

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang Penelitian

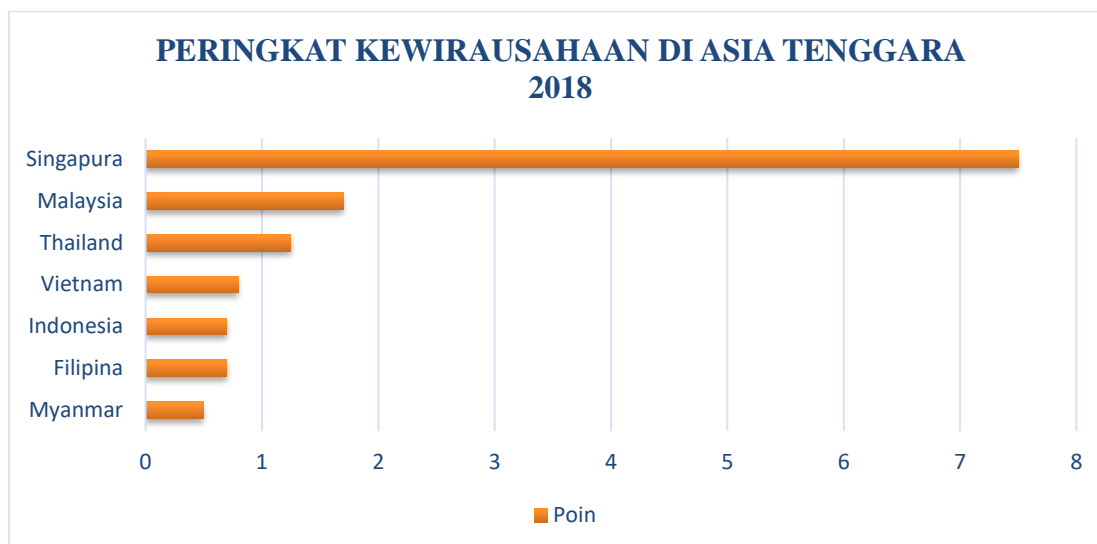
Salah satu fakta krusial yang menyebabkan Cina saat ini menjadi raksasa ekonomi baru dalam dunia industri adalah adanya peningkatan aktifitas wirausaha (Amin, 2023). Kewirausahaan merupakan persoalan penting dalam perekonomian suatu bangsa. Maju atau mundurnya ekonomi suatu bangsa dapat ditentukan oleh keberadaan dan peranan kelompok *entrepreneur*. Oleh karena itu diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan minat berwirausaha agar kewirausahaan di Indonesia tumbuh subur menggerakkan laju perekonomian bangsa (Nurlina, 2020). Minat berwirausaha mengindikasikan kesukaan atau ketertarikan seseorang untuk berwirausaha. Minat merupakan kecenderungan untuk memperhatikan dan menyukai beberapa hal atau kegiatan, khususnya terhadap hal tertentu. Minat berwirausaha merupakan kecenderungan untuk tertarik atau suka dalam melakukan suatu aktifitas wirausaha dan hal ini tidak dibawa sejak lahir melainkan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Kartz dan Gartner (dalam Aidha, 2016) menjelaskan bahwa intensi kewirausahaan atau minat menjadi wirausaha dapat diartikan sebagai proses pencarian informasi yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembentukan suatu usaha. Minat berwirausaha menjadi suatu hal yang sangat penting diteliti mengingat masih rendahnya minat berwirausaha di masyarakat. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya lulusan sekolah maupun perguruan tinggi yang bergantung pada lapangan kerja bukan berupaya menciptakan lapangan kerja.

Rendahnya minat berwirausaha oleh para peneliti disebabkan oleh berbagai macam faktor. Menurut Ika (2018) rendahnya minat berwirausaha siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) disebabkan oleh tiga faktor yaitu faktor kepribadian, faktor keluarga dan faktor lingkungan. Rendahnya rasa percaya diri serta kurangnya interaksi sosial dan komunikasi dengan orang lain merupakan faktor dari kepribadian. Sedangkan faktor keluarga meliputi tidak adanya dukungan dari orang tua dalam menumbuhkan minat kewirausahaan. Hal tersebut juga memiliki keterkaitan dengan faktor lingkungan yang memberikan pengaruh signifikan dalam menumbuhkan minat kewirausahaan. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Ruswati (2018) minat berwirausaha juga dipengaruhi oleh motivasi, harga diri, kreativitas, serta

keberanian dalam mengambil resiko (*risk taker*). Hampir semua faktor tersebut memiliki pengaruh yang signifikan meskipun salah satu di antaranya terdapat yang paling dominan.

Faktor penghambat tumbuhnya minat wirausaha di Indonesia juga disebabkan oleh pola pikir (*mind set*) masyarakat dalam memenuhi kebutuhan ekonomi. Sudah menjadi rahasia umum sejak dulu Indonesia adalah negara yang subur dan kaya akan sumber daya alam. Bahkan melimpahnya sumber daya alam Indonesia mengundang bangsa lain berdatangan untuk menjajah dan merampasnya. Sayangnya kekayaan sumber daya alam yang melimpah justru melenakan mental masyarakat negara ini. Mayoritas pola pikir masyarakat di Indonesia menjadi malas dalam bekerja (*effortless*), bergantung pada orang lain, serta minim inovasi dan kreatifitas. Mental inilah yang kemudian dikenal dengan istilah *ambtenaar* (Nagel, 2016). Persepsi masyarakat yang mengagungkan menjadi Pegawai Negeri Sipil (PNS), atau pegawai kantoran adalah suatu prestasi yang sangat membanggakan, terobsesi dengan promosi jabatan, menunggu gaji atau bonus dari hasil kerja dengan orang lain. Semua hal tersebut pada akhirnya membentuk cara berpikir masyarakat bahwa upaya pemenuhan kebutuhan ekonomi hanya bisa dilakukan dengan menjadi pegawai dan dibayar. Pola pikir seperti inilah yang kemudian menjadi penghambat tumbuhnya minat wirausaha di masyarakat. Menjadi seorang pengusaha tidak pernah digambarkan sebagai cita-cita yang juga sama baik dengan profesi lain. Padahal negara ini bisa maju dan berkembang melalui andil peran wirausahawan.

Rendahnya minat berwirausaha kemudian berdampak serius pada kondisi ekonomi suatu negara. Dampak tersebut saling terkait layaknya efek domino. Minat berwirausaha merupakan embrio lahirnya para wirausahawan di suatu negara, semakin kecil minat masyarakat terhadap kegiatan wirausaha, maka semakin sedikit jumlah wirausaha yang akan tercipta. Sekertaris Menteri Koperasi dan UKM Prof.DR. Rully Indrawan menyampaikan bahwa saat ini jumlah wirausaha Indonesia baru mencapai 3,5 persen dari jumlah penduduk. Rasio ini masih lebih rendah dibandingkan dengan negara lain seperti Malaysia 5 persen, China 10 persen, Singapura 7 persen, Jepang 11 persen dan Amerika Serikat 12 persen (kemenkopukm, 2020). Menurut laporan *US News and World Report* dalam 2019 *Best Countries*, Indonesia dan Filipina menempati peringkat kedua terendah dalam dimensi kewirausahaan pada 2018. Data tersebut dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

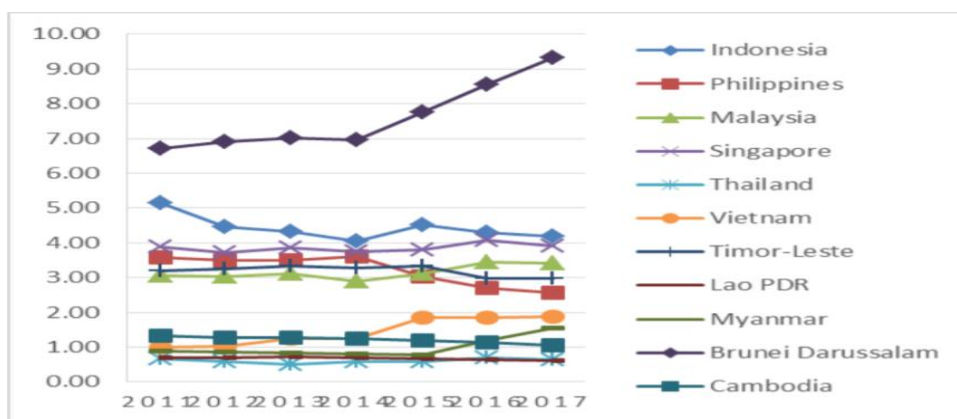


Sumber : *US News and World Report* dalam *2019 Best Countries*

**Gambar 1.1. Grafik Peringkat Kewirausahaan di Asia Tenggara**

Melalui grafik tersebut dapat terlihat Indonesia dan Filipina berada diperingkat kedua terendah dalam dimensi kewirausahaan pada 2018. Skor yang diperoleh Indonesia dan Filipina sebesar 0,7 dari skala 10. Semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin tinggi pula iklim kewirausahaan dalam suatu negara. Pada tingkat dunia Indonesia berada pada peringkat ke 50 dari 80 negara yang disurvei (Saraka, 2020). Dampak lain yang muncul sebagai akibat dari minimnya jumlah wirausaha di Indonesia ialah banyaknya produk asing yang beredar di Indonesia. Secara logika penduduk dengan jumlah kurang lebih 250 juta jiwa menjadikan Indonesia sebagai pasar yang sangat potensial dalam menyerap berbagai macam kebutuhan. Akan tetapi sayangnya tidak semua kebutuhan yang diperlukan mampu diproduksi oleh pengusaha lokal dengan mutu dan kualitas yang baik, pada akhirnya peluang tersebut diisi oleh pihak asing. Kemudian hal inilah yang menyebabkan maraknya produk asing makin ramai di pasar Indonesia. Alasan lain yang lebih menjadi suatu perhatian bahwa upaya meningkatkan minat berwirausaha merupakan suatu hal yang sangat penting dan perlu dikaji secara mendalam ialah bahwa kedaulatan ekonomi suatu negara akan hilang jika jumlah pengusaha yang memiliki kualitas semakin minim. Hal ini dijelaskan oleh Ketua Umum BPP HIPMI Bahlil Lahadalia bahwa negara ini bisa menjadi negara yang tidak berdaulat secara ekonomi jika pelaku usaha dan ekonomi yang berkualitas di negara ini jumlahnya sedikit. Solusi nyata dari masalah tersebut harus dilakukan dengan memperbanyak pengusaha *by design* yakni mereka yang berasal dari dunia pendidikan (Kunjana, 2016).

Hal lain yang sudah menjadi ancaman akibat minimnya jumlah pengusaha yang berperan menciptakan lapangan kerja ialah semakin meningkatnya jumlah pengangguran. Secara teoritis, pengangguran terjadi akibat ketidakseimbangan di pasar tenaga kerja, dimana penawaran tenaga kerja lebih tinggi dibandingkan permintaannya. Hal ini kemudian menimbulkan mis-alokasi tenaga kerja sehingga terdapat tenaga kerja yang tidak memperoleh pekerjaan dan menganggur. Hari ini jumlah pengangguran naik 50.000 orang per agustus 2019. Dengan kenaikan tersebut jumlah pengangguran meningkat dari 7 juta orang pada agustus 2018 menjadi 7,05 juta orang (CNN Indonesia, 2019). Menurut data yang dikeluarkan oleh *World Bank* (dalam Valentine Brahma Saputri, 2019) Indonesia termasuk salah satu negara dengan tingkat pengangguran tertinggi di Asia Tenggara. Data tersebut dapat dilihat pada gambar grafik berikut.

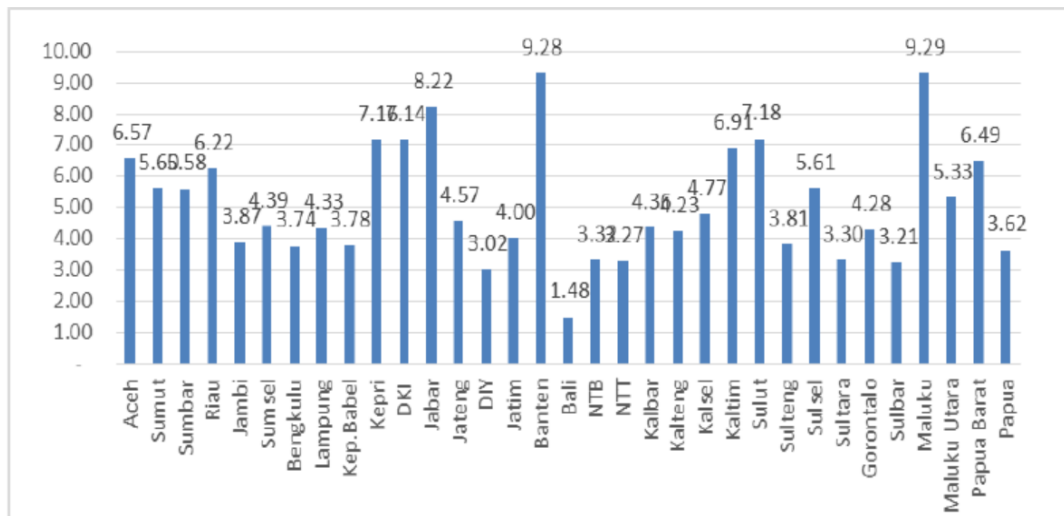


Sumber : Data World Bank, Unemployment, youth total (% of total labor force ages 15-24) (modeled ILO estimate). (Diolah)

**Gambar 1.2. Grafik Tingkat Pengangguran Regional Asia Tenggara**

Grafik di atas menunjukkan kondisi ketenagakerjaan Asia Tenggara pada 7 tahun terakhir. Posisi pertama diduduki oleh Brunei Darussalam sebagai negara dengan jumlah pengangguran tertinggi di Asia Tenggara yakni rata-rata pengangguran mencapai 7,61 persen dan pertumbuhan sebesar 38,63 persen. Setelah itu Indonesia menduduki peringkat kedua dengan rata-rata pengangguran sebanyak 4,43 persen, namun pertumbuhannya menunjukkan trend menurun sebesar -18,79 persen. Persentase pengangguran tertinggi di Indonesia terjadi pada tahun 2011 sebesar 5,15 persen, kemudian pada tiga tahun berikutnya yakni 2014 mengalami penurunan menyentuh angka 4,05 persen. Pada tahun 2015, angka pengangguran mengalami peningkatan menjadi 4,51 persen. Hal ini disebabkan oleh dua faktor yakni adanya pemutusan hubungan kerja dan menurunnya daya serap tenaga kerja di Indonesia. Sama halnya dengan tingkat pengangguran pada skala Asia Tenggara yang menunjukkan tidak adanya negara yang

luput dari masalah pengangguran, begitu juga yang terjadi pada 33 provinsi di Indonesia. Di bawah ini merupakan grafik tingkat pengangguran di 33 provinsi di Indonesia.



Sumber : BPS, Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Menurut Provinsi, 1986-2018. (Diolah)

**Gambar 1.3. Grafik Tingkat Pengangguran 33 Provinsi di Indonesia**

Grafik di atas menunjukkan bahwa Maluku merupakan provinsi dengan jumlah persentase pengangguran tertinggi yakni mencapai 9,29 persen. Data pendukung lainnya dari Biro Pusat Statistik (BPS) menginformasikan bahwa dari 707.796 jiwa angkatan kerja di Maluku, hanya 642.061 jiwa yang bekerja, sehingga terdapat 65.735 jiwa yang menganggur. Selain Provinsi Maluku, terdapat Provinsi Banten yang menempati urutan kedua dengan jumlah pengangguran mencapai 9,28 persen. Provinsi Jawa Barat merupakan provinsi ketiga dengan jumlah nominal paling banyak yakni mencapai 1.839.428 jiwa yang menganggur, akan tetapi angka ini juga memang diikuti dengan jumlah angkatan kerjanya yang banyak yakni 22.391.003 jiwa. Secara keseluruhan besarnya rerata persentase pengangguran di 33 provinsi di Indonesia adalah 5,09 persen, sehingga jika ditinjau kembali terdapat 14 provinsi dengan tingkat pengangguran terbuka (TPT) yang relatif tinggi.

Masih tingginya tingkat pengangguran di suatu negara berlanjut pada meningkatnya angka kemiskinan. Perkembangan tingkat kemiskinan dapat dianalisis melalui analisis tren tingkat kemiskinan. Salah satu indikator yang digunakan dalam analisis kemiskinan adalah garis kemiskinan (GK). Pada periode Maret 2019-Maret 2020, garis kemiskinan meningkat dari Rp 425.250,00 menjadi Rp 454.652,00 perkapita per bulan atau sebesar 6,91 persen. Keadaan yang sama terjadi di daerah perkotaan dan pedesaan, yaitu masing-masing meningkat sebesar 6,73

persen dan 7,14 persen (Taufik, 2020). Lebih jelas peningkatan garis kemiskinan periode Maret 2019-Maret 2020 berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh biro pusat statistik, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.1. Garis Kemiskinan Menurut Daerah dan Komponennya Periode Maret 2019-Maret 2020 (Rp/Kapita/Bulan)**

Daerah/Tahun	Garis Kemiskinan		
	Makanan (GKM)	Non-Makanan (GKNM)	Total (GK)
(1)	(2)	(3)	(4)
<b>Perkotaan</b>			
Maret 2019	316 687	125 375	442 062
Maret 2020	339 519	132 303	471 822
<b>Perdesaan</b>			
Maret 2019	309 287	95 111	404 398
Maret 2020	331 492	101 788	433 281
<b>Perkotaan + Perdesaan</b>			
Maret 2019	313 232	112 018	425 250
Maret 2020	335 793	118 859	454 652

Sumber: Diolah dari data Susenas Maret 2019 dan Maret 2020

Jumlah penduduk miskin di Indonesia pada periode Maret 2019 hingga Maret 2020 mengalami kenaikan sebesar 1,28 juta orang. Pada Maret 2019 jumlah penduduk miskin di Indonesia berjumlah 25,14 juta orang, sedang pada Maret 2020 jumlahnya meningkat menjadi 26,42 juta orang. Untuk wilayah perkotaan bertambah 1,17 juta orang dan untuk wilayah pedesaan bertambah 0,11 juta orang (Taufik, 2020). Untuk memperjelas data jumlah penduduk miskin di Indonesia periode Maret 2019 hingga Maret 2020 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.2. Jumlah dan Persentase Penduduk Miskin Menurut Daerah Periode Maret 2019-Maret 2020**

Daerah/Tahun	Jumlah penduduk miskin (juta)	Persentase penduduk miskin	Perubahan jumlah penduduk miskin (juta) (2020-2019)	Perubahan persentase penduduk miskin (2020-2019)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
<b>Perkotaan</b>				
Maret 2019	9,99	6,69	1,17	0,69
Maret 2020	11,16	7,38		
<b>Perdesaan</b>				
Maret 2019	15,15	12,85	0,11	-0,03
Maret 2020	15,26	12,82		
<b>Perkotaan + Perdesaan</b>				
Maret 2019	25,14	9,41	1,28	0,37
Maret 2020	26,42	9,78		

Sumber: Diolah dari data Susenas Maret 2019 dan Maret 2020

Meningkatnya jumlah pengangguran disusul oleh bertambahnya jumlah kemiskinan merupakan sebagian kecil dampak buruk yang terjadi ketika jumlah wirausaha di sebuah negara semakin sedikit. Seperti ditegaskan pada bagian sebelumnya, minimnya jumlah wirausaha berawal dari rendahnya minat wirausaha yang dimiliki oleh individu khususnya peserta didik. Hal ini tentu menjadi teguran sekaligus bahan evaluasi bagi dunia pendidikan sebagai institusi yang berkewajiban memberikan bekal keahlian pada warga negaranya. Dalam kajian yang lebih mendalam, upaya meningkatkan minat berwirausaha dapat dilakukan melalui pendekatan konstruktivisme. Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan merupakan hasil konstruksi yang dilakukan oleh manusia. Pengetahuan tidak dapat begitu saja diberikan dari seseorang kepada orang lain, akan tetapi orang yang menerima pengetahuan terlebih dulu harus memproses dan menafsirkannya sendiri. Begitu pula halnya proses pembelajaran di sekolah, peserta didik tidak dapat begitu saja menerima pengetahuan dari guru secara langsung karena belajar bukanlah sesuatu yang dilakukan terhadap peserta didik tetapi diperlukan keaktifan peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri dengan cara memadukan pengetahuan dan keterampilan yang baru dengan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki sebelumnya (Mulyati, 2016). Minat berwirausaha pada dasarnya juga bisa ditumbuhkan melalui serangkaian proses pengalaman yang diterima oleh peserta didik melalui proses belajar bersama dalam memecahkan suatu masalah. Hasil interaksi antar peserta didik pada akhirnya akan membentuk pengetahuannya sendiri. Hal ini sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme, (1) pemahaman dibangun peserta didik sendiri baik secara personal maupun sosial, (2) pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke peserta didik, kecuali dengan keaktifan peserta didik sendiri untuk menalar, (3) peserta didik aktif secara terus-menerus, sehingga terjadi perubahan konsep menuju ke konsep yang lebih rinci, lengkap serta sesuai dengan konsep ilmiah, dan (4) guru membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi peserta didik berjalan mulus.

Pendekatan lain yang dapat digunakan sebagai upaya menumbuhkan minat berwirausaha peserta didik ialah dengan pendekatan teori belajar sosial Albert Bandura. Salah satu asumsi dasar teori ini adalah manusia cukup fleksibel dan sanggup mempelajari bagaimana kecakapan bersikap maupun berperilaku. Titik pembelajaran dari semua ini adalah pengalaman-pengalaman tak terduga (*vicarious experience*). Teori belajar sosial menjelaskan perilaku manusia dalam hal interaksi timbal balik yang berkesinambungan antara kognitif, perilaku, dan

pengaruh lingkungan. Orang belajar melalui pengamatan perilaku orang lain, sikap dan hasil perilaku tersebut. Kebanyakan perilaku manusia dipelajari secara observasional melalui pemodelan yaitu dari mengamati orang lain. Kemudian hasilnya digunakan sebagai panduan untuk bertindak. Kondisi yang diperlukan untuk pemodelan efektif terdiri dari: (1) Atensi/perhatian, (2) Retensi/ingatan, (3) Reproduksi, (4) Motivasi. Minat berwirausaha seseorang pada hakikatnya juga dapat tumbuh melalui hasil interaksi timbal balik perilaku melalui proses memperhatikan perilaku orang lain dalam hal ini bisa saja pengusaha yang sukses dalam menjalankan bisnisnya. Kemudian setelah itu diperkuat oleh retensi yang terjadi dalam proses kognitif seorang individu hingga mereproduksi perilaku dan menimbulkan motivasi dalam diri untuk melakukan suatu aktivitas (Lesilolo, 2018).

Pandangan minat seseorang tentang suatu hal, juga dapat dijelaskan dalam Teori Perilaku yang direncanakan (*Theory of Planned Behavior*) Icek Ajzen dalam (Ratnadi, 2017). Teori ini mengungkap bahwa minat atau dorongan seseorang untuk melakukan suatu hal dipengaruhi oleh sikap terhadap perilaku, norma subjektif dan kontrol perilaku persepsian. Secara sederhana teori ini menjelaskan seseorang yang memiliki sikap positif terhadap suatu kegiatan, ditambah adanya dukungan dari lingkungan sekitar terhadap kegiatan tersebut, kemudian muncul persepsi kemudahan karena tidak adanya hambatan dalam berwirausaha, maka niat untuk melakukan wirausaha di dalam diri seseorang akan semakin tinggi. Sikap terhadap perilaku merupakan variabel pertama yang mempengaruhi niat berperilaku. Secara definitif sikap terhadap perilaku adalah kecenderungan untuk menanggapi hal-hal yang disenangi atau tidak disenangi pada suatu objek, orang, institusi, atau peristiwa. Ketika seseorang menetapkan nilai positif pada suatu perbuatan, maka ia memiliki kehendak untuk melakukan perbuatan tersebut. Akan tetapi perlu dipahami, pandangan tentang suatu perilaku juga dipengaruhi oleh suatu keyakinan (*behavioral beliefs*) sebagai akibat dari tingkah laku yang dilakukan. Keyakinan individu meliputi *beliefs strength* dan *outcome evaluation*. Pandangan atas perilaku diyakini mempunyai dampak langsung terhadap kehendak untuk berperilaku yang kemudian disandingkan dengan kontrol perilaku persepsian dan norma subjektif. Variabel lain yang memberikan pengaruh pada minat seseorang untuk melakukan suatu tindakan ialah norma subjektif adalah pengakuan desakan sosial dalam memperlihatkan suatu perilaku khusus. (Ajzen, Icek, 1991) dalam tulisannya menyebut ini sebagai *normative belief* ialah kepercayaan terhadap kesepahaman ataupun ketidaksepahaman seseorang atau kelompok yang



mempengaruhi individu pada suatu perilaku. Intinya adalah seorang individu akan semakin terdorong untuk melakukan suatu aktifitas jika, terjadi kesepakatan pandangan tentang suatu hal dari kelompok atau individu lain yang berada di sekitarnya. Variabel terakhir yang berpengaruh dalam *Theory of Planned Behavior* ialah kontrol perilaku persepsian (*perceived behavioral control*). Ajzen dalam (Adib Saeroji, 2015) menjelaskan kontrol perilaku persepsian adalah perasaan seseorang mengenai mudah atau sulitnya mewujudkan suatu perilaku tertentu. Kontrol perilaku juga dapat diartikan sebagai sederhana atau kompleksnya dalam melakukan suatu perbuatan atas dasar pada pengalaman terdahulu dan kendala yang dapat dicari solusinya. Semakin sederhana atau mudah suatu perbuatan dapat dilakukan maka akan semakin tinggi niat seseorang untuk melakukan perbuatan tersebut. Sehingga jika ketiga variabel tersebut saling terkait, seseorang yang mempunyai sikap positif, mendapat dukungan dari orang-orang sekitar dan sedikitnya hambatan untuk melakukan suatu perilaku. Maka orang tersebut akan memiliki niatan yang lebih kuat. Dalam konteks wirausaha, minat atau niatan untuk berwirausaha dapat tumbuh dengan kuat jika, terdapat sikap yang positif terhadap aktifitas wirausaha, ditambah dukungan yang baik dari lingkungan masyarakat, serta minimnya hambatan dalam melaksanakannya, maka secara otomatis minat seorang individu untuk berwirausaha akan tumbuh dengan kuat.

Seorang pakar psikologi Amerika David McClelland dalam suatu risetnya yang berjudul *An Achievement and Entrepreneurship* menjelaskan individu yang berkecimpung dalam bidang wirausaha memiliki motivasi untuk berprestasi (*N-Ach*) yang lebih tinggi dibandingkan dengan individu yang berprofesi dalam bidang non-wirausaha. Dalam riset yang dilakukan pada 55 mahasiswa lulusan *Wesleyan Universty*, 83 persen lulusannya yang berprofesi sebagai wirausaha memiliki nilai *Need for Achievement (N-Ach)* yang lebih tinggi dibandingkan dengan lulusan lainnya yang berprofesi pada bidang non-wirausaha (McClelland, 1965). Hal ini semakin membuktikan bahwa minat berwirausaha akan semakin mendukung lahirnya para wirausahawan. Lebih spesifik dalam teorinya McClelland menerangkan bahwa individu yang mempunyai cadangan energi potensial yang dapat dilepaskan atau dikembangkan tergantung pada dorongan motivasi individu, serta didukung oleh situasi dan kesempatan yang tersedia. Motivasi seorang individu menurut McClelland terbagi pada tiga bentuk kebutuhan, yaitu : (1) kebutuhan akan berprestasi (*need of achievement*), (2) kebutuhan akan kekuasaan (*need of power*), (3) kebutuhan akan afiliasi (*need of affiliation*). Kebutuhan akan berprestasi (*need of*

*achievement*) mendorong seseorang berprestasi jika target yang akan dicapai nyata dan memiliki peluang untuk diperoleh. Kebutuhan ini juga dapat melahirkan kreatifitas pada diri seseorang. Menurut McClelland individu memiliki kebutuhannya sendiri-sendiri tergantung pada karakter dan pola pikir yang membentuknya. McClelland menjelaskan bahwa setiap individu memiliki dorongan kuat untuk berhasil. Dorongan ini memberikan arahan pada individu untuk berjuang lebih keras untuk memperoleh pencapaian pribadi ketimbang memperoleh penghargaan. Bentuk kebutuhan kedua menurut McClelland ialah kebutuhan akan kekuasaan (*need of power*). Kebutuhan akan kekuasaan merupakan keinginan untuk memiliki pengaruh, menjadi yang berpengaruh untuk mengendalikan individu lain. Individu yang memiliki kebutuhan akan kekuasaan yang tinggi akan cenderung memiliki karakter bertanggung jawab, berjuang untuk mempengaruhi individu lain, senang ditempatkan dalam situasi kompetitif, dan berorientasi pada status sosial. Indikator penting pada kebutuhan akan kekuasaan adalah aktualisasi diri dan kekuasaan. Bentuk kebutuhan ketiga dalam tipologi McClelland ialah kebutuhan akan afiliasi (*need of affiliation*), yakni kebutuhan untuk memperoleh hubungan sosial yang baik. Kebutuhan ini ditandai dengan kecenderungan seseorang memiliki motif yang tinggi untuk terjalinnya suatu persahabatan, menyukai situasi yang kooperatif dan menginginkan hubungan-hubungan yang melibatkan tingkat pengertian mutual yang tinggi (Ridho, 2020).

Kemampuan atau keterampilan seseorang atau sekelompok orang dalam bidang apapun juga dapat muncul sebagai reaksi dari tantangan yang diberikan oleh lingkungan sekitar. Hal ini yang terjadi pada salah satu etnis di Indonesia yakni Etnis Madura. Etnis Madura merupakan etnis yang tergambar dalam teori *Challenge and Response* karya Arnold J Toynbee. Menurut Arnold J Toynbee (1955) suatu budaya bisa muncul karena tantangan dan respon antara manusia dan alam sekitarnya, serta pertumbuhan dan perkembangan oleh sebagian kecil pemilik kebudayaan. Tantangan dan respon sebenarnya adalah dialektika antara sejarah dan budaya akibat kausalitas dari adanya tantangan dan respon baik dalam ide, wacana, maupun gerakan. Suatu kebudayaan dilahirkan karena tantangan dan jawaban antara manusia dengan alam sekitar. Lebih khusus Toynbee mengatakan setiap gerakan sejarah timbul karena adanya rangsangan, sehingga akan muncul reaksi yang melahirkan perubahan. Rangsangan ini cenderung dilakukan oleh segelintir orang yang dinamakan sebagai kelompok minoritas dominan (Toynbee, 1955). Etnis Madura adalah etnis yang eksistensinya merupakan hasil dari

tantangan lingkungan alam dimana mereka tinggal yaitu di Pulau Madura. Pulau yang disebut oleh Clifford Geertz sebagai “Indonesia Luar” karena kondisi lingkungan alam yang berbeda dengan Pulau Jawa. Perbedaan ini terlihat dari kesuburan dan kekayaan alam yang lebih rendah dibandingkan masyarakat yang berada di Pulau Jawa. Pada bidang pertanian Masyarakat Madura berbasis pada ekologi tegalan, sedangkan di Pulau Jawa memiliki basis ekologi sawah. Tanaman pada ekologi tegalan sangat bergantung pada curah hujan, meskipun varietas tanaman lebih banyak tetapi produktivitasnya rendah, dalam kondisi ini resiko gagal panen lebih besar karena faktor musim yang tidak menentu. Kondisi alam seperti ini menimbulkan konsekuensi bagi kehidupan ekonomi mereka. Pangan menjadi berkurang dan ekonomi sebatas subsisten. Fenomena inilah yang kemudian membentuk Etnis Madura menjadi Etnis yang tangguh dalam merantau dan bekerja. Di perantauan tak jarang mereka memperoleh kesuksesan dari kegiatan wirausaha yang mereka tekuni.

Selanjutnya, melalui hasil penelusuran yang dilakukan terdapat beberapa penelitian terkait dengan nilai-nilai wirausaha suatu etnis. Hasil penelitian M Isa Anshori misalnya terkait dengan analisis wirausaha terhadap keberhasilan bisnis Etnis Madura. Penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif ini menyimpulkan hal-hal yang mendorong pengusaha Etnis Madura berhasil dalam usahanya mayoritas bersumber pada pengalaman dan latar belakang. Pengalaman tersebut terlihat dari biografi seorang pengusaha sukses yang merantau di Jakarta. Sedangkan latar belakang, lebih melihat pada kondisi geografis pulau Madura yang kurang menguntungkan sehingga menyebabkan Etnis Madura melakukan urbanisasi untuk memperbaiki kondisi ekonomi. Saran yang diberikan dalam penelitian ini ialah sebaiknya penelitian dilakukan juga melalui pendekatan kualitatif agar mendapatkan data yang lebih mendalam (Anshori, 2017). Penelitian serupa terkait tema tersebut ialah analisis model perilaku wirausaha Etnis Madura dan orientasi nilai-nilai kesuksesan anak. Penelitian ini dilakukan oleh Fathorrahman dari STIE Asia Malang. Hasil penelitiannya menyimpulkan beberapa hal antara lain pertama, sifat dan motivasi usaha yang dimiliki Etnis Madura membentuk *attitude* dalam diri wirausahawan Etnis Madura. Kedua, pembelajaran dari pengalaman membentuk *knowledge* dalam diri masyarakat Madura dalam berwirausaha. Ketiga, pebisnis Etnis Madura memiliki kompetensi yang jarang dimiliki oleh wirausahawan lainnya. Terakhir, bagi Etnis Madura, ukuran kesuksesan adalah kehidupan anak yang lebih baik dibandingkan dengan orang tuanya (Fathorrahman, 2018).

Beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis lain terkait nilai-nilai wirausaha Etnis Madura terfokus pada nilai apa saja yang terkandung dalam bisnis yang dijalankan Etnis Madura. Selain itu, beberapa penelitian lainnya lebih banyak melihat dari sudut pandang antropologi dan psikologi. Penelitian tersebut melihat karakter Etnis Madura yang identik dengan beberapa sikap dan etos kerja. Berbeda dengan penelitian yang saya lakukan. Penelitian ini berupaya mengembangkan salah satu model pembelajaran berbasis kerja (*work based learning*) yakni model *role playing* berbasis pada nilai-nilai wirausaha etnis Madura dengan media kartu (*Role Playing Cards*). Menurut (Komalasari, 2014) dalam bukunya : konsep dan aplikasi, *role playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan 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. Model ini memiliki kelebihan karena melibatkan seluruh siswa untuk dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Di dalam penelitian ini penulis mengembangkan model *role playing* menggunakan media kartu yang telah dikelola sesuai target dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh sebab itu, penulis memberikan nama model ini dengan istilah *Role Playing Cards (RPC)* atau kartu bermain peran. Menegaskan kembali perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya ialah berdasarkan tujuan, penelitian ini menjelaskan bagaimana konsep model pembelajaran IPS *Role Playing Cards (RPC)* berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura. Kedua, bagaimana hasil uji coba model pembelajaran *Role Playing Cards (RPC)* berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura. Ketiga, menjelaskan efektifitas model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan minat berwirausaha usaha peserta didik di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

## 1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana mengembangkan model pembelajaran IPS *Role Playing Cards (RPC)* berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura dalam meningkatkan minat berwirausaha peserta didik. Kemudian dari rumusan masalah tersebut dirinci beberapa pertanyaan penelitian di antaranya:

1. Bagaimana konsep model pembelajaran IPS *Role Playing Cards (RPC)* berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura?

2. Bagaimana hasil uji coba model pembelajaran IPS *Role Playing Cards (RPC)* berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran IPS *Role Playing Cards (RPC)* berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura dalam meningkatkan minat berwirausaha peserta didik?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan fokus masalah yang diteliti dan telah dideskripsikan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua pertama, tujuan umum, kedua tujuan khusus.

#### **1.3.1. Tujuan Umum**

Tujuan umum penelitian ini adalah mengembangkan model pembelajaran IPS *Role Playing Cards (RPC)* berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura dalam meningkatkan minat berwirausaha peserta didik.

#### **1.3.2. Tujuan Khusus**

Tujuan khusus dalam penelitian terdiri dari tiga bagian, antara lain :

1. Merumuskan konsep model pembelajaran IPS *Role Playing Cards (RPC)* berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura.
2. Menganalisis hasil uji coba model pembelajaran IPS *Role Playing Cards (RPC)* berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura.
3. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan model pembelajaran IPS *Role Playing Cards (RPC)* berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura dalam meningkatkan minat berwirausaha peserta didik.

### **1.4. Manfaat/ Signifikansi Penelitian**

Manfaat atau signifikansi penelitian pengembangan model pembelajaran IPS *Role Playing Cards (RPC)* berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura dalam meningkatkan minat berwirausaha peserta didik SMP di Bekasi ini dapat dilihat dari beberapa aspek yang meliputi:

#### **1.4.1. Segi Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran khususnya dalam pembelajaran IPS yang selama ini dirasa masih kurang memberikan dampak

besar terhadap sumber daya manusia di Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan mampu melengkapi hasil penelitian lain terkait dengan pengembangan nilai-nilai kewirausahaan.

#### **1.4.2. Segi Kebijakan**

Secara kebijakan penelitian ini diharapkan mampu menguatkan amanah kebijakan yang telah ditetapkan dalam Permendiknas RI No.16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru. Sebab salah satu butir dalam peraturan tersebut menjelaskan bahwa, salah satu kompetensi guru mata pelajaran mampu menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam mata pelajaran yang diampu. Sejalan dengan hal tersebut model pembelajaran IPS *Role Playing Cards* (RPC) berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura, merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan dengan maksud menciptakan model pembelajaran IPS yang kreatif dan menyenangkan bagi peserta didik.

#### **1.4.3. Secara Praktik**

Manfaat secara praktis pada penelitian pengembangan model pembelajaran IPS *Role Playing Cards* (RPC) berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura dalam meningkatkan minat berwirausaha peserta didik SMP Bekasi antara lain :

1. Bagi guru, proses pembelajaran IPS diharapkan tidak lagi monoton hanya berkulat hafalan materi. akan tetapi berubah pada situasi pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif.
2. Bagi peserta didik, pemahaman konsep materi yang didapat tidak hanya terbatas pada ruang lingkup kelas, lebih dari melalui pengembangan model ini peserta didik mampu mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik.
3. Bagi Kepala Sekolah dan Kepala Dinas Pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dalam menentukan kebijakan tentang cara pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam pendidikan IPS khususnya mata pelajaran kewirausahaan untuk meningkatkan minat wirausaha peserta didik.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu dasar dan masukan dalam mengembangkan penelitian melalui pendekatan kontekstual dengan model *Role Playing*.

#### **1.4.4. Segi Isu Serta Aksi Sosial**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai alat untuk memberikan pengalaman hidup baru bagi guru dan peserta didik khususnya dalam upaya meningkatkan minat terhadap kegiatan wirausaha melalui kegiatan pembelajaran yang kemudian dapat diaplikasikan dalam kehidupan

sehari-hari. Aksi ini selanjutnya diharapkan menjadi dasar pengalaman yang dapat berguna di masa depan dalam mengembangkan perekonomian Bangsa Indonesia.

### **1.5. Struktur Organisasi Disertasi**

Adapun struktur organisasi dalam disertasi ini adalah sebagai berikut :

#### **Bab I Pendahuluan**

Dalam bab satu peneliti memaparkan tahapan yang ditulis dalam menganalisa pengembangan model pembelajaran IPS *Role Playing Cards (RPC)* berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura dalam meningkatkan minat berwirausaha peserta didik SMP di Bekasi, yang dilakukan dengan urutan penulisan sebagai berikut :

1. Latar Belakang Penelitian
2. Rumusan Masalah Penelitian
3. Tujuan Penelitian
4. Manfaat Penelitian
5. Struktur Organisasi Disertasi

#### **Bab II Kajian Pustaka**

Pada bab dua ini peneliti menulis mengenai landasan teori yang berhubungan dengan variabel penelitian pengembangan model pembelajaran IPS *Role Playing Cards (RPC)* berbasis nilai-nilai wirausaha Etnis Madura dalam meningkatkan minat berwirausaha peserta didik SMP di Bekasi. Adapun urutan penulisannya sebagai berikut :

1. Definisi Model Pembelajaran
2. Model Pembelajaran Kontekstual
3. Model *Role Playing*
4. Konsep Pendidikan Kewirausahaan
5. Minat Berwirausaha
6. Dinamika Sosial Etnis Madura
7. Karakteristik Etnis Madura
8. Etos Kerja Etnis Madura
9. Penelitian Terdahulu
10. Kerangka Pemikiran
11. Hipotesis Penelitian

### Bab III Metode Penelitian

Bagian yang mengarahkan bagaimana peneliti merancang alur penelitian mulai dari pendekatan yang digunakan, instrumen yang digunakan, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan. Adapun tahapan-tahapan langkah penelitian sebagai berikut :

1. Desain Penelitian ADDIE
2. Lokasi dan Subjek Penelitian
3. Teknik Pengumpulan Data
4. Instrumen Penelitian
5. Prosedur Penelitian
6. Teknik Analisis Data

### Bab IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini dibahas tentang temuan dan pembahasan hasil penelitian berdasarkan pengolahan dan analisis data serta temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

### Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bab ini disajikan pemaknaan penafsiran peneliti terhadap hasil temuan-temuan penelitian dilanjutkan dengan merekomendasikan hal-hal yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian ini.

Daftar Pustaka

Daftar Lampiran