

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era Revolusi Industri 4.0 dan *Society 5.0* menuntut setiap individu untuk memiliki keterampilan dan kreativitas yang tinggi agar mampu bersaing dalam dunia kerja. Kemajuan teknologi tidak hanya mengubah cara kerja, tetapi juga menciptakan berbagai peluang baru di berbagai sektor. Dalam kondisi tersebut, keterampilan teknis menjadi dasar dalam menjalankan suatu pekerjaan (Febrina & Sulasmi, 2022), sedangkan kreativitas berperan dalam menciptakan inovasi dan solusi yang bernilai tambah (Wahyuni, 2022). Oleh karena itu, keterampilan dan kreativitas menjadi dua aspek penting yang harus dimiliki untuk meningkatkan daya saing sekaligus membuka peluang usaha di era modern terutama pada bidang jasa teknologi audio.

Bidang jasa teknologi audio mengalami perkembangan pesat seiring dengan perkembangan zaman. kebutuhan masyarakat terhadap layanan audio seperti hiburan, acara formal, hingga produksi konten digital juga terus meningkat. Hal ini menjadikan bidang jasa teknologi audio memiliki peluang besar untuk dikembangkan sebagai usaha. keterampilan teknis seperti pengoperasian dan perakitan perangkat audio perlu didukung dengan kreativitas agar mampu menghasilkan layanan yang inovatif dan memiliki nilai jual.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terutama jurusan Teknik Audio Video sebagai lembaga pendidikan vokasi, membekali siswa dengan keterampilan dan kreativitas sesuai bidang keahlian serta memiliki tanggung jawab besar dalam

mempersiapkan lulusan yang tidak hanya siap bekerja di industri, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menciptakan lapangan kerja (Dewi Amaliah Nafiati, 2025). Keterampilan teknis dan pengalaman praktik industri memberikan kontribusi signifikan terhadap kesiapan siswa sekaligus menunjukkan bahwa kompetensi ini menjadi aspek penting dalam menciptakan peluang kerja dan kewirausahaan bagi lulusan vokasi (Sari et al. 2025). Kreativitas merupakan salah satu aspek dalam menumbuhkan minat berwirausaha karena kegiatan wirausaha tidak hanya memerlukan keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan menciptakan nilai baru dari keahlian yang dimiliki. Kreativitas muncul dari kombinasi keterampilan, pengetahuan, motivasi intrinsik, dan lingkungan yang mendukung (Tiina Kukkonen. 2022). Fakta yang terjadi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berorientasi pada bekerja sebagai tenaga kerja dibanding membuka usaha mandiri setelah lulus (Handayani, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal dan telaah literatur, terdapat kesenjangan penelitian dalam kajian yang menghubungkan keterampilan dan kreativitas siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan Audio Video dengan minat berwirausaha di bidang jasa dan teknologi audio. Penelitian sebelumnya hanya menyoroti hubungan antara pendidikan kewirausahaan, kreativitas, dan praktik kerja industri terhadap minat berwirausaha siswa, namun tidak spesifik bidang Audio (Ardiyani, et al, 2023). Sementara itu, penelitian yang lain lebih berfokus pada peningkatan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) melalui penerapan model *Project Based Learning* (PJBL) pada jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), tanpa

mengaitkannya dengan peningkatan minat berwirausaha maupun konteks bidang audio (Gani Haryana, 2025). Jurusan Audio Video memiliki karakteristik unik yang memadukan unsur teknis, estetika, dan kreativitas teknologi yang menjadi elemen penting dalam membentuk kemampuan inovatif siswa vokasi di era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap analisis pengaruh keterampilan dan kreativitas siswa jurusan Audio Video dalam mendukung minat berwirausaha pada bidang jasa teknologi audio. penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna menganalisis seberapa besar pengaruh keterampilan dan kreativitas bidang jasa teknologi audio terhadap minat berwirausaha siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai hubungan antar variabel tersebut serta memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran yang lebih efektif dalam menumbuhkan minat berwirausaha siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang pada fokus penelitiannya, maka diperlukan adanya beberapa batasan masalah. Batasan yang terkait dengan masalah ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dibatasi pada keterampilan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan Audio Video, khususnya keterampilan teknis yang berkaitan dengan bidang jasa dan teknologi audio.
2. Kreativitas yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada kreativitas siswa dalam konteks pembelajaran dan praktik audio, yang meliputi kemampuan

menghasilkan ide baru, memodifikasi peralatan atau teknik audio, serta menyelesaikan permasalahan teknis secara inovatif.

3. Minat berwirausaha dalam penelitian ini dibatasi pada minat siswa untuk berwirausaha di bidang jasa dan teknologi audio.
4. Subjek penelitian dibatasi pada siswa SMKN 1 Jiwan yang menempuh pendidikan pada jurusan Audio Video.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah Seberapa besar pengaruh keterampilan dan kreativitas bidang jasa teknologi audio dalam mendukung minat berwirausaha siswa.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh keterampilan dan kreativitas bidang jasa teknologi audio dalam mendukung minat berwirausaha siswa.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

1. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan teknik elektro dan kewirausahaan vokasi, khususnya dalam konteks pengaruh keterampilan dan kreativitas terhadap minat berwirausaha.
2. Menjadi dasar empiris bagi penelitian selanjutnya yang membahas hubungan antara keterampilan teknis, kreativitas, dan minat berwirausaha pada bidang jasa dan teknologi audio.

3. Memperkuat teori bahwa kemampuan teknis yang dipadukan dengan kreativitas dapat menjadi faktor penting dalam membentuk *entrepreneurial mindset* di kalangan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Menjadi bahan evaluasi untuk mengembangkan kurikulum dan kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada kemampuan teknis, tetapi juga pada kreativitas dan kewirausahaan, terutama dalam mata pelajaran Kreativitas Inovasi Kewirausahaan (KIK).

2. Bagi Guru

Menjadi acuan dalam memilih dan merancang strategi pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) yang dapat menumbuhkan keterampilan dan kreativitas siswa secara seimbang.

3. Bagi Siswa

Memberikan motivasi bahwa keterampilan dan kreativitas yang mereka miliki dapat menjadi modal awal untuk membuka peluang usaha di bidang jasa teknologi audio, seperti usaha rental sound sistem, *event audio service*, atau produksi alat audio sederhana.

4. Bagi Dunia Usaha dan Industri (DUDI)

Menjadi bahan pertimbangan dalam menjalin kerja sama dengan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk pelatihan, magang, atau program inkubasi wirausaha di bidang jasa teknologi audio terkait.