

BAB II

KAJIAN TEORITIS DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Metode Simulasi

1. Pengertian 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.

Udin Syaefudin Sa'ud (2005: 129) 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.

Sri Anitah, W. dkk (2007: 5.22) metode simulasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan metode simulasi

cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura. Kegiatan simulasi dapat dilakukan oleh siswa pada kelas tinggi di sekolah dasar.

2. Prinsip–Prinsip Metode Simulasi

Tukiran Taniredja,dkk (2011:41) prinsip–prinsip metode simulasi,antara lain:

- 1) Dilakukan oleh kelompok siswa, tiap kelompok mendapat kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda
- 2) Semua siswa harus terlibat langsung peranan masing–masing
- 3) Penentuan topik sesuai disesuaikan dengan tingkat kemampuan kelas,dibicarakan oleh siswa dan guru.
- 4) Penunjuk simulasi diberikan terlebih dahulu.
- 5) Dalam simulasi seyogyanya dapat tiga domain psikis
- 6) Dalam simulasi hendaknya digambarkan situasi yang lengkap
- 7) Hendaknya diusahakan terintegrasi beberapa ilmu.

Hal senada juga disampaikan Hamzah B. Uno (2007:29) ada empat prinsip yang harus dipegang oleh guru/fasilitator, antara lain:

1. Penjelasan, untuk melakukan simulasi pemain harus benar–benar memahami aturan main. Oleh karena itu guru hendaknya memberikan penjelasan dengan se jelas jelasnya tentang aktivitas yang harus dilakukan berikut konsekuensi–konsekuensinya.
2. Mengawasi (refereeing), simulasi dirancang untuk tujuan tertentu dengan aturandan prosedur main tertentu. Oleh karena itu guru harus mengawasi proses simulasi sehingga berjalan sebagaimana seharusnya
3. Melatih (coaching), dalam simulasi pemain akan mengalami kesalahan. Oleh karena itu guru harus memberikan saran, petunjuk, atau arahan sehingga memungkinkan mereka tidak melakukan kesalahan yang sama
4. Diskusi, dalam refleksi mejadi sangat penting. Oleh karena itu setelah selesai simulasi selesai guru mendiskusikan beberapa hal, seperti: (a) seberapa jauh simulasi sudah sesuai dengan situasi nyata (*real word*); (b) kesulitan–kesulitan; (c) hikmah apa yang dapat diambil dari simulasi; dan (d) bagaimana memperbaiki/meningkatkan kemampuan simulasi,dll.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa pada prinsip yang digunakan dalam metode simulasi, antara lain :(1) dilakukan oleh kelompok; (2) semua siswa terlibat langsung; (3) penentuan topik; (4) petunjuk simulasi; (5) pelaksanaan simulasi; dan (6) diskusi kelompok.

3. Tujuan Metode Simulasi

Sementara itu, Oemar Hamalik (2002: 199) menyatakan bahwa tujuan bermain peran, sesuai dengan jenis belajar adalah:

- a. Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengankenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya untuk mengembangkan keterampilan-keterampilaninteraktif atau keterampilan-keterampilan reaktif
- b. Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
- c. Belajar melalui balika. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku parapemain/pemegang peran yang telah ditampilkan.Tujuannya untukmengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasariperilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.
- d. Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapatmemperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikut.

Sedangkan Mulyani Sumantri dan Johar Permana (1998/1999: 161) tujuan penggunaan metode simulasi, antara lain:

- a. Melatih keterampilan tertentu yang bersifat praktis bagi kehidupan sehari-hari
- b. Membantu mengembangkan sikap percaya diri peserta didik
- c. Mengembangkan persuasi dan komunikasi
- d. Melatih peserta didik memecahkan masalah dengan memanfaatkan sumber-sumber yang dapat digunakan memecahkan masalah
- e. Meningkatkan pemahaman tentang konsep dan prinsip yang dipelajari
- f. Meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan peserta didik dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan

kejadian yang sebenarnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa tujuan penggunaan metode simulasi dalam penelitian ini, antara lain: 1) melatih keterampilan tertentu yang bersifat praktis bagi kehidupan sehari-hari; 2) membantu mengembangkan sikap percaya diri pada siswa; 3) mengembangkan persuasi dan komunikasi; dan 4) serta untuk melatih memecahkan masalah

4. Kelebihan Metode Simulasi

Tukiran Taniredja,dkk (2011: 40–41) metode simulasi memiliki kelebihan, yaitu:

- a. Menyenangkan sehingga siswa secara wajar terdorong untuk berpartisipasi.
- b. Mengalakkan guru untuk mengembangkan aktivitas simulasi
- c. Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya
- d. Memvisualkan hal–hal yang abstrak
- e. Tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang pelik
- f. Memungkinkan terjadinya interaksi antarsiswa
- g. Menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap, dan kurang motivasi
- h. Melatih berfikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses, kemajuan simulasi.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Mulyani Sumantri dan Johar Permana (1998/1999: 162) bahwa metode simulasi mempunyai kelebihan, antara lain:

- 1) Menciptakan kegairahan peserta didik untuk belajar
- 2) Memupuk daya cipta peserta didik
- 3) Memupuk keberanian dan kemantapan penampilan peserta didik di depan orang banyak
- 4) Peserta didik memiliki kesempatan untuk menyalurkan perasaan yang terpendam sehingga mendapat kepuasan, kesegaran, serta kesehatan jiwa
- 5) Simulasi dapat dijadikan bekal bagi kehidupannya dimasyarakat
- 6) Mengurangi hal–hal yang bersifat abstrak dengan menampilkan

kegiatan yang nyata

- 7) Dapat ditemukan bakat–bakat baru dalam berperan atau beracting

5. Langkah–Langkah Dalam Metode Simulasi

Hasibuan dan Mudjiono (1986: 27) langkah–langkah pelaksanaan simulasi agar berhasil dengan baik, yaitu:

- a. Penentuan topik dan tujuan simulasi
- b. Guru memberikan gambaran secara garis besar situasi yang akan disimulasikan
- c. Guru memimpin pengorganisasian kelompok, peranan–peranan yang akan dimainkan, pengaturan ruang, pengaturan alat, dsb.
- d. Pemilihan pemegang peran.
- e. Guru memberikan keterangan tentang peranan yang akan dilakukan
- f. Guru memberikan kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada kelompok dan pemegang peranan
- g. Menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan simulasi
- h. Pelaksanaan simulasi
- i. Evaluasi dan pemberian balikan
- j. Latihan ulang

Sedangkan Joyce dan Weil (1986) (Udin S. Winataputra, 2001:

66) metode pembelajaran simulasi ini memiliki tahap sebagai berikut :

- a. Tahap Orientasi
 - 1) Menyajikan berbagai topik simulasi dan konsep–konsep yang akan diintegrasikan dalam proses simulasi
 - 2) Menjelaskan prinsip simulasi dan permainan
 - 3) Memberikan gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi
- b. Tahap Latihan bagi Siswa
 - 1) Membuat skenario yang berisi aturan peranan, langkah, pencatatan, bentuk keputusan yang harus dibuat, dan tujuan yang akan dicapai.
 - 2) Menugaskan para pemeran dalam simulasi
 - 3) Mencoba secara singkat suatu episode
- c. Tahap Proses Simulasi
 - 1) Melaksanakan aktivitas permainan dan pengaturan kegiatan tersebut
 - 2) Memperoleh umpan balik dan evaluasi dari hasil pengamatan terhadap performan si pemeran
 - 3) Menjernihkan hal–hal yang miskonsepsional
 - 4) Melanjutkan permainan/simulasi

- d. Tahap Pemantapan (*debriefing*)
- 1) Memberikan ringkasan mengenai kejadian dan persepsi yang timbul selama simulasi
 - 2) Memberikan ringkasan mengenai kesulitan–kesulitan dan wawasan para peserta
 - 3) Menganalisis proses
 - 4) Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata
 - 5) Menghubungkan proses simulasi dengan isi pelajaran
 - 6) Menilai dan merancang kembali simulasi

Sementara itu Abdul Majid (2013: 207) langkah-langkah dalam metode simulasi dibagi menjadi tiga tahap, yaitu:

- a. Tahap persiapan simulasi
 - 1) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai dari simulasi
 - 2) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan
 - 3) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran serta waktu yang disediakan
 - 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi
- b. Tahap pelaksanaan simulasi/tindakan simulasi
 - 1) Simulasi dimainkan oleh kelompok pemeran
 - 2) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian
 - 3) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan
 - 4) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
- c. Tahap penutup/evaluasi simulasi
 - 1) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
 - 2) Merumuskan kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini menerapkan langkah-langkah metode simulasi dari kajian Abdul Majid. Langkah-langkah metode simulasi tersebut adalah sebagai berikut :a)tahap persiapan, seperti menetapkan masalah, menetapkan pemain yang

akan terlibat, waktu yang disediakan, peranan yang akan diperankan pemain, dan pemberian kesempatan siswa untuk bertanya jawab pada siswa yang terlibat pemeranan simulasi; b) tahap pelaksanaan/tindakan simulasi seperti pembentukan kelompok bermain peran, partisipasi aktif dari siswa yang tidak berperan dalam simulasi, guru memberikan bimbingan kepada siswa yang kesulitan serta mendorong siswa untuk berpikir dalam menyelesaikan masalah; dan c) tahap penutup/evaluasi seperti diskusi kelompok tentang jalannya simulasi maupun cerita yang disimulasikan, guru mendorong siswa untuk memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi serta merumuskan kesimpulan.

6. Bentuk-bentuk Metode Simulasi

Abdul Majid (2013: 205) metode simulasi terdiri dari beberapa jenis, diantaranya sebagai berikut:

- a. *Role playing*
Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai darisimulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang
- b. Psikodrama
Psikodrama adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang beritik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis. Psikodrama biasanya digunakan untuk terapi, yaitu agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dirinya, menemukan konsep diri, menyatakan reaksi terhadap tekanan-tekanan yang dialami.
- c. Sosiodrama
Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan

antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dsb. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalahnya.

d. Permainan

Permainan (*simulasi game*) merupakan bermain peran, para siswa berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan

B. Kajian Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar

Daryanto (2010:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya

Ahmad Susanto (2013: 5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hal ini juga dipertegas dengan oleh Nawawi (Ahmad Susanto, 2013: 5) hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Potensi perilaku manusia dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain

kognitif, afektif, dan psikomotorik dimana belajar mengusahakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotori.

Purwanto (2011:46) hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dikemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku pada diri seseorang akibat tindak belajar yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

2. Faktor –faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ahmad Susanto (2013: 12) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal yaitu:

- a. Siswa, dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani
- b. Lingkungan, yang termasuk dalam lingkungan antara lain sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan keluarga, dan lingkungan.

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman (Ahmad Susanto, 2013: 12) hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik faktor internal, meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan, maupun faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Sementara itu pendapat yang sama juga disampaikan oleh Noer Rohmah (2012: 51) Faktor faktor yang mempengaruhi prestasi belajar (hasil belajar) yaitu:

- 1) Faktor lingkungan, yang termasuk dalam faktor lingkungan yaitu:
 - a) Lingkungan alami, yang dimaksud dengan lingkungan alami adalah keadaan lingkungan disekitar siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar, seperti temperatur udara dan kelembaban.
 - b) Lingkungan sosial, lingkungan sosial budaya yaitu hubungan dengan manusia sebagai makhluk social.
- 2) Faktor instrumental, faktor instrumental adalah faktor yang ada dan pemanfaatannya telah dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan, faktor ini dapat berupa hardware (perangkat keras) seperti gedung, perlengkapan belajar, alat praktikum. Software (perangkat lunak), perangkat ini berupa kurikulum, program, peraturan dan pedoman pembelajaran.
- 3) Kondisi fisiologis sangat berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran seorang siswa. Seorang siswa yang dalam kondisi bugar jasmaninya akan berlainan dengan belajarnya siswa yang dalam keadaan kelelahan
- 4) Kondisi psikologis yang mempengaruhi proses dan hasil belajar antara lain minat, bakat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif.

Berdasarkan uraian pendapat di atas semakin jelas bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat beberapa faktor yang saling mempengaruhinya. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Faktor yang utama adalah faktor yang ada dalam diri siswa (faktor internal) yaitu kecerdasan siswa, kesiapan siswa, bakat, minat, kemauan belajar dan faktor dari lingkungan/ luar siswa (faktor eksternal) yaitu model penyajian materi, sikap guru suasana belajar, kompetensi guru, dan kepribadian guru.

3. Penilaian Hasil Belajar Pada Ranah Kognitif dan Afektif

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan hasil belajar pada ranah kognitif dan afektif. Berikut penjelasan tiap penilaian hasil belajar:

a. Ranah Kognitif

Martinis Yamin (2003: 27) tujuan kognitif berorientasi kepada kemampuan intelektual yang lebih sederhana yaitu mengingat sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan gagasan, metode, atau prosedur yang sebelumnya dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kawasan kognitif adalah sub taksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari “pengetah yaitu” evaluasi” Bloom, dkk

Retno Utari(2011) Taksonomi Bloom, ranah kognitif dan afektif yaitu:

Tabel 2.1 RANAH KOGNITIF - PENGETAHUAN (*KNOWLEDGE*)

No.	Kategori	Penjelasan	Kata kerja kunci
1.	Pengetahuan	Kemampuan menyebutkan atau menjelaskan kembali Contoh: menyatakan kebijakan.	Mendefinisikan, menyusun daftar, menamai, menyatakan, mengidentifikasi, mengetahui, menyebutkan, membuat rerangka, menggaris bawahi, menggambarkan, menjodohkan, memilih
2.	Pemahaman	Kemampuan memahami instruksi/masalah, menginterpretasikan dan menyatakan kembali dengan kata-kata sendiri Contoh : Menuliskan kembali atau merangkum materi pelajaran	Menerangkan, menjelaskan , menguraikan, membedakan, menginterpretasikan, merumuskan, memperkirakan, meramalkan, menggeneralisir, menterjemahkan, mengubah, memberi contoh, memperluas, menyatakan kembali, menganalogikan, merangkum
3.	Penerapan	Kemampuan menggunakan konsep dalam praktek atau situasi yang baru Contoh: Menggunakan pedoman/ aturan dalam menghitung gaji pegawai.	Menerapkan, mengubah, menghitung, melengkapi, menemukan. membuktikan, menggunakan, mendemonstrasikan, memanipulasi, memodifikasi, menyesuaikan, menunjukkan, mengoperasikan, menyiapkan, menyediakan, menghasilkan.
4.	Analisa	Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen untuk memperoleh	Menganalisa, mendiskriminasikan, membuat skema /diagram, membedakan, membandingkan, mengkontraskan,
		pemahaman yang lebih luas atas dampak komponen – komponen terhadap konsep tersebut secara utuh. Contoh: Menganalisa penyebab meningkatnya Harga pokok	memisahkan, membagi, menghubungkan, menunjukkan hubungan antara variabel, memilih, memecah menjadi beberapa bagian, menyisihkan, mempertentangkan.

		penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan komponen- komponennya.	
5.	Sintesa	Kemampuan merangkai atau menyusun kembali komponen-komponen dalam rangka menciptakan arti/pemahaman/ struktur baru. Contoh: Menyusun kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa sumber	Mengkategorikan mengkombinasikan, mengatur memodifikasi, mendisain, mengintegrasikan, mengorganisir, mengkompilasi, mengarang, menciptakan, menyusun kembali, menulis kembali, merancang, merangkai, merevisi, menghubungkan, merekonstruksi, menyimpulkan, mempolakan
6.	Evaluasi	Kemampuan mengevaluasi dan menilai sesuatu berdasarkan norma, acuan atau kriteria. Contoh: Membandingkan hasil ujian siswa dengan kunci jawaban.	Mengkaji ulang, membandingkan, menyimpulkan, mengkritik, mengkontraskan, mempertentangkan menjustifikasi, mempertahankan, mengevaluasi, membuktikan, memperhitungkan, menghasilkan, menyesuaikan, mengkoreksi, melengkapi, menemukan.

- b. Ranah Afektif mencakup segala sesuatu yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, penghargaan, semangat, minat, motivasi, dan sikap. Lima kategori ranah ini diurutkan mulai dari perilaku yang sederhana hingga yang paling kompleks

Tabel 2.2 RANAH AFEKTIF – SIKAP (*ATTITUDE*)

No.	Kategori	Penjelasan	Kata kerja kunci
1.	Penerimaan	Kemampuan untuk menunjukkan atensi dan penghargaan terhadap orang lain Contoh: mendengar pendapat orang lain, mengingat nama seseorang	menanyakan, mengikuti, memberi, menahan / mengendalikan diri, mengidentifikasi, memperhatikan, menjawab.
2.	Responsif	Kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan selalu termotivasi untuk segera bereaksi dan mengambil tindakan atas suatu kejadian.	Menjawab, membantu, mentaati, memenuhi, menyetujui, mendiskusikan, melakukan, memilih, menyajikan, mempresentasikan, melaporkan, menceritakan, menulis, menginterpretasikan, menyelesaikan,

		Contoh: berpartisipasi dalam diskusi kelas	mempraktekkan.
3.	Nilai yang dianut (Nilai diri)	Kemampuan menunjukkan nilai yang dianut untuk membedakan mana yang baik dan kurang baik terhadap suatu kejadian/obyek, dan nilai tersebut diekspresikan dalam perilaku. Contoh: Mengusulkan kegiatan <i>Corporate Social Responsibility</i> sesuai dengan nilai yang berlaku dan komitmen perusahaan.	Menunjukkan, mendemonstrasikan, memilih, membedakan, mengikuti, meminta, memenuhi, menjelaskan, membentuk, berinisiatif, melaksanakan, memprakarsai, menjustifikasi, mengusulkan, melaporkan, menginterpretasikan, membenarkan, menolak, menyatakan / mempertahankan pendapat,
4.	Organisasi	Kemampuan membentuk sistem nilai dan budaya organisasi dengan mengharmonisasikan perbedaan nilai. Contoh: Menyepakati dan mentaati etika profesi, mengakui perlunya keseimbangan antara kebebasan dan tanggung jawab	Mentaati, mematuhi, merancang, mengatur, mengidentifikasi, mengkombinasikan, mengorganisir, merumuskan, menyamakan, mempertahankan, menghubungkan, mengintegrasikan, menjelaskan, mengaitkan, menggabungkan, memperbaiki, menyepakati, menyusun, menyempurnakan, menyatukan pendapat, menyesuaikan, melengkapi, membandingkan, memodifikasi
5.	Karakterisasi	Kemampuan mengendalikan perilaku berdasarkan nilai yang dianut dan memperbaiki hubungan intrapersonal, interpersonal dan social. Contoh: Menunjukkan rasa percaya diri ketika bekerja sendiri, kooperatif dalam aktivitas kelompok	Melakukan, melaksanakan, memperlihatkan membedakan, memisahkan, menunjukkan, mempengaruhi, mendengarkan, memodifikasi, mempraktekkan, mengusulkan, merevisi, memperbaiki, membatasi, mempertanyakan, mempersoalkan, menyatakan, bertindak, Membuktikan, mempertimbangkan.

C. Kajian Kewirausahaan

1. Pengertian Kewirausahaan

Hendro (2011,99) Kewirausahaan adalah padanan kata dari *entrepreneurship* dalam bahasa Inggris, *unternehmer* dalam bahasa Jerman, *ondernemen* dalam bahasa Belanda. Sedangkan di Indonesia

diberi nama kewirausahaan.

Yuyus Suryana dan Kartib Bayu (2010, 24) Kata *entrepreneurship* sendiri sebenarnya berawal dari bahasa Prancis yaitu *entreprendre*,“ yang berarti petualang, p usaha. Istilah ini diperkenalkan pertama kali oleh Richard Cantillon(1755). Istilah ini makin populer setelah digunakan oleh pakar ekonomi J.B Say (1803) untuk menggambarkan para pengusaha yang mampu memindahkan sumber daya ekonomis dari tingkat produktivitas rendah ke tingkat yang lebih tinggi serta menghasilkan lebih banyak lagi.

Dalam Instruksi Presiden (Inpres) Nomor 4 tahun 1995 tanggal 30 Juni 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan membudayakan Kewirausahaan (2008, 6-7) bahwasan semangat, sikap, perilaku dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha dan kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi dan produksi baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik dan atau memperoleh keuntungan yang lebih besar.

Seperti hadits di bawah ini, Rasulullah saw mengajarkan umatnya supaya berusaha memenuhi hajat hidupnya dengan jalan apa pun menurut kemampuan asal jalan yang ditempuh halal.

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا كَسِبُوْا لِنَفْسِكُمْ اٰلًا مِّمَّا كَسَبْتُمْ حٰثِرِيْنَ وَبَاطِنِيْنَ
 يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا كَسِبُوْا لِنَفْسِكُمْ اٰلًا مِّمَّا كَسَبْتُمْ حٰثِرِيْنَ وَبَاطِنِيْنَ
 يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا كَسِبُوْا لِنَفْسِكُمْ اٰلًا مِّمَّا كَسَبْتُمْ حٰثِرِيْنَ وَبَاطِنِيْنَ

هٰ و جهو, خير لومنانيسالالنا س, اعطىه او من عىه.

Artinya: “*Sesungguhnya kalau seorang-di antemalinya, lalu ia datang dengan seikat kayu bakar di ataspunggunya, kemudian menjualnya, hingga dengannya ia dapat menjaga mukanya (menjaga kehormatannya dari minta-minta)* (HR.Bukhari)

Husaini A.Majid Hasyim (1993, 347) Berusaha dengan bekerja kasar seperti mengambil kayu bakar di hutan itu lebih terhormat daripada meminta-minta dan menggantungkan diri kepada orang lain. Begitulah didikan dan arahan Rasulullah saw untuk menjadikan umatnya sebagai insan-insan terhormat dan terpandang, bukan umat yang lemah dan pemalas.

2. Pengertian Wirausaha

Arman Hakim Nasution, dkk (2007, 2) Kata *entrepreneur* atau wirausaha dalam bahasa Indonesia merupakan gabungan dari *wira* (gagah, berani, perkasa) dan *usaha* (bisnis) sehingga istilah *entrepreneur* dapat diartikan sebagai orang yang berani atau perkasa dalam usaha/bisnis.

(Bygrave, 1994:1)Entrepreneur as the person who destroys the existing economic order by introducing new products and services, by creating new forms of organization, or byexploating new raw materials

Buchari Alma (2013, 24) Jadi menurut Joseph Schumpeter *Entrepreneur* atau wirausaha adalah barang dan jasa yang baru, dengan menciptakan bentuk organisasi baru atau mengolah bahan baku baru.

Orang tersebut melakukan kegiatannya melalui organisasi bisnis yang baru ataupun bisa pula dilakukan dalam organisme bisnis yang sudah ada.

Buchari Alma (2013, 33) Secara konseptual, seorang wirausahawan dapat didefinisikan dari beberapa sudut pandang dan konteks sebagai berikut:

1. Bagi ahli ekonomi seorang *entrepreneur* adalah orang yang mengkombinasikan *resources*, tenaga kerja, material dan peralatan lainnya untuk meningkatkan nilai yang lebih tinggi dari sebelumnya, dan juga orang yang memperkenalkan perubahan-perubahan, inovasi, dan perbaikan produksi lainnya.
2. Bagi seorang *psychologist* seorang wirausaha adalah seorang yang memiliki dorongan kekuatan dari dalam untuk memperoleh sesuatu tujuan, suka mengadakan eksperimen atau untuk menampilkan kebebasan dirinya di luar kekuasaan orang lain.
3. Bagi seorang *businessman* atau wirausaha adalah merupakan ancaman, pesaing baru atau juga bisa seorang partner, pemasok, konsumen atau seorang yang bisa diajak kerjasama.
4. Bagi seorang pemodal melihat wirausaha adalah seorang yang menciptakan kesejahteraan buat orang lain, yang menemukan cara-cara baru untuk menggunakan *resources*, mengurangi pemborosan, dan membuka lapangan kerja yang disenangi oleh masyarakat.

Menurut Buchari Alma (2013, 35-36) Tiga tipe utama dari wirausaha yaitu:

- a. *Wirausaha Ahli (Craftman)*
Wirausaha ahli atau seorang penemu memiliki suatu ide yang ingin mengembangkan proses produksi sistem produksi, dan sebagainya. Wirausaha ahli ini biasanya seseorang yang bekerja pada sebuah perusahaan besar kemudian memutuskan untuk keluar sebagai pegawai dan memulai bisnisnya sendiri.
- b. *The Promoter*
The promoter adalah seorang individu yang tadinya mempunyai latar belakang pekerjaan sebagai *sales* atau bidang marketing yang kemudian mengembangkan perusahaan sendiri.
- c. *General Manager*
General manajer adalah seorang individu yang ideal yang secara sukses bekerja pada sebuah perusahaan, dia banyak menguasai keahlian bidang produksi, pemasaran, permodalan dan pengawasan.

Berdasarkan uraian di atas istilah *entrepreneur* mempunyai arti yang berbeda pada setiap orang karena mereka melihat konsep ini dari berbagai sudut pandang.

Menurut Ciputra (2008, 8-10) terdapat empat kategori *entrepreneur*, yaitu sebagai berikut :

- 1) *Business Entrepreneur*
 - a) *Owner entrepreneur* adalah para pencipta dan pemilik bisnis.
 - b) *Professional entrepreneur* adalah orang-orang yang memiliki daya wirausaha namun mempraktikannya di perusahaan milik orang lain.
- 2) *Government Entrepreneur*
Seorang atau kelompok orang yang memimpin serta mengelola lembaga negara atau instansi pemerintahan dengan jiwa dan kecakapan wirausaha. Sebagai contoh adalah Lee Kuan Yew, mantan Perdana Menteri Singapura, ia adalah seorang pemimpin yang mengelola dan menumbuhkan Singapura dengan jiwa dan kecakapan wirausaha.
- 3) *Social Entrepreneur*
Yaitu para pendiri organisasi-organisasi sosial kelas dunia yang menghimpun dana masyarakat untuk melaksanakan tugas sosial yang mereka yakini.
- 4) *Academic Entrepreneur*
Ini menggambarkan akademisi yang mengajar atau mengelola lembaga pendidikan dengan pola dan gaya *entrepreneur* sambil tetap menjaga tujuan muliapedidikan.

3. Karakteristik Kewirausahaan

Menurut M. Scarborough dan Thomas W. Zimmerer (Suryana, 23) terdapat delapan karakteristik kewirausahaan yang meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Rasa tanggung jawab (*desire for responsibility*), yaitu memiliki rasa tanggung jawab atas usaha-usaha yang dilakukannya, yaitu memiliki rasa tanggung jawab atas usaha-usaha yang dilakukannya.
- b. Memiliki risiko yang moderat (*preference for moderaterisk*), yaitu lebih memilih risiko yang moderat, artinya selalu menghindari risiko, baik yang terlalu rendah maupun terlalu tinggi.
- c. Percaya diri terhadap kemampuan sendiri (*confidence in their ability to*

- success*), yaitu memiliki kepercayaan diri atas kemampuan yang dimilikinya untuk memperoleh kesuksesan.
- d. Menghendaki umpan balik segera (*desire for immediate feedback*), yaitu selalu menghendaki adanya unsur timbal balik dengan segera, ingin cepat berhasil.
 - e. Semangat dan kerja keras (*high level of energy*), yaitu memiliki semangat dan kerja keras untuk mewujudkan keinginannya demi masa depan yang lebih baik.
 - f. Berorientasi ke depan (*future orientation*), yaitu berorientasi masa depan dan memiliki perspektif dan wawasan jauh ke depan.
 - g. Memiliki kemampuan berorganisasi (*skill at organization*), yaitu memiliki keterampilan dalam mengorganisasikan sumber daya untuk menciptakan nilai tambah.
 - h. Menghargai prestasi (*value of achievement over money*), yaitu lebih menghargai prestasi daripada uang.

Sedangkan, menurut By Grave (2011, 10-11) karakteristik wirausahawan meliputi 10 D, sebagai berikut:

- 1) *Dream*, yaitu seorang wirausaha mempunyai visi keinginan terhadap masa depan pribadi dan bisnisnya serta mempunyai kemampuan untuk mewujudkan impiannya.
- 2) *Decisiveness*, yaitu seorang wirausaha adalah orang yang tidak bekerja lambat. Mereka membuat keputusan secara cepat dengan penuh perhitungan.
- 3) *Doers*, yaitu seorang wirausaha dalam membuat keputusan akan langsung menindaklanjuti. Mereka melaksanakan kegiatannya secepat mungkin dan tidak menunda-nunda kesempatan yang baik dalam bisnisnya.
- 4) *Determination*, yaitu seorang wirausaha melaksanakan kegiatannya dengan penuh perhatian. Rasa tanggung jawabnya tinggi dan tidak mau menyerah, walaupun dihadapkan pada halangan dan rintangan yang tidak mungkin dapat diatasi.
- 5) *Dedication*, yaitu seorang wirausaha dedikasi terhadap bisnisnya sangat tinggi.
- 6) *Devotion*, yaitu mencintai pekerjaan bisnisnya dan produksinya yang dihasilkan.
- 7) *Details*, yaitu seorang wirausaha sangat memerhatikan faktor-faktor kritis secara rinci.
- 8) *Destiny*, yaitu bertanggung jawab terhadap nasib dan tujuan yang hendak dicapainya, bebas dan tidak mau tergantung kepada orang lain.
- 9) *Dollars*, seorang wirausaha tidak mengutamakan mencapai kekayaan, motivasinya bukan karena uang.

- 10) *Distribute*, yaitu bersedia mendistribusikan kepemilikan bisnisnya kepada orang kepercayaan yaitu orang-orang yang kritis dan mau diajak untuk mencapai sukses dalam bidang bisnis.

Menurut BN. Marbun (1993, 63) seorang wirausahawan haruslah seorang yang mampu melihat ke depan. Melihat ke depan bukan melamun kosong, tetapi melihat berfikir dengan penuh perhitungan, mencari pilihan dari berbagai alternatif masalah dan pemecahannya. Dari berbagai penelitian di Amerika Serikat, untuk menjadi wirausahawan, seseorang harus memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

Tabel 2.3 CIRI-CIRI DAN WATAK WIRAUSAHA

NO	Ciri - Ciri	Watak
1	Percaya Diri	<ul style="list-style-type: none"> - Kepercayaan (keteguhan) - Ketidaktergantungan, kepribadian mantap - Optimisme
2	Berorientasikan Tugas dan Hasil	<ul style="list-style-type: none"> - Kebutuhan atau haus akan prestasi - Berorientasi laba atau hasil - Tekun dan tabah - Tekad, kerja keras, motivasi - Energik - Penuh inisiatif
3	Pengambil Resiko	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu mengambil resiko - Suka pada tantangan
4	Kepemimpinan	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu memimpin - Dapat bergaul dengan orang lain - Menanggapi saran dan kritik
5	Keorsinilan	<ul style="list-style-type: none"> - Inovatif (pembaharu) - Kreatif - Fleksibel - Banyak sumber - Serba bisa - Mengetahui banyak

6	Berorientasi Ke Masa Depan	<ul style="list-style-type: none"> - Pandangan ke depan - Perseptif
---	----------------------------	---

Sumber: Buchari Alma (2013, 52-53)

Demikian banyak ciri-ciri dan watak wirausaha yang perlu dimiliki. Akan tetapi, jika tidak semua ciri-ciri dan watak di miliki seorang wirausaha, tidak jadi masalah, dengan memiliki sebagian dari ciri-ciri dan watak yang ada di tabel tersebut pun cukup.

4. Pembelajaran Kewirausahaan

Ilmu pengetahuan telah dan akan terus berkembang dengan sangat cepat pada abad ini. Perkembangan ini sangat besar pengaruhnya bag kehidupan kita termasuk dalam pekerjaan yang ada. Secara umum, mata pelajaran wirausaha sangat diperlukan untuk memperkuat perekonomian Indonesia. Selanjutnya, agar kita dapat memahami jiwa dan semangat kewirausahaan, terlebih dahulu harus mengetahui pengertian yang berkenaan dengan kewirausahaan dan wirausaha.

Trianto (2010, 17) Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dari makna ini jelas terlihat bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah

dari seorang guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya

Dalam konteks yang relatif lebih luas Astim (2000) mengemukakan; Pendidikan kewirausahaan merupakan semacam pendidikan yang mengajarkan agar orang mampu menciptakan kegiatan usaha sendiri.

Pendidikan semacam itu ditempuh dengan cara:

- a. Membangun keimanan, jiwa dan semangat
- b. Membangun dan mengembangkan sikap mental dan watak wirausaha
- c. Mengembangkan daya pikir dan cara berwirausaha
- d. Memajukan dan mengembangkan daya penggerak diri
- e. Mengerti dan menguasai teknik-teknik dalam menghadapi risiko, persaingan dan suatu proses kerjasama
- f. Mengerti dan menguasai kemampuan menjual ide
- g. Memiliki kemampuan kepengurusan atau peneglolaan
- h. Serta mempunyai keahlian tertentu termasuk penguasaan bahasa asing tertentu untuk keperluan komunikasi

Bamawi (2012, 69-70) Ciputra memperkenalkan siklus belajar entrepreneurship yang memiliki lima fase, yaitu fase exploring, planning, producing, fase communicating atau marketing, dan fase reflecting, yaitu:

1. Fase exploring, adalah fase mencari dan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya, yaitu dengan melakukan penelitian atau pengamatan terhadap peluang pasar.
2. Planning, yaitu fase membuat perencanaan dengan mencurahkan ide dan gagasan peserta didik. Peserta didik praktik langsung membuat rencana dan menciptakan sistem kerja dengan memerhatikan hasil exploring.
3. Producing, yaitu fase menimbulkan manfaat atau faedah baru. Pada tahap ini, peserta didik berinovasi dengan membuat penemuan baru, pengembangan, atau sintesis, juga berlatih untuk mengelola konsekuensi buruk (risiko) yang akan dihadapi.

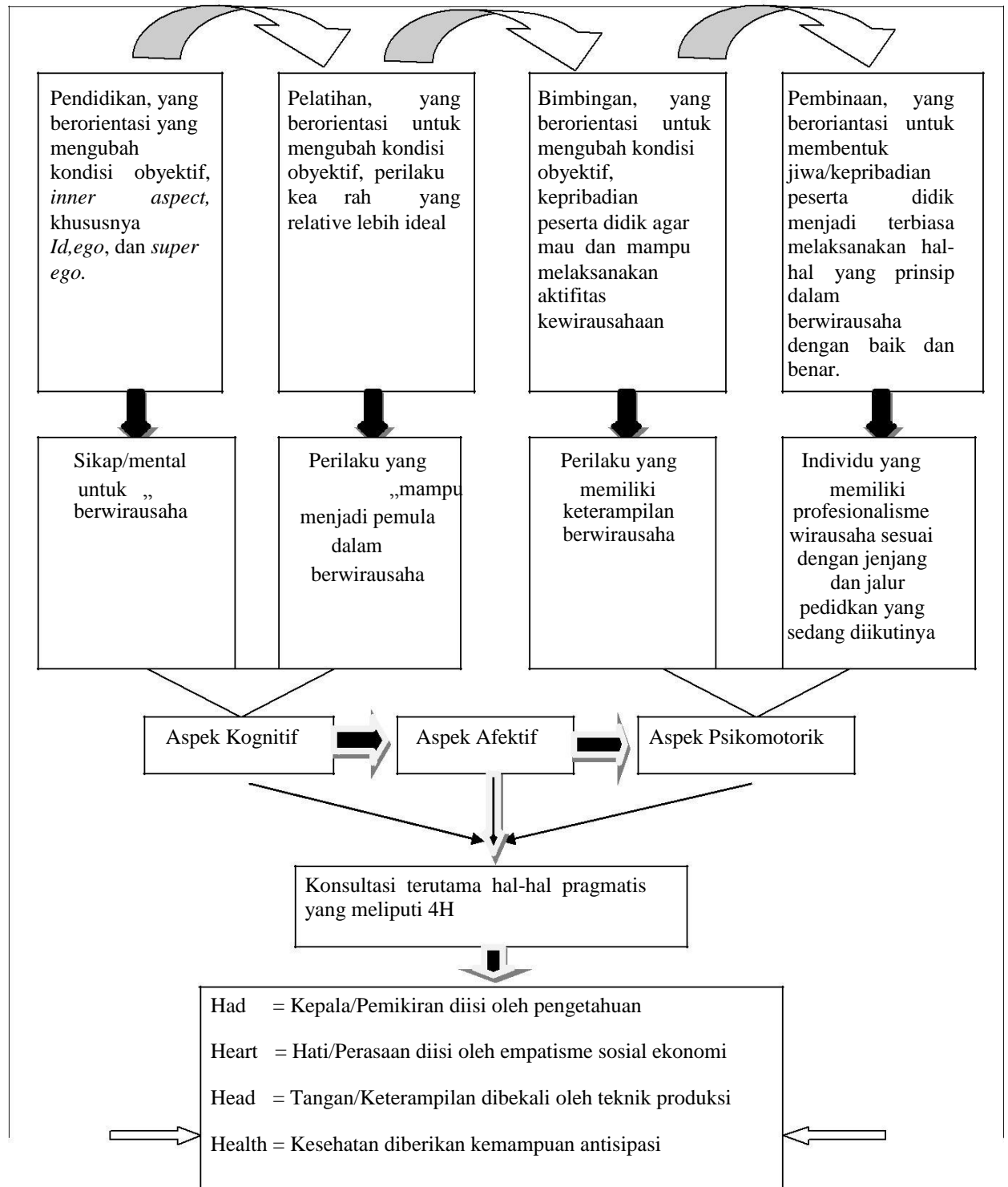
4. Fase *communicating* atau *marketing*, yaitu fase melakukan sosialisasi untuk menarik minat pelanggan atas produk/jasa yang telah dibuat. Caranya dengan melakukan promosi ke masyarakat.
5. Fase *reflecting*, yaitu fase untuk mencari sisi kelebihan dan kerugian atas proses yang telah dilewati dan mengambil kesimpulan, dengan mengevaluasi dari awal kegiatan sampai hasil yang diperoleh.

Mata pelajaran kewirausahaan diberikan pada jenjang SMK adalah bertujuan untuk membentuk manusia secara utuh (*holistik*), sebagai insan yang memiliki karakter, pemahaman dan ketrampilan sebagai wirausaha. Dan meningkatkan jumlah para para wirausaha yang berkualitas mewujudkan kemampuan dan kemantapan para wirausaha untuk menghasilkan kemajuan dan kesejahteraan masyarakat, membudayakan semangat sikap, prilaku, dan kemampuan kewirausahaan di kalangan pelajar dan masyarakat yang mampu, handal dan unggul.

Eman Suherman (2003, 29) Menurut Eman Suherman dalam pola pembelajaran kewirausahaan minimal mengandung empat unsur sebagai berikut:

- a) Pemikiran yang diisi oleh pengetahuan tentang nilai-nilai, semangat, jiwa, sikap dan perilaku, agar peserta didik memiliki pemikiran kewirausahaan.
- b) Perasaan, yang diisi oleh penanaman empatisme sosial-ekonomi, agar peserta didik dapat merasakan suka-duka berwirausaha dan memperoleh pengalaman empiris dari para wirausaha terdahulu.
- c) Keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk berwirausaha.
- d) Kesehatan fisik, mental dan sosial. Sehubungan dengan hal ini, peserta didik hendaknya dibekali oleh teknik-teknik antisipasi terhadap berbagai hal yang mungkin timbul dalam berwirausaha baik berupa persoalan, masalah maupun risiko lainnya sebagai wirausaha.

Gambar 2.1 Pola Pembelajaran Kewirausahaan



Sumber: Eman Suherman (2013, 29) *Desain Pembelajaran*

5. Tujuan Pembelajaran Kewirausahaan

Eko Prasetio (2013, 3-4) Bahan ajar mata diklat kewirausahaan dapat diajarkan dan dikembangkan di jenjang SMK, didalam mata pelajaran kewirausahaan para siswa diajari dan ditanamkan sikap-skap perilaku untuk membuka bisnis, agar mereka menjadi seorang wirausaha yang berbakat. Agar lebih jelas, dibawah ini dijelaskan tujuan kewirausahaan sebagai berikut:

1. Meningkatkan jumlah para wirausaha yang berkualitas.
2. Mewujudkan kemampuan dan kemandirian para wirausaha untuk menghasilkan kemajuan dan kesejahteraan masyarakat.
3. Membudayakan semangat sikap, perilaku, dan kemampuan kewirausahaan dikalangan pelajar dan masyarakat yang mampu, handal dan unggul.
4. Menumbuhkembangkan kesadaran dan orientasi kewirausahaan yang tangguh dan kuat terhadap para siswa dan masyarakat.

Mata pelajaran kewirausahaan diberikan pada jenjang SMK adalah bertujuan untuk membentuk manusia secara utuh (*holistik*), sebagai insan yang memiliki karakter, pemahaman dan ketrampilan sebagai wirausaha. Dan meningkatkan jumlah para para wirausaha yang berkualitas mewujudkan kemampuan dan kemandirian para wirausaha untuk menghasilkan kemajuan dan kesejahteraan masyarakat, membudayakan semangat sikap, perilaku, dan kemampuan kewirausahaan di kalangan pelajar dan masyarakat yang mampu, handal dan unggul.

Dalam buku (Teguh Muji 2004:10) tujuan kewirausahaan meliputi sebagai berikut:

- a. Kemampuan yang kuat untuk berkarya dengan semangat kemandirian.
- b. Kemauan dan kemampuan memecahkan masalah dan mengambil keputusan secara sistematis, termasuk keberanian mengambil resiko usaha.
- c. Kemampuan berfikir dan bertindak kreatif dan inovatif.
- d. Kemampuan bekerja secara teliti, tekun, dan produktif.
- e. Kemauan untuk berkarya dalam kebersamaan berlandaskan etika bisnis

B. Hasil Penelitian Terdahulu

NO	NAMA PENELITI / TAHUN	JUDUL	Tempat penelitian	Pendekatan dan Analisis	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Kris Sulistiyoning sih(2011)	Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Melalui Metode Simulasi Pada Mata Pelajaran IPS Dengan Materi Sikap Kepahlawanan Dan Patriotisme SDN	SDN Jomerto02 Patrang Jember	Metode Kuantitatif	Menggunakan metode simulasi persentase aktivitas siswa () = 64% persentase ketuntasan hasil belajar belum mencapai 75%. Pada siklus 2, persentase	Penulis meneliti melalui metode simulasi	Penulis meneliti peningkatan aktivitas dan hasil belajar

		Jomerto02 Patrang Jember Tahun Pelajaran2011/ 2012			aktivitas siswa sebesar () = 73% persentase ketuntasan belajar hasil belajar sebesar 93%		
2	Ai Nunung Muflihah (2013)	Penggunaan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Kegiatan Jual- Beli Pada Pembelajaran IPS Negeri 2 Cigadog, Kecamatan Luewisari	SD Negeri 2 Cigadog, Kecamatan Luewisari	Metode Kuantitatif	Adanya peningkatan nilai rata-rata siswa 45,95 pada tes awal, 55,14 pada siklus I dan 76,22 pada siklus II	Penulis meneliti melalui metode simulasi	Penulis meneliti penggunaan metode simulasi

C.Kerangka Pemikiran

Tujuan berwirausaha yaitu menciptakan sebuah organisasi untuk memanfaatkan peluang tersebut, mereka akan sukses jika membangun sebuah bisnis besar, umumnya mereka bukan menanggung resiko tetapi mereka mencoba mendefinisikan resiko yang harus mereka hadapi dan

mereka meminimalkan resiko tersebut. Oleh karena itu menanamkan jiwa kewirausahaan untuk siswa khususnya SMKN 14 BANDUNG sangat penting karena setelah lulus mereka tidak hanya siap untuk berkerja tetapi siap untuk membuka lapangan pekerjaan atau berwirausaha.

Untuk dapat berwirausaha atau menjadi wirausaha, siswa harus diberikan pembelajaran yang setidaknya dapat memberikan gambaran atau berpura-pura berperan bagaimana berwirausaha.

Karena di lapangan masih ditemukan metode pembelajaran yang tidak sesuai dan tidak melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa lebih banyak duduk, tidak bertanya dan hanya memperhatikan guru saat menjelaskan materi ajar. Guru tidak cukup hanya menyampaikan materi pengetahuan kepada siswa dikelas karena materi yang diperolehnya tidak selalu sesuai dengan perkembangan masyarakat.

Yang dibutuhkannya adalah kemampuan untuk mendapatkan dan mengolah informasi yang sesuai dengan kebutuhan profesinya. Mengajar bukan lagi usaha untuk menyampaikan ilmu pengetahuan melainkan juga usaha menciptakan sistem lingkungan yang membelajarkan subjek didik agar tujuan pengajaran dapat tercapai secara optimal. Berdasarkan permasalahan diatas, maka salah satu metode pembelajaran yang tepat adalah metode simulasi. Metode simulasi merupakan metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran kewirausahaan di SMKN 14 BANDUNG yakni mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan

lingkungannya serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Metode simulasi adalah metode yang dapat merangsang berbagai bentuk belajar, seperti belajar tentang persaingan (kompetisi), kerja sama, empati, sistem sosial, 44 konsep, keterampilan, kemampuan berfikir kritis, pengambilan keputusan, dll. Hal tersebut senada dengan perkembangan sosial siswa SMKN 14 BANDUNG yang dapat digunakan untuk tugas - tugas kelompok sehingga memberikan kepada siswa untuk menunjukkan prestasinya. Selain itu, siswa dapat belajar tentang sikap dan kebiasaan dalam bekerjasama, saling menghormati, bertenggang rasa serta bertanggung jawab. Metode simulasi merupakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa secara wajar terdorong untuk berpartisipasi, memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya, tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang pelik, memungkinkan terjadinya interaksi antarsiswa, menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap, dan kurang motivasi, dan melatih berfikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses, kemajuan simulasi. Metode simulasi dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih memberikan peran aktif kepada siswa serta membantu siswa dalam belajar memecahkan suatu masalah. Selain itu, membantu mengembangkan sikap percayadiri peserta didik, mengembangkan persuasi dan

komunikasi, dan sikap kritis siswasehingga hasil belajar siswa SMK 14 BANDUNG meningkat.



Gambar 2.2 Skema Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Sugiyono (2010, h. 39) menyebutkan bahwa asumsi merupakan pernyataan yang dianggap benar, tujuannya adalah untuk membantu dan memecahkan masalah yang dihadapi.

Pentingnya merumuskan asumsi bagi peneliti yaitu agar ada dasar berpijak yang kokoh bagi masalah yang sedang diteliti guna menentukan dan merumuskan hipotesis. Adapun asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Metode Simulasi adalah salah satu cara memudahkan siswa untuk belajar.
- b. Metode Simulasi akan berdampak baik pada kegiatan belajar siswa SMK pada mata pelajaran tertentu
- c. Metode Simulasi merupakan suatu cara dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi

2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013:96) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis. Maka hipotesis penelitian ini berbunyi : **“Jika proses belajar mengajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI SMKN 14 BANDUNG dilaksanakan menggunakan metode simulasi dengan tepat maka akan berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa”**.

