

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Menurut UU No 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Menurut Bapak Pendidikan Nasional Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Pendidikan merupakan langkah penting yang harus dilalui bagi peserta didik hingga mahasiswa dalam menggapai cita-cita yang setinggi-tingginya dengan dibekali akhlak, dan ilmu pengetahuan yang mendukung.

Abad ke-21 yang sedang kita alami ini merupakan abad perkembangan teknologi yang pesat hingga berdampak pada berbagai bidang yaitu ekonomi berbasis pengetahuan, teknologi informasi dan digitalisasi, globalisasi, revolusi industri 4.0, dan sebagainya sehingga menimbulkan banyaknya perubahan pesat yang terjadi di berbagai aspek kehidupan, maka dari itu sistem pendidikan di Indonesia saat ini harus disesuaikan demi mengikuti perkembangan zaman sehingga mampu menciptakan peluang-peluang baru seperti peluang berwirausaha

yang *smart technopreneurship*. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dibangun oleh peserta didik yang didukung oleh sumber dan media pembelajaran tertentu sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Kewirausahaan (*entrepreneurship*) merupakan persoalan penting di dalam perekonomian suatu bangsa yang sedang berkembang (Mahesa & Rahardja, 2012). Melihat bahwa Pendidikan memiliki nilai strategis dan penting dalam membentuk suatu karakter dan masa depan suatu bangsa, sehingga pendidikan berperan penting untuk bertambah maju suatu negara yang ditunjang dengan peningkatan sumber daya manusia sebagai konsekuensi bertambah majunya ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi salah satu alat dalam pembangunan nasional, maka dari itu seharusnya pembelajaran kewirausahaan tidak hanya diterapkan oleh beberapa instansi pendidikan saja, namun di semua instansi pendidikan agar terciptanya lapangan pekerjaan yang baru, mengingat kondisi ekonomi dan bisnis di Indonesia yang menghadapi sejumlah tantangan meliputi kemiskinan dan pengangguran.

Pembelajaran Kewirausahaan yang seharusnya sudah menjadi pengetahuan wajib bagi mahasiswa yang sedang menempuh di bangku pendidikan seharusnya akan mampu menciptakan intensi dalam berwirausaha. Menurut Permendikbud No.103 Tahun 2014 model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya.. Model pembelajaran adalah teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh tenaga pendidik agar terciptanya pengalaman proses pembelajaran sehingga

tercapainya tujuan dari sebuah pembelajaran, seharusnya model pembelajaran pada pendidikan dapat dimanfaatkan sesuai dengan perkembangan pada era digitalisasi tetapi pada kenyataannya banyak instansi pendidikan belum menerapkannya.

Menurut E. Mulyasa (2002:101) dalam kegiatan pembelajaran, tugas tenaga pendidik adalah memberikan kemudahan belajar melalui bimbingan dan motivasi untuk mencapai tujuan. Tenaga pendidik yang merupakan unsur pokok penanggungjawab terhadap pelaksanaan dan pengembangan proses belajar mengajar, diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang merupakan inti dari kegiatan transformasi ilmu pengetahuan dari tenaga pendidik ke peserta didik, oleh karena itu seharusnya model pembelajaran yang digunakan pada pendidikan saat ini sudah mengedepankan perkembangan digitalisasi yang ada, salah satu diantaranya adalah model pembelajaran *blended learning*.

Menurut Bielawski & Metcalf, (2003) *Blended learning* adalah sebuah konsep yang relatif baru dalam pembelajaran di mana instruksi yang disampaikan melalui campuran pembelajaran online dan tradisional yang dalam pelaksanaannya dipimpin oleh instruktur atau pengajar *Blended learning* merupakan suatu pembelajaran yang menggabungkan penerapan pembelajaran tradisional di dalam kelas dengan pembelajaran online yang memanfaatkan teknologi informasi. Menurut Usman, (2019) dengan mengoptimalkan pengintegrasian komunikasi lisan yang ada pada pembelajaran tatap muka dengan komunikasi tertulis pada pembelajaran online adalah konsep dasar model pembelajaran *Blended learning*. Model pembelajaran *blended learning* merupakan model pembelajaran yang paling tepat digunakan saat ini sehingga baik dosen

maupun mahasiswa dapat mengikuti perkembangan digitalisasi hingga mampu menerapkannya pada hal-hal lainnya dalam kehidupan sehari-hari terlebih khusus dalam berwirausaha, oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan tujuan meningkatkan intensi berwirausaha mahasiswa otomotif di Universitas Negeri Jakarta berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi intensi mahasiswa berwirausaha itu sendiri, penulis memiliki ide untuk mengaitkan intensi berwirausaha dengan perkembangan digitalisasi di dunia pendidikan pada mahasiswa otomotif Teknik Mesin UNJ yang sedang melaksanakan perkuliahan sepeda motor agar memiliki intensi berwirausaha yang smart *Technopreneurship* di bidang otomotif. Maka dari itu penulis membuat penelitian yang berjudul “Pengaruh Presepsi Mahasiswa Terhadap Model Pembelajaran *Blended learning* Dan Pengetahuan Dasar Kewirausahaan Berbasis *Technopreneurship* Terhadap Intensi Berwirausaha Mahasiswa Otomotif Di Universitas Negeri Jakarta. Upaya yang dilakukan adalah dengan mengaplikasikan model pembelajaran *blended learning* pada aplikasi *schoolology* yang disisipkan materi pembelajaran kewirausahaan berbasis *technopreneurship* pada mata kuliah sepeda motor yang sedang ditempuh oleh mahasiswa otomotif Universitas Negeri Jakarta, setelah itu peneliti akan meneliti apakah terdapat pengaruh langsung positif terhadap pada presepsi mahasiswa terhadap model pembelajaran *blended learning* dan pengetahuan dasar kewirausahaan terhadap intensi mahasiswa dalam berwirausaha yang smart *Technopreneurship*.

1.2 Identifikasi Masalah

Meningkatnya globalisasi ekonomi pada perkembangan dunia usaha mengakibatkan pentingnya sumber daya manusia lulusan perguruan tinggi yang kompeten di bidangnya dan memiliki jiwa kewirausahaan, sehingga dapat diperoleh permasalahan :

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses berjalannya pendidikan
2. Model pendidikan di perguruan tinggi saat ini kurang mengikuti era digitalisasi.
3. Kurangnya fasilitas yang memadai pada beberapa instansi pendidikan sehingga kurangnya pemanfaatan teknologi pada proses berjalannya pendidikan.
4. Kurangnya pengetahuan mahasiswa di bidang kewirausahaan sehingga berdampak kurangnya instansi mahasiswa dalam berwirausaha
5. Materi pembelajaran di konsentrasi otomotif saat belum menyisipkan materi pembelajaran mengenai kewirausahaan berbasis *technopreneurship*
6. Kurangnya intensi mahasiswa dalam berwirausaha setelah lulus kuliah

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini hanya dibatasi dan berfokus pada variabel persepsi mahasiswa terhadap model pembelajaran *blended learning* (X_1), pengetahuan dasar kewirausahaan berbasis *technopreneurship* (X_2), dan intensi berwirausaha (Y).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pendahuluan, identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang meliputi :

1. Apakah terdapat pengaruh persepsi mahasiswa terhadap model pembelajaran *blended learning* terhadap intensi berwirausaha?
2. Apakah terdapat pengaruh pengetahuan dasar kewirausahaan berbasis *Technopreneurship* terhadap intensi berwirausaha?
3. Apakah terdapat pengaruh persepsi mahasiswa terhadap model pembelajaran *blended learning* terhadap materi pembelajaran kewirausahaan berbasis *technopreneurship* ?

1.5 Kegunaan Hasil Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti selanjutnya untuk menganalisis pengaruh-pengaruh mahasiswa dalam berwirausaha
2. Bagi mahasiswa, diharapkan dapat meningkatkan intensi berwirausaha yang baik.
3. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dan dapat dijadikan referensi untuk peneliti lain untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut.

