan di bidang kuliner.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian/ Sistematika Penulisan

Terdapat beberapa bab dalam penelitian ini yang saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain. Berikut ini adalah bab penelitian:

1. Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini terdapat lima sub bab meliputi, latar belakang masalah yang diangkat mengenai pengaruh metode *experiential learning* terhadap minat *entrepreneurship* pada mata pelajaran kewirausahaan bidang kuliner

di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Perwira Bangsa, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematikan penulisan skripsi.

2. Bab II : Landasan Teori

Pada bab landasan teori penelitian menjabarkan teori – teori yang relevan berkaitan dengan penelitian, dari teori ini maka peneliti dapat membuat suatu hipotesis. Meliputi : definisi belajar dan pembelajaran, metode *experiential learning*, proses pembelajaran, dan minat *entrepreneurship* dalam bidang kuliner.

3. Bab III : Metode Penelitian

Metode, jenis, dan sumber data penelitian dibahas oleh peneliti dalam bab ini. Bab ini selanjutnya membahas populasi dan sampel, strategi pengumpulan data, definisi dan pengukuran variabel penelitian, dan prosedur analisis data yang digunakan setelah data dikumpulkan dengan benar.

4. Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memuat tentang deskripsi penelitian, serta hasil yang didapatkan setelah dilakukan analisis data. Hasil tersebut akan dikupas tuntas secara mendalam dibab empat ini.

5. BAB V : Penutup

Peneliti memaparkan temuan dari pelaksanaan investigasi dalam bab ini. Tujuan penelitian penulis kemudian diberikan saran untuk pertumbuhan positif