

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

Pembahasan dalam bab ini akan difokuskan pada sub bab yang berupa kajian pustaka, tinjauan tentang belajar dan pembelajaran, pembelajaran simulasi, metode *role playing*, metode *example non example*, latar belakang pekerjaan orang tua siswa, kewirausahaan, penelitian yang relevan, kerangka pikir dan hipotesis. Untuk lebih jelasnya pembahasan tiap sub akan diuraikan sebagai berikut.

2.1 KAJIAN PUSTAKA

Dalam mendukung penelitian ini penulis menggunakan teori-teori serta kajian-kajian pustaka, kerangka pikir dan hipotesis untuk menfokuskan penelitian ini.

2.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik.

Ada beberapa pendapat para ahli tentang definisi tentang belajar. Cronbach, HaroldSpears dan Geoch dalam Sardiman A.M (2005:20) sebagai berikut :

1. Cronbach memberikan definisi : “*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience*”.

“Belajar adalah memperlihatkan perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman”.

2. Harold Spears memberikan batasan: “*Learning is to observe, to read, to initiate, to try something themselves, to listen, to follow direction*”.

Belajar adalah mengamati, membaca, berinisiasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjuk/arahan.

3. Geoch, mengatakan : “*Learning is a change in performance as a result of practice*”.

Belajar adalah perubahan dalam penampilan sebagai hasil praktek.

Sementara itu menurut Moh. Surya (1997), “belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik kalau si subyek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik.

Belajar dikaitkan dengan perubahan tingkah laku yang mempunyai makna suatu perubahan bentuk tingkah laku seseorang sebagai akibat dari pengalaman yang dirasakan, dijiwai dan diaktualisasikan dengan pola tingkah laku. Hal ini sesuai dengan pendapat Soemanto (1998:105), “Belajar merupakan proses dasar dari

perkembangan hidup manusia, dengan belajar manusia melakukan perubahan kuantitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang”. Sedangkan Djamarah dan Zain (2006:11) mendefinisikan belajar sebagai berikut: “Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan”

Dalam hal ini terkandung maksud bahwa proses belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang sebagai akibat dari adanya pengalaman yang dirasakan, dijiwai, dan diaktualisasikan dengan pola tingkah laku. Senada dengan pendapat diatas diungkapkan oleh Sudjana (1995:5) bahwa “ Belajar adalah suatu perubahan yang relatif permanen dalam suatu kecenderungan tingkah laku sebagai hasil dari praktek atau latihan”. Perubahan tingkah laku individu sebagai hasil belajar ditunjukkan dalam berbagai aspek seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, persepsi, motivasi atau aspek gabungan dari aspek-aspek tersebut.

Belajar dikatakan sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep atau pun teori. Sardiman (1994:24) menyatakan bahwa belajar dikatakan sebagai proses interaksi mengandung dua maksud, yakni:

1. Proses internalisasi dari sesuatu ke dalam diri yang belajar,
2. Dilakukan secara aktif, dengan segenap panca indera ikut berperan.

Dalam belajar siswa akan menemui kesulitan, kesulitan tersebut dapat timbulkan oleh faktor dari luar diri siswa dan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2003:56-71) yang menyatakan bahwa ”Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor dari dalam

individu yang meliputi: faktor kesehatan, faktor fisik, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan. Sedangkan faktor dari luar individu meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat”.

Kemudian Winkel (2007:2) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar sebagai berikut:

1. Faktor internal, meliputi cara belajar, kebiasaan belajar, aktivitas belajar, motivasi belajar.
2. Faktor eksternal meliputi:
 - a. Faktor yang berupa proses belajar di sekolah seperti disiplin belajar, fasilitas belajar, dan aktivitas guru.
 - b. Faktor sosial ekonomi, interaksi guru dengan murid.
 - c. Faktor keadaan politik, seperti keadaan ekonomi, keadaan waktu dan iklim tempat tersebut.

Dari pendapat di atas jelas bahwa yang mempengaruhi belajar siswa bermacam-macam diantaranya fasilitas belajar, sehingga perlu ditumbuhkan agar siswa lebih giat dalam melakukan kegiatan belajar.

Sesuai dengan uraian di atas, bahwa belajar merupakan proses yang dapat mempengaruhi daya pikir seseorang dan dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik sebagai realisasi dari pengetahuan yang diperolehnya perubahan yang disadari dan timbul akibat praktek, pengalaman, latihan bukan secara kebetulan. Terbentuknya tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai tiga ciri pokok yakni: (a) tingkah laku baru itu berupa kemampuan aktual dan

potensial, (b) kemampuan itu berlaku dalam waktu relatif lama, dan (c) kemampuan itu diperoleh memulai usaha.

2.1.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar

Menurut Ahmadi (2000:26) ” Belajar adalah merupakan suatu proses yang sangat kompleks, oleh sebab itu diperlukan suatu landasan dan pemikiran yang jelas dan sistematis dalam rangka mencapai tujuan belajar itu sendiri”.

Mengingat bahwa belajar adalah merupakan proses individu karenanya diperlukan adanya prinsip-prinsip belajar menurut Roestiyah (2000:26) adalah sebagai berikut:

1. Belajar hanya berhasil kalau anak melihat tujuan pelajaran itu.
2. Tujuan itu hendaknya timbul dari kehidupan anak dan bertahan dengan kehidupan anak.
3. Kalau tujuan itu berharga bagi anak, ia akan secara tekun menghadapi berbagai rintangan, kesulitan dan situasi-situasi yang tidak menyenangkan.
4. Hasil pelajaran yang sejati merupakan pola kelakuan.
5. Proses belajar terutama terdiri dari berbuat hal-hal yang harus dipelajari, disamping bermacam-macam hal yang ikut membantu proses belajar itu.
6. Kegiatan-kegiatan belajar serta hasilnya berpusat pada hubungan dengan satu tujuan.
7. Belajar bereaksi sebagai suatu keseluruhan, serempak baik secara jasmani, rohani maupun secara emosional.
8. Belajar bereaksi terhadap sebagian dari lingkungan yang mengandung arti baginya.
9. Dalam proses belajar, anak dibantu oleh orang-orang di dalam lingkungan itu agar lebih efisien belajar.
10. Anak juga mengajar tujuan-tujuan lain disamping tujuan utama, yang berhubungan maupun yang tak berhubungan dengan tujuan utama.

Dari uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip atau azas-azas belajar adalah merupakan landasan utama yang harus dimiliki oleh setiap siswa yang hendak belajar. Karena belajar merupakan proses psikis yang

dipengaruhi oleh kemauan fisik juga, karena unsur-unsur dalam belajar harus dipenuhi semaksimal mungkin.

2.1.1.3 Hakekat Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Munandir (2000:255) memberikan batasan mengenai pembelajaran sebagai berikut: “Pembelajaran ialah hal membelajarkan, yang artinya mengacu ke segala daya upaya bagaimana membuat seseorang belajar, bagaimana menghasilkan peristiwa belajar di dalam diri orang tersebut.

Istilah “pembelajaran” sama dengan “*instruction*” atau “pengajaran”. Dalam pengajaran perumusan tujuan adalah yang utama dan setiap proses pengajaran senantiasa diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Dimiyati dan Mujiono, 2007:55). Sedangkan menurut Undang-undang RI No.20/2003 menyatakan “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu proses penciptaan atau pengkondisian sebuah lingkungan belajar yang dilakukan guru untuk memungkinkan siswa belajar, yaitu adanya perubahan tingkah laku pada diri siswa, dan perubahan tersebut dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran di kelas. Namun adakalanya terkandung pembelajaran berlangsung

tanpa kehadiran guru. Kalaupun guru hadir, ia bukan seorang “penyampai bahan”, atau “penyaji materi”, melainkan sekedar media, guru adalah media, dan ia salah satu saja dari media pembelajaran. Pembelajaran tanpa seorang guru mengasumsikan kemandirian dan otonomitas siswa selaku pembelajar. Selanjutnya Depdiknas (2002:9) memberikan definisi pembelajaran sebagai berikut:

“Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subyek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dengan demikian, jika pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, maka berarti pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran. Sebaliknya jika pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar.

Dalam kegiatan pembelajaran, para guru perlu memperhatikan unsur relevansi. Beberapa cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan relevansi dalam pembelajaran adalah:

- Mengemukakan tujuan sasaran yang akan dicapai. Tujuan yang jelas akan memberikan harapan yang jelas (konkrit) pada siswa dan mendorong mereka untuk mencapai tujuan tersebut (DeCecco,1968: 162). Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar mereka.
- Mengemukakan manfaat pelajaran bagi kehidupan siswa baik untuk masa sekarang dan/atau untuk berbagai aktivitas di masa mendatang.

- Menggunakan bahasa yang jelas atau contoh-contoh yang ada hubungannya dengan pengalaman nyata atau nilai-nilai yang dimiliki siswa. Bahasa yang jelas yaitu bahasa yang dimengerti oleh siswa. Pengalaman nyata atau pengalaman yang langsung dialami siswa dapat menjembatannya ke hal-hal baru. Pengalaman selain memberi keasyikan bagi siswa, juga diperlukan secara esensial sebagai jembatan mengarah kepada titik tolak yang sama dalam melibatkan siswa secara mental, emosional, sosial dan fisik, sekaligus merupakan usaha melihat lingkup permasalahan yang sedang dibicarakan. Menggunakan berbagai alternatif strategi dan media pembelajaran yang cocok untuk pencapaian tujuan. Dengan demikian dimungkinkan menggunakan bermacam-macam strategi dan/atau media pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan analisis teori-teori di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem atau proses yang dilakukan oleh seorang guru dalam rangka menghasilkan terjadinya peristiwa belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

2.1.1.4 Teori Belajar

Ada empat kategori utama atau kerangka filosofis mengenai *teori-teori belajar*, yaitu: *teori belajar behaviorisme*, *teori belajar humanisme*, *teori belajar kognitivisme*, dan *teori belajar konstruktivisme*.

Berikut ini akan dikemukakan tentang teori-teori belajar:

1. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruksi berarti bersifat membangun, Konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukan seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Akan tetapi manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Tokoh yang berperan pada teori ini adalah Jean Piaget dan Vygotsky. Pandangan konstruktivisme dalam pembelajaran mengatakan bahwa anak-anak diberi kesempatan agar menggunakan strateginya sendiri dalam belajar secara sadar, sedangkan guru yang membimbing siswa ke tingkat pengetahuan yang lebih tinggi (Suparno, 1997:29).

Teori konstruktivis menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide.

Prinsip-prinsip teori konstruktivisme menurut Suparno dalam Trianto (2010:75)

adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan dibangun siswa secara aktif.
2. Tekanan dalam proses belajar terletak pada siswa.
3. Mengajar adalah membantu siswa.
4. Tekanan dalam proses belajar lebih pada proses bukan pada hasil akhir.
5. Kurikulum menekankan partisipasi siswa,
6. Guru sebagai fasilitator.

Teori Konstruktivisme menetapkan 4 asumsi tentang belajar, yaitu:

- Pengetahuan secara fisik dikonstruksikan oleh peserta didik yang terlibat dalam belajar aktif.
- Pengetahuan secara simbolik dikonstruksikan oleh peserta didik yang membuat representasi atas kegiatannya sendiri.
- Pengetahuan secara sosial dikonstruksikan oleh peserta didik yang menyampaikan maknanya kepada orang lain.
- Pengetahuan secara teoritik dikonstruksikan oleh peserta didik yang mencoba menjelaskan obyek yang tidak benar-benar dipahaminya.

Menurut teori konstruktivis, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan

mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

Dari pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang mengacu kepada teori belajar konstruktivisme lebih menfokuskan pada kesuksesan siswa dalam mengorganisasikan pengalaman mereka. Dengan kata lain, siswa lebih diutamakan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka. Dan bahwa hakekatnya kendali belajar sepenuhnya ada pada siswa.

2. Teori Belajar Behavioristik

Secara umum teori behavioristik melihat kualitas manusia dari aspek perilaku yang dapat dilihat. Menurut teori behavioristik bahwa belajar terjadi bila perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dan dapat diamati. Teori ini berpandangan bahwa Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Slavin, 2000: 143). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah interaksi yang berupa stimulus dan output yang berupa respon yang diterima oleh manusia. Hubungan ini dikenal dengan hukum akibat, latihan, dan kesiapan. Hukum akibat menyatakan bahwa ketika stimulus dan respon dihargai secara positif akan terjadi penguatan dalam belajar.

Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Kaum behavioris menjelaskan bahwa belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah

laku dimana *reinforcement* dan *punishment* menjadi stimulus untuk merangsang pebelajar dalam berperilaku. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

Tujuan pembelajaran menurut teori behavioristik ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas yang menuntut pebelajar untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis, atau tes. Penyajian isi atau materi pelajaran menekankan pada ketrampilan atau akumulasi fakta mengikuti urutan dari bagian ke keseluruhan. Pembelajaran mengikuti urutan kurikulum secara ketat, sehingga aktivitas belajar lebih banyak didasarkan pada buku teks/buku wajib dengan penekanan pada ketrampilan mengungkapkan kembali isi buku teks/buku wajib tersebut. Pembelajaran dan evaluasi menekankan pada hasil belajar.

3. Teori Belajar Kognitif

Menurut Piaget, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran adalah :

- Bahan yang dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing.

- Berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya.
- Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya.
- Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak.
- Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya.

4. Teori Belajar Humanisme

Pendekatan humanisme merupakan pendekatan yang berfokus pada potensi manusia untuk mencari dan menemukan kemampuan yang mereka punya dan mengembangkan kemampuan tersebut. Dalam teori pembelajaran humanistik, belajar merupakan proses yang dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia. Dimana memanusiakan manusia di sini berarti mempunyai tujuan untuk mencapai aktualisasi diri, pemahaman diri, serta realisasi diri orang yang belajar secara optimal. Hal ini mencakup kemampuan interpersonal sosial dan metode untuk pengembangan diri yang ditujukan untuk memperkaya diri, menikmati keberadaan hidup dan juga masyarakat.

Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya. Tujuan utama para pendidik adalah membantu si siswa untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia

yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka.

Ada salah satu ide penting dalam teori belajar humanisme yaitu siswa harus mampu untuk mengarahkan dirinya sendiri dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa mengetahui apa yang dipelajarinya serta tahu seberapa besar siswa tersebut dapat memahaminya.

Pendekatan humanisme menekankan pentingnya emosi atau perasaan, komunikasi terbuka, dan nilai-nilai yang dimiliki oleh setiap siswa. Disini pendidik/guru diharapkan dalam pembelajaran lebih menekankan nilai-nilai kerjasama, saling membantu, dan menguntungkan, kejujuran dan kreativitas untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran sehingga menghasilkan suatu proses pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan tujuan dan hasil belajar yang dicapai siswa.

2.1.1.5 Pembelajaran Simulasi

2.1.1.5.1. Pengertian Pembelajaran Simulasi

Simulasi berasal dari kata simulate yang artinya pura- pura atau berbuat seolah-olah. Kata simulation artinya tiruan atau perbuatan yang pura- pura. Dengan demikian, simulasi dalam metode pembelajaran dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu (bahan pelajaran) melalui perbuatan yang bersifat pura- pura atau melalui proses tingkah laku lak imitasi. Sa'ud (2005: 129) menyatakan bahwa simulasi adalah sebuah replikasi atau visualisasi dari perilaku sebuah sistem, misalnya sebuah perencanaan pendidikan, yang berjalan pada kurun waktu yang tertentu.

Simulasi merupakan suatu metode pembelajaran praktek interaktif yang melibatkan penciptaan situasi atau ruang belajar dalam suatu program pelatihan. Tujuan dari simulasi adalah untuk memunculkan pengalaman pembelajaran selama mengikuti program pelatihan. Metode ini mirip dengan permainan peran, tetapi dalam simulasi, peserta peserta lebih banyak berperan sebagai dirinya sendiri saat melakukan kegiatan. Misalnya: sebelum melakukan praktek penerbangan, seorang siswa sekolah penerbangan melakukan simulasi penerbangan terlebih dahulu.

Prosedur Pembelajaran

Proses simulasi tergantung pada peran guru /fasilitator. Ada empat prinsip yang harus dipegang oleh fasilitator/guru. Pertama adalah penjelasan. Untuk melakukan simulasi, pemain harus benar-benar memahami aturan mainnya, oleh karena itu sebelum permainan dimulai, guru/ fasilitator harus menjelaskan tentang aturan permainan dalam simulasi. Kedua adalah mengawasi (*refereeing*). Simulasi dirancang untuk tujuan tertentu dengan aturan dan prosedur permainan tertentu. Oleh karena itu, fasilitator harus mengawasi jalannya permainan agar dapat berjalan sesuai dengan ketentuan. Ketiga adalah melatih (*Coaching*). Dalam simulasi, pemain akan melakukan kesalahan. Oleh karena itu, fasilitator harus memberikan bimbingan, saran dan petunjuk agar pemain tidak mengulangi kesalahan yang sama. Keempat adalah diskusi. Dalam simulasi, refleksi menjadi bagian yang penting. Oleh karena itu, setelah simulasi selesai, fasilitator harus mendiskusikan beberapa hal antara lain: kesulitan- kesulitan, hikmah yang bisa diambil, bagaimana memperbaiki kekurangan simulasi dan sebagainya (Hamzah Uno, 2007:29).

Dalam permainan simulasi, yang harus dilakukan oleh guru adalah, (1) Mempersiapkan siswa yang menjadi pemeran simulasi, (2) Menyusun skenario dengan memperkenalkan siswa terhadap aturan, peran, prosedur, pemberi skor (nilai), tujuan permainan dan lain- lain. Guru menunjuk siswa untuk memegang peran- peran tertentu dan menguji cobakan simulasi untuk memastikan bahwa seluruh siswa memahami aturan main simulasi tersebut., (3) Melaksanakan simulasi, siswa berpartisipasi dalam permainan simulasi dan guru melakukan peranannya sebagaimana mestinya (Hamzah Uno, 2007:30).

Permainan simulasi dapat merangsang berbagai bentuk belajar, seperti belajar tentang persaingan (kompetisi), kerja sama, empati, sistem sosial, konsep, keterampilan, kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan dan lain-lain. Simulasi sosial adalah simulasi yang dimaksudkan mengajak peserta melalui suatu pengalaman yang berkaitan dengan persoalan-persoalan sosial. Jenis model pembelajaran sosial misalnya melalui bermain peran dan atau simulasi. Dalam bermain peran, siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Fungsi model pembelajaran sosial adalah (1) untuk menggali perasaan siswa, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsi, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

Anitah, W. Dkk (2007: 5.24) penggunaan metode simulasi menuntut beberapa kemampuan guru, antara lain:

1. mampu membimbing siswa dalam mengarahkan teknik, prosedur dan peran yang akan dilakukan siswa dalam simulasi,
2. mampu memberikan ilustrasi,
3. mampu menguasai pesan yang dimaksud dalam simulasi,
4. mampu mengamati proses simulasi yang dilakukan siswa.

Adapun kondisi dan kemampuan siswa yang harus diperhatikan dalam penerapan metode simulasi adalah:

1. kondisi, minat, perhatian, dan motivasi siswa dalam bersimulasi,
2. pemahaman terhadap pesan yang akan disimulasikan,

Ada beberapa jenis model simulasi di antaranya, yaitu:

1. Bermain peran (*role playing*)

Dalam proses pembelajarannya metode ini mengutamakan pola permainan dalam bentuk dramatisasi. Dramatisasi dilakukan oleh kelompok siswa dengan mekanisme pelaksanaan yang diarahkan oleh guru untuk melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan/direncanakan sebelumnya. Simulasi ini lebih menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang atau peristiwa yang aktual dan bermakna bagi kehidupan sekarang.

2. Sosiodrama

Dalam pembelajarannya yang dilakukan oleh kelompok untuk melakukan aktivitas belajar memecahkan masalah yang berhubungan dengan masalah

individu sebagai makhluk sosial. Misalnya, hubungan anak dan orangtua, antara siswa dengan teman kelompoknya.

3. Permainan simulasi (*Simulasi games*)

Dalam pembelajarannya siswa bermain peran sesuai dengan peran yang ditugaskan sebagai balajar membuat suatu keputusan.

Kelebihan Dan Kelemahan Pembelajaran Simulasi

Sanjaya (2007) menyatakan bahwa terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dengan menggunakan simulasi sebagai metode mengajar.

Kelebihan Model pembelajaran ini di antaranya adalah:

1. Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.
2. Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.
3. Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.
4. Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
5. Simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Kelemahan model pembelajaran ini, di antaranya adalah:

1. Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.

2. Pengelolaan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
3. Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering memengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

2.1.2 Model Pembelajaran *Role Playing*

Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Menurut Zuhaerini (1983: 56), model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; (b) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-

masalah sosial-psikologis; dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Melalui bermain peran, emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Model mengajar ini membuat proses-proses psikologis yang tersembunyi (covert) berupa sikap-sikap, nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya. Mudairin (2009: 4) menjelaskan bahwa untuk dapat mengukur sejauhmana bermain peran memberikan manfaat kepada pemeran dan pengamatnya ditentukan oleh tiga hal, yakni (1) kualitas pemeranan; (2) analisis yang dilakukan melalui diskusi setelah pemeranan; (3) persepsi murid terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi nyata dalam kehidupan.

Menurut Uno (2011: 221) Pembelajaran Pembelajaran dengan model *role playing* dilaksanakan menjadi beberapa tahap, yaitu sebagai berikut: (1) tahap memotivasi kelompok; (2) memilih pemeran; (3) menyiapkan pengamat; (4) menyiapkan tahap-tahap permainan peran; (5) pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi; (7) pemeranan ulang; (8) diskusi dan evaluasi kedua; (9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Kelebihan Dan Kekurangan Metode Role Playing

Kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut:

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.

2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
4. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.
5. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
6. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
7. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri .
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Kelemahan Metode Role Playing

Kelemahan metode *role playing* antara lain:

1. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.

4. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut :

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

2.1.3 Model Pembelajaran Example Non Example

Metode *Example non Example* adalah metode yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Gambar dapat melalui OHP, Proyektor, ataupun yang paling sederhana adalah poster. Menurut Suyatno (2009 : 73) Sajian gambar ditempel atau memakai OHP, dengan petunjuk guru siswa mencermati gambar, lalu diskusi kelompok tentang sajian gambar tadi, persentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan, evaluasi, dan refleksi. Penggunaan media gambar ini disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk diskripsi singkat mengenai apa yang ada didalam gambar.

Menurut Rochyandi, Yadi (2004:11) model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* adalah:

“Tipe pembelajaran yang mengaktifkan siswa dengan cara guru menempelkan contoh gambar-gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan gambar lain yang relevan dengan tujuan pembelajaran, kemudian siswa disuruh untuk menganalisisnya dan mendiskusikan hasil analisisnya sehingga siswa dapat membuat konsep yang esensial.”

Gambar mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar, yakni untuk mempermudah dan membantu siswa dalam membangkitkan imajinasinya dalam belajar. Selain itu dengan menggunakan gambar siswa dapat melatih mencari dan memilih urutan yang logis sesuai dengan materi yang diajarkan. Metode pembelajaran *Examples Non Examples* tercakup teori belajar *konstruktivisme*.

Menurut teori konstruktivisme, satu prinsip yang paling penting bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi siswa juga harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Dalam proses pembelajaran ini guru dapat memberikan kemudahan, dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri.

Strategi yang diterapkan dari metode ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan 2 hal yang terdiri dari *example* dan *non-example* dari suatu definisi konsep yang ada, dan meminta siswa untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada.

- *Example* memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan
- *non-example* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas.

Dengan memusatkan perhatian siswa terhadap *example* dan *non-example* diharapkan akan dapat mendorong siswa untuk menuju pemahaman yang lebih dalam mengenai materi yang ada. Metode ini memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan. Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota dan mengisi kekurangan masing-masing.

Pembelajaran kooperatif model *Examples Non Examples* melatih siswa untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak. Oleh sebab itu, guru perlu membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi, karena tidak setiap siswa mempunyai kemampuan berkomunikasi, misalnya kemampuan mendengarkan dan kemampuan berbicara, padahal keberhasilan kelompok ditentukan oleh partisipasi setiap anggotanya.

Kelebihan dan Kekurangan Metode Example Non Example

Menurut Buehl (1996) keuntungan dari metode *Example non Example* antara lain:

1. Siswa berangkat dari satu definisi yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih kompleks.
2. Siswa terlibat dalam satu proses *discovery* (penemuan), yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman dari *Example non Example*.
3. Siswa diberi sesuatu yang berlawanan untuk mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian non example yang dimungkinkan masih terdapat beberapa bagian yang merupakan suatu karakter dari konsep yang telah dipaparkan pada bagian example.

Kebaikan:

1. Siswa lebih kritis dalam menganalisa gambar.
2. Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar.

3. Siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.

Kekurangan:

1. Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar.
2. Memakan waktu yang lama.

Langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *example non example*

1. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan lewat LCD.
3. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan kepada siswa untuk memperhatikan / menganalisa gambar.
4. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas.
5. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya.
6. Mulai dari komentar / hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.
7. Kesimpulan.

2.1.4 Minat Berwirausaha

2.1.4.1 Pengertian minat

Minat adalah perasaan tertarik atau berkaitan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Pada dasarnya minat merupakan penerimaan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu dari luar pribadi (Tarmudji, 2000:59).

Sedangkan menurut Slamento (2003:180) Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Senada pendapat di atas, Winkel (2007:30) mengatakan bahwa Minat adalah kecenderungan yang agak menetap dalam subyek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu atau merasa senang berkecimpungan dalam bidang itu. Dalam mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungannya antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, dan memuaskan kebutuhannya.

Menurut Crow & Crow (dalam Sumarseno, 2004) ada tiga aspek minat seseorang, yaitu:

- a. Dorongan dari dalam untuk memenuhi kebutuhan diri, sebagai sumber penggerak untuk melakukan sesuatu.
- b. Kebutuhan untuk berhubungan dengan lingkungan sosialnya, yang akan menentukan posisi individu dalam lingkungannya.
- c. Perasaan individu terhadap suatu pekerjaan yang dilakukannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan kesadaran seseorang yang dapat menimbulkan adanya rasa suka, dorongan atau ketertarikan dan keinginan seseorang untuk melakukan kegiatan dalam memuaskan kebutuhan dengan keberanian mengambil resiko.

Wirausaha dalam arti luas dimaksudkan keberanian dalam memenuhi kebutuhan serta memecahkan permasalahan hidup dengan kekuatan yang ada pada diri sendiri (Soemanto, 1992:43).

Dari pendapat di atas dapat diambil pengertian bahwa minat berwirausaha adalah gejala psikis untuk memusatkan perhatian dan berbuat terhadap wirausaha itu dengan perasaan senang karena membawa manfaat bagi dirinya (Santoso, 1995:19). Minat berwirausaha meliputi suatu keinginan untuk bekerja keras, memenuhi kebutuhan diri dan tekun untuk mencapai kemajuan usaha, serta bersedia untuk menanggung macam-macam resiko berkaitan dengan tindakan berusaha yang dilakukannya, bersedia menempuh jalur dan cara baru, kesediaan untuk hidup hemat, kesediaan belajar dari kegagalan yang dialami. Jadi yang dimaksud minat berwirausaha adalah keinginan, ketertarikan serta kesediaan untuk bekerja keras atau berkemauan keras untuk berdikari atau berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya tanpa merasa takut dengan resiko yang akan terjadi, serta belajar dari kegagalan.

Minat berwirausaha yang dimiliki seseorang merupakan hasil proses sosialisasi anak yang dilahirkan dan dibesarkan, dimana anak tinggal, dididik dengan penuh pengertian dan kasih sayang, keteladanan dan hubungan yang harmonis maka potensi anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik. Pertumbuhan dan perkembangan jiwa anak sejak di dalam keluarga akan memberikan pengaruh terhadap pembentukan minat, sikap, perilaku, serta motivasi anak. Besar kecilnya

minat berwirausaha anak dipengaruhi oleh latar belakang pekerjaan orang tuanya, karena orang tua merupakan contoh teladan bagi anak-anaknya.

Minat yang tinggi berarti kesadaran bahwa wirausaha melekat pada dirinya sehingga individu lebih senang melakukan kegiatan wirausaha. Munculnya minat terhadap sesuatu sangat dipengaruhi bagaimana sikap masyarakat terhadap status sesuatu itu. Sikap masyarakat terhadap pekerjaan sebagai wirausaha menuntut kecenderungan seseorang apakah berminat atau tidak terhadap wirausaha.

Keputusan seseorang untuk berwirausaha atau memilih profesi sebagai wirausaha didorong oleh beberapa kondisi. Menurut Suryana (2003: 29) Kondisi-kondisi yang mendorong keputusan seseorang memilih profesi wirausaha adalah sebagai berikut:

1. Seseorang yang lahir dan/atau dibesarkan dalam keluarga yang memiliki kultur atau tradisi yang kuat di bidang usaha (*confidence modalities*).
2. Seseorang yang berada dalam kondisi yang menekan, sehingga tidak ada pilihan lain selain menjadi wirausaha (*tension modalities*).
3. Seseorang yang telah mempersiapkan dirinya untuk menjadi wirausahawan (*emotion modalities*).

Ada beberapa alasan seseorang berwirausaha menurut Suryana (2001: 29) yaitu:

1. Alasan keuangan, yaitu untuk mencari nafkah, untuk menjadi kaya, untuk mencari pendapatan tambahan, sebagai jaminan stabilitas keuangan

2. Alasan sosial yaitu untuk memperoleh gengsi/status, untuk dapat dikenal dan dihormati, untuk menjadi contoh bagi orang tua di desa, agar dapat bertemu dengan orang banyak
3. Alasan pelayanan, yaitu untuk memberi pekerjaan pada masyarakat, untuk membantu ekonomi masyarakat, demi masa depan anak-anak dan keluarga, untuk mendapatkan kesetiaan suami/isteri, serta untuk membahagiakan ayah dan ibu
4. Alasan memenuhi diri, yaitu untuk menjadi atasan/mandiri, untuk mencapai sesuatu yang diinginkan, untuk menghindari ketergantungan pada orang lain, agar lebih produktif dan untuk menggunakan kemampuan pribadi.

2.1.4.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat

Minat berkaitan dengan perhatian, maka faktor-faktor tersebut adalah pembawaan, suasana hati atau perasaan, keadaan lingkungan, perangsang dan kemauan (Nurwahid, 1995:12). Minat seseorang pada dasarnya mengalami perkembangan dan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan minat adalah faktor fisik, psikis dan lingkungan. Faktor-faktor tersebut tidak berdiri sendiri tetapi berkaitan dan saling mempengaruhi.

1) Faktor Fisik

Kondisi fisik seseorang akan sangat berpengaruh terhadap minat. Orang yang memiliki fisik yang sehat tentu saja akan berbeda minatnya dibandingkan orang yang lemah dan badannya tidak kokoh. Faktor fisik merupakan pendukung utama setiap aktivitas yang dilakukan oleh individu karena dengan kondisi fisik yang

sehat seseorang akan bekerja lebih teliti dan cepat menyelesaikan pekerjaannya. Hal ini menggambarkan bahwa orang dalam kondisi fisik yang sehat dapat bekerja semaksimal mungkin, akan tetapi orang yang kondisi fisiknya tidak sehat akan merasa enggan untuk melakukan pekerjaan.

2) Faktor Psikis

Faktor psikis yang mempengaruhi minat adalah motif, perhatian dan perasaan.

a) Motif

Motif adalah dorongan yang akan datang dari dalam diri manusia untuk berbuat sesuatu. Menurut Walgito (1993:49) motif diartikan sebagai suatu kekuatan yang terdapat dalam diri organisme itu bertindak atau berbuat. Dorongan ini tertuju kepada suatu tujuan tertentu. Jadi dapat disimpulkan bahwa minat timbul jika ada motif, dan motif bersifat alam yang ada pada individu. Misalnya siswa merasa tertarik pada pelajaran akuntansi, karena ada dorongan dari dalam dirinya agar berhasil dalam pelajaran akuntansi maka ia akan bersungguh-sungguh dalam melaksanakan tugasnya.

b) Perhatian

Perhatian dapat menimbulkan minat seseorang jika subyek mengalami keterlibatan dengan suatu obyek. Perhatian adalah pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu atau sekelompok objek tertentu (Walgito, 1993:56).

c) Perasaan

Perasaan adalah aktivitas psikis yang didalamnya subyek menghayati nilai-nilai suatu obyek (Winkel, 1990:30). Hubungan perasaan dalam mencapai

minat adalah sebagai berikut: Perasaan senang akan menimbulkan minat yang diperkuat dengan adanya sikap positif, sebab perasaan senang merupakan suatu keadaan jiwa akibat adanya peristiwa yang datang pada subyek bersangkutan. Sebagai contoh jika siswa mengikuti pembelajaran mempunyai perasaan senang, maka ia akan bersungguh-sungguh dalam melaksanakan aktivitasnya dengan harapan akan memperoleh pengalaman dalam bidang tersebut yang kemudian akan menumbuhkan minat untuk melakukan usaha sendiri.

3) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi minat adalah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

a) Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga merupakan satu kesatuan yang terdiri dari ayah, ibu, anak dan keluarga lainnya.

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga masyarakat dan pemerintah. Menurut Hasbullah (1997) bahwa keluarga sebagai lembaga pendidikan memiliki beberapa fungsi yaitu fungsi dalam perkembangan kepribadian anak dan mendidik anak di rumah serta fungsi keluarga/orang tua dalam mendukung pendidikan di sekolah. Sedangkan pendapat lain menurut Syahrial (dalam Sofyan, 2008) mengidentifikasi adanya faktor keluarga yang harmonis dan demokratis, pendidikan, jalinan relasi dengan teman-teman yang sukses, serta lingkungan yang kondusif, sebagai faktor pendukung keberhasilan dalam berwirausaha. Keluarga mempunyai peranan penting dalam mempersiapkan anak untuk mencapai

masa depan yang baik bagi diri sendiri, keluarga dan masyarakat. Keluarga merupakan peletak dasar bagi pola tingkah laku, karakter, intelegensi, bakat, minat dan potensi anak yang dimiliki untuk dapat berkembang secara optimal. Dengan demikian, keluarga merupakan faktor yang paling penting bagi tumbuh dan berkembangnya potensi yang dimiliki anak.

Fungsi keluarga dalam pembentukan kepribadian dan mendidik anak di rumah antara lain:

1. Sebagai pengalaman pertama masa kanak-kanak
2. Menjamin kehidupan emosional anak
3. Menanamkan dasar pendidikan moral anak
4. Memberikan dasar pendidikan social
5. Meletakkan dasar-dasar pendidikan agama
6. Bertanggung jawab dalam memotivasi dan mendorong keberhasilan anak
7. Memberikan kesempatan belajar dengan mengenalkan berbagai ilmu pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi kehidupannya kelak sehingga ia mampu menjadi manusia dewasa yang mandiri.
8. Menjaga kesehatan anak sehingga ia dapat dengan nyaman menjalankan proses belajar yang utuh.
9. Memberikan kebahagiaan dunia dan akhirat dengan memberikan pendidikan agama sesuai ketentuan Allah Swt, sebagai tujuan akhir manusia.

Fungsi keluarga/ orang tua dalam mendukung pendidikan anak di sekolah :

1. Orang tua bekerjasama dengan sekolah
2. Sikap anak terhadap sekolah sangat dipengaruhi oleh sikap orang tua terhadap sekolah, sehingga sangat dibutuhkan kepercayaan orang tua terhadap sekolah yang menggantikan tugasnya selama di ruang sekolah.
3. Orang tua harus memperhatikan sekolah anaknya, yaitu dengan memperhatikan pengalaman-pengalamannya dan menghargai segala usahanya.
4. Orang tua menunjukkan kerjasama dalam menyerahkan cara belajar di rumah, membuat pekerjaan rumah dan memotivasi dan membimbing anak dalam belajar.
5. Orang tua bekerjasama dengan guru untuk mengatasi kesulitan belajar anak
6. Orang tua bersama anak mempersiapkan jenjang pendidikan yang akan dimasuki dan mendampingi selama menjalani proses belajar di lembaga pendidikan.

<http://pgtk--darunnajah.blogspot.com/2012/06/peranan-keluarga-dalam-mendidik-anak.html>)

Lingkungan keluarga adalah sebuah basis awal kehidupan bagi setiap manusia. Keluarga menyiapkan sarana pertumbuhan dan pembentukan kepribadian anak sejak dini. Oleh karena itu kepribadian anak tergantung pada pemikiran dan perlakuan kedua orang tua dan lingkungannya.

Keluarga merupakan bagian dari sebuah masyarakat. Unsur-unsur yang ada dalam sebuah keluarga mempengaruhi perlakuan dan pemikiran anak khususnya ayah dan ibu. Pengaruh keluarga dalam pendidikan anak sangat besar dalam berbagai macam sisi. Keluargalah yang menyiapkan potensi pertumbuhan dan pembentukan kepribadian anak. Dalam rangka mempersiapkan anak-anak untuk menjadi manusia-manusia wiraswasta diperlukan perlakuan yang tepat dari pihak orang tua sesuai dengan tingkat-tingkat perkembangan anak itu.

b) Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah adalah kondisi di sekitar individu yang mempengaruhi proses belajar (Ahmadi, 2000:13). Anak akan termotivasi jika guru mampu menciptakan lingkungan belajar mengajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar, sehingga anak merasa nyaman, tenang dan senang sehingga hasil belajar yang dicapai dapat maksimal.

c) Lingkungan Masyarakat

Dalam pembentukan watak dan menumbuhkan minat, lingkungan masyarakat memiliki andil yang sangat besar. Lingkungan masyarakat

dapat mempengaruhi perkembangan minat siswa, antara lain pergaulan dengan teman sebaya, televisi, surat kabar dan lain-lain.

2.1.4.3 Macam-Macam Minat

Menurut Nurwahid (1995:20) minat dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu diekspresikan (*expreseed interest*), minat yang diwujudkan (*manifest interest*), minat yang diinventarisikan (*inventoried interst*).

1. Minat yang diekspresikan (*Expreseed Interest*)

Seseorang dapat mengungkapkan minat dengan kata tertentu . Misalnya ia tertarik mengoleksi perangko, uang kuno, barang antik.

2. Minat yang diwujudkan (*Manifest Interest*)

Seseorang dapat mengekspresikan minat bukan melalui kata-kata melainkan dengan tindakan atau perbuatan, ikut serta berperan aktif dalam suatu aktifitas tertentu, misalnya: Paskibra dan Pramuka.

3. Minat yang diinventarisikan (*Inventoried Interest*)

Seseorang yang memiliki minat dapat diukur dengan menjawab sejumlah pertanyaan tertentu atau pilihan untuk kelompok aktivitas tertentu.

Peneliti dalam penelitian ini mengacu pada *inventoried interest* yaitu untuk mengetahui besar kecilnya minat berwirausaha siswa dengan menggunakan beberapa pertanyaan dan alternatif jawaban yang sudah disediakan sehingga para siswa tinggal memilih jawaban yang sesuai keadaan sebenarnya. Hal ini berarti minat para siswa tersebut dapat diukur dengan menjawab beberapa pertanyaan.

2.1.4.4 Sifat-Sifat Minat

Menurut Indriyati (2003 : 65) ada beberapa sifat-sifat minat antara lain :

a. Minat bersifat pribadi (individual)

Ada perbedaan antara minat seseorang dengan minat oranglainnya. Minat seseorang merupakan karakteristik yang khas dari orang tersebut, yang membedakannya dari orang yang lain

b. Minat berhubungan erat dengan motivasi.

Minat berhubungan dengan perilaku, serta minat juga erat kaitannya dengan motif dan motivasi. Karena motivasi merupakan sesuatu yang mendorong dan mempengaruhi munculnya tingkah laku.

Santoso (1995:19) menyatakan bahwa minat wirausaha adalah gejala psikis untuk memusatkan perhatian dan berbuat sesuatu terhadap wirausaha itu dengan perasaan senang karena membawa manfaat bagi dirinya dan orang lain. Menurut pengertian di atas maka yang dimaksud dengan minat berwirausaha adalah keinginan, ketertarikan serta kesediaan individu melalui ide-ide yang dimiliki untuk bekerja keras atau berkemauan keras untuk berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya tanpa merasa takut dengan resiko yang akan terjadi, dapat menerima tantangan, percaya diri, kreatif dan inovatif serta mempunyai kemampuan dan keterampilan untuk memenuhi kebutuhan.

Berdasarkan penjelasan dan landasan teori yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa minat berwirausaha dapat diukur dengan indikator-indikator sebagai berikut:

1. Kondisi Psikis
2. Kondisi fisik dan kondisi lingkungan
3. Kemandirian
4. Kreatif dan inovatif
5. Menanggung resiko

2.1.5 Pembelajaran Kewirausahaan

2.1.5.1 Konsep Kewirausahaan

Tujuan pendidikan adalah mengantarkan peserta didik menjadi manusia dewasa, yakni manusia yang mampu berfikir dan bertindak atas pilihan dan inisiatifnya sendiri. Dalam makna seperti ini ukuran benar tidaknya arah pendidikan adalah dengan menguji apakah praktek pendidikan dan pengajaran di sekolah membantu anak didik semakin dewasa dan otonom, atau membuat anak didik terus tergantung pada otoritas (guru, orang tua, atau bahkan negara) (*Arikunto, 2007*).

Kewirausahaan adalah suatu sikap, jiwa dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang sangat bernilai dan berguna bagi dirinya dan orang lain. Kewirausahaan merupakan sikap mental dan jiwa yang selalu aktif atau kreatif berdaya, bercipta, berkarya dan bersahaja dan berusaha dalam rangka meningkatkan pendapatan dalam kegiatan usahanya. Seseorang yang memiliki karakter wirausaha selalu tidak puas dengan apa yang telah dicapainya. Wirausaha adalah orang yang terampil memanfaatkan peluang dalam mengembangkan usahanya dengan tujuan untuk meningkatkan kehidupannya.

Norman M. Scarborough dan Thomas W. Zimmerer (1993:5),

“An entrepreneur is one who creates a new business in the face of risk and uncertainty for the purpose of achieving profit and growth by identifying opportunities and assembling the necessary resources to capitalize on those opportunities”.

Wirausahawan adalah orang-orang yang memiliki kemampuan melihat dan menilai kesempatan-kesempatan bisnis; mengumpulkan sumber daya yang dibutuhkan untuk mengambil tindakan yang tepat, mengambil keuntungan serta memiliki sifat, watak dan kemauan untuk mewujudkan gagasan inovatif kedalam dunia nyata secara kreatif dalam rangka meraih sukses/meningkatkan pendapatan. Intinya, seorang wirausaha adalah orang-orang yang memiliki karakter wirausaha dan mengaplikasikan hakikat kewirausahaan dalam hidupnya. Dengan kata lain, wirausaha adalah orang-orang yang memiliki jiwa kreativitas dan inovatif yang tinggi dalam hidupnya.

Dari beberapa pengertian di atas menunjukkan seolah-olah kewirausahaan identik dengan kemampuan para wirausaha dalam dunia usaha (*business*). Padahal, dalam kenyataannya, kewirausahaan tidak selalu identik dengan karakter wirausaha semata, karena karakter wirausaha kemungkinan juga dimiliki oleh seorang yang bukan wirausaha. Wirausaha mencakup semua aspek pekerjaan, baik karyawan swasta maupun pemerintahan (Soeparman Soemahamidjaja, 1980). Wirausaha adalah mereka yang melakukan upaya-upaya kreatif dan inovatif dengan jalan mengembangkan ide, dan meramu sumber daya untuk menemukan peluang (*opportunity*) dan perbaikan (*preparation*) hidup (Prawirokusumo, 1997).

2.1.5.2 Tujuan Pembelajaran Kewirausahaan

Tujuan pembelajaran kewirausahaan hendaknya diarahkan pada pembentukan sikap dan perilaku seseorang yang memiliki kemampuan inovatif serta bermanfaat bagi masyarakat luas. Menurut Suherman (2001:22) pada dasarnya tujuan pembelajaran kewirausahaan diantaranya harus memuat hal-hal yang berhubungan dengan:

1. Pemahaman terhadap konsep kewirausahaan
2. Pembentukan jiwa wirausaha
3. Pengembangan diri
4. Teknik-teknik berwirausaha
5. Aspek manajemen bisnis (usaha)
6. Pemasaran, penjualan, dan teknik optimalisasi risiko
7. Kreatifitas, inovasi, kepemimpinan dan komunikasi
8. Langkah-langkah memasuki dunia usaha
9. Dasar-dasar ilmu ekonomi
10. Pengembangan usaha
11. Studi kelayakan
12. Etika bisnis

Dari tujuan pembelajaran kewirausahaan yang telah dikemukakan, dapatlah diketahui bahwa tujuan dari pembelajaran kewirausahaan tidak hanya diarahkan untuk menghasilkan pebisnis atau *business entrepreneur*, tetapi mencakup seluruh profesi yang didasari oleh jiwa wirausaha.

2.1.5.3 Desain Pembelajaran Kewirausahaan

Ciputra (Suherman, 2001:27) membagi wirausaha menjadi 4 kelompok yang dimodifikasi urutannya sehingga dapat dihimpun dalam akronim BAGS adalah sebagai berikut.

1. *Business Entrepreneur*, yang dibagi lagi menjadi 2 kelompok yaitu: *owner entrepreneur* dan *professional entrepreneur*. *Owner entrepreneur* adalah pencipta dan pemilik bisnis. Sedangkan *professional entrepreneur* adalah orang-orang yang memiliki daya wirausaha namun mempraktakkannya di perusahaan milik orang lain.
2. *Academic Entrepreneur*, menggambarkan akademisi yang mengajar atau mengelola lembaga pendidikan dengan pola dan gaya entrepreneur namun tetap menjaga tujuan mulya pendidikan.
3. *Government Entrepreneur*, adalah orang atau kelompok orang yang memimpin serta mengelola lembaga negara atau instansi pemerintah dengan jiwa dan kecakapan wirausaha
4. *Social Entrepreneur*, adalah para pendiri dan pengelola organisasi-organisasi social yang berhasil menghimpun dana masyarakat untuk melaksanakan tugas-tugas sosial. Selain itu tujuan dari pembelajaran kewirausahaan juga adalah bagaimana mentransformasikan jiwa, sikap dan perilaku wirausaha dari kelompok *business entrepreneur* yang dapat menjadi bahan dasar guna merambah lingkungan entrepreneur lainnya.

2.1.5.4 Indikator-Indikator Pembelajaran Kewirausahaan

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dikemukakan mengenai desain pembelajaran, disebutkan bahwa Suherman (2001) mengemukakan pembelajaran

kewirausahaan itu terdiri dari pembelajaran teori, praktek dan implementasi. Oleh karena itu hal yang diperlukan dalam pembelajaran kewirausahaan yaitu terdiri dari metode pembelajaran harus menarik bagi peserta didik sehingga dapat membentuk sikap wirausaha, kemampuan guru/dosen dalam menumbuhkan minat berwirausaha, serta pengalaman yang diperlukan oleh peserta didik untuk berani melangkah merasakan keberhasilan dan pahitnya kegagalan. Berdasarkan pendapat Suherman (2001), maka dapat ditentukan indikator-indikator pembelajaran kewirausahaan adalah sebagai berikut.

1. Konsep materi pembelajaran, indikatornya materi pembelajaran kewirausahaan dapat memotivasi untuk berwirausaha.
2. Konsep metode pembelajaran, indikatornya metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat berwirausaha.
3. Konsep kompetensi guru, indikatornya kemampuan guru yang dapat menumbuhkan minat berwirausaha.

Konsep pengalaman, pengalaman langsung yang dapat menumbuhkan minat Kewirausahaan (*entrepreneurship*) muncul apabila seseorang individu berani mengembangkan usaha-usaha dan ide-ide barunya. Proses kewirausahaan meliputi semua fungsi, aktivitas dan tindakan yang berhubungan dengan perolehan peluang dan penciptaan organisasi usaha (Suryana, 2003). Inti dari kewirausahaan adalah menciptakan nilai tambah di pasar melalui proses pengkombinasian sumber daya dengan cara-cara baru dan berbeda agar dapat bersaing. Menurut Zimmerer (1996:51), nilai tambah tersebut dapat diciptakan melalui cara-cara sebagai berikut:

1. Pengembangan teknologi baru (*developing new technology*),
2. Penemuan pengetahuan baru (*discovering new knowledge*),
3. Perbaikan produk (barang dan jasa) yang sudah ada (*improving existing products or services*),
4. Penemuan cara-cara yang berbeda untuk menghasilkan barang dan jasa yang lebih banyak dengan sumber daya yang lebih sedikit (*finding different ways of providing more goods and services with fewer resources*).

Karakter kewirausahaan ada pada setiap orang yang menyukai perubahan, pembaharuan, kemajuan dan tantangan, apapun profesinya. Dengan demikian, ada enam hakikat pentingnya kewirausahaan, yaitu:

1. Kewirausahaan adalah suatu nilai yang diwujudkan dalam perilaku yang dijadikan sumber daya, tenaga penggerak, tujuan, siasat, kiat, proses dan hasil bisnis (Ahmad Sanusi, 1994)
2. Kewirausahaan adalah suatu nilai yang dibutuhkan untuk memulai sebuah usaha dan mengembangkan usaha (Soeharto Prawiro, 1997)
3. Kewirausahaan adalah suatu proses dalam mengerjakan sesuatu yang baru (kreatif) dan berbeda (inovatif) yang bermanfaat dalam memberikan nilai lebih.
4. Kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (Drucker, 1959)
5. Kewirausahaan adalah suatu proses penerapan kreatifitas dan keinovasian dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan usaha (Zimmerer, 1996)
6. Kewirausahaan adalah usaha menciptakan nilai tambah dengan jalan mengkombinasikan sumber-sumber melalui cara-cara baru dan berbeda untuk memenangkan persaingan.

Berdasarkan keenam pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan adalah nilai-nilai yang membentuk karakter dan perilaku seseorang yang selalu kreatif berdaya, bercipta, berkarya dan bersahaja dan berusaha dalam rangka meningkatkan pendapatan dalam kegiatan usahanya. Meredith (dalam Suprojo Pusposutardjo, 1999), memberikan ciri-ciri seseorang yang memiliki karakter wirausaha sebagai orang yang (1) percaya diri, (2) berorientasi tugas dan hasil,

(3) berani mengambil risiko, (4) berjiwa kepemimpinan, (5) berorientasi ke depan, dan (6) keorisinalan.

Sedangkan nilai-nilai kewirausahaan ada 6 (enam) nilai pokok, yaitu: (1) mandiri, (2) kreatif, (3) berani mengambil resiko, (4) berorientasi pada tindakan, (5) kepemimpinan, dan (6) kerja keras. Jadi, untuk menjadi wirausaha yang berhasil, persyaratan utama yang harus dimiliki adalah memiliki jiwa dan watak kewirausahaan. Jiwa dan watak kewirausahaan dipengaruhi oleh keterampilan, kemampuan, atau kompetensi. Kompetensi ditentukan oleh pengetahuan dan pengalaman usaha. Seseorang wirausaha adalah seseorang yang memiliki jiwa dan kemampuan tertentu dalam berkreasi dan berinovasi. Ia adalah seseorang yang memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*ability to create the new and different*) atau kemampuan kreatif dan inovatif. Kemampuan kreatif dan inovatif tersebut secara riil tercermin dalam kemampuan dan kemauan untuk memulai usaha (*start up*), kemampuan untuk mengerjakan sesuatu yang baru (*creative*), kemauan dan kemampuan untuk mencari peluang (*opportunity*), kemampuan dan keberanian untuk menanggung risiko (*risk bearing*) dan kemampuan untuk mengembangkan ide dan meramu sumber daya.

Karakteristik adalah ciri-ciri khusus yang dimiliki seseorang. Karakteristik merupakan sesuatu yang berhubungan dengan watak, perilaku, tabiat, sikap orang terhadap perjuangan hidup untuk mencapai kebahagiaan lahir batin. Karakteristik wirausahawan menurut Bygrave (Alma, 2007: 57) sebagai berikut:

1. *Dream*, seorang wirausahaan mempunyai visi bagaimana keinginannya terhadap masa depan dan bisnisnya serta mempunyai kemampuan untuk mewujudkan impiannya
2. *Decisiveness*, seorang wirausaha adalah seorang yang tidak bekerja lambat. Mereka membuat keputusan secara cepat dengan penuh perhitungan. Kecepatan dan ketepatan mengambil keputusan adalah merupakan faktor kunci (*key factor*) dalam kesuksesan bisnisnya
3. *Doers*, seorang wirausaha akan langsung menindaklanjuti keputusan yang telah dibuatnya, mereka melaksanakan kegiatannya secepat mungkin yang dia sanggup artinya seorang wirausaha tidak mau menunda-nunda kesempatan yang dapat dimanfaatkan.
4. *Determination*, seorang wirausaha melaksanakan kegiatannya dengan penuh perhatian, rasa tanggung jawab tinggi dan tidak mau menyerah walaupun dihadapkan pada halangan dan rintangan yang tidak bisa diatasi.
5. *Dedication*, seorang wirausaha memiliki dedikasi yang sangat tinggi terhadap bisnisnya, bahkan kadangkala mengorbankan kepentingan keluarga untuk sementara waktu. Semua perhatian dan kegiatannya dipusatkan semata-mata untuk kegiatan bisnisnya.
6. *Devotion*, seorang wirausaha mencintai pekerjaan bisnisnya dan produk yang dihasilkannya. Hal ini yang mendorong wirausaha mencapai keberhasilan yang efektif dalam menjual produk yang ditawarkannya.

7. *Details*, seorang wirausaha sangat memperhatikan faktor-faktor secara rinci, dia tidak mau mengabaikan faktor-faktor yang dapat menghambat kegiatan usahanya.
8. *Destiny*, seorang wirausaha bertanggung jawab terhadap nasib dan tujuan yang hendak dicapainya. Dia merupakan orang yang bebas dan tidak mau tergantung kepada orang lain.
9. *Dollars*, seorang wirausaha tidak mengutamakan mencapai kekayaan. Motivasinya bukan karena uang. Akan tetapi uang dianggap sebagai ukuran kesuksesan bisnisnya. Ia berasumsi jika ia berhasil dalam bisnisnya maka ia pantas mendapatkan laba, bonus atau hadiah.
10. *Distribute*, seorang wirausaha bersedia mendistribusikan kepemilikan bisnisnya kepada orang-orang kepercayaannya, yaitu orang-orang yang kritis dan mau diajak untuk mencapai sukses dalam bidang bisnis.

Meredith (2003:5) memberikan ciri-ciri seseorang yang memiliki karakter wirausaha.

Ciri-ciri	Watak
Percaya Diri	Keyakinan
Berorientasikan Tugas dan Hasil	Ketidaktergantungan, individualitas optimisme Kebutuhan akan prestasi, berorientasi laba, ketekunan dan ketabahan, tekad kerja keras, mempunyai dorongan kuat, energetic, dan inisiatif.
Pengambil resiko	Kemampuan mengambil resiko, suka pada tantangan
Kepemimpinan	Bertingkah laku sebagai pemimpin. Dapat bergaul dengan orang lain. Menanggapi saran-saran dan kritik
Keorisinilan	Inovatif dan kreatif, fleksibel, punya banyak sumber, serba bisa, mengetahui banyak.
Berorientasi ke masa depan	Pandangan ke depan, perseptif.

Sedangkan Direktorat PSMK mengelompokkan indikator sifat wirausaha sebagai berikut (Endang Sadbudhy, 2011:66)

No	Komponen Sifat Wirausaha	Indikator
1	Kreatif, inovatif, proaktif	Mampu menghasilkan gagasan dengan cepat atau kreatif, kaya fantasi, terbuka terhadap gagasan baru
2	Luwes bergaul, mengembangkan dan memelihara hubungan baik	Senang membina kenalan baru, dapat menyesuaikan diri dalam pergaulan, senang bekerja sama dengan orang lain, memiliki rasa setia kawan
3	Berani mengambil resiko	Kemampuan untuk mengambil resiko yang wajar, suka tantangan, dan mau belajar dari kegagalan
4	Optimistik, ambisi untuk maju	Yakin akan berhasil, berorientasi masa depan dan tidak cepat puas dalam meraih prestasi terbaik
5	Mandiri, percaya diri	Tidak tergantung kepada orang atau kelompok lain, menyukai kebebasan dalam mengambil keputusan, memiliki pandangan independen untuk bekal bertindak dan kekuatan untuk mengambil manfaat hasil
6	Kepemimpinan	Perilaku sebagai pemimpin, mampu menyelesaikan perbedaan pendapat, menanggapi sara-saran dan kritik, mampu mengarahkan dan memberi saran
7	Selalu memperbaiki prestasi	Mempergunakan kritik, dan umpan balik untuk memperbaiki prestasi, mau menambah ilmu pengetahuan
8	Rajin bekerja, berorientasi pada tugas dan hasil	Suka bekerja keras, tidak mudah menyerah, dan berusaha menyelesaikan suatu pekerjaan tepat waktu sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan
9	Tekun dan bertanggung jawab	Tekun dan tabah, terlibat penuh dalam pekerjaan serta berusaha menyelesaikan suatu pekerjaan tepat waktu sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan
10	Tanggap terhadap peluang	Tanggap terhadap peluang dan kesempatan berusaha, mengatur waktu sesuai prioritasnya, mampu menyelesaikan beberapa hal sekaligus

M. Scarborough dan Thomas W. Zimmerer (dalam Suryana, 2003: 8-9) mengemukakan delapan karakteristik wirausaha.

1. *Desire for responsibility*, yaitu memiliki rasa tanggung jawab atas usaha-usaha yang dilakukannya. Seseorang yang memiliki rasa tanggung jawab akan selalu mawas diri.

2. *Preference for moderate risk*, yaitu lebih memilih resiko yang moderat, artinya ia selalu menghindari risiko yang rendah dan menghindari risiko yang tinggi
3. *Confidence in their ability to success*, yaitu percaya akan kemampuan dirinya untuk berhasil
4. *Desire for immediate feedback*, yaitu selalu menghendaki umpan balik yang segera
5. *High level of energy*, yaitu memiliki semangat dan kerja keras untuk mewujudkan keinginannya demi masa depan yang lebih baik
6. *Future orientation*, yaitu berorientasi ke masa depan, perspektif, dan berwawasan jauh ke depan
7. *Value of achievement over money*, yaitu memiliki keterampilan dalam mengorganisasikan sumber daya untuk menciptakan nilai tambah
8. *Skill at organizing*, yaitu memiliki keterampilan dalam mengorganisasikan sumber daya untuk menciptakan nilai tambah

Sedangkan nilai-nilai kewirausahaan menurut Suryana (2003:14) ada empat nilai dengan orientasi dan ciri masing-masing yaitu:

1. Wirausaha yang berorientasi kemajuan untuk memperoleh materi, ciri-cirinya pengambil risiko, terbuka terhadap teknologi, dan mengutamakan materi
2. Wirausaha yang berorientasi pada kemajuan tetapi bukan untuk mengejar materi. Wirausaha ini hanya ingin mewujudkan rasa tanggung jawab, pelayanan, sikap positif, dan kreativitas
3. Wirausaha yang berorientasi pada materi, dengan berpatokan pada kebiasaan sudah yang ada, misalnya dalam perhitungan usaha dengan kira-kira, sering menghadap ke arah tertentu supaya berhasil
4. Wirausaha yang berorientasi pada non materi, dengan bekerja berdasarkan kebiasaan, wirausaha model ini biasanya tergantung pada pengalaman, berhitung dengan menggunakan mistik, paham etnosentris, dan taat pada tata cara leluhur

Dari beberapa ciri kewirausahaan di atas, menurut Suryana (2003:15) ada beberapa nilai hakiki penting dari kewirausahaan yaitu:

1. Percaya diri, kepercayaan diri berpengaruh pada gagasan, karsa, inisiatif, kreativitas, keberanian, ketekunan, semangat kerja keras, dan kegairahan berkarya

2. Berorientasi tugas dan hasil, seseorang yang selalu mengutamakan tugas dan hasil adalah orang yang yang selalu mengutamakan nilai-nilai motif berprestasi, berorientasi pada laba, ketekunan dan ketabahan, tekad kerja keras, mempunyai dorongan kuat, energik, dan berinisiatif
3. Keberanian mengambil risiko tergantung pada daya tarik setiap alternatif, persediaan untuk rugi, dan kemungkinan relatif untuk sukses atau gagal. Kemampuan untuk mengambil risiko ditentukan oleh keyakinan diri, kesediaan untuk menggunakan kemampuan, dan kemampuan untuk mmenilai risiko.
4. Kepemimpinan kewirausahaan memiliki sifat-sifat kepeloporan, keteladanan, tampil berbeda, lebih menonjol dan lebih menonjol, dan mampu berfikir divergen dan konvergen
5. Berorientasi ke masa depan adalah perspektif, selalu mencari peluang, tidak cepat puas dengan keberhasilan dan berpandangan jauh ke depan
6. Keorisinilan: kreativitas dan keinovasian. Kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir yang baru dan berbeda, sedangkan keinovasian adalah kemampuan untuk bertindak yang baru dan berbeda.

Berdasarkan ciri-ciri dan nilai kewirausahaan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa untuk menjadi wirausaha yang berhasil, persyaratan utama yang harus dimiliki adalah memiliki jiwa dan watak kewirausahaan. Jiwa dan watak kewirausahaan dipengaruhi oleh keterampilan, kemampuan, atau kompetensi. Kompetensi ditentukan oleh pengetahuan dan pengalaman usaha. Seseorang wirausaha adalah seseorang yang memiliki jiwa dan kemampuan tertentu dalam berkreasi dan berinovasi. Ia adalah seseorang yang memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*ability to create the new and different*) atau kemampuan kreatif dan inovatif. Kemampuan kreatif dan inovatif tersebut secara riil tercermin dalam kemampuan dan kemauan untuk memulai usaha (*start up*), kemampuan untuk mengerjakan sesuatu yang baru (*creative*), kemauan dan kemampuan untuk mencari peluang (*opportunity*), kemampuan dan keberanian untuk menanggung risiko (*risk bearing*) dan kemampuan untuk mengembangkan ide dan meramu sumber daya.

Fungsi Wirausaha

Menurut Zimmerer (2009) fungsi wirausaha adalah menciptakan nilai barang dan jasa di pasar melalui proses pengombinasian sumber daya dengan cara-cara baru berbeda untuk dapat bersaing.

Sedangkan menurut Marzuki Usman (dalam Suryana, 2003: 51), secara umum wirausaha memiliki dua peran, yaitu:

1. Sebagai penemu (*innovator*). Sebagai *innovator* wirausaha berperan dalam menemukan dan menciptakan:
 - a. Produk baru (*the new product*)
 - b. Teknologi baru (*the new technology*)
 - c. Ide-ide baru (*the new image*)
 - d. Organisasi usaha baru (*the new organization*)
2. Sebagai perencana (*planner*). Sebagai *planner* wirausaha berperan dalam merancang:
 - a. Perencanaan perusahaan (*corporate plan*)
 - b. Strategi perusahaan (*corporate strategy*)
 - c. Ide-ide dalam perusahaan (*corporate image*)
 - d. Organisasi perusahaan (*corporate organization*)

Keuntungan dan Kelemahan Menjadi Wirausaha

Menurut Alma (2007: 4) keuntungan menjadi wirausaha adalah:

1. Terbuka peluang untuk mencapai tujuan yang dikehendaki sendiri.
2. Terbuka peluang untuk mendemonstrasikan kemampuan serta potensi seseorang secara penuh.
3. Terbuka peluang untuk memperoleh manfaat dan keuntungan secara maksimal.
4. Terbuka peluang untuk membantu masyarakat dengan usaha-usaha konkrit.

5. Terbuka kesempatan untuk menjadi bos.

Sedangkan kelemahan menjadi wirausaha adalah:

1. Memperoleh pendapatan yang tidak pasti, dan memikul berbagai resiko.
2. Bekerja keras dan waktu/jam kerjanya panjang.
3. Kualitas kehidupannya masih rendah sampai usahanya berhasil, sebab dia harus berhemat.
4. Tanggung jawabnya sangat besar, banyak keputusan yang harus dia buat walaupun dia kurang menguasai permasalahan yang dihadapinya.

Untuk menjadi seorang wirausaha, sikap mental berani, mempunyai keterampilan, maka akan sangat membantu keberhasilannya. Persiapan manusia wirausaha dalam segi penempatan sikap mental wirausaha, yaitu terletak pada penempatan semua daya kekuatan pribadi manusia untuk menjadikannya dinamis dan kreatif di samping mampu berusaha untuk hidup maju dan berprestasi. Dengan pendidikan wirausaha di sekolah diharapkan mengurangi pengangguran, karena siswa telah dibekali keterampilan yang menunjang. Semakin banyak keterampilan yang dikuasai, maka akan semakin tinggi minat bisnisnya dan semakin banyak peluang terbuka untuk berwirausaha.

Seorang wirausahawan memiliki peran sangat besar dalam melakukan wirausaha. Peran wirausaha dalam perekonomian suatu negara adalah: menciptakan lapangan kerja, mengurangi pengangguran, meningkatkan pendapatan masyarakat, dapat mengkombinasikan faktor-faktor produksi (alam, tenaga kerja, modal dan keahlian), serta meningkatkan produktivitas nasional. Melalui kewirausahaan

akan memunculkan banyak manfaat pada masyarakat. Menurut Alma (2007) manfaat tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Menambah daya tampung tenaga kerja, sehingga dapat mengurangi pengangguran.
2. Sebagai generator pembangunan lingkungan, bidang produksi, distribusi, pemeliharaan lingkungan, kesejahteraan, dan sebagainya.
3. Menjadi pribadi unggul yang patut diteladani, karena sebagai seorang wirausaha yang terpuji, jujur, berani, hidup tidak merugikan orang lain.
4. Memberi contoh bagaimana bekerja keras, tetapi tidak melupakan perintah-perintah agama, dekat dengan Tuhan.
5. Selalu menghormati hukum dan peraturan yang berlaku, berusaha selalu menjaga dan membangun lingkungan.
6. Berusaha memberi bantuan kepada orang lain dalam bidang pembangunan sosial, sesuai dengan kemampuannya.
7. Berusaha mendidik karyawan menjadi orang mandiri, disiplin, jujur, dan tekun dalam menghadapi pekerjaan.
8. Hidup tidak berfoya-foya dan tidak boros.
9. Memelihara keserasian lingkungan, baik dalam pergaulan maupun kebersihan lingkungan.

Menumbuhkan Jiwa Wirausaha (Sikap)

Wirausaha dapat dipelajari, oleh karena itu langkah awal yang dapat dilakukan apabila berminat untuk terjun ke dunia wirausaha adalah menumbuhkan jiwa kewirausahaan di diri kita masing-masing. Banyak cara yang dapat dilakukan misalnya:

1. *Melalui pendidikan formal.* Mata pelajaran kewirausahaan
2. *Melalui seminar-seminar kewirausahaan.* Berbagai seminar kewirausahaan seringkali diselenggarakan dengan mengundang pakar dan praktisi kewirausahaan sehingga melalui media ini kita akan membangun jiwa kewirausahaan di diri kita
3. *Melalui pelatihan.* Berbagai simulasi usaha biasanya diberikan melalui pelatihan baik yang dilakukan dalam ruangan (*indoor*) maupun di luar ruangan

(*outdoor*). Melalui pelatihan ini, keberanian dan ketanggapan kita terhadap dinamika perubahan lingkungan akan diuji dan selalu diperbaiki dan dikembangkan.

4. *Otodidak*. Melalui berbagai media kita bisa menumbuhkan semangat berwirausaha. Misalnya melalui biografi pengusaha sukses (*sucess story*), media televisi, radio majalah koran dan berbagai media yang dapat kita akses untuk menumbuhkembangkan jiwa wirausaha yang ada di diri kita. Melalui berbagai media tersebut ternyata setiap orang dapat mempelajari dan menumbuhkan jiwa wirausaha.

Zimmerer (2004) menyatakan bahwa ada 8 faktor yang menjadi pendorong pertumbuhan minat kewirausahaan sebagai berikut.

1. Pendapat bahwa wirausaha adalah seorang pahlawan.
2. Pendidikan kewirausahaan.
3. Faktor ekonomi dan kependudukan.
4. Pergeseran dari ekonomi industri ke ekonomi jasa.
5. Kemajuan teknologi.
6. Gaya hidup bebas.
7. *E-Commerce* dan *The World Wide Web*.
8. Terbukanya peluang bisnis internasional.

Mudjiarto *et al.* (2005: 42) menyatakan bahwa bahwa umumnya orang berminat membuka usaha sendiri karena beberapa alasan berikut.

1. Mempunyai kesempatan untuk memperoleh keuntungan.

2. Memenuhi minat dan keinginan pribadi.
3. Membuka diri untuk berkesempatan menjadi bos bagi diri sendiri.
4. Adanya kebebasan dalam manajemen.

2.1.5.5 Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah

Sebagai pusat pendidikan, sekolah dapat menjalankan fungsi pendidikan secara optimal dengan mengembangkan kemampuan anak untuk meningkatkan kualitas hidup dan martabat bangsa. Sekolah sebagai sarana belajar bagi siswa diharapkan mampu mempersiapkan siswa agar kelak mampu hidup mandiri. Kemandirian hidup harus dipersiapkan sedini mungkin, dipelajari, dibiasakan, dpratekkan oleh siswa, baik di sekolah maupun di masyarakat.

Fungsi sekolah sebagai lembaga pendidikan menurut Mukhlison (2008) antara lain:

1. Sekolah mempersiapkan anak untuk suatu pekerjaan, dan diharapkan anak yang telah menyelesaikan sekolahnya dapat melakukan suatu pekerjaan atau sebagai dasar untuk mencari pekerjaan.
2. Sekolah memberikan keterampilan dasar.
3. Sekolah membuka kesempatan memperbaiki nasib.
4. Sekolah menyediakan tenaga pembangunan.
5. Sekolah membentuk manusia sosial.

Persiapan manusia wirausaha adalah dalam segi penempatan sikap mental wirausaha, yaitu terletak pada penempatan semua daya kekuatan pribadi manusia untuk menjadikannya dinamis dan kreatif di samping mampu berusaha untuk

hidup maju dan berprestasi. Dengan pendidikan wirausaha di sekolah diharapkan mengurangi pengangguran, karena siswa telah dibekali keterampilan. Walaupun sekolah telah berupaya semaksimal mungkin tanpa di dukung oleh semua pihak, pendidikan wirausaha tidak akan berhasil.

Pendidikan kewirausahaan dapat diimplementasikan secara terpadu dengan kegiatan-kegiatan pendidikan di sekolah. Pelaksanaan pendidikan kewirausahaan dapat dilakukan oleh kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan (konselor), peserta didik secara bersama-sama sebagai suatu komunitas pendidikan. Pendidikan kewirausahaan diterapkan ke dalam kurikulum dengan cara mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di sekolah yang dapat merealisasikan pendidikan kewirausahaan dan direalisasikan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, program pendidikan kewirausahaan di sekolah dapat diinternalisasikan melalui berbagai aspek.

1. Pendidikan Kewirausahaan Terintegrasi Dalam Seluruh Mata Pelajaran

Pendidikan kewirausahaan termasuk dalam materi yang harus diajarkan pada pembentukan karakter yang terkait dengan pembentukan sikap dan perilaku dan dikuasai serta direalisasikan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan kewirausahaan terintegrasi di dalam proses pembelajaran adalah penginternalisasian nilai-nilai kewirausahaan ke dalam pembelajaran sehingga hasilnya diperolehnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai, terbentuknya karakter wirausaha dan pembiasaan nilai-nilai kewirausahaan ke dalam tingkah laku peserta didik melalui proses pembelajaran baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas pada semua mata pelajaran.

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran, selain untuk menjadikan peserta didik menguasai kompetensi (materi) yang ditargetkan, juga dirancang dan dilakukan untuk menjadikan peserta didik mengenal, menyadari/peduli, dan menginternalisasi nilai-nilai kewirausahaan dan menjadikannya perilaku. Langkah ini dilakukan dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai kewirausahaan ke dalam pembelajaran di seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah. Guru mampu merancang pembelajaran yang terintegrasi nilai-nilai kewirausahaan secara mandiri sesuai dengan kebutuhan sekolah. Langkah pengintegrasian ini bisa dilakukan pada saat menyampaikan materi, melalui metode pembelajaran maupun melalui sistem penilaian.

Dalam pengintegrasian nilai-nilai kewirausahaan ada banyak nilai yang dapat ditanamkan pada peserta didik. Apabila semua nilai-nilai kewirausahaan tersebut harus ditanamkan dengan intensitas yang sama pada semua mata pelajaran, maka penanaman nilai tersebut menjadi sangat berat. Oleh karena itu penanaman nilai-nilai kewirausahaan dilakukan secara bertahap dengan cara memilih sejumlah nilai pokok sebagai pangkal tolak bagi penanaman nilai-nilai lainnya. Selanjutnya nilai-nilai pokok tersebut diintegrasikan pada semua mata pelajaran. Dengan demikian setiap mata pelajaran memfokuskan pada penanaman nilai-nilai pokok tertentu yang paling dekat dengan karakteristik mata pelajaran yang bersangkutan. Nilai-nilai pokok kewirausahaan yang diintegrasikan ke semua mata pelajaran pada langkah awal ada 6 (enam) nilai pokok yaitu: mandiri, kreatif pengambil resiko, kepemimpinan, orientasi pada tindakan dan kerja keras.

Integrasi pendidikan kewirausahaan di dalam mata pelajaran dilaksanakan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran pada semua mata pelajaran. Pada tahap perencanaan, silabus dan RPP dirancang agar muatan maupun kegiatan pembelajarannya memfasilitasi untuk mengintegrasikan nilai-nilai kewirausahaan. Cara menyusun silabus yang terintegrasi nilai-nilai kewirausahaan dilakukan dengan mengadaptasi silabus yang telah ada dengan menambahkan satu kolom dalam silabus untuk mewadahi nilai-nilai kewirausahaan yang akan diintegrasikan. Sedangkan cara menyusun RPP yang terintegrasi dengan nilai-nilai kewirausahaan dilakukan dengan cara mengadaptasi RPP yang sudah ada dengan menambahkan materi, langkah-langkah pembelajaran atau penilaian dengan nilai-nilai kewirausahaan.

Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan pendidikan kewirausahaan mengusahakan agar peserta didik mengenal dan menerima nilai-nilai kewirausahaan sebagai milik mereka dan bertanggung jawab atas keputusan yang diambilnya melalui tahapan mengenal pilihan, menilai pilihan, menentukan pendirian, dan selanjutnya menjadikan suatu nilai sesuai dengan keyakinan diri. Dengan prinsip ini, peserta didik belajar melalui proses berpikir, bersikap, dan berbuat. Ketiga proses ini dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam melakukan kegiatan yang terkait dengan nilai-nilai kewirausahaan.

Pengintegrasian nilai-nilai kewirausahaan dalam silabus dan RPP dapat dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

- Mengkaji SK dan KD untuk menentukan apakah nilai-nilai kewirausahaan sudah tercakup didalamnya.
- Mencantumkan nilai-nilai kewirausahaan yang sudah tercantum di dalam SK dan KD kedalam silabus.
- Mengembangkan langkah pembelajaran peserta didik aktif yang memungkinkan peserta didik memiliki kesempatan melakukan integrasi nilai dan menunjukkannya dalam perilaku.
- Memasukan langkah pembelajaran aktif yang terintegrasi nilai-nilai kewirausahaan ke dalam RPP.

2. Pendidikan Kewirausahaan yang Terpadu Dalam Kegiatan *Ekstra Kurikuler*

Kegiatan Ekstra Kurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah/madrasah. Visi kegiatan ekstra kurikuler adalah berkembangnya potensi, bakat dan minat secara optimal, serta tumbuhnya kemandirian dan kebahagiaan peserta didik yang berguna untuk diri sendiri, keluarga dan masyarakat. Misi ekstra kurikuler adalah (1) menyediakan sejumlah kegiatan yang dapat dipilih oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka; (2) menyelenggarakan kegiatan yang memberikan kesempatan peserta didik mengespresikan diri secara bebas melalui kegiatan mandiri dan atau kelompok.

3. Pendidikan Kewirausahaan Melalui Pengembangan Diri

Pengembangan diri merupakan kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran sebagai bagian integral dari kurikulum sekolah/madrasah. Kegiatan pengembangan diri merupakan upaya pembentukan karakter termasuk karakter wirausaha dan

kepribadian peserta didik yang dilakukan melalui kegiatan pelayanan konseling berkenaan dengan masalah pribadi dan kehidupan sosial, kegiatan belajar, dan pengembangan karir, serta kegiatan ekstra kurikuler.

Pengembangan diri dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan pengembangan kompetensi dan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Pengembangan diri bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, minat, kondisi dan perkembangan peserta didik, dengan memperhatikan kondisi sekolah.

Pengembangan diri secara khusus bertujuan menunjang pendidikan peserta didik dalam mengembangkan: bakat, minat, kreativitas, kompetensi, dan kebiasaan dalam kehidupan, kemampuan kehidupan keagamaan, kemampuan sosial, kemampuan belajar, wawasan dan perencanaan karir, kemampuan pemecahan masalah, dan kemandirian. Pengembangan diri meliputi kegiatan terprogram dan tidak terprogram. Kegiatan terprogram direncanakan secara khusus dan diikuti oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pribadinya. Kegiatan tidak terprogram dilaksanakan secara langsung oleh pendidik dan tenaga kependidikan di sekolah yang diikuti oleh semua peserta didik. Dalam program pengembangan diri, perencanaan dan pelaksanaan pendidikan kewirausahaan dapat dilakukan melalui pengintegrasian kedalam kegiatan sehari-hari sekolah misalnya kegiatan bazar, koperasi sekolah, karya peserta didik, dll.

4. Perubahan Pelaksanaan Pembelajaran Kewirausahaan dari Teori ke Praktik

Kewirausahaan ternyata bukan hanya bakat bawaan sejak lahir, atau bersifat praktek lapangan. Kewirausahaan merupakan suatu disiplin ilmu yang perlu dipelajari. Kemampuan seseorang dalam berwirausaha, dapat dimatangkan melalui proses pendidikan. Kewirausahaan juga merupakan disiplin ilmu yang memiliki objek tersendiri, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*Suryana dalam Budi, 2004*). Kewirausahaan yang dimaksudkan adalah kewirausahaan yang berbasis potensi daerah, yang tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk mengenal dan mengembangkan potensi daerahnya tersebut.

Dengan cara ini, pembelajaran kewirausahaan diarahkan pada pencapaian tiga kompetensi yang meliputi penanaman karakter wirausaha, pemahaman konsep dan skill, dengan bobot yang lebih besar pada pencapaian kompetensi jiwa dan skill dibandingkan dengan pemahaman konsep. Dalam struktur kurikulum SMA, pada mata pelajaran ekonomi ada beberapa Kompetensi Dasar yang terkait langsung dengan pengembangan pendidikan kewirausahaan. Mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang secara langsung (eksplisit) mengenalkan nilai-nilai kewirausahaan, dan sampai taraf tertentu menjadikan peserta didik peduli dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut. Salah satu contoh model pembelajaran kewirausahaan yang mampu menumbuhkan karakter dan perilaku wirausaha dapat dilakukan dengan cara mendirikan kantin kejujuran, dan bazar dsb.

5. Pengintegrasian Pendidikan Kewirausahaan ke dalam Bahan/Buku Ajar

Bahan/buku ajar merupakan komponen pembelajaran yang paling berpengaruh terhadap apa yang sesungguhnya terjadi pada proses pembelajaran. Banyak guru yang mengajar dengan semata-mata mengikuti urutan penyajian dan kegiatan-kegiatan pembelajaran (*task*) yang telah dirancang oleh penulis buku ajar, tanpa melakukan adaptasi yang berarti. Penginternalisasian nilai-nilai kewirausahaan dapat dilakukan ke dalam bahan ajar baik dalam pemaparan materi, tugas maupun evaluasi.

6. Pengintegrasian Pendidikan Kewirausahaan melalui Kultur Sekolah

Kultur Sekolah adalah tradisi sekolah yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan spirit dan nilai-nilai yang dianut sekolah. Tradisi itu mewarnai kualitas kehidupan sebuah sekolah. Atau dengan kata lain Budaya/kultur sekolah adalah suasana kehidupan sekolah dimana peserta didik berinteraksi dengan sesamanya, guru dengan guru, konselor dengan sesamanya, pegawai administrasi dengan sesamanya, dan antar anggota kelompok masyarakat sekolah.

Pengembangan nilai-nilai dalam pendidikan kewirausahaan dalam budaya sekolah mencakup kegiatan-kegiatan yang dilakukan kepala sekolah, guru, konselor, tenaga administrasi ketika berkomunikasi dengan peserta didik dan menggunakan fasilitas sekolah, seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, komitmen dan budaya berwirausaha di lingkungan sekolah (seluruh warga sekolah melakukan aktivitas berwirausaha di lingkungan sekolah). Pengembangan nilai-nilai dalam

pendidikan kewirausahaan dalam budaya sekolah belajar melalui proses berpikir, bersikap, dan berbuat.

7. Pengintegrasian Pendidikan Kewirausahaan melalui Muatan Lokal

Mata pelajaran kewirausahaan merupakan pilihan tepat untuk dikembangkan sebagai muatan lokal. Pengembangan kemampuan dan keterampilan berwirausaha, bermuara pada peningkatan dan pengembangan kecakapan hidup, yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi dasar untuk bertahan hidup, serta mampu menyesuaikan diri agar berhasil dalam kehidupan bermasyarakat.

Muatan lokal Kewirausahaan dimaksudkan agar peserta didik dapat mengaktualisasikan diri dalam perilaku wirausaha. Isi muatan lokal Kewirausahaan difokuskan pada perilaku wirausaha sebagai fenomena empiris yang terjadi di lingkungan peserta didik. Berkaitan dengan hal tersebut, peserta didik dituntut lebih aktif untuk mempelajari peristiwa-peristiwa ekonomi yang terjadi di lingkungannya. Pembelajaran muatan lokal kewirausahaan dapat menghasilkan perilaku wirausaha dan jiwa kepemimpinan, yang sangat terkait dengan cara mengelola usaha untuk membekali peserta didik agar dapat berusaha secara mandiri.

Tujuan Muatan lokal Kewirausahaan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami dunia usaha dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan masyarakat sekitarnya
2. Berwirausaha dalam bidangnya

3. Menerapkan perilaku kerja prestatif dalam kehidupannya.
4. Mengaktualisasikan sikap dan perilaku wirausaha.

Mata pelajaran ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya yang dianggap perlu oleh daerah yang bersangkutan. Oleh karena itu mata pelajaran muatan lokal harus memuat karakteristik budaya lokal, keterampilan, nilai-nilai luhur budaya setempat dan mengangkat permasalahan sosial dan lingkungan yang pada akhirnya mampu membekali peserta didik dengan keterampilan dasar (*life skill*) sebagai bekal dalam kehidupan sehingga dapat menciptakan lapangan pekerjaan. Contoh anak yang berada di lingkungan sekitar pantai, harus bisa menangkap potensi lokal sebagai peluang untuk mengelola menjadi produk yang memiliki nilai tambah, yang kemudian diharapkan anak mampu menjual dalam rangka untuk memperoleh pendapatan.

Integrasi pendidikan kewirausahaan di dalam mulok, hampir sama dengan integrasi pendidikan kewirausahaan terintegrasi di dalam mata pelajaran dilaksanakan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran pada semua mata pelajaran. Pada tahap perencanaan ini, RPP dirancang agar muatan maupun kegiatan pembelajarannya MULOK memfasilitasi untuk mengintegrasikan nilai-nilai kewirausahaan. Cara menyusun RPP MULOK yang terintegrasi dengan nilai-nilai kewirausahaan dilakukan dengan cara mengadaptasi RPP MULOK yang sudah ada dengan menambahkan pada materi, langkah-langkah pembelajaran atau penilaian dengan nilai-nilai kewirausahaan. Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan pendidikan

kewirausahaan mengusahakan agar peserta didik mengenal dan menerima nilai-nilai kewirausahaan sebagai milik mereka dan bertanggung jawab atas keputusan yang diambilnya melalui tahapan mengenal pilihan, menilai pilihan, menentukan pendirian, dan selanjutnya menjadikan suatu nilai sesuai dengan keyakinan diri. Dengan prinsip ini peserta didik belajar melalui proses berpikir, bersikap, dan berbuat. Ketiga proses ini dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam melakukan kegiatan yang terkait dengan nilai-nilai kewirausahaan.

2.1.6 Latar Belakang Pekerjaan Orang Tua

Orang tua adalah kelompok sosial terkecil yang terdiri dari ayah dan ibu atau salah satu dari keduanya serta wali yang bertanggung jawab terhadap anak (Suhartin, 1984 : 6).

Setiap orang tua menjadi teladan bagi anak-anaknya. Dengan bimbingan dan pengawasan dari orang tua maka unsur-unsur psikologis anak dapat didayagunakan secara optimal. Unsur-unsur psikologi tersebut adalah perhatian, pengawasan, tanggapan, fantasi, ingatan, pikiran, intelegensi dan bakat. Anak-anak cenderung ingin meniru orang tuanya atau meneruskan tradisi keluarga misalnya dalam hal bekerja. Tetapi di era sekarang anak cenderung ingin menemukan jati diri atau mandiri. Kemandirian untuk lebih baik dari orang tuanya. Hal ini akan mendorong anak untuk berusaha menciptakan lapangan pekerjaan yang sesuai dengan bidang keahliannya.

Keadaan sosial ekonomi keluarga mempunyai peranan terhadap perkembangan anak-anak. Status sosial ekonomi keluarga secara langsung dan tidak langsung

dapat mempengaruhi pendidikan seseorang. Bagi keluarga dengan kondisi ekonomi yang memadai mungkin akan dapat memberikan pendidikan kepada anaknya lebih baik. Sebaliknya kelompok yang kemampuan ekonominya rendah cenderung akan mengalami kesulitan dalam memenuhi kebutuhan pokoknya sehingga dapat mempersulit dalam mengikuti pendidikan.

Sewel dan Hauser (Purwanto, 2004:42) mengemukakan bahwa kemampuan ekonomi keluarga akan memberikan pengaruh baik langsung maupun tidak langsung pada pendidikan dan pekerjaan atau jabatan serta mempertimbangkan hasil yang dicapai pada pendidikan dan pekerjaan. Hal ini berarti bahwa kondisi kemampuan ekonomi keluarga turut mempengaruhi pola perilaku individu dalam kehidupannya, termasuk pendidikan dan pekerjaan atau jabatan tertentu yang akan dimasukinya.

Beberapa indikator latar belakang sosial ekonomi: (Supriadi, 1997:33)

1. Pendidikan orang tua
2. Pekerjaan orang tua
3. Penghasilan orang tua
4. Tempat Tinggal

Keempat indikator sosial ekonomi diatas memiliki keterkaitan satu sama lainnya, dimana ketika orang tua memiliki latar pendidikan yang tinggi maka akan memperoleh pekerjaan yang baik dengan tingkat penghasilan yang tinggi sehingga akan menempati tempat tinggal yang layak.

Lain halnya indikator menurut Herbert Sorenson (Nasution, 2004:25) bahwa tingkat status sosial ekonomi dilihat dari pekerjaan orang tua, penghasilan, dan kekayaan, tingkat pendidikan orang tua, keadaan rumah dan lokasi, pergaulan dan aktivitas sosial.

Pekerjaan atau lapangan usaha adalah bidang kegiatan dari usaha/perusahaan/instansi di mana seseorang bekerja atau pernah bekerja (Riwanto, 1994 : 7). Sehingga pekerjaan orang tua dalam hal ini diartikan aktivitas kerja/mata pencaharian dari orang tua yang dapat menumbuhkan motivasi atau minat dari anak untuk berwirausaha.

Latar belakang pekerjaan orang tua merupakan salah satu faktor yang mempunyai peranan terhadap minat berwirausaha pada anaknya. Latar belakang pekerjaan orang tua beraneka ragam misalnya sebagai petani, buruh, karyawan swasta, wiraswasta, ABRI, POLRI dan pegawai negeri. Dengan latar belakang pekerjaan orang tua yang berbeda-beda tersebut maka akan berbeda pula pengaruhnya terhadap minat berwirausaha pada anak. Karena dengan alasan apapun anak tetap masih bergantung pada orang tua, hal ini juga berlaku pada minat berwirausaha pada anak. Anak yang mempunyai minat berwirausaha yang tinggi tetapi apabila tidak mendapatkan dukungan spiritual dan material dari orang tuanya kemungkinan untuk meraih keberhasilan juga kecil. Dukungan spiritual seperti halnya cara orang tua memotivasi, mengawasi dan perhatian, sedangkan dukungan material yaitu berupa modal.

Kategori dari pekerjaan orang tua tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Wiraswastawan contohnya pedagang, peternak, bengkel dan orang yang menjalankan perusahaannya sendiri.
- b. Pegawai Negeri Sipil contohnya guru, polisi, ABRI, dan orang yang menerima gaji dari negara.
- c. Karyawan swasta contohnya pekerja pabrik dan karyawan perusahaan swasta.
- d. Petani contohnya nelayan, buruh tani, tani dengan lahan sendiri.

Kerjasama antara anak dan orang tua adalah untuk melatih keterampilan dan agar anak mengerti kewajiban dan mengenal bertanggung jawab akan pekerjaan yang dihadapinya. Disamping itu melalui kebiasaan bekerjasama itu bermaksud agar anak tidak terbentuk sifat malas dan menolak tugas. Orang tua hendaknya tidak boleh mempunyai pandangan adanya pekerjaan rendahan, pekerjaan kasar, pekerjaan tukang. Sebaiknya orang tua tidak membentuk citra anak bahwa menjadi pegawai negeri merupakan lapangan pekerjaan yang paling terhormat, tetapi anak harus diarahkan untuk menciptakan lapangan pekerjaan sendiri.

Pembinaan dalam keluarga hendaknya di arahkan kepada sikap optimis, kreatif mengarah kehidupan yang tidak tergantung pada orang lain, dan ada keberanian, tidak merasa malu untuk bekerja mandiri sebagai wiraswasta yang harus dapat berhasil.

Faktor keluarga cukup penting untuk diperhatikan apabila anak-anaknya akan merencanakan untuk berkarir dalam wirausaha. Menurut Syahrial (dalam Sofyan, 2008) mengidentifikasi adanya faktor keluarga yang harmonis dan demokratis, pendidikan, jalinan relasi dengan teman-teman yang sukses, serta lingkungan yang

kondusif, sebagai faktor pendukung keberhasilan dalam berwirausaha. Kemampuan kewirausahaan akan semakin baik apabila lingkungan keluarga dapat memberikan pengaruh positif dimana sikap dan aktivitas anggota keluarga dapat menjadi contoh terhadap individu, misalnya melalui suatu usaha keluarga yang bersifat turun menurun.

2.1.7 Sekolah Menengah Atas (SMA)

Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan umum pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat. Tujuan utamanya diantara menghasilkan lulusan yang siap untuk menempuh pendidikan lebih tinggi (PT).

Pada sistem Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), sekolah memiliki “*full authority and responsibility*” dalam menetapkan kurikulum dan pembelajaran sesuai dengan visi, misi, dan tujuan satuan pendidikan. Untuk mewujudkan visi, misi, dan tujuan tersebut, sekolah dituntut untuk mengembangkan standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam indikator kompetensi, mengembangkan strategi, menentukan prioritas, mengendalikan pemberdayaan berbagai potensi sekolah dan lingkungan sekitar, serta mempertanggungjawabkannya kepada masyarakat dan pemerintah.

Struktur kurikulum SMA meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama tiga tahun mulai Kelas X sampai dengan Kelas

XII. Struktur kurikulum disusun berdasarkan standar kompetensi lulusan dan standar kompetensi mata pelajaran.

Pengorganisasian kelas-kelas pada SMA dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas X merupakan program umum yang diikuti oleh seluruh peserta didik, dan kelas XI dan XII merupakan program penjurusan yang terdiri atas dua program:

(1) Program Ilmu Pengetahuan Alam, (2) Program Ilmu Pengetahuan Sosial.

Sekolah Menengah Atas (SMA) sebagai sub sistem pendidikan nasional juga mempunyai peluang untuk ikut dalam pembangunan perekonomian melalui kewirausahaan. Siswa SMA yang menempuh pendidikan diharapkan memiliki jiwa dan perilaku atau karakteristik kewirausahaan, sehingga lulusan SMA juga dapat mengisi peluang kerja dengan baik.

Pembelajaran kewirausahaan di SMA Adiguna Bandar Lampung dimasukkan dalam kurikulum untuk kelas X dan kelas XI dengan pertemuan/sesi tatap muka di kelas yaitu 2 jam per minggu. Pelaksanaan pembelajaran tidak jauh berbeda dengan mata pelajaran lainnya yaitu dalam bentuk klasikal pengajaran teori di dalam kelas yang diharapkan proses pembelajaran menjadi efektif

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Berikut ini, beberapa penelitian yang relevan dan terkait dengan metode pembelajaran *Role Playing* dan metode pembelajaran *Examples Non Examples* yang pernah dilakukan.

1. Hasil penelitian Fera Edyani (2010) dengan judul “Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X

Jurusan Pemasaran pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Islam Batu”.

S1 Program Studi Pendidikan Tata Niaga.

Kesimpulan yang dapat diperoleh adalah penerapan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dimana pada pre-test siklus I terdapat 3 siswa yang tuntas dan 32 siswa yang belum tuntas. Post-test siklus I terdapat 10 siswa yang tuntas 25 siswa yang belum tuntas. Pada pre-test siklus II terdapat 25 siswa yang tuntas dan 10 siswa belum tuntas. Post-test siklus II terdapat 27 siswa tuntas dan 8 siswa yang belum tuntas.

2. Hasil penelitian Hari Rahmanto dengan judul “Pengaruh Latar Belakang Pekerjaan Orang Tua Dan Bimbingan Orang Tua Terhadap Minat Berwiraswasta Siswa Kelas XI teknik Otomotif SMKN 2 Pengasih”.

Dari perhitungan Anova dua jalan untuk faktor latar belakang pekerjaan orang tua diperoleh nilai F hitung $< F$ table ($2,281 < 4,016$), sedangkan untuk factor bimbingan orang tua dan interaksi antara latar belakang pekerjaan dan bimbingan orang tua diperoleh nilai F hitung $> F$ table ($8,526 > 4,016$ dan $13,138 > 4,016$). Setelah dilakukan uji lanjut dengan uji Tukey diperoleh hasil untuk variabel latar belakang pekerjaan orang tua wiraswasta dengan bimbingan $\mu < 3,75$, maka dapat disimpulkan latar belakang pekerjaan orang tua wiraswasta tidak berpengaruh secara nyata terhadap bimbingan belajar yang efektif maupun yang tidak efektif dalam meningkatkan minat berwiraswasta siswa. Hasil untuk variabel latar belakang pekerjaan orang tua non wiraswasta dengan bimbingan dapat disimpulkan latar belakang pekerjaan orang tua non wiraswasta berpengaruh secara nyata terhadap

bimbingan belajar yang efektif maupun yang tidak efektif dalam meningkatkan minat berwiraswasta siswa. Dalam hal ini bimbingan yang efektif akan meningkatkan minat berwiraswasta siswa lebih tinggi dibandingkan dengan bimbingan yang tidak efektif.

3. Hasil penelitian Nurkhan (2006) dengan judul “Pengaruh Latar Belakang Pekerjaan Orang Tua Terhadap Minat Berwiraswasta Siswa Kelas II Program Keahlian Teknik Mekanik Otomotif SMK N 1 Tulis Batang Tahun Ajaran 2005/2006“. Jurusan Teknik Mesin. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Semarang.

Hasil analisis varians diperoleh hasil probabilitasnya $< 5\%$ yaitu 0,00 yang berarti H_0 diterima atau dapat disimpulkan bahwa minimal ada satu dari empat variabel yang variansinya berbeda yang berarti ada pengaruh antara latar belakang pekerjaan orangtua terhadap minat berwiraswasta siswa kelas II Program Keahlian Teknik Mekanik Otomotif SMK N 1 Tulis Kabupaten Batang Tahun Ajaran 2005/2006. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa latar belakang pekerjaan orang tua wiraswastawan (80,6667) $>$ karyawan swasta (77,5789) $>$ PNS (75,2308) $>$ petani (72,2500) pengaruhnya terhadap minat berwiraswasta siswa kelas II Program Keahlian Teknik Mekanik Otomotif SMK N 1 Tulis Kabupaten Batang Tahun Ajaran 2005/2006.

4. Hasil penelitian Erwin Wahyu Busthomi (2007) dengan judul “Pengaruh Lingkungan Keluarga, Fasilitas Belajar dan Prestasi Belajar Program Diklat Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha”. Skripsi. Jurusan manajemen Program studi Pendidikan Tata Niaga Universitas Negeri Malang.

Hipotesis ke-4 terdapat pengaruh lingkungan keluarga terhadap minat berwirausaha pada siswa program keahlian penjualan SMK Negeri 1 Malang secara langsung, dengan pengaruh sebesar 0,432. Sedangkan hipotesis ke-6 tidak terdapat pengaruh lingkungan keluarga terhadap minat berwirausaha yang ditengahi oleh prestasi belajar program mata diklat kewirausahaan secara tidak langsung, dengan pengaruh sebesar -0,148. Berdasarkan penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa lingkungan keluarga tidak selamanya berpengaruh secara positif terhadap prestasi belajar, dan lingkungan keluarga tidak berpengaruh terhadap minat berwirausaha.

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah bagian teori dari penelitian yang menjelaskan tentang alasan atau argumentasi bagi rumusan penelitian. Kerangka pikir menggambarkan alur pikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain.

- 1. Ada perbedaan minat berwirausaha siswa yang pembelajarannya menggunakan *role playing* dan metode *examples non examples* tanpa memperhatikan latar belakang pekerjaan orang tua (wirausaha dan non wirausaha) pada siswa kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung.**

Minat Wirausaha sebagaimana telah dikemukakan oleh Iskandar (2009) adalah keinginan atau ketertarikan terhadap bidang kewirausahaan serta kesediaan untuk bekerja keras atau berkemauan keras untuk berdikari atau berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya tanpa merasa takut dengan risiko yang akan terjadi, serta belajar dari kegagalan. Peserta didik memiliki minat berwirausaha apabila hasil belajar yang diperolehnya memberikan pengalaman yang berarti untuk berwirausaha.

Minat berwirausaha dapat ditumbuhkan salah satunya melalui pembelajaran kewirausahaan. Peserta didik memiliki minat berwirausaha apabila hasil belajar yang diperolehnya memberikan pengalaman yang berarti untuk berwirausaha. Pembelajaran dikatakan berhasil adalah pembelajaran yang mampu memberikan kontribusi yang positif bagi perkembangan pengetahuan dan keterampilan siswa. Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan guru didalam melaksanakan proses pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menguasai dan menerapkan model serta metode pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran dipengaruhi oleh tuntutan kompetensi yang dimiliki oleh siswa. Namun tidak ada satupun model pembelajaran yang paling baik diantara yang lainnya.

Pembelajaran dengan metode *role playing* dan metode *examples non examples* berkemungkinan cukup efektif untuk meningkatkan minat berwirausaha siswa. Kedua metode pembelajaran tersebut menuntut lebih banyak aktivitas siswa melalui belajar kelompok. Minat berwirausaha siswa akan dapat meningkat apabila pembelajaran yang dilaluinya bermakna pada dirinya, dan pembelajaran terpusat pada aktivitas siswa dengan belajar dan berkompetisi secara sehat dalam pembelajaran.

2. Ada perbedaan minat berwirausaha siswa yang latar belakang pekerjaan orang tua wirausaha dan non wirausaha tanpa mempertimbangkan metode pembelajaran yang digunakan pada siswa kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung.

Orang tua adalah penentu utama dalam pembentukan sikap anaknya dikemudian hari, karena anak pertama kali berhadapan dengan lingkungan luar dirinya adalah dengan lingkungan keluarga. Keluarga terutama orang tua sangat besar

pengaruhnya dalam menumbuhkan minat berwirausaha pada anaknya. Profesi orang tua memiliki peran strategis sebagai budaya pembentuk minat berwirausaha, hal ini menunjukkan bahwa budaya kewirausahaan terbentuk karena lingkungan, kebiasaan, dan faktor diri pribadi yang melekat sejak mereka kecil dan saat mereka tumbuh besar.

Minat, sikap dan jiwa kewirausahaan dapat tumbuh dan berkembang karena pengaruh lingkungan yang ada disekitarnya. Lingkungan dalam bentuk “*role models*” berpengaruh terhadap minat berwirausaha (Alma, 2007:7). *Role models* ini dapat dilihat dari orang tua, saudara, keluarga yang lain (kakek, paman, bibi, anak), teman, pasangan, atau pengusaha sukses yang diidolakannya.

Profesi orang tua memiliki peran strategis sebagai budaya pembentuk minat berwirausaha, hal ini menunjukkan bahwa budaya kewirausahaan terbentuk karena lingkungan, kebiasaan, dan faktor diri pribadi yang melekat sejak mereka kecil dan saat mereka tumbuh besar. Pada penelitian ini peneliti mengelompokkan profesi orang tua menjadi dua yaitu wirausaha dan non wirausaha. Orang tua yang berprofesi sebagai wirausaha diyakini dapat menjadi panutan (*entrepreneurial role model*) yang akan membentuk minat anak untuk berwirausaha dimasa depan.

Wirausaha yang berhasil adalah mereka yang dibesarkan oleh orang tua yang juga wirausaha, karena memiliki banyak pengalaman yang luas dalam dunia usaha. Sedangkan jika orang tua non wirausaha seperti: guru, polisi, ABRI, Karyawan swasta, Petani, nelayan, cenderung tidak memiliki banyak pengalaman yang luas dalam dunia usaha. Para orang tua tidak menginginkan anak-anaknya menerjuni

wirausaha, dan berusaha mengalihkan perhatian anak untuk menjadi pegawai negeri, apalagi bila anaknya sudah lulus dari perguruan tinggi. Dengan demikian, maka diduga terdapat perbedaan minat berwirausaha siswa berdasarkan latar belakang pekerjaan orang tuanya.

3. Ada Interaksi antara metode pembelajaran dengan latar belakang pekerjaan orang tua terhadap minat berwirausaha siswa pada siswa kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung.

Pada hakekatnya di dalam pendidikan, guru dan orang tua mempunyai tujuan yang sama, yakni mengasuh, mendidik, membimbing, membina serta memimpin anaknya menjadi orang dewasa dan dapat memperoleh kebahagiaan hidupnya dalam arti yang seluas-luasnya. Interaksi semua pihak yang terkait akan mendorong murid untuk senantiasa melaksanakan tugasnya sebagai pelajar.

Peran pembelajaran kewirausahaan diperlukan untuk membangun minat dalam berwirausaha, mengingat akan pentingnya pendidikan kewirausahaan saat ini guna menciptakan para wirausaha-wirausaha dari generasi muda untuk membangun perekonomian negara. Pengetahuan dan keterampilan yang dapat diperoleh melalui proses belajar mengajar merupakan modal dalam menumbuhkan minat untuk berwirausaha siswa.

Faktor eksternal seperti keadaan ekonomi orang tua dan latar belakang kebudayaan siswa yang didapatnya dari lingkungan keluarga sangat mempengaruhi minat siswa dalam pembelajaran. Dukungan orang tua secara emosional yang berperan dalam pembuatan keputusan pilihan anaknya yaitu sejauhmana rasa cinta dan sayang orang tua serta perhatian dan kepedulian orang

tua terhadap anaknya. Sedangkan peran guru harus menempatkan usaha untuk meningkatkan minat dan memotivasi siswa pada perencanaan pembelajarannya. Untuk menghasilkan kolaborasi dalam rangka mencapai tujuan yang baik maka pola kerja sama antara ke duanya harus dirancang sedemikian rupa. Oleh karena itu diduga peran guru dan orang tua harus dapat menciptakan interaksi hubungan positif dalam rangka menumbuhkan minat dan semangat belajar anak.

4. Ada perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pembelajarannya menggunakan *role playing* dan metode *examples non examples* yang pekerjaan orang tuanya wirausaha.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dan berlatih dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen secara kolaboratif. Model ini mempunyai banyak tipe, yang masing-masing tipe memiliki penekanan dan langkah-langkah yang berbeda.

Dalam mengembangkan model pembelajaran seorang guru harus dapat menyesuaikan antara model yang dipilihnya dengan kondisi siswa, materi pelajaran, dan sarana yang ada. Pembelajaran yang dianggap mampu menumbuhkan minat berwirausaha adalah pembelajaran dengan *role playing*, dan sebagai pembandingnya model pembelajaran *examples non examples*.

Metode *role playing* dalam pembelajaran merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata yang dituangkan kedalam suatu skenario (drama) sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, dalam suatu drama serta untuk memperoleh pengetahuan dari materi pelajaran. Dalam bermain peran,

siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Melalui pembelajaran ini diharapkan (1) untuk menggali perasaan siswa, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsi, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

Metode pembelajaran *Example Non Example* lebih menekankan pada konteks analisis siswa. Siswa lebih ditekankan pada kemampuan berbahasa tulis dan lisan, kemampuan analisis, dan kemampuan berinteraksi dengan siswa lainnya. Selain itu siswa dituntut aktif terlibat dalam situasi belajar proses *discovery* (penemuan), dan menganalisis sebuah konsep melalui pengalaman.

Orang tua yang berprofesi sebagai wirausaha diyakini dapat menjadi panutan (*entrepreneurial role model*) yang akan membentuk minat anak untuk berwirausaha dimasa depan. Pengalaman masa kanak-kanak yang didapat dari orangtuanya akan sangat menentukan sikap dia dalam bekerja. Begitu pula dalam pembelajaran, siswa yang orang tuanya wirausaha mempunyai pengalaman dalam dunia usaha sehingga mereka lebih aktif memahami permasalahan sosial dan mempunyai imajinasi yang tinggi, dan serta dapat membina hubungan komunikatif dan bekerja sama dalam kelompok.

Dengan adanya perbedaan penekanan dan langkah-langkah yang ada pada metode pembelajaran *Role playing*, dan *Examples Non Examples* dalam pembelajaran kewirausahaan, maka dimungkinkan akan mendapatkan minat berwirausaha siswa yang berbeda pada siswa yang orang tuanya wirausaha.

5. Ada perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pembelajarannya menggunakan *role playing* dan metode *examples non examples* yang pekerjaan orang tuanya non wirausaha.

Metode pembelajaran *role playing*, dalam proses pembelajarannya siswa akan dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok dan mengutamakan pola permainan dalam bentuk dramatisasi. Titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi, disini siswa secara aktif melakukan praktik-praktik (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Metode pembelajaran *Example Non Example* lebih menekankan pada konteks analisis siswa melalui media gambar. Siswa lebih ditekankan pada kemampuan berbahasa tulis dan lisan, kemampuan analisis, dan kemampuan berinteraksi dengan siswa lainnya. Selain itu siswa dituntut aktif terlibat dalam situasi belajar proses *discovery* (penemuan), dan menganalisis sebuah konsep melalui pengalaman.

Profesi orang tua memiliki peran strategis sebagai budaya pembentuk minat berwirausaha, namun kurangnya minat ini mempunyai latar belakang pandangan negatif dalam masyarakat terhadap profesi wirausaha. Para orang tua tidak menginginkan anak-anaknya menerjuni wirausaha, dan berusaha mengalihkan perhatian anak untuk menjadi pegawai negeri, apalagi bila anaknya sudah lulus dari perguruan tinggi. Oleh karena itu anak yang dibesarkan oleh orang tua non wirausaha cenderung tidak memiliki banyak pengalaman dalam bidang usaha.

Dengan adanya perbedaan penekanan dan langkah-langkah yang ada pada metode pembelajaran *Role playing*, dan *Examples Non Examples* dalam pembelajaran kewirausahaan, maka dimungkinkan akan mendapatkan minat berwirausaha siswa yang berbeda pada siswa yang orang tuanya non wirausaha.

6. Ada perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pekerjaan orang tuanya wirausaha dan non wirausaha apabila pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Minat adalah kecenderungan yang menetap, untuk merasa tertarik pada bidang tertentu. Metode bermain peran (*role playing*) sebagai salah satu metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar di kelas diyakini akan mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Sebab biasanya siswa akan sangat antusias terhadap pelajaran manakala pelajaran tersebut menyangkut kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat, dan metode bermain peran sangat difokuskan pada kenyataan-kenyataan yang terjadi di lingkungan masyarakat. Kondisi ini melibatkan siswa secara aktif, karena siswa mempunyai minat terhadap peran yang dimainkannya. Metode *role playing* melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar, dapat memberikan kepada siswa kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan.

Siswa dapat bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh melalui permainan. Dengan bermain siswa akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Kelebihan atau keunggulan dari metode bermain peran (*role playing*) adalah mampu menarik perhatian anak, sehingga suasana kelas semakin hidup (Zuhairi, 1983: 103). Oleh karena itu diduga metode *role playing* dapat

menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran. Kondisi ini melibatkan siswa secara aktif, karena siswa mempunyai minat terhadap peran yang dimainkannya.

7. Ada perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pekerjaan orang tuanya wirausaha dan non wirausaha apabila pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran *examples non examples*.

Minat berwirausaha dapat ditumbuhkan salah satunya melalui pembelajaran kewirausahaan. Sejalan dengan hal itu Super dan Criter (Karno, 1986:5) mengemukakan “Proses Identifikasi dan proses belajar turut membentuk minat maka kegiatan belajar mengajar di sekolah pun dapat mempengaruhi pertumbuhan minat. Metode *examples non examples* sebagai salah satu metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar di kelas diyakini akan mampu menumbuhkan minat siswa.

Metode *examples non examples* adalah metode yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Penggunaan media gambar ini disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk diskripsi singkat mengenai apa yang ada didalam gambar.

Pada pembelajaran dengan menggunakan metode *examples non examples*, siswa dituntut aktif terlibat dalam situasi belajar proses *discovery* (penemuan), dan menganalisis sebuah konsep melalui pengalaman. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan siswa diharapkan lebih kritis

dalam menganalisa dan mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, melatih memecahkan masalah, meningkatkan keaktifan belajar, memberikan motivasi belajar kepada siswa, melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, menumbuhkan daya kreatif siswa.

Oleh karena itu diduga metode *examples non examples* dapat menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran. Kondisi ini melibatkan siswa secara aktif, karena aktivitas belajar berpusat pada siswa dalam bentuk diskusi, mengerjakan tugas bersama, saling membantu dan saling mendukung dalam memecahkan masalah. Melalui interaksi belajar yang efektif siswa lebih termotivasi, percaya diri, mampu menggunakan strategi berpikir tingkat tinggi, serta mampu membangun hubungan interpersonal.

Pengetahuan dan keterampilan yang dapat diperoleh melalui proses belajar mengajar merupakan modal dalam menumbuhkan minat untuk berwirausaha siswa. Pembelajaran kewirausahaan di sekolah diharapkan dapat memberikan pengetahuan, menumbuhkan sikap dan minat serta keterampilan kerja bagi siswanya melalui: (1) Materi pembelajaran, (2) Metode pembelajaran, (3) Kemampuan guru (4) Pengalaman langsung yang dapat menumbuhkan minat berwirausaha.

Hal yang serupa dikatakan oleh Yoesoef (Purwanto, 2002:16) bahwa: Untuk membentuk sikap kewirausahaan, termasuk di dalamnya minat berwirausaha,

adalah mulai dengan tahap pemahaman teori, studi kasus, dan pemberian motivasi; ketiga tahapan ini dapat dilakukan di lingkungan sekolah.

Minat berwirausaha yang dimiliki seseorang merupakan hasil proses sosialisasi anak yang dilahirkan dan dibesarkan, dimana anak tinggal, dididik dengan penuh pengertian dan kasih sayang, interaksi dan komunikasi, keteladanan dan hubungan yang harmonis maka potensi anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik.

Minat, sikap dan jiwa kewirausahaan dapat tumbuh dan berkembang dari diri sendiri dan pengaruh lingkungan yang ada disekitarnya, seperti: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Hal ini sesuai dengan pendapat Herawati (1998) bahwa wirausaha adalah sikap diri yang terbentuk dari perpaduan antara sifat pembawaan sejak lahir dengan pendidikan dan pengaruh lingkungan.

Jiwa dan watak kewirausahaan dipengaruhi oleh keterampilan, kemampuan, atau kompetensi. Kompetensi ditentukan oleh pengetahuan dan pengalaman usaha. Seseorang wirausaha adalah seseorang yang memiliki jiwa dan kemampuan tertentu dalam berkreasi dan berinovasi. Wirausaha juga identik dengan membangun kemandirian melalui pengembangan ragam kreativitas. Ia adalah seseorang yang memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda atau kemampuan kreatif dan inovatif. Kemampuan kreatif dan inovatif tersebut secara riil tercermin dalam kemampuan dan kemauan untuk memulai usaha, kemampuan untuk mengerjakan sesuatu yang baru, kemauan dan kemampuan untuk mencari peluang, kemampuan dan keberanian untuk

menanggung risiko dan kemampuan untuk mengembangkan ide dan meramu sumber daya.

Dalam penelitian ini akan menganalisis perbedaan minat berwirausaha siswa.

Minat berwirausaha dapat diukur dengan indikator-indikator sebagai berikut:

1. Kondisi Psikis
2. Kondisi fisik dan kondisi lingkungan
3. Kemandirian
4. Kreatif dan inovatif
5. Menanggung resiko

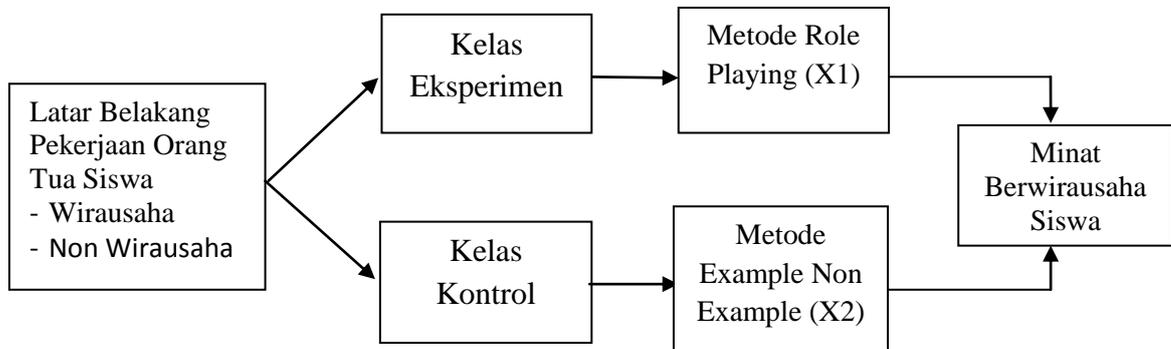
Berdasarkan penjelasan diatas, landasan teori dan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, selanjutnya dapat disusun kerangka pikir yang menghasilkan suatu hipotesis. Dimana kerangka pikir mempunyai arti suatu konsep pola pemikiran dalam rangka memberikan jawaban sementara terhadap permasalahan yang diteliti.

Dalam menarik kesimpulan untuk membuat keputusan yang valid untuk menjawab permasalahan didukung oleh bukti-bukti, dan menggunakan kesimpulan tersebut diperlakukan sebagai hipotesis yang baru untuk dibuktikan lebih lanjut dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dan metode *example non example*.

Kemudian yang akan dijelaskan pengaruh variabel bebas dan variabel terikat, dimana variabel bebas (X) adalah penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* dan Metode *Example Non Example* dan variabel terikat (Y) adalah minat

berwirausaha siswa. Sejalan dengan uraian di atas dapat digambarkan kerangka pikir sebagai berikut.

Diagram Kerangka Pikir



Gambar 2. Paradigma Penelitian

2.4 Hipotesis

Maka hipotesis dalam penelitian yang penulis buat ini adalah :

1. Ada perbedaan minat berwirausaha siswa yang pembelajarannya menggunakan *role playing* dan metode *examples non examples* tanpa memperhatikan latar belakang pekerjaan orang tua (wirausaha dan non wirausaha) pada siswa kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung.
2. Ada perbedaan minat berwirausaha siswa yang latar belakang pekerjaan orang tua wirausaha dan non wirausaha tanpa mempertimbangkan metode pembelajaran yang digunakan pada siswa kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung.
3. Ada interaksi antara metode pembelajaran dengan latar belakang pekerjaan orang tua terhadap minat berwirausaha siswa pada siswa kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung.

4. Ada perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pembelajarannya menggunakan *role playing* dan metode *examples non examples* yang pekerjaan orang tuanya wirausaha.
5. Ada perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pembelajarannya menggunakan *role playing* dan metode *examples non examples* yang pekerjaan orang tuanya non wirausaha.
6. Ada perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pekerjaan orang tuanya wirausaha dan non wirausaha apabila pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran *role playing*.
7. Ada perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pekerjaan orang tuanya wirausaha dan non wirausaha apabila pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran *examples non examples*.