# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. LATAR BELAKANG PENELITIAN

Indonesia merupakan negara dengan jumlah penduduk yang sangat besar dan kekayaan alam yang berlimpah. Dengan jumlah penduduk 260 juta jiwa dan ragam kekayaan alam, Indonesia pantas disebut sebagai negara kaya sumberdaya baik manusia ataupun alamnya. Fakta ini seharusnya dapat menjadi modal bagi Indonesia agar dapat menjadi negara yang maju secara ekonomi. Akan tetapi hal itu sampai saat ini belum dapat terwujud karena hingga saat ini perekonomian Indonesia memiliki berbagai masalah yang harus dihadapi.

Salah satu masalah yang berkaitan dengan ekonomi ialah masalah banyaknya warga Indonesia yang tidak memiliki pekerjaan atau pengangguran. Tingginya angka kelahiran angkatan kerja tidak diiringi dengan penyediaan lapangan kerja sehingga jumlah pengangguran selalu bertambah setiap tahun. Menurut data yang disebutkan dari Badan Pusat Statistik terkini (BPS, 2015) jumlah tenaga kerja Indonesia pada tahun 2012 mencapai 120,4 juta jiwa. Sementara itu jumlah pengangguran pada bulan Februari 2012 sebanyak 7,61 juta jiwa dan setengah pengangguran berjumlah 40 juta jiwa.

Tingginya jumlah pengangguran tersebut berdampak pada angka kemiskinan di Indonesia. Penduduk yang tidak memiliki pekerjaan akan kesulitan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya meliputi makanan, pakaian, tempat tinggal, pendidikan, dan kesehatan. Akibatnya, masyarakat tidak dapat hidup secara layak sehingga taraf hidupnya menurun. Berdasarkan data BPS bulan Maret 2012 jumlah penduduk yang berada dalam garis kemiskinan berjumlah sekitar 29,13 juta orang (11,96%).

Jumlah angka pengangguran dan kemiskinan tersebut memiliki kaitan erat dengan kualitas sumber daya manusiayang dimiliki Indonesia. Menurut data

*Human Development Indeks* (*United Nation*, 2015) Indonesia berada pada peringkat 108 di dunia dari segi Kualitas SDM, dibawah Malaysia (57), Thailand (92), dan Filipina (97). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat permasalahan dalam pengembangan SDM di Indonesia.

**Tabel 1.1**

***Human Development Index***

| Very High Human Development | Very High Human Development | Medium Human Development | Low Human Development |
|---|---|---|---|
| 1. Norway | 43. Bahamas | 86. Fiji | 128. Kenya |
| 2. Australia | 44. Lithuania | 87. Turkmenistan | 129. Bangladesh |
| 3. New Zealand | 45. Chile | 88. Dominican Rep. | 130. Ghana |
| 4. United States | 46. Argentina | 89. China | 131. Cameroon |
| 5. Ireland | 47. Kuwait | 90. El-Salvador | 132. Myanmar |
| 6. Liechstenstein | 48. Latvia | 91. Sri lanka | 133. Yaman |
| 7. Netherland | 49. Montenegro | 92. Thailand | 134. Benin |
| 8. Canada | 50. Romania | 93. Gabon | 135. Madagascar |
| 9. Sweden | 51. Croatia | 94. Suriname | 136. Mauritania |
| 10. Germany | 52. Uruguay | 95. Bolivia | 137. Papua |
| 11. Japan | 53. Libya | 96. Paraguay | 138. Nepal |
| 12. Korea Rep. | 54. Panama | 97. Botswana | 139. Togo |
| 13. Switzerland | 55. Saudi Arabia | 98. Philipines | 140. Comoros |
| 14. France | 56. Mexico | 99. Moldova | 141. Lesotha |
| 15. Israel | 57. Malaysia | 100. Mongolia | 142. Nigeria |
| 16. Finland | 58. Bulgaria | 101. Egypt | 143. Uganda |
| 17. Iceland | 59. Trinidad Tobago | 102. Uzbekistan | 144. Senegal |
| 18. Belgium | 60. Serbia | 103. Micronesia | 145. Haiti |
| 19. Denmark | 61. Belarus | 104. Guyana | 146. Angola |
| 20. Spain | 62. Costa Rika | 105. Namibia | 147. Djibouti |
| 21. Hongkong | 63. Peru | 106. Honduras | 148. Tanzania |
| 22. Greece | 64. Albania | 107. Maldives | 149 Cote d'ivoire |
| 23. Italy | 65. Russia | **108. Indonesia** | 150. Zambia |
| 24. Luxemburg | 66. Kazakhstan | 109. Kyrgiystan | 151. Gambia |

Terdapat beberapa permasalahan sumber daya manusia di Indonesia yang berkaitan langsung terhadap tingkat pengangguran dan kemiskinan di Indonesia. Permasalahan sumber daya manusia di Indonesia yang pertama ialah tidak meratanya penduduk di Indonesia dalam mengenyam pendidikan. Data arus siswa dari Balitbang Diknas pada 2000 menunjukkan dari sekitar 26 juta anak usia 0-6 tahun, baru sekitar 7,5 juta (27%) yang terlayani berbagai satuan pendidikan prasekolah atau PAUD. Anak usia 4-6 tahun yang total jumlahnya 12,6 juta masih sekitar 8 juta (63,4%) yang belum terlayani pendidikannya. Untuk tingkat SD/MI (7-12 tahun) baru terlayani 24,4 juta dari 25,8 juta (94,5%). Sedangkan usia

SLTP/MTs (13-15 tahun) baru terlayani 7,29 juta dari 13,1 juta anak (55,7%). Angka tingkat SMA dan perguruan tinggi tentu lebih meningkat lagi.

Permasalahan kedua yaitu rendahnya kualitas pendidikan. Menurut data *Education For All Global Monitoring Report 2012* yang dikeluarkan oleh UNESCO setiap tahunnya, pendidikan Indonesia berada di peringkat ke-64 untuk pendidikan di seluruh dunia dari 120 negara. Rendahnya kualitas pendidikan sangat berperan terhadap kualitas output sumber daya manusia yang dihasilkan. Fakta ini mengakibatkan, setelah mendapatkan kesempatan untuk mengenyam pendidikan, SDM Indonesia belum tentu memiliki kompetensi yang baik dikarenakan rendahnya kualitas pendidikan yang dimiliki sehingga angka pengangguran tetap tinggi karena SDM terdidik yang dihasilkan belum tentu memiliki kompetensi yang dibutuhkan di dunia kerja.

Permasalahan ketiga ialah, rendahnya minat berwirausha dari SDM yang dimiliki Indonesia. Suatu pernyataan yang bersumber dari PBB menyatakan bahwa "Suatu negara akan mampu membangun apabila memiliki wirausahawan sebanyak 2% dari jumlah penduduknya". Sekarang ini kita menghadapi kenyataan bahwa jumlah pengusaha muda di Indonesia masih relatif kecil dan belum memenuhi target. Menurut Gubernur Jawa Barat (http://suarapengusaha.com, 2013) menyatakan bahwa jumlah pengusaha muda di Indonesia hanya 0,8%, hal tersebut berbeda dengan negara maju seperti Amerika Serikat 12%, China sebanyak 11%, Singapura sebanyak 8%, dan Malaysia sebanyak 4%. Hal ini mengakibatkan, setelah sebagian penduduk Indonesia memiliki kesempatan mengenyam pendidikan, mendapatkan kualitas pendidikan yang baik, memiliki kompetensi kerja yang baik, belum tentu dapat mengatasi masalah pengangguran. Hal ini dikarenakan terbatasnya lapangan pekerjaan yang tersedia akibat rendahnya minat wirausaha masyarakat Indonesia.

Menurut Deputi Bidang Neraca dan Analisis Statistik BPS (El Hida, 2012) menyampaikan bahwa Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) untuk pendidikan menengah masih tetap menempati posisi tertinggi, yaitu TPT Sekolah Menengah Atas (SMA) sebesar 10,34% dan TPT Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

sebesar 9,51%. Data tersebut menunjukkan bahwa masih banyak lulusan SMA dan SMK yang menganggur.

Lulusan SMA dipersiapkan untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya, namun pada kenyataannya banyak lulusan SMA yang tidak mampu melanjutkan, sehingga akhirnya mereka haris menganggur karena tidak dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja.

Sementara itu mayoritas perusahaan ataupun pabrik di indonesia menerapkan sistem kontrak terhadap karyawannya. Ditambah lagi perusahaan yang menerapkan sistem kontrak membatasi usia karyawannya sampai usia maksimal 25 tahun. Keadaan seperti ini tentu bagaikan dua sisi mata uang yang berbeda. Di satu sisi, keadaan tersebut membuka peluang bagi lulusan baru untuk dapat bekerja di perusahaan tersebut menggantikan pekerja terdahulunya yang masa kontrak kerjanya sudah habis. Namun, di sisi yang lain bagi para mantan karyawan yang sudah melampaui usia 25 tahun dan belum menjadi karyawan tetap akan menjadi masalah tersendiri bagi mereka.

Lalu bagaimana dengan mereka yang usianya sudah melampaui angka 25 tahun? Apakah mereka masih mempunyai kesempatan dan peluang untuk bekerja di perusahaan lagi?

SMK hadir sebagai solusi dari pemerintah untuk mengentaskan pengangguran yang jumlahnya terus bertambah. Program pendidikan SMK dikhususkan bagi siswa yang mempunyai minat tertentu dan siap untuk bekerja serta membuka lapangan pekerjaan yang disesuaikan dengan keterampilan dan bakat yang dimiliki. Siswa SMK diajak untuk belajar disekolah dan belajar didunia kerja dengan praktek secara nyata sesuai dengan bidang yang dipelajari. Jadi lulusan SMK tidak hanya dicetak untuk siap bekerja tapi mampu untuk menciptakan lapangan kerja sendiri atau berwirausaha dengan keterampilan yang dimiliki. Dalam rangka mencapai tujuan inilah siswa harus ditanamkan minat berwirausaha.

SMK merupakan sekolah formal di bawah Departemen Pendidikan nasional, mempunyai salah satu tujuan antara lain adalah menghasilkan tamatan yang siap memasuki lapangan kerja secara mandiri sebagai wirausaha (*entrepreneur*). Dengan usia siswa yang rata-rata masih dalam masa yang produktif untuk menerima ilmu pengetahuan dan teknologi termasuk di dalamnya ilmu wirausaha, maka SMK menjadi sangat penting dalam menyiapkan tamatan yang siap berwirausaha.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 tahun 2007, tentang Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan SMK/MAK antara lain bahwa menguasai kompetensi program keahlian dan kewirausahaan baik untuk memenuhi tuntutan dunia kerja maupun untuk mengikuti pendidikan tinggi sesuai dengan kejuruannya.

Dari ketentuan peraturan tersebut di atas dapat diambil kesimpulan bahwa SMK mempunyai tujuan agar lulusanya pada akhirnya siap memasuki lapangan kerja dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Dalam konteks siap memasuki lapangan kerja adalah sebagai tenaga kerja tingkat menengah untuk memenuhi kebutuhan lapangan kerja, maupun secara mandiri berwirausaha sehingga dapat menciptakan lapangan kerja.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2007 tentang Standar Isi, bahwa struktur kurikulum SMK mencakup antara lain mata pelajaran kewirausahaan dengan jumlah 192 jam. Standar Kompetensi Lulusan pada mata pelajaran kewirausahaan adalah :

1. Mampu mengidentifikasi kegiatan dan peluang usaha dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan masyarakatnya

2. Menerapkan sikap dan perilaku wirausaha dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakatnya

3. Memahami sendi-sendi kepemimpinan dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari serta menerapkan perilaku kerja prestatif dalam kehidupannya

4. Mampu merencanakan sekaligus mengelola usaha kecil/mikro dalam bidangnya.

Dengan pembelajaran tentang kewirausahaan yang sudah berjalan cukup lama di jenjang sekolah, maka sudah seharusnya terjadi perubahan angka jumlah wirausahawan di Indonesia. Akan tetapi pada kenyataannya jumlah yang membuka lapangan pekerjaan sendiri tetaplah sangat kurang dibandingkan mereka yang mencari lapangan pekerjaan. Seperti yang dikutip sebelumnya, angka wirausahawan di Indonesia masih tetap pada angka 0,8 persen. Maka adalah suatu kemungkinan jika selama ini para siswa yang mempelajari mata pelajaran kewirausahaan kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk sunguh-sungguh mendalami pelajaran ini karena pada kenyataannya setelah sekian tahun mata pelajaran ini diadakan perubahan hasilnya belum terlihat.Terutama pada SMK yang lulusannya dipersiapkan untuk langsung terjun ke dunia kerja.

Di sisi lain, teknologi informasi saat ini telah berkembang demikian pesat. Suatu negara yang memiliki teknologi yang maju, bisa kita lihat perkembangan ilmu pengetahuan di negara tersebut akan jauh lebih maju dibandingkan negara yang teknologi informasinya masih tertinggal. Mengutip dari Miarso (2005:34), "Masyarakat dengan budaya yang maju menggunakan dan bahkan menghasilkan teknologi yang maju pula; sebaliknya masyarakat yang kurang maju menggunakan teknologi yang lebih sederhana.”

Teknologi yang sedang berkembang dan digandrungi masyarakat saat ini ialah perkembangan teknologi *smartphone* android. Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi untuk digunakan oleh para pengguna. Harga *smartphone* dengan sistem operasi android yang semakin terjangkau memudahkan masyarakat untuk menggunakan perangkat pintar ini.

Data riset dari Dediu (dalam Heriyanto, 2014) menyatakan bahwa Indonesia berada di peringkat kelima dalam daftar pengguna smartphone terbesar

di dunia. Indonesia berada di belakang Cina, Amerika Serikat, India dan Jepang. Data tersebut menyatakan bahwa Indonesia menduduki posisi 5 besar dengan pengguna aktif sebanyak 47 juta, atau sekitar 14% dari seluruh total pengguna ponsel.

Data lain dari hasil survei Yahoo dan Mindshare tahun 2013 (dalam Lukman, 2013) yang meneliti pengguna *smartphone* di Indonesia menyatakan dominasi terbesar pengguna berasal dari segmen usia muda yaitu sebanyak 39% adalah pengguna usia muda di kisaran usia 16 sampai 21 tahun. Usia generasi muda ini adalah kelompok usia yang lahir dan dibesarkan dalam lingkungan yang sudah serba terkomputerisasi, terbiasa dengan informasi dan data digital serta saling terkoneksi dalam sebuah sistem atau jaringan. Kelompok ini sudah sangat familiar dengan teknologi dan secara intuitif dapat mengoperasikan berbagai gadget karena sudah terbiasa menggunakannya sejak kecil. Kelompok generasi muda ini terbiasa menggunakan smartphone untuk berbagai keperluan sehari-hari seperti berkomunikasi melalui aplikasi *chatting*, mengumpulkan informasi melalui internet, menikmati berbagai hiburan seperti bermain *game*, menonton video, dan kegiatan lainnya.

Beragam aplikasi dari sistem operasi android yang terdapat pada *smartphone* telah terbukti berhasil menarik perhatian para generasi muda termasuk siswa usia sekolah. Salah satunya ialah aplikasi “Path” yang merupakan aplikasi yang kini banyak diminati oleh pengguna *smartphone* android. Semenjak awal peluncurannya hingga saat ini aplikasi “Path” telah berhasil menghimpun 4 juta pengguna asal Indonesia, sehingga menjadikan Indonesia sebagai negara dengan jumlah pengguna terbesar untuk aplikasi tersebut (Desyana, 2014).

Fakta suksesnya aplikasi android dalam menarik perhatian generasi muda dapat menjadi solusi kreatif terhadap permasalahan rendahnya motivasi siswa terhadap wirausaha. Berdasarkan berbagai uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran kewirausahaan siswa, sehingga dibuatlah judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android

*Entrefriender* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan" (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMKN 1 Bandung)

## B. IDENTIFIKASI MASALAH PENELITIAN

Dari penjabaran pada latar belakang, maka diketahui terdapat beberapa permasalahan yang menjadi pendorong dari penelitian ini. Permasalahannya ialah:

1. Tingginya angka pengangguran di Indonesia disebabkan sumber daya manusia yang tidak merata dalam mendapatkan pendidikan yang baik.
2. Jikapun sudah mendapatkan pendidikan yang baik, angka pengangguran masih tetap tinggi dikarenakan penyedia lapangan pekerjaan lebih sedikit dibandingkan pencari lapangan pekerjaan. Maka pendidikan kewirausahaan dapat menjadi solusi atas permasalahan ini.
3. Akan tetapi walaupun sudah ada pendidikan kewirausahaan melalui mata pelajaran yang saat ini bernama Prakarya dan Kewirausahaan, dampak yang ada saat ini masih belum signifikan, angka wirausahawan di Indonesia masih pada angka 0,8 persen. Ada kemungkinan jika siswa kurang termotivasi untuk secara sungguh-sungguh mata pelajaran ini.
4. Maka penulis mencoba suatu terobosan dengan menggunakan teknologi *smartphone* android dalam pembelajaran yang saat ini sedang sangat digemari oleh generasi muda termasuk siswa dengan harapan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Dari penjelasan diatas maka fokus masalah pada penelitian ini adalah mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *Android* bernama *Entrefriender* terhadap motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas. Peneliti mencoba memberikan terobosan dalam segi media pembelajaran yang belum diterapkan oleh SMKN 1

Bandung dengan menggunakan media *Android* dalam proses pembelajarannya. Sehingga peneliti dapat melihat secara langsung bagaimana pengaruh penggunaan media *Android* yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan tersedianya media tersebut diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

## C. RUMUSAN MASALAH PENELITIAN

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah di kemukakan, maka secara umum masalah yang akan dikaji oleh peneliti adalah: "Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara yang menggunakan aplikasi *Entrefriender* dengan yang menggunakan buku pembelajaran pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan?". Selanjutnya pokok permasalahan tersebut dijabarkan menjadi rumusan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan antara penggunaan aplikasi *Entrefriender* dan buku pembelajaran pada motivasi belajar siswa aspek perhatian dalam Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan?
2. Apakah terdapat perbedaan antara penggunaan aplikasi *Entrefriender* dan buku pembelajaran pada motivasi belajar siswa aspek kesesuaian dalam Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan?
3. Apakah terdapat perbedaan antara penggunaan aplikasi *Entrefriender* dan buku pembelajaran pada motivasi belajar siswa aspek percaya diri dalam Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan?
4. Apakah terdapat perbedaan antara penggunaan aplikasi *Entrefriender* dan buku pembelajaran pada motivasi belajar siswa aspek kepuasan dalam Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan?

## D. TUJUAN PENELITIAN

Secara umum tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa antara yang menggunakan media

*Android* dengan yang menggunakan buku pembelajaran dalam Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Sedangkan secara lebih khusus penelitian ini untuk tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan antara penggunaan aplikasi *Entrefriender* dan buku pembelajaran pada motivasi belajar siswa aspek perhatian dalam Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan
2. Untuk mengetahui perbedaan antara penggunaan aplikasi *Entrefriender* dan buku pembelajaran pada motivasi belajar siswa aspek kesesuaian dalam Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan
3. Untuk mengetahui perbedaan antara penggunaan aplikasi *Entrefriender* dan buku pembelajaran pada motivasi belajar siswa aspek percaya diri dalam Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.
4. Untuk mengetahui perbedaan antara penggunaan aplikasi *Entrefriender* dan buku pembelajaran pada motivasi belajar siswa aspek kepuasan dalam Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

## E. MANFAAT PENELITIAN

Peneliti mengharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat yang positif seperti berikut:

### 1. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

Setelah diadakannya penelitian ini, media tersebut diharapkan dapat dipergunakan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan guru dalam mengoptimalkan segala jenis media pembelajaran, khususnya dalam memanfaatkan media *Android* ini yang nantinya dapat mendukung proses pembelajaran sehingga siswa dapat menuntaskan materi pembelajaran.

c. Manfaat bagi penelitian selanjutnya

Untuk memperdalam wawasan keilmuan serta menjadi bahan masukan mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media *Android* dalam terhadap motivasi belajar siswa.

**2. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan yang lebih dalam mengenai penggunaan media-media pendukung dalam pembelajaran khususnya media *Android*, serta implementasinya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.