

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kewirausahaan ialah roda ekonomi yang mana berkontribusi terhadap penciptaan lapangan kerja baru, dorongan inovasi dan kemandirian masyarakat, serta peningkatan daya saing negara. Kewirausahaan ialah kemahiran untuk mengembangkan dan pengelolaan barang baru berdasarkan proses kreatif dan inovatif untuk menemukan peluang sukses, memecahkan masalah, dan meningkatkan kehidupan atau bisnis seseorang.

Wirusaha (*entrepreneur*) merupakan pilihan yang bijak karena dapat menciptakan lapangan pekerjaan sendiri sekaligus membantu orang lain. Bekerja kedepannya dapat menghasilkan lebih banyak kesempatan kerja dan kemampuan untuk membantu banyak orang. Jika seseorang memiliki keinginan dan kemauan berwirausaha berarti seorang tersebut memiliki kemampuan untuk menghasilkan karya sendiri tanpa tergantung pada orang lain.

Saat ini adanya bantuan kemajuan teknologi khususnya, internet yang semakin maju dan instan banyak aplikasi media sosial gratis seperti Facebook dan Instagram yang dahulunya hanya sebagai sarana untuk menjalin pertemanan kini dipenuhi dengan sarana untuk melakukan transaksi penjualan dan pembelian barang dan jasa. Hal inilah, yang memudahkan peserta didik untuk mempromosikan barang dan jasa serta menjadi reseller online. Beberapa peserta didik yang telah menjadi reseller online sudah mencapai tingkat kesuksesan. Namun, masih banyak peserta didik yang belum berhasil untuk mencapai kesuksesan dalam berwirausaha maka perlu adanya informasi mengenai reseller yang telah berhasil dengan pemula.

Pembelajaran *e-commerce* memiliki kepercayaan diri serta minat peserta didik untuk berwirausaha online sesuai dengan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. *E-commerce* dapat menjadi peluang baik bagi peserta didik yang berada di bangku sekolah terutama SMK yang seharusnya dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai penghasilan tambahan.

Pembelajaran kewirausahaan di SMK Negeri 3 Metro dapat menambah wawasan peserta didik tentang kewirausahaan dan memberikan gambaran

kepada peserta didik tentang dunia usaha. Selain itu, peserta didik juga memperoleh pengetahuan dalam membina perkembangan mental dan perilaku berwirausaha seperti mampu menganalisis resiko, berpikir kreatif dan berinovasi. peserta didik juga memiliki pengetahuan kewirausahaan yang membuat mereka berkeinginan untuk menekuni kewirausahaan. Peserta didik yang sudah menjalankan bisnis mereka sendiri tercantum di bawah ini:

Tabel 1. Data Minat Berwirausaha Peserta Didik Kelas XI di SMK 3 Metro

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik yang Memiliki Usaha
1.	Tata Busana A	34	-
2.	Tata Busana B	32	3
3.	Tata Kecantikan Kulit	32	-
4.	Bisnis Konstruksi dan Properti	34	-
5.	Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan	33	-
6.	Teknik Instalasi Tenaga Listrik A	33	-
7.	Teknik Instalasi Tenaga Listrik B	32	-
8.	Teknik Pemesinan A	34	-
9.	Teknik Pemesinan B	34	-
10.	Multimedia A	35	-
11.	Multimedia B	34	6
12.	Rekayasa Perangkat Lunak A	34	-
13.	Rekayasa Perangkat Lunak B	34	-
14.	Teknik Komputer dan Jaringan A	35	-
13.	Teknik Komputer dan Jaringan B	36	10
Total		506	19

Sumber: Data dari siswa SMK Negeri 3 Metro (2022-2023)

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan pada siswa SMK Negeri 3 Metro dari kelas XI berjumlah 506 peserta didik bahwa terdapat peserta didik yang memiliki usaha berjumlah 19 peserta didik di berbagai Jurusan yaitu Teknik Komputer dan Jaringan B (TKJB) berjumlah 10 peserta didik atau 3,6% dari total 36 peserta didik, Tata Busana B (TBB) berjumlah 3 peserta didik atau 10,6% dari total 32 peserta didik, dan Multimedia B (MMB) berjumlah 6 peserta didik atau 5,6% dari total 34 peserta didik. Aplikasi yang digunakan untuk menjual produk tersebut yaitu, Shopee, WhatsApp, dan Instragam adalah contoh situs tempat para siswa ini menjual produk secara online, terdapat 3 peserta didik yang telah memulai bisnis online juga dikenal sebagai *e-commerce*. Namun, ada 487 siswa belum memiliki bisnis online atau *e-commerce* karena mereka kurang memiliki minat berwirausaha yang diartikan sebagai keinginan, minat, dan kesiapan seseorang untuk ide bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan tanpa merasa takut gagal. Resiko yang akan terjadi agar mereka lebih kreatif dan inovatif, serta memiliki kemampuan dan keterampilan untuk memenuhi kebutuhan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *E-Commerce* Terhadap Minat Berwirausaha Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Metro”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah siswa di SMK Negeri 3 Metro di Kelas XI jurusan, Teknik Komputer dan Jaringan B (TKJB) Tata Busana B (TBB) dan Multimedia B (MMB) masih rendah minat berwirausaha. Berdasarkan permasalahan tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh pembelajaran *e-commerce* terhadap minat berwirausaha pada mata pelajaran kewirausahaan siswa kelas XI SMK Negeri 3 Metro?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan dalam latar belakang maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *e-commerce* terhadap minat berwirausaha pada mata pelajaran kewirausahaan siswa kelas XI SMK Negeri 3 Metro”.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara teorits

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan kajian untuk mengevaluasi pengaruh pembelajaran *e-commerce* terhadap minat berwirausaha pada mata pelajaran kewirausahaan siswa kelas XI SMK Negeri 3 Metro

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini akan membantu peneliti menemukan solusi untuk masalah dan tantangan kewirausahaan di masa depan.

b. Bagi Siswa

Memberikan pengetahuan, pemahaman dan materi motivasi kepada siswa untuk menginformasikan dan meningkatkan minat dan partisipasi mereka dalam kegiatan yang berkaitan dengan pentingnya kewirausahaan sebagai jurusan masa depan. Ini juga berfungsi sebagai tolok ukur untuk penelitian masa depan tentang pola pembelajaran *e-commerce* yang memengaruhi minat bisnis siswa .

c. Bagi Sekolah

Instansi peserta diharapkan dapat bermanfaat untuk mempertimbangkan dampak terhadap minat mahasiswa dalam berwirausaha guna mempersiapkan masyarakat dengan memberikan pendidikan awal kewirausahaan kepada generasi muda. Kami juga berharap semakin banyak siswa SMK Negeri 3 Metro yang bercita-cita untuk menjadi pengusaha dan memandu keputusan strategis di masa depan untuk mengoptimalkan operasi bisnis kami.

d. Bagi Universitas Muhammadiyah Metro

Penelitian ini dapat menambah referensi pada penelitian dengan topik serupa di masa mendatang.

E. Asumsi Penelitian

Peneliti memberikan asumsi bahwa pembelajaran melalui *e-commerce* dapat mempengaruhi minat berwirausaha pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Metro khususnya, kelas XI berjumlah 506 peserta didik. Peserta didik yang memiliki usaha berjumlah 19 peserta didik di berbagai Jurusan yaitu Teknik Komputer dan Jaringan B (TKJB) berjumlah 10 peserta didik atau 3,6% dari total 36 peserta didik, Tata Busana B (TBB) berjumlah 3 peserta didik atau

10,6% dari total 32 peserta didik, dan Multimedia B (MMB) berjumlah 6 peserta didik atau 5,6% dari total 34 peserta didik. Aplikasi yang digunakan untuk menjual produk tersebut yaitu, Shopee, WhatsApp, dan Instagram adalah tempat menjual produk secara online. Terdapat 3 peserta didik yang telah memulai bisnis online juga dikenal sebagai *e-commerce*. Untuk mengetahui apakah pembelajaran *e-commerce* memiliki pengaruh terhadap minat berwirausaha siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI SMK Negeri 3 Metro digunakan teknik pengumpulan data berupa kuesioner dan observasi.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Agar tidak menyimpang dari pokok bahasan dan untuk menghindari kesalahpahaman, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitiannya sebagai berikut.

1. Objek penelitian :
 - a. Pembelajaran *E-Commerce* (X)
 - b. Minat Berwirausaha (Y)
2. Subjek penelitian : Siswa Kelas XI Jurusan Tata Busana B,
Siswa Kelas XI Jurusan Multimedia B,
Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Komputer
dan Jaringan B SMK Negeri 3 Metro
3. Sifat penelitian : Penelitian Eksperimen
4. Metode penelitian : Kuantitatif
5. Lokasi penelitian : SMK Negeri 3 Metro
6. Waktu penelitian : Tahun Pelajaran 2022/2023