

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan daripada bidang-bidang pekerjaan lainnya. Dengan pengertian bahwa setiap bidang studi adalah pendidikan kejuruan sepanjang bidang studi tersebut dipelajari lebih mendalam dan kedalaman tersebut dimaksudkan sebagai bekal memasuki dunia kerja (Evans dalam Djojonegoro,1999). Mengacu pada isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 mengenai tujuan pendidikan nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja di bidang tertentu.

Di SMK terdapat banyak program keahlian, akan tetapi ketika melihat lapangan pekerjaan apabila program keahlian yang didapat siswa SMK tidak ada di lapangan maka mereka akan menjadi pengangguran, dikarenakan mereka dipersiapkan untuk bekerja bukan menciptakan lapangan pekerjaan atau berwirausaha. Ini dibuktikan dengan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) bahwa jumlah pengangguran di Indonesia pada Agustus 2015 sebanyak 7,56 juta orang, bertambah 320 ribu orang dibandingkan dengan periode yang sama tahun lalu 7,24 juta jiwa.

Pada Agustus 2015, tingkat pengangguran terbuka menurut pendidikan didominasi oleh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 12,65 persen, disusul Sekolah Menengah Atas sebesar 10,32 persen, Diploma 7,54 persen, Sarjana 6,40 persen, Sekolah Menengah Pertama 6,22 persen, dan Sekolah Dasar ke bawah 2,74 persen.

Oleh karena itu, perlu adanya penanaman jiwa kewirausahaan pada siswa SMK secara langsung seperti halnya mengadakan simulasi tentang kewirausahaan.

Metode mengajar merupakan cara yang digunakan guru dalam membelajarkan siswa agar terjadi interaksi dan proses belajar yang efektif dalam pembelajaran. Setiap metode mengajar memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam membentuk pengalaman belajar siswa, tetapi satu dengan yang lainnya saling menunjang.

Penggunaan metode mengajar yang didasarkan pada pembentukan kemampuan siswa, seperti memiliki kreativitas. Setiap metode mengajar memiliki keunggulan dan kekurangan sehingga hal tersebut dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih metode tersebut. Kelemahan-kelemahan metode harus diantisipasi dan dikaji oleh guru agar penggunaannya dapat efektif.

Simulasi adalah tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan dengan tujuan agar orang itu merasa dan berbuat sesuatu. Jadi siswa berlatih memegang peranan sebagai orang lain. Simulasi mempunyai bermacam-macam bentuk pelaksanaan ialah : peer-teaching, socialdrama, psikodrama, simulasi game, dan rope playing.

Menurut Pusat Bahasa Depdiknas (2005) simulasi adalah satu metode pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan (imakan) yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya. Simulasi adalah sebuah replikasi atau visualisasi dari perilaku sebuah sistem, misalnya sebuah perencanaan pendidikan, yang berjalan pada kurun waktu yang tertentu. Jadi dapat dikatakan bahwa simulasi itu adalah sebuah model yang berisi seperangkat variabel yang menampilkan ciri utama dari sistem kehidupan yang sebenarnya.

Simulasi memungkinkan keputusan-keputusan yang menentukan bagaimana ciri-ciri utama itu bisa dimodifikasi secara nyata (Udin Syaefudin Sa'ud, 2005,h. 129).

Dalam pembelajaran yang menggunakan metode simulasi, siswa dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok. Di samping itu, dalam metode simulasi siswa diajak untuk dapat bermain peran beberapa perilaku yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Metode simulasi merupakan salah satu metode mengajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura. Dalam pembelajaran, siswa akan dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok. Disamping itu, dalam metode simulasi siswa diajak untuk bermain peran beberapa perilaku yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Metode simulasi ini sangat cocok bila di terapkan pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK. *Entrepreneur as the person who destroys the existing economic order by introducing new product and services, by creating new forms of organization, or by exploiting new raw materials*(Bygrave, 1994: 1). Jadi menurut Joseph Schumpeter Entrepreneur atau wirausaha adalah orang yang mendobrak sistem ekonomi yang ada dengan memperkenalkan barang dan jasa yang baru, dengan menciptakan bentuk organisasi baru atau mengolah bahan baku baru. Orang tersebut melakukan kegiatannya melalui organisasi yang baru ataupun bisa pula dilakukan dalam organisasi bisnis yang sudah ada.

Di dalam buku *THE PORTABLE MBA IN ENTREPRENEURSHIP* terdapat definisi secara lengkap yaitu: *Entrepreneur is the person who*

perceives an opportunity and creates an organization to pursue it (Bygrave, 1994: 2). Dalam definisi ini ditekankan bahwa seorang wirausaha adalah orang yang melihat adanya peluang kemudian menciptakan sebuah organisasi untuk memanfaatkan peluang tersebut. Pengertian wirausaha di sini menekankan pada setiap orang yang memulai sesuatu bisnis yang baru. Sedangkan proses kewirausahaan meliputi semua kegiatan fungsi dan tindakan untuk mengejar dan memanfaatkan peluang dengan menciptakan suatu organisasi.

Pengangguran di Indonesia dari data Badan Pusat Statistik (BPS) bahwa pada Agustus 2015, tingkat pengangguran terbuka menurut pendidikan didominasi oleh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 12,65 persen, disusul Sekolah Menengah Atas sebesar 10,32 persen, Diploma 7,54 persen, Sarjana 6,40 persen, Sekolah Menengah Pertama 6,22 persen, dan Sekolah Dasar ke bawah 2,74 persen. Dapat di lihat bahwa tingkat pengangguran di didominasi oleh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), ini di karenakan mereka dipersiapkan untuk bekerja tidak untuk membuka lapangan baru atau berwirausaha. Salah satu solusi untuk mengurangi pengangguran yang di didominasi dari lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah dengan membuka lapangan pekerjaan atau berwirausaha. Dengan adanya mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dapat mempermudah peserta didik untuk mendalami dan mempelajari kewirausahaan. Dan metode simulasi yang cocok untuk di terapkan pada mata pelajaran kewirausahaan.

Seperti halnya di SMKN 14 Bandung, mereka hanya dipersiapkan untuk siap berkerja terjun ke lapangan sesuai dengan jurusan masing-masing tapi tidak diberikan jiwa kewirausahaan untuk dapat membuka lapangan pekerjaan baru atau berwirausaha padahal mereka sudah mempunyai ahli di bidang masing-masing sesuai jurusannya. Oleh karena itu dengan adanya mata pelajaran kewirausahaan di SMKN 14 Bandung seharusnya dapat memotivasi peserta didik untuk tidak hanya siap berkerja

tetapi mampu membuka pekerjaan atau berwirausaha sehingga mampu mengurangi tingkat pengangguran setelah lulus dari SMKN 14 Bandung.

Jadi dapat disimpulkan bahwa berwirausaha dapat mengurangi pengangguran khususnya pada siswa lulusan SMK 14 Bandung. Sehingga mereka tidak hanya siap untuk berkerja di lapangan tetapi siap juga untuk membuka lapangan pekerjaan untuk orang lain dan berwirausaha dengan menciptakan suatu organisasi. Dan dengan penerapan metode simulasi ini siswa dapat berperan sebagai wirausaha, sehingga siswa tau dan mempunyai gambaran kegiatan yang sebenarnya.

Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “PENGARUH METODE SIMULASI TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN KELAS XI SMKN 14 BANDUNG”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ditemukan diatas, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
2. Masih minimnya penggunaan media dalam mata pelajaran kewirausahaan
3. Kurangnya fokus perhatian siswa pada proses pembelajaran
4. Dalam mata pelajaran kewirausahaan kelas XI di SMK Negeri 14 Bandung kurang bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran
5. Hasil belajar mata pelajaran kewirausahaan

C. Batasan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas, dibatasi pada rendahnya hasil belajar kelas XI pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Negeri 14 Bandung.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar sebelum diterapkan metode simulasi pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas XI di SMK Negeri 14 Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar sesudah diterapkan metode simulasi pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas XI di SMK Negeri 14 Bandung?
3. Adanya pengaruh metode simulasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas XI di SMK Negeri 14 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil belajar sebelum diterapkan metode simulasi pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas XI di SMK Negeri 14 Bandung.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa sesudah menerapkan metode simulasi pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas XI di SMK Negeri 14 Bandung.
3. Metode simulasi dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas XI di SMK Negeri 14 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SMKN 14 BANDUNG ini memiliki beberapa manfaat antara lain:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memperkuat teori tentang metode simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan menjadi alternatif solusi dalam memilih metode pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan dapat meningkat.

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dan bahan pertimbangan bagi SMKN 14 BANDUNG untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

F. Definisi Operasional

1. Metode Simulasi

Menurut Pusat Bahasa Depdiknas (2005) simulasi adalah satu metode pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan (imakan) yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya; simulasi: penggambaran suatu sistem atau proses dengan peragaan memakai model statistic atau pemeran.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan

hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode simulasi merupakan pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya. Jadi, peserta didik akan di bagi kelompok dan masing-masing diberikan peran wirausaha dan peran yang lainnya agar mendapatkan gambaran suatu proses kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.