

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003). Pendidikan dapat dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah. Usaha sadar dan terencana yang dilaksanakan dalam pembelajaran di kelas, akan melibatkan pendidik yang melayani dan peserta didik yang bersama-sama melakukan kegiatan pembelajaran untuk menggali semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Kegiatan pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman menarik terhadap peserta didik sehingga terjadi perubahan dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor dari peserta didik tersebut. Guru mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar karena guru sebagai sutradara, aktor, fasilitator, motivator dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar sehingga diharapkan tercipta suasana belajar yang menggembirakan dan menimbulkan suasana hati yang menyenangkan terhadap peserta didiknya. Selain guru, faktor yang dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah strategi dan metodenya. Strategi dan metode pembelajaran yang tepat serta mengarah dapat menyebabkan peserta didik aktif dan mempunyai pengalaman belajar yang menarik untuk bekal hidupnya.

Penggunaan metode pembelajaran merupakan salah satu upaya mengatasi lemahnya proses pembelajaran yang menjadi salah satu masalah pada saat ini, proses pembelajaran yang terjadi saat ini cenderung terfokus pada guru sebagai pusat atau penceramah, hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran cenderung pasif dan menimbulkan rasa bosan dan jenuh pada peserta didik. Oleh karena itu,

diperlukan adanya perubahan dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat membawa peserta didik ke dunia nyata dan dapat langsung melihat berbagai aktivitas di lapangan sehingga bisa dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam suatu proses pembelajaran adalah dengan menggunakan metode *field trip*, metode ini selain memberikan pengalaman hidup, juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Metode *field trip* merupakan salah satu metode pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk terjun langsung ke suatu tempat yang sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari, dengan memberi pembekalan peserta didik pada pengalaman langsung dilapangan akan terus diingat dan akan bertahan dalam jangka waktu lama. Pembelajaran dengan memberikan pengalaman langsung sangat berperan dalam pembentukan kemampuan peserta didik terhadap segala sesuatu yang akan dialami pada masa yang akan datang. Metode *field trip* menurut Widiyanto (2017) merupakan penyampaian materi pelajaran dengan cara membawa langsung peserta didik ke obyek di luar kelas atau lingkungan yang berdekatan dengan sekolah agar peserta didik dapat mengamati atau mengalami secara langsung.

Bidang ekonomi kreatif dan pariwisata menjadi salah satu pionir bahasan dalam pendidikan terkini, dimana salah satunya di bahas pada mata pelajaran Geografi di Sekolah Menengah Atas (SMA) pada sub materi pelestarian dan pemanfaatan produk kebudayaan Indonesia dalam bidang ekonomi kreatif dan pariwisata. Hal tersebut menggambarkan bahwa kemandirian peserta didik mulai dibentuk, dalam hal ini para peserta didik mulai diberikan materi mengenai *entrepreneurship* atau kewirausahaan yang mendorong minat peserta didik dalam mengelola suatu usaha meskipun dalam bentuk dasar materi. Hal tersebut tentunya di perlukan para peserta didik untuk menghadapi gempuran ekonomi dan teknologi yang mungkin akan dihadapi beberapa tahun kedepan.

Dewasa ini, apabila dikaitkan dengan kondisi saat ini dimana teknologi sudah sangat lekat dengan kehidupan terkini, kebutuhan baik berupa barang maupun jasa dengan mudah bisa didapatkan hanya dengan berbekal aplikasi E-

commerce yang tersedia di gawai masing-masing baik yang berbasis android maupun IOS. Barang dan jasa yang ditawarkan tidak hanya hasil produksi dari produsen lokal tetapi banyak juga yang merupakan produk dari luar negeri, disinilah diperlukan sumber daya manusia lokal yang dapat menghasilkan berbagai produk untuk menarik konsumen sehingga produk dalam negeri dapat merajai dalam perdagangan tersebut.

Kondisi ini memotivasi para pendidik untuk dapat memberikan pengalaman hidup yang bermakna, peka terhadap kondisi zaman, dan menyiapkan mereka menjadi pribadi yang mandiri dalam menghadapi berbagai perubahan yang terjadi dalam hidupnya, sehingga diharapkan lembaga pendidikan dapat menghasilkan wirausaha (*entrepreneur*) yang dapat menghasilkan berbagai produk untuk dipasarkan di dalam negeri dan luar negeri, yang utama adalah kita bisa menjadi tuan di rumah sendiri, sehingga masyarakat tidak lagi tergantung dari produk-produk luar negeri tetapi akan memenuhi kebutuhannya dengan hasil produk dari dalam negeri. Manfaat lain dari wirausaha adalah untuk mengurangi terjadinya pengangguran yang jumlahnya meningkat setiap tahun, pengangguran tersebut akan terserap pada dunia kerja yang akhirnya dapat meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan mereka.

Produk-produk luar negeri yang menguasai sektor industri di Indonesia ada yang berupa barang konsumsi maupun produksi. Barang konsumsi menurut Dumairy (2004), adalah barang-barang yang di produksi untuk digunakan oleh masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya, sedangkan barang produksi adalah barang yang digunakan untuk membuat barang lain atau produk lain.

Kepala Badan Pusat Statistik (BPS) Margo Yuwono mengatakan, impor Indonesia pada Agustus 2021 naik 10,35 persen dibandingkan Juli 2021. Hal ini menandakan bahwa Indonesia merupakan negara yang dijadikan target dalam penjualan produk dari negara-negara produsen, karena negara kita mempunyai jumlah penduduk yang sangat banyak, dan ini merupakan pangsa pasar yang sangat menggiurkan bagi beberapa negara produsen seperti China, Jepang, Korea Selatan. Sebanyak 90 persen lebih produk yang dijual di *e-commerce* yang terdapat di Indonesia bukan produksi dalam negeri, melainkan produk impor. Hal ini sangat

kontras dengan upaya pemerintah dalam mendorong gerakan Bangga Buatan Indonesia.

Pelajaran geografi telah ikut berkontribusi dalam mendorong gerakan bangga buatan Indonesia dengan memasukannya materi Pelestarian dan Pemanfaatan Produk Kebudayaan Indonesia Dalam Bidang Ekonomi Kreatif dan Pariwisata yang dipelajari oleh peserta didik kelas XI peminatan IPS maupun lintas minat IPA. Materi pelestarian dan pemanfaatan produk kebudayaan Indonesia dalam bidang ekonomi kreatif dan pariwisata, peserta didik diajak untuk mengetahui produk-produk kebudayaan Indonesia dalam bidang ekonomi kreatif.

Menurut *website* kemenparekraf.go.id, terdapat 17 sub sektor ekonomi kreatif yaitu pengembangan permainan, kriya, desain interior, musik, seni rupa, desain produk, pakaian, kuliner, film animasi dan video, fotografi, desain komunikasi visual, televisi radio, arsitektur, periklanan, seni pertunjukkan, penerbitan, aplikasi. Dari ke tujuh belas sub sektor ekonomi kreatif tersebut, Kota Tasikmalaya memiliki tiga unggulan sub-sektor ekonomi kreatif yaitu kriya, fesyen, dan kuliner. Dari tiga sub-sektor ekonomi kreatif unggulan kota Tasikmalaya tersebut terdapat tujuh produk ekonomi kreatif unggulan kota Tasikmalaya, diantaranya adalah payung geulis, kelom geulis, bordir Tasik, batik Tasik, mendong, anyaman, dan kuliner.

Berdasarkan studi pendahuluan di SMA Negeri 5 Tasikmalaya, metode pembelajaran yang sering digunakan diantaranya metode ceramah, diskusi, tanya jawab, *discovery*, diskusi kelompok, bermain peran, PBL dan PJBL. Selain metode-metode tersebut metode *field trip* pernah dilaksanakan pada kegiatan *study tour* dengan mengunjungi beberapa anjungan di TMII dan beberapa destinasi lainnya. Namun pelaksanaan metode *field trip* tersebut merupakan bentuk kolaborasi antara beberapa mata pelajaran diantaranya geografi, sosiologi, ekonomi, dan sejarah. Pada masa pandemi metode *field trip* tidak dilaksanakan karena situasi dan kondisi tidak memungkinkan.

Metode *field trip* pada mata pelajaran geografi khususnya materi pelestarian dan pemanfaatan produk kebudayaan Indonesia dalam bidang ekonomi kreatif dan pariwisata belum pernah dilaksanakan, padahal bidang ekonomi kreatif dan

pariwisata merupakan salah satu yang dapat memotivasi dan menginspirasi peserta didik untuk menjadi seorang *entrepreneur*. Saat ini jiwa *entrepreneurship* sangat dibutuhkan untuk menyongsong bonus demografi yang akan dialami oleh negara Indonesia. Menurut KEMENKO PMK (2022), Indonesia segera memasuki puncak bonus demografi pada tahun 2030 mendatang dimana penduduk berusia produktif akan lebih banyak dibandingkan penduduk non produktif. Berdasarkan data BPS tahun 2020 jumlah penduduk usia produktif atau Angkatan kerja sebanyak 140 juta jiwa dari total 270,20 juta jiwa penduduk Indonesia, apalagi pada tahun 2030 jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat.

Peserta didik di tingkat sekolah menengah Atas tidak semuanya dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dikarenakan beberapa faktor. Menurut kemendikbud (2019), Sekolah Menengah Atas adalah jenjang pendidikan menengah yang dirancang untuk menyiapkan peserta didik melanjutkan ke Pendidikan Tinggi, dari beberapa peserta didik yang tidak dapat melanjutkan tersebut tidak memiliki keterampilan yang memadai dikarenakan kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam berwirausaha yang disebabkan oleh pola pikir dengan orientasi untuk menjadi pegawai atau pencari kerja. Pola pikir tersebut harus diubah dengan cara menanamkan jiwa wirausaha yang salah satunya dapat ditanamkan dengan melalui metode pembelajaran *field trip* pada materi pelestarian dan pemanfaatan produk kebudayaan Indonesia dalam bidang ekonomi kreatif dan pariwisata.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan penelitian pada peserta didik kelas XI IPS di SMAN 5 Tasikmalaya, dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Field Trip* Terhadap Tingkat Pemahaman dan Minat *Entrepreneur* Peserta Didik Berbasis Potensi Lokal (Studi di Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Tasikmalaya pada Sub Materi Pelestarian dan Pemanfaatan Produk Kebudayaan Indonesia dalam Bidang Ekonomi Kreatif dan Pariwisata).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah metode pembelajaran *field trip* berpengaruh terhadap tingkat pemahaman *entrepreneur* peserta didik berbasis potensi lokal di SMA Negeri 5 Tasikmalaya?
2. Apakah metode pembelajaran *field trip* berpengaruh terhadap minat *entrepreneur* peserta didik berbasis potensi lokal di SMA Negeri 5 Tasikmalaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *field trip* terhadap tingkat pemahaman *entrepreneur* peserta didik berbasis potensi lokal di SMA Negeri 5 Tasikmalaya.
2. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *field trip* terhadap minat *entrepreneur* peserta didik berbasis potensi lokal di SMA Negeri 5 Tasikmalaya.

1.4 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis:

1) Kegunaan Teoretis

Bagi guru, sebagai pengembangan pengetahuan untuk mengetahui keberhasilan penerapan model pembelajaran *field trip* pada pembelajaran geografi terhadap pemahaman peserta didik pada materi pelestarian dan pemanfaatan produk kebudayaan Indonesia dalam bidang ekonomi kreatif dan pariwisata berbasis potensi lokal.

2) Kegunaan Praktis

- a. Bagi peserta didik dapat memberikan pengalaman langsung ke lapangan terkait dengan materi pembelajaran yang sedang dilaksanakan dan diharapkan dapat memberi motivasi untuk menghadapi kehidupan dimasa yang akan datang.

- b. Bagi guru, metode *field trip* dapat dijadikan alternatif untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dilaksanakan.
- c. Bagi peneliti, sebagai pengetahuan atau wawasan tambahan tentang metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran geografi dan dapat dijadikan bahan acuan untuk penelitian lebih lanjut.
- d. Bagi peneliti, sebagai pengetahuan tambahan untuk mengetahui tingkat minat peserta didik dalam bidang *entrepreneur* yang berbasis potensi lokal melalui metode pembelajaran *field trip*.