

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tanpa di sadari saat ini pengaruh globalisasi sudah mulai menguasai kehidupan. Globalisasi masuk ke dalam beberapa aspek bahkan hingga dapat menguasai kehidupan kita saat ini, globalisasi pun merambah ke segala bidang tak terkecuali bidang ekonomi dan sosial budaya. Menurut Alden (2006, hlm. 227) *globalization is due to a host of factors including world wide investment, production and marketing, advances in telecommunication technologies and the internet, increases in world travel and the growth of global media*. Bahwa globalisasi adalah sejumlah faktor yang termasuk dalam dunia investasi yang luas, produksi dan pemasaran, kemajuan teknologi telekomunikasi dan internet, peningkatan perjalanan dunia dan pertumbuhan media global.

Johnston (2013, hlm. 142) *Globalization is playing an increasingly important role in the developing countries. it can be seen that, globalization has certain advantages such as economic processes, technological developments, political influences, health systems, social and natural environment factors*. Dari pemaparan di atas maka hal ini dapat dilihat bahwa globalisasi memiliki kelebihan tertentu seperti proses ekonomi, perkembangan teknologi, pengaruh politik, sistem kesehatan, faktor sosial dan lingkungan alam, maka globalisasi memang berpengaruh pada hampir semua aspek kehidupan masyarakat. Memang pengaruh perkembangan IPTEK banyak mempengaruhi persaingan promosi dari produk-produk tersebut, tapi yang menjadi permasalahan utama adalah globalisasi itu sendiri. Globalisasi berpengaruh pada hampir semua aspek kehidupan masyarakat, berimbang sebagai dampak positif dan negatif bagi kehidupan masyarakat pada masa sekarang ini.

Salah satu dampak negatif dari adanya globalisasi ialah adanya perilaku konsumtif masyarakat pada saat ini, khususnya siswa yang dirasa sudah memiliki perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif sebagai dampak adanya gejala hedonisme di era globalisasi (Matassa & Trussell, 2011). Durmaz & Durmaz (2014, hlm. 37) *Consumer is a person who desires, needs and requires marketing components in*

their capacity as buyer. Konsumen adalah orang yang berkeinginan, atau memiliki kebutuhan dan memerlukan komponen pemasaran dalam kapasitasnya sebagai *buyer* atau pembeli, sehingga menurut pendapat tersebut dapat memperkuat pernyataan bahwa adanya hedonisme itu menjadi faktor utama seseorang menjadi konsumen dan memiliki perilaku konsumtif. Konsumsi bertujuan untuk memenuhi segala jenis kebutuhan. Konsumsi berlebihan mendorong perilaku konsumtif, karena itu perilaku konsumtif didefinisikan sebagai perilaku irasional atau perilaku boros (Suparti, 2016, hlm. 115). Perilaku konsumtif menjadi salah satu perilaku yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari dari orang-orang, tidak hanya di negara besar tetapi juga berkembang di negara seperti Indonesia (Enrico, Aron, & Oktavia, 2014, hlm. 1).

Indonesia adalah salah satu negara dengan tingkat pengangguran yang cukup tinggi. Pada tahun 2016 Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat dari kurang lebih 127,8 juta penduduk yang berada di usia kerja, terdapat kurang lebih 7 juta penduduk Indonesia yang menganggur. Tingkat pengangguran pada 2016 mengalami penurunan sekitar 600 penduduk dibandingkan dengan tahun 2015. Walaupun telah terjadi penurunan, tetap saja pengangguran menjadi salah satu masalah sosial yang sedang dihadapi oleh Indonesia. Masalah pengangguran ini terjadi karena ketersediaan lapangan kerja tidak sebanding dengan pertumbuhan lulusan dunia pendidikan ataupun penduduk yang berada pada dunia kerja. Di samping itu, masih kurangnya pengembangan keterampilan hidup (*life skill*) yang diberikan oleh sekolah, sehingga tidak terciptanya perilaku produktif yang menyebabkan adanya keterbatasan lapangan kerja yang saat ini menjadi kendala, para lulusan tidak memiliki cukup keahlian untuk dapat membuka lapangan pekerjaan.

Purnomo (dalam Afandi, 2013, hlm. 58) Indonesia adalah salah satu negara kepulauan yang penduduknya mencapai kurang lebih 230 juta jiwa. Apabila penduduk tersebut diajarkan atau dibina dengan baik agar jiwa kewirausahaanya tumbuh, maka penduduk Indonesia akan menjadi sumber daya manusia (SDM) yang handal dan siap bersaing di pasar global. Pada era globalisasi ini sangat dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi agar dapat bertahan. Menurut Alma dalam sumber yang sama pun dijelaskan bahwa untuk

mengembangkan dunia usaha, setidaknya Indonesia harus memiliki 3 juta wirausahawan besar dan 30 juta wirausahawan kecil. *Indonesian history subject loaded with values to build the character of the nation needs to be able to address the issue of consumerism as an ideology filled with the hegemony of capitalists over the consumers* (Supriatna, 2017, hlm. 5) Subjek sejarah Indonesia yang sarat dengan nilai untuk membangun karakter bangsa diperlukan untuk mengatasi isu konsumerisme sebagai ideologi yang penuh dengan hegemoni kapitalis atas konsumen. Atas dasar itulah maka sangat diperlukannya penanaman minat berwirausaha bagi siswa untuk mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi sekarang ini.

Salah satu tempat untuk belajar menjadi wirausahawan adalah pendidikan di sekolah. Dari pendidikan di sekolah siswa bisa belajar mengenai kewirausahaan sedini mungkin, sehingga siswa telah memiliki dasar-dasar menjadi wirausahawan sejak dini dan nantinya diharapkan siswa menjadi sumber daya manusia yang handal dalam menghadapi era globalisasi.

Sekolah merupakan salah satu basis formal yang dapat memfasilitasi pengembangan wawasan dan keterampilan. Melalui pembelajaran IPS, siswa dapat mengembangkan wawasan dan keterampilan mereka untuk mempersiapkan mereka menghadapi dan menemukan solusi atas masalah sosial yang muncul di masyarakat. Menurut NCSS (dalam Sapriya, 2014, hlm. 15) ada 10 tema dalam pembelajaran IPS yang perlu dikembangkan, yaitu pembelajaran IPS harus mencakup pengalaman yang memberikan kajian budaya dan keragaman budaya, pembelajaran IPS harus mencakup pengalaman yang memberikan kajian tentang cara pandang manusia terhadap diri mereka dan dari waktu ke waktu, pembelajaran IPS harus pula mencakup pengalaman yang memberikan kajian tentang orang, tempat, dan lingkungan, mencakup pengalaman-pengalaman yang menyediakan studi pengembangan dan identitas individu, mencakup pengalaman yang menyediakan studi interaksi antara individu, kelompok, dan institusi, mencakup pengalaman yang memberi kajian tentang bagaimana orang menciptakan dan mengubah struktur kekuasaan, wewenang, dan pemerintahan, termasuk pengalaman yang memberi kajian tentang bagaimana orang mengatur produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa. Pembelajaran IPS harus

mencakup pengalaman yang menyediakan studi hubungan antara sains, teknologi, dan masyarakat, mencakup pengalaman yang menyediakan studi tentang hubungan global dan saling ketergantungan, mencakup pengalaman yang memberi pelajaran tentang cita-cita, prinsip, dan praktik kewarganegaraan di sebuah republik demokratis. Dengan demikian, kita dapat mengetahui seberapa kaya isi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang terkait dengan masalah yang muncul di masyarakat.

Pendidikan kewirausahaan tidak hanya didapatkan di mata pelajaran kewirausahaan yang ada di bangku SMK. Disini IPS juga berperan dalam menjadikan siswa memiliki kemampuan dalam berwirausaha. Seperti yang dikatakan oleh Al Mukhtar (dalam Gunawan, 2011, hlm. 104) Pendidikan IPS sebagai salah satu program pendidikan, dihadapkan kepada tantangan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, sehingga menghasilkan manusia Indonesia yang mampu berbuat dan berkiprah dalam kehidupan masyarakat modern. Selanjutnya Menurut Maxim (2010, hlm. 8) IPS adalah mata pelajaran yang menggabungkan beberapa disiplin ilmu sosial secara sistematis untuk sekolah dasar dan sekolah menengah dengan tujuan untuk membantu generasi muda menjadi warga negara yang baik dan demokratis di negara dengan penduduk yang beragam. Dari kedua penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa IPS adalah suatu pelajaran yang bertujuan menjadikan siswa untuk dapat menghadapi masalah sosial di kehidupan nyata dari berbagai disiplin ilmu sosial. Oleh karena itu, IPS dapat membantu siswa dalam menghadapi era globalisasi dengan menanamkan minat berwirausaha.

Pembelajaran IPS yang diperlukan agar dapat menanamkan jiwa kewirausahaan, bukan pembelajaran yang hanya dilakukan di dalam kelas dan hanya memberi materi tentang kewirausahaan. Guru harus dapat memberi pembelajaran yang lebih bermakna agar tujuan dari suatu pembelajaran dapat tercapai. Melihat pembelajaran IPS adalah suatu pembelajaran yang laboratoriumnya luas, pembelajaran IPS tidak hanya dilakukan di dalam kelas, melainkan pembelajaran IPS dapat dilakukan di luar kelas dengan tujuan membuat siswa memiliki pengalaman langsung dalam suatu pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh (Brown, 1998, hlm. 28) "*Outside learning centers may focus*

on many themes. By providing opportunities for data collection and other outside simulations, a teacher demonstrates that authentic, practical, and interesting learning occurs at school, both inside and out". Kutipan tersebut menyatakan bahwa pembelajaran di luar kelas memiliki berbagai tema yang dapat digunakan. Pembelajaran di luar kelas memberi kesempatan kepada siswa untuk mencari data secara langsung, dan guru dapat memberikan simulasi dan membuat pembelajaran menjadi menarik di luar maupun di dalam kelas.

Selanjutnya, pembelajaran di luar kelas tidak hanya berpaku pada *field trip* ataupun mengunjungi suatu tempat. Pembelajaran di luar kelas dapat memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah ataupun fasilitas yang dimiliki sekolah, bahkan dapat dilakukan di lingkungan sekitar kehidupan siswa tersebut yang dimana mereka mendapatkan pengalaman langsung belajar pada lingkungan sekitarnya, sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna. Dalam membuat siswa memiliki jiwa kewirausahaan yang tinggi, pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan menggunakan metode simulasi *real bazar* dimana didalam pembelajaran IPS menggunakan metode ini mengarahkan siswa untuk dapat melakukan kegiatan ekonomi yaitu proses produksi, distribusi, dan konsumsi sehingga perilaku konsumtif siswa dapat teralihkan dan membentuk siswa memiliki minat berwirausaha.

Lalu, kegiatan apa yang sesuai? *Social Entrepreneurship* adalah kegiatan yang paling sesuai untuk menerapkan tema pembelajaran ini. Kewirausahaan sosial (Abu saifan & Drayton, 2012, hlm. 14) adalah bidang di mana pengusaha menyesuaikan aktivitas mereka agar langsung terkait dengan tujuan akhir untuk menciptakan nilai sosial. Dengan berbuat demikian, mereka sering bertindak dengan sedikit atau tanpa niat untuk mendapatkan keuntungan pribadi. Melalui kegiatan kewirausahaan, siswa dilatih untuk mengambil keputusan dengan menciptakan kegiatan kewirausahaan yang ditujukan untuk mengatasi masalah sosial yang timbul mulai dari lingkungan terjaga seperti rumah, sekolah, atau masyarakat.

Pemaparan di atas menjelaskan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang terjadi dan menjadi latar belakang penelitian yang akan dilakukan. Pada observasi awal, ditemukan beberapa permasalahan yang menjadi latar belakang adanya

penelitian tindakan kelas ini yaitu tingginya tingkat konsumsi siswa, yang merupakan salah satu dampak negatif dari adanya globalisasi dan menyebabkan siswa menjadi konsumtif, seharusnya siswa sudah dilatih sedini mungkin untuk produktif, sehingga minat berwirausaha semakin tinggi. Hal tersebut diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi pada saat ini, serta mengurangi angka pengangguran dengan menciptakan lapangan pekerjaan karena permasalahan yang muncul pun ialah tingginya angka pengangguran, yang dapat di atasi apabila siswa sudah dilatih sedini mungkin untuk itu. Pembelajaran IPS yang kurang bermakna, siswa akan lebih memaknai pembelajaran apabila didalam kegiatan belajar mengajar terdapat metode pembelajaran yang menarik sehingga materi yang disampaikan akan lebih mudah diterima oleh siswa dan dapat diterapkan didalam kehidupan sehari-hari, pada kenyataannya kelas VIII A ini adalah kelas yang memiliki minat dalam berwirausaha namun tidak tersalurkan kedalam proses pembelajaran IPS.

Minimnya variasi pembelajaran yang dilakukan dan tidak terciptanya pembelajaran yang menarik sehingga membuat pembelajaran begitu monoton, dimana siswa hanya terpaku dengan informasi yang diberikan oleh guru saja. Pembelajaran konvensional membuat guru hanya menyampaikan materi lalu memberikan tugas, atau bahkan guru hanya memaparkan materi kepada siswa dan selesailah pembelajaran di dalam kelas. Maka tidak ada sedikitpun ruang bagi siswa untuk menunjukkan potensi-potensi yang dimilikinya. Seharusnya, pembelajaran IPS yang bermakna dapat membuat siswa kreatif, aktif, dan inovatif sebagai pengembangan kemampuan siswa. Kreativitas siswa dalam minat berwirausaha kurang teraplikasikan karena terbatas pada pembelajaran yang monoton, sedangkan siswa-siswi kelas VIII A SMP Al Hadi Bandung merupakan kelas yang sebagian besar siswanya memiliki motivasi yang tinggi dalam berwirausaha, namun kondisi pembelajaran yang monoton membuat siswa tidak dapat menyalurkan atau menempatkan potensi-potensi yang sudah dimilikinya, sehingga berpengaruh pada tingkah laku siswa didalam kehidupan nyata yaitu siswa lebih memilih untuk menjadi konsumtif dari pada berwirausaha.

Berdasarkan pemikiran di atas, peneliti bermaksud melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Peningkatan Minat Berwirausaha Siswa Melalui

Anggi Septiriani S. P, 2018

**PENINGKATAN MINAT BERWIRAUSAHA SISWA MELALUI
PENERAPAN METODE SIMULASI *REAL BAZAR* DALAM
PEMBELAJARAN IPS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penerapan Metode Simulasi *Real Bazar* dalam Pembelajaran IPS” (Penelitian Tindakan Kelas di SMP Al Hadi Bandung).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti kemudian mencari, memilih dan selanjutnya menetapkan rumusan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana desain perencanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi *real bazar* untuk meningkatkan minat berwirausaha dalam pembelajaran IPS di SMP Al Hadi Bandung?
- 2) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode simulasi *real bazar* untuk meningkatkan minat berwirausaha dalam pembelajaran IPS di SMP Al Hadi Bandung?
- 3) Bagaimana peningkatan minat berwirausaha siswa dengan menggunakan metode simulasi *real bazar* di SMP Al Hadi Bandung?
- 4) Bagaimana solusi dari kendala yang di temui dalam penerapan metode simulasi *real bazar* untuk meningkatkan minat berwirausaha dalam pembelajaran IPS di SMP Al Hadi Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode simulasi *real bazar* dapat efektif menjadi wahana untuk meningkatkan minat berwirausaha siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Al Hadi Bandung. Adapun yang menjadi tujuan khusus dari penelitian ini yaitu :

- 1) Mendeskripsikan desain perencanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi *real bazar* untuk meningkatkan minat berwirausaha dalam pembelajaran IPS di SMP Al Hadi Bandung.
- 2) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran metode simulasi *real bazar* pada pembelajaran IPS sehingga dapat menjadi wahana untuk meningkatkan minat berwirausaha siswa di SMP Al Hadi Bandung.
- 3) Menjelaskan peningkatan minat berwirausaha siswa dengan menggunakan metode simulasi *real bazar* dalam pembelajaran IPS di SMP Al Hadi Bandung.

- 4) Menjelaskan solusi untuk mengatasi kendala-kendala dalam penerapan metode simulasi *real bazar* untuk meningkatkan minat berwirausaha dalam pembelajaran IPS di SMP Al Hadi Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut

1) Manfaat Teoritis

Dipandang dari segi teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya berkaitan dengan peningkatan minat berwirausaha siswa melalui penerapan metode simulasi *real bazar* dalam pembelajaran IPS.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi seluruh kalangan baik bagi siswa, guru, sekolah, pemerintah maupun peneliti lain. Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh oleh masing-masing pihak diantaranya sebagai berikut:

a) Bagi Guru :

1. Sebagai bahan dalam mengaplikasikan pendekatan pembelajaran kepada siswa di sekolah
2. Menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPS
3. Meningkatkan profesionalitas guru dalam proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPS

b) Bagi Sekolah

1. Dapat memberikan sumbangan dalam upaya peningkatan mutu dan efektivitas pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS
2. Tumbuhnya iklim pembelajaran yang mengacu pada terciptanya perilaku produktif dan minat berwirausaha yang tinggi dalam usaha mempersiapkan siswa dalam menghadapi kehidupan nyata masa depan

3. Meningkatnya hasil belajar siswa yang berdampak pada peningkatan kualitas sekolah.

1.5 Sistematika Penelitian

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini berisi tentang, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian

Bab II Kajian Teori. Pada bab ini memaparkan mengenai rujukan-rujukan teori para ahli yang dijadikan sebagai landasan dalam mengembangkan konseptual permasalahan dan hal-hal yang di kaji di dalam penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini terbagi kedalam beberapa sub bab yakni: Lokasi penelitian, subjek populasi penelitian, subjek sample penelitian, dasain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian. Di dalam bab ini memaparkan mengenai deskripsi hasil pengolahan data penelitian dan analisis hasil penelitian yang diperoleh selama dilakukannya penelitian.

Bab V Simpulan, Saran dan Implikasi. Bab ini berisi mengenai keputusan dan hasil yang di dapatkan berdasarkan rumusan yang di ajukan dalam penelitian ini.