

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia saat ini mulai muncul masalah *virus corona Covid-19*, dimana virus ini merupakan virus yang bisa menyebabkan sebuah penyakit pada manusia dan juga hewan yang dapat menimbulkan gejala ringan sampai berat. Dengan munculnya virus ini memberikan dampak terutama bagi sektor pendidikan. Pada tanggal 18 Maret 2020 pemerintah mengeluarkan surat edaran (SE) untuk tidak mengadakan kegiatan diluar dan didalam ruangan untuk mengurangi penyebaran covid 19 terutama sektor pendidikan. Menteri pendidikan dan kebudayaan mengeluarkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 pada tanggal 24 maret 2020 yang intinya bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah dengan memfokuskan pendidikan kecakapan hidup melalui pembelajaran jarak jauh.

Kebijakan tersebut terus berlangsung sampai diperkuat dengan surat edaran nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam masa darurat penyebaran *CoronaVirus Disease* (Covid-19). Dalam menghadapi pembelajaran di era *New Normal* diperlukan keterampilan dalam menyusun perangkat pembelajaran. Pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran via daring atau *online*, sehingga sangat dibutuhkan keahlian dalam teknologi dan informasi. Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh harus memiliki persiapan yang matang baik dalam hal desain program (kegiatan daring/kombinasi), regulasi (kurikulum, hasil yang dicapai dan penetapan batasan) maupun sarana prasarana (paket internet dan lainnya).

Dunia pendidikan menjadi salah satu perhatian pemerintah di tengah *pandemic covid-19*. Pemerintah sangat menekankan akan keselamatan dan kesehatan peserta

didik, pendidik, tenaga kependidikan, beserta keluarga dan masyarakat sekitar. Oleh sebab itu banyaknya sekolah yang berada di zona merah, kuning dan hijau maka desain



pembelajaran jarak jauh dan tatap muka harus menjadi perhatian khusus bagi pendidikan di sekolah saat ini salah satunya adalah harus dipersiapkan perangkat pembelajaran jauh yang disesuaikan dengan kondisi di setiap satuan pendidikan masing-masing. Pada saat ini semua komponen pendidikan beradaptasi dengan keadaan era *new normal* dengan mematuhi aturan dari pemerintah. Jadi *New Normal* dapat dimaknai hidup berdampingan dengan *covid-19*.

Dengan adanya *pandemic covid-19* mampu mendorong perkembangan dunia pendidikan kearah lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari metode pembelajaran yang beragam dan memanfaatkan teknologi saat ini. Adapun aplikasi yang menunjang proses pembelajaran diantaranya *zoom meeting*, *google meet*, aplikasi *Miro* *whatsapp*, dan aplikasi lainnya. Jika keadaan sebelum adanya *pandemic covid-19* guru melihat kualitas siswa berdasarkan satu kelas, maka di era *new normal* ini guru melihat kualitas peserta didiknya satu persatu dengan tujuan guru melihat potensi siswanya terutama potensi dalam penggunaan teknologi (Firmansyah, Y., & Kardina, 2020). Jadi salah satu materi dalam kegiatan ini adalah metode efektuasi, *design thinking* dan bisnis model kanvas meningkatkan kualitas wirausaha para pekerja taiwan dengan sistem pembelajaran daring.

Hal ini sangat penting juga untuk pembekalan pulang para pekerja migran Indonesia (PMI) dengan memberikan beberapa metode pembelajaran untuk meningkatkan kualitas mereka dalam bekal berwirausaha ketika pulang ke Indonesia. Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu diadakan kegiatan Workshop Virtual dengan metode kewirausahaan dalam pembelajaran jarak jauh dalam menghadapi *new normal*. Dengan beberapa masalah tersebut, maka kampus Universitas Muhammadiyah Gresik mengadakan workshop online yang

materinya langsung dipimpin oleh pemateri handal. Workshop ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas kewirausahaan para pekerja migran Indonesia (PMI). Selain itu tujuan dari adanya workshop online ini diharapkan dapat membangun skill dan memberikan wawasan serta pengalaman baru bagi para pekerja migran Indonesia agar lebih kreatif dan bisa mempunyai usaha sendiri ketika pulang ke Indonesia.

Kewirausahaan tidak hanya dapat dipahami sebagai kemampuan untuk membuka usaha sendiri. Namun, dapat dimaknai secara luas. Menurut Untoro (2020) “kewirausahaan merupakan suatu keberanian yang dimiliki seseorang dalam melakukan berbagai upaya agar kebutuhan hidup bisa terpenuhi, menggunakan kemampuan dan juga memanfaatkan potensi yang dimiliki agar bisa menghasilkan sesuatu yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain”. Faktor-faktor pendorong keberhasilan wirausaha menurut Suryana (2014: 108), keberhasilan dalam kewirausahaan ditentukan oleh tiga faktor, yaitu : Kemampuan dan kemauan, tekad yang kuat dan kerja keras, serta kesempatan dan peluang. Seorang pengusaha tidak hanya memerlukan pengetahuan saja, namun perlu pendidikan mentalitas pengusaha dan keterampilan wirausaha. Seorang pengusaha mampu melihat dan memiliki kesempatan-kesempatan atau peluang bisnis serta dapat memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan sumber daya dan dapat mengambil resiko untuk membuat bisnisnya lebih berkembang. Sehingga pengusaha mampu memulai bisnis dengan modal yang dimiliki dengan memanfaatkan peluang memenuhi kebutuhan pelanggan baik itu berupa barang maupun jasa.

Peran seorang pengusaha adalah menciptakan hal baru dengan melakukan tindakan secara kreatif dengan keberanian melihat semua hal yang biasa menjadi perubahan yang sudah dianggap lebih memuaskan. Seorang pengusaha dapat berpikir untuk mendatangkan hasil yang baik dari metode efektivasi yang dapat diartikan sebagai situasi tidak pasti. Seorang wirausaha dapat berfikir secara efektif, yaitu berfikir dengan memanfaatkan sesuatu yang dilakukan *entrepreneur* secara efektif dan efisien untuk menghadapi situasi yang tidak pasti (<https://www.ilmu-ekonomi-id.com>) cara memulai bisnis dengan menerapkan teori efektivasi). Dengan efektivasi tersebut seorang pengusaha dapat menerapkannya dengan menggunakan beberapa tahapan *design thinking* dan juga dengan metode bisnis model kanvas dalam upaya mengembangkan usaha.

Dengan adanya workshop online, terdapat metode *design thinking*, efektivasi dan metode bisnis model kanvas untuk meningkatkan kualitas kewirausahaan pekerja migran Indonesia. Melalui efektivasi yang dapat ditentukan bagaimana metodenya terlebih dahulu dan dapat memfokuskan dengan seberapa banyak strategi yang diuji melalui keterbatasan cara yang ada. Usahawan efektivasi lebih menyukai pilihan yang dapat mewujudkan lebih banyak peluang (kepentingan jangka panjang) daripada pilihan yang mendatangkan keuntungan (kepentingan jangka pendek), Sarasvathy (2001) dalam Ishar dan Jabor (2017). Menurut Basrowi (2018) jiwa *entrepreneurship* dengan efektivasi pada pekerja migran Indonesia (PMI) dapat menjadikan sebuah kegiatan bisnis yang bisa menghasilkan sebuah keuntungan. Adapun hasil dari menjadi seorang TKI, dapat dilihat ketika mereka tinggal di daerah asal dengan berbagai bentuk aktivitas ekonomi yang lebih kreatif.

Menurut Tim Brown (2008) dalam Madanih, dkk (2019) *ceo of ideo* mendefinisikan bahwa *design thinking* merupakan sebuah pendekatan yang berbasis pelanggan yang mempunyai tujuan untuk terus berinovasi membuat produk baru sesuai dengan kebutuhan dari pelanggan, ketersediaan teknologi dan segala sesuatu yang diperlukan sebuah bisnis untuk mencapai kesuksesan. Dengan keputusan yang dilakukan pemerintah untuk melakukan semua kegiatan dari rumah yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas mahasiswa di lingkungan internal. Peneliti bersama Tim Kedaireka CLC-BJI Taiwan dengan Universitas Muhammadiyah Gresik memiliki upaya dalam mengajarkan kewirausahaan ini melalui kegiatan workshop online. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil sebuah judul **“Efektivitas Metode Efektuasi, Metode Design Thinking Dan Bisnis Model Canvas Untuk Meningkatkan Kualitas Kewirausahaan Dalam Pembelajaran Jarak Jauh”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka untuk lebih lanjut penulis akan menguraikan tentang “Efektivitas Metode Efektuasi, Metode *Design Thinking* Dan *Bisnis Model Canvas* Untuk Meningkatkan Kualitas Kewirausahaan Dalam Pembelajaran Jarak Jauh”. Sehingga dalam penulisan ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Apakah Metode Efektuasi, *Design Thinking* dan *Business Model Canvas* Efektif Meningkatkan Kualitas Kewirausahaan Pekerja Migran Indonesia Yang Ada Di Taiwan Melalui Pembelajaran Jarak Jauh?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk Mengetahui Apakah Metode Efektuasi, *Design Thinking* dan *Business Model Canvas* Efektif Meningkatkan Kualitas Kewirausahaan Pekerja Migran Indonesia Yang Ada Di Taiwan Melalui Pembelajaran Jarak Jauh.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian dilaksanakan guna dapat memberikan manfaat beberapa pihak, seperti hasil dari penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat secara teoritis dan secara praktis bagi pihak yang bersangkutan :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah ilmu atau wawasan tentang meningkatkan kualitas kewirausahaan dengan menggunakan metode efektif, design thinking dan bisnis model kanvas. Selain itu penelitian ini juga dapat digunakan sebagai tambahan referensi yang tentunya tentang penelitian yang serupa atau sama di masa yang akan datang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Pekerja Migran Indonesia

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan masukan bagi Pekerja Migran Indonesia melalui kegiatan Workshop yang dilakukan oleh tim CLC-BJI KEDAIREKA dengan Universitas Muhammadiyah Gresik Prodi

Kewirausahaan yang dilakukan via Zoom selama 16 Pertemuan dalam meningkatkan dan menciptakan usaha yang lebih baik kedepannya.

2. Bagi Akademisi

- a. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan masukan tambahan khususnya dalam jurusan kewirausahaan
- b. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan wawasan bagi penelitian ilmiah selanjutnya untuk dapat mengembangkan mengenai metode efektivasi, *design thinking*, *business model canvas* dalam memulai usaha.
- c. Penelitian ini bermanfaat bagi perpustakaan Universitas Muhammadiyah Gresik, guna pembelajaran bagi mahasiswa lain.

