

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta era globalisasi harus disertai dengan meningkatnya kualitas bangsa di berbagai bidang, baik ekonomi, sosial, politik, budaya, maupun pendidikan. Tantangan utama bagi dunia pendidikan di Indonesia adalah bagaimana melaksanakan pendidikan untuk membentuk sumber daya manusia yang memiliki kualitas mumpuni sesuai zamannya. Seperti halnya yang disampaikan *Oemar Hamalik (2001: 79)* “Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa sehingga dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan, dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat”.

Senada dengan pernyataan Hamalik, Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Bersinergi dengan tujuan pendidikan secara umum salah satunya menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan keterampilannya secara optimal, sehingga dapat menunjang kehidupannya di masa yang akan datang.

Sekarang ini, permasalahan yang dihadapi bangsa Indonesia di era MEA adalah bagaimana meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimiliki. Kualitas sumber daya manusia tentunya mempengaruhi kualitas tenaga kerja. Tenaga kerja yang terampil dan terdidik akan mampu memenangkan

persaingan dan bertahan mengikuti perkembangan zaman. Sebaliknya tenaga kerja yang tidak terampil dan tidak terdidik akan tersisih. Tenaga kerja yang tersisih akan berdampak pada meningkatnya jumlah pengangguran.

Meningkatnya pengangguran dikarenakan lapangan pekerjaan semakin sempit dan perekonomian nasional yang kurang menggairahkan. Hal ini terbukti masih banyak demonstrasi para buruh menuntut kenaikan UMR (upah minimum regional) agar perusahaan tidak melakukan PHK (pemutusan hubungan kerja). Kemajuan pembangunan telah menghasilkan banyak tenaga terdidik, namun belum sepenuhnya menggembirakan, karena masih diikuti besarnya angka pengangguran (Alma, 2010:48)

CNN Indonesia (05/05/2021) melansir Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat jumlah pengangguran tembus 8,75 juta orang pada Februari 2021. Jumlahnya tumbuh 1,82 juta dibandingkan dengan periode yang sama tahun lalu, yakni 6,93 juta orang. Secara keseluruhan meskipun tingkat pengangguran terbuka (TPT) turun pada Februari 2021 sebesar 6,26 persen, pemerintah mengupayakan warga masyarakat agar tetap berpenghasilan meski dalam kondisi pandemic covid 19 seperti saat ini. Wakil Ketua MPR RI Syarifuddin Hasan juga mendorong anak-anak muda milenial untuk menjadi entrepreneur wirausaha, salah satunya lewat kampanye secara masif Gerakan Kewirausahaan Nasional.

Gerakan Kewirausahaan Nasional (GKN) telah dilakukan pemerintah sejak tahun 2011, dan pada tahun 2017 mengangkat tema wirausaha tangguh, inovatif dan peduli. Dalam rentang waktu tersebut (2011-2017), pemerintah melalui berbagai kegiatan akan terus mendorong penggalakan kewirausahaan di masyarakat. Di bidang pendidikan telah terlebih dahulu dilakukan pemerintah melalui berbagai program yang bertujuan untuk menumbuhkan semangat kewirausahaan di kalangan mahasiswa sejak dini dengan memasukkan materi kewirausahaan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk lebih mengembangkan kreatifitas sesuai dengan pengalaman. Salah satu model

pembelajaran yang mampu mengembangkan kreatifitas dan pengalaman langsung dalam berwirausaha adalah model *project based learning* (PjBL).

Pembelajaran *project based learning* adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks.

Project based learning menurut *Buck Institute for Education* (BIE) dalam Trianto (2014:41) menyatakan

Pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran baik dalam memecahkan suatu permasalahan dan memberikan peluang bagi siswa untuk lebih mengekspresikan kreatifitas mereka sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa.

Dalam hal ini, materi keberagaman ekonomi masyarakat Indonesia yang diajarkan di kelas VI sekolah dasar perlu adanya pengembangan model pembelajaran yang menghadirkan pengalaman langsung bagi siswa. Kristanto dan Munif Dwiyono (2008:65) juga menyatakan bahwa metode yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran entrepreneurship pada anak dengan melakukan simulasi bisnis. Karena selain akan dapat menemukan sendiri teori-teori yang relevan dengan dunia wirausaha, siswa akan dapat melakukan praktek secara langsung (dalam skala kecil) sehingga siswa akan mengalami berbagai permasalahan dalam dunia usaha. Sedangkan Desembiarto (2006: 93) turut serta memberi pernyataan bahwa kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan jiwa entrepreneurship dapat dikembangkan melalui beberapa aktivitas menarik dibandingkan hanya memberikan materi secara klasikal. Misalnya dengan kegiatan praktik jual beli di sekolah.

Kegiatan praktek jual beli dapat dilakukan anak anak dengan bantuan guru dan orangtua yang mendukung kegiatan tersebut. Anak SD juga dapat memulai bisnis sejak dini, karena dewasa ini mereka dituntut menguasai teknologi informasi dan komunikasi dan kreatifitas yang terintegrasi dengan kearifan lokal. Kearifan lokal disini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kearifan lokal GusJiGang (baGus, ngaJi, daGang) yang menjadi ikon kabupaten Kudus sesuai tuntunan Sunan Kudus. Berkaitan dengan hal tersebut, guru harus

mempunyai kreativitas mengembangkan kegiatan pembelajaran dalam perilaku bisnis yang konkret. Salah satunya pembelajaran dengan *project based learning* dengan *studentpreneur* dengan kearifan lokal gusjigang yang berada di kabupaten Kudus.

Pengembangan *model project based learning* dilakukan (Lestari, 2019) dalam penelitiannya yang bertujuan menghasilkan model pembelajaran *project based learning* yang valid, efektif, layak dan praktis untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran prakarya siswa SMP. Model yang dikembangkan adalah model pembelajaran *project based learning* prakarya yang berbasis *ecogreen*. Hal senada juga dilakukan (Alifah, 2020) juga melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran kearifan lokal berbasis proyek dalam rangka menghadapi era disrupsi dengan melibatkan siswa dalam penugasan melalui eksplorasi potensi daerah agar siswa memiliki rasa bangga terhadap Indonesia.

Penelitian dengan mengembangkan pembelajaran berbasis proyek (Nayono, dkk, 2013) yang bertujuan untuk melatih mahasiswa agar mampu menuangkan konsep-konsep perencanaan ke dalam gambar, dengan mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek agar gambaran siswa lebih sesuai dengan kondisi sebenarnya di lapangan. Demikian juga (Karjiyati, 2017) melakukan penelitian yang bertujuan mengembangkan model *project based learning (PjBL)* dalam pembelajaran tematik menggunakan pendekatan saintifik untuk mengembangkan sikap peduli lingkungan dan kreativitas bagi siswa SD, serta penelitian (Ningsih, 2020) mengembangkan model *project based learning* Berbasis Potensi Ekonomi Daerah (PjBL-BPED) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SMA.

Dari pemaparan penelitian sebelumnya, peneliti ingin melakukan penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Jika penelitian sebelumnya pengembangan *project based learning* berbasis *ecogreen*, berbasis potensi ekonomi daerah, serta pendekatan saintifik dalam pembelajaran, maka penelitian yang ingin peneliti kembangkan berupa pengembangan model *project based learning* dengan *studentpreneur* yang menghadirkan pengalaman

berwirausaha bagi siswa, berbasis kearifan lokal gusjigang siswa kelas VI yang erat hubungannya dengan kondisi masyarakat Kudus yang mempunyai filosofi hidup dengan berperilaku baik, suka mengaji dan berdagang, khususnya pada muatan pelajaran PPKn tentang materi keberagaman ekonomi di Indonesia.

Penerapan model pembelajaran tersebut bertujuan guna meningkatkan kecakapan abad 21, terutama kecakapan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, seorang *studentpreneur* akan belajar bagaimana mengambil keputusan yang tepat, belajar perencanaan, pengelolaan, berkolaborasi, berkomunikasi, dan belajar menyelesaikan masalah.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah meliputi:

- 1.2.1 Sekolah sudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning*, Namun, dalam pelaksanaan terdapat banyak kendala.
- 1.2.2 Kesulitan menciptakan lingkungan masyarakat yang mampu menciptakan peluang usaha. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasinya yaitu reformasi pendidikan yang berbasis kewirausahaan dengan memberikan dasar kewirausahaan sedini mungkin
- 1.2.3 Sistem pembelajaran dalam menyampaikan materi kewirausahaan dirasa kurang karena materi wirausaha terintegrasi dengan materi lain serta siswa diberikan pengetahuan sebatas teori saja tanpa mempraktikkan langsung di lapangan.
- 1.2.4 Mindset yang berkembang orangtua dan masyarakat yang mengharapkan putra putri mereka setelah selesai dari bangku sekolah mendapatkan pekerjaan bukan menciptakan pekerjaan

1.3 Cakupan Masalah

Cakupan Masalah meliputi:

- 1.3.1 Alur pengembangan model *project based learning* dengan *studentpreneur* berbasis kearifan lokal gusjigang siswa kelas VI sekolah dasar.

1.3.2 Alur pengembangan pembelajaran berorientasi kewirausahaan dengan menggunakan model *project based learning* dengan *studentpreneur* berbasis kearifan lokal gusjigang siswa kelas VI sekolah dasar.

1.3.3 Keefektifan model *project based learning* dengan *studentpreneur* berbasis kearifan lokal gusjigang siswa kelas VI sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang, identifikasi, dan cakupan masalah diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1.4.1 Bagaimana analisis kebutuhan penerapan model *project based learning* dengan *studentpreneur* berbasis kearifan lokal gusjigang siswa kelas VI sekolah dasar di Kabupaten Kudus?

1.4.2 Bagaimana desain model *project based learning* dengan *studentpreneur* berbasis kearifan lokal gusjigang siswa kelas VI sekolah dasar di Kabupaten Kudus?

1.4.3 Bagaimana efektivitas model *project based learning* dengan *studentpreneur* berbasis kearifan lokal gusjigang siswa kelas VI sekolah dasar di Kabupaten Kudus?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sebagai berikut:

1.5.1 Menganalisis kebutuhan penerapan model *project based learning* dengan *studentpreneur* berbasis kearifan lokal gusjigang siswa kelas VI sekolah dasar di Kabupaten Kudus

1.5.2 Merumuskan desain model *project based learning* dengan *studentpreneur* berbasis kearifan lokal gusjigang siswa kelas VI sekolah dasar di Kabupaten Kudus

1.5.3 Menganalisis efektivitas model *project based learning* dengan *studentpreneur* berbasis kearifan lokal gusjigang siswa kelas VI sekolah dasar di Kabupaten Kudus.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Sebagai pembaruan dalam meningkatkan kualitas dunia pendidikan dengan pengembangan model *project based learning* dengan *studentpreneur* berbasis kearifan lokal gusjigang siswa kelas VI sekolah dasar yang mudah dipahami dan dipraktekan oleh siswa sehingga tumbuhlah sikap kreatif, inovatif dari dalam pribadi siswa.
- b. Sebagai pembinaan dalam mengasah skill atau kemampuan siswa dalam keterampilan berwirausaha sedini mungkin. Diharapkan inovasi model *project based learning* dengan *studentpreneur* berbasis kearifan lokal gusjigang siswa kelas VI sekolah dasar meningkatkan motivasi dan hasil belajar kewirausahaan siswa. model *project based learning* dengan *studentpreneur* dapat direkomendasikan sebagai inovasi model pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif yang dapat digunakan untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan nasional.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat praktis model *project based learning* dengan *studentpreneur* berbasis kearifan lokal gusjigang dapat digunakan guru dalam menyelenggarakan praktik pembelajaran inovatif, kreatif dan menyenangkan. Guru dapat melaksanakan praktik pembelajaran terapan kurikulum 2013 muatan pelajaran PPKn dan IPS, model *project based learning* dengan *studentpreneur* berbasis kearifan lokal gusjigang siswa sejak dini.
- b. Manfaat praktis model *project based learning* dengan *studentpreneur* berbasis kearifan lokal gusjigang, siswa dapat belajar mengaktualisasi diri, menggali potensi yang ada dalam dirinya, mencari pengalaman dalam kegiatan berwirausaha sehingga tertanam dalam jiwa sejak dini bagaimana bersikap dan bertindak laku layaknya seorang enterpreuner dan mencapai hasil belajar optimal dengan asyik dan menyenangkan berwawasan kearifan lokal

Gusjigang sesuai motto kabupaten Kudus yang suka mengaji dan suka berdagang.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa model *project based learning* dengan *studentpreneur* berbasis kearifan lokal gusjigang. Produk tersebut dikemas dalam buku model *project based learning* dengan *studentpreneur* berbasis kearifan lokal gusjigang muatan pelajaran PPKn materi keberagaman ekonomi masyarakat Indonesia Kelas VI Tema 5 Wirausaha Semester 1 yang memuat:

- a. Pendahuluan, yang meliputi kata pengantar, latar belakang pengembangan model yang diterapkan dalam pembelajaran kelas VI Tema 5 sub Tema 3 Ayo Belajar berwirausaha, dilanjutkan penjelasan tujuan yang akan dicapai siswa
- b. Kegiatan inti berisi uraian materi dan pembahasan. Pada kegiatan inti memuat sintak dan langkah-langkah pembelajaran model *Project Based Learning* dilengkapi teks, tabel, dan gambar yang menarik. Produk memuat prinsip reaksi penggunaan model *Project Based Learning* dengan *studentpreneur* berbasis kearifan lokal Gusjigang. Prinsip reaksi berisi pembahasan yang berkaitan dengan semua kegiatan selama pembelajaran dilakukan. Pada prinsip reaksi memuat gambaran umum keterlaksanaan selama proses pembelajaran, kelebihan dan kekurangan model, hasil yang dicapai, perubahan perilaku sebelum dan sesudah penggunaan model, solusi yang ditawarkan. Produk juga dilengkapi dampak instruksional dan dampak pengiring model *project based learning* dengan *studentpreneur* berbasis kearifan lokal gusjigang siswa kelas VI sekolah dasar. Dampak pengiring memuat pencapaian keberhasilan lain yang diperoleh siswa. Dampak pengiring penting disajikan untuk referensi tambahan dalam pengembangan model berikutnya. Dampak pengiring juga bisa berarti temuan lain yang tidak terduga selama proses pembelajaran dengan model model *project based learning* dengan *studentpreneur* berbasis kearifan lokal gusjigang siswa kelas VI sekolah dasar dilaksanakan.

- c. Penutup, berisi soal uji kompetensi. Uji kompetensi terdiri dari soal pilihan ganda, isian, dan uraian. Penutup dilengkapi tindak lanjut, profil pengembang dan daftar pustaka.

