

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata Kuliah Kewirausahaan merupakan mata kuliah wajib di seluruh Perguruan Tinggi Negeri maupun Swasta bahkan Sekolah Menengah Kejuruan. Mata Kuliah Kewirausahaan merupakan pelajaran yang membentuk karakter wirausaha dan menambah pengetahuan mengenai seluk-beluk bisnis baik dari sisi *soft skill* maupun *hard skill* sehingga mahasiswa mampu memanfaatkan peluang-peluang yang ada di sekitarnya dalam menciptakan usaha sendiri setelah lulus maupun saat masih kuliah.

Menurut data Badan Pusat Statistik mencatat bahwa tingkat pengangguran terbuka february 2019 menurun 5.31% dibandingkan dengan february 2018 (BPS: 2019). Hal tersebut dikarenakan penyerapan lapangan kerja yang baik dan kemampuan daya bersaing, dalam upaya yang dapat dilakukan untuk terus menekan angka pengangguran ialah dengan meningkatkan pemahaman mengenai konsep berwirausaha yang mampu dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga mampu lebih bersaing lagi secara sportif dengan memiliki strategi dan inovasi. Permasalahan peningkatan mutu wirausahawan muda yang bermutu dan berdaya saing tinggi merupakan persoalan yang mendalam bagi seorang pendidik. Diperlukan pengembangan mutu dan pemahaman mengenai konsep berwirausaha yang dapat dilakukan pada proses pembelajaran di sekolah maupun universitas.

Kegiatan belajar mengajar mata kuliah kewirausahaan di Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri ini dilakukan di kelas dengan metode penyampaian oleh dosen dengan ceramah, menggunakan media *power point*, jurnal, video, dan buku bacaan elektronik, serta praktik membuat dan memasarkan produk. Dalam penelitian Amalia (2017), menyatakan bahwa media pembelajaran menjadi salah satu aspek penting untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran kewirausahaan yang dilihat dari tingkat kepentingannya ialah 3.32 (skala 4). Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman mengenai konsep berwirausaha adalah menggunakan media website. Hasil penelitian yang dilakukan Saraswati (2017), menunjukkan bahwa motivasi belajar

siswa sebelum dan sesudah penggunaan media berbasis website diperoleh peningkatan.

Media pembelajaran berbasis website merupakan sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran (Rusman, 2012). Website merupakan representasi suatu paradigma baru mengenai pembelajaran terutama bagaimana pembelajaran diorganisasikan dan disajikan (Zainal, 2013).

Berdasarkan latar belakang di atas perlu adanya pengembangan media pembelajaran mata kuliah kewirausahaan untuk mengetahui konsep berpikir kreatif dan manajerial berwirausaha mahasiswa Pendidikan Teknologi Agroindustri, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis website yang dapat menjadi pembelajaran interaktif yang dapat diakses oleh peserta didik maupun pendidik. Karena itu peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis website. Peneliti melihat perlu adanya penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Kuliah Kewirausahaan Untuk Mengetahui Konsep Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Manajerial Berwirausaha Mahasiswa Pendidikan Teknologi Agroindustri”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari penelitian ini ialah Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri belum memiliki media pembelajaran berbasis website untuk mata kuliah kewirausahaan yang dapat membantu mempermudah penyajian materi kepada mahasiswa.

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada pembuatan media pembelajaran berbasis website menggunakan *PHP Apache MySQL*. Selanjutnya produk dilakukan uji tingkat kelayakan dan diterapkan untuk mengetahui konsep berpikir kreatif dan manajerial berwirausaha mahasiswa pendidikan teknologi agroindustri. Terdapat lima aspek keterampilan berwirausaha namun hanya 2 indikator yang digunakan yaitu indikator berpikir kreatif dan manajerial, dikarenakan dua indikator tersebut merupakan indikator yang dirasa dapat mengonsepan keterampilan berwirausaha mahasiswa.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk pembelajaran kewirausahaan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis website pada pembelajaran kewirausahaan yang dikembangkan?
3. Bagaimana konsep keterampilan berpikir kreatif dan manajerial berwirausaha mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis website?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat media pembelajaran berbasis website untuk pembelajaran kewirausahaan.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis website untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri.
3. Mengetahui konsep keterampilan berpikir kreatif dan manajerial berwirausaha mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis website.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat Bagi Teoritis:

1. Memberikan inovasi dalam proses pembelajaran mahasiswa Pendidikan teknologi Agroindustri.
2. Menambah bahan referensi bagi penelitian sejenis ataupun lanjutan.
3. Menambah wawasan bagi peneliti dalam bidang media pembelajaran berbasis website.

Manfaat Bagi Praktis:

1. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia yaitu untuk menambah referensi penelitian pengembangan Pendidikan.

2. Bagi Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri memberi sumbangan berupa media pembelajaran sebagai sarana penunjang proses pembelajaran.
3. Bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri menjadi sumber belajar bagi mahasiswa.
4. Bagi peneliti yaitu untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi di Universitas Pendidikan Indonesia dan memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk menambah wawasan.

1.7 Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika penelitian yang dihasilkan peneliti meliputi:

- BAB I : Pendahuluan, berisi mengenai penjelasan latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.
- BAB II : Kajian Pustaka, berisi tentang kajian mengenai tujuan umum dan beberapa penelitian yang relevan.
- BAB III : Metodologi Penelitian, berisi tentang penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan prosedur penelitian.
- BAB IV : Temuan dan Pembahasan, berisi tentang hasil dan pembahasan dari penelitian mengenai media pembelajaran berbasis website.
- BAB V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan saran untuk penelitian selanjutnya.