

## PERBEDAAN MINAT BERWIRUSAHA SISWA ANTARA METODE *ROLE PLAYING* DAN METODE *EXAMPLES NON EXAMPLE*<sup>1</sup>

Oleh

Berna Lisa<sup>2</sup>, Gunawan Sudharmanto<sup>3</sup>, Eddy Purnomo<sup>4</sup>

This research aims to analyze different interest of student's entrepreneurship in which the learning uses role playing examples and non-examples methods. The method used was unreal experiment by giving treatment in two different classes, one class used role playing method and others used examples non examples method by paying attention to parents' job background. The design used was 2 x 2 and the analysis of data used variant factorial design with two lines. The results of the research shows that hypothesis-1, 2,5, and 7, that all have entrepreneur interest while hypothesis 3 has no interaction between learning method with parents' job background, and the hypothesis of the 4th and the 6th that there was no entrepreneur interest on students.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan minat berwirausaha siswa yang pembelajarannya menggunakan role playing dan metode examples non examples. Metode yang digunakan yaitu eksperimen semu dengan memberikan perlakuan pada dua kelas yang berbeda, satu kelas menggunakan pembelajaran role playing dan satu kelas lainnya menggunakan examples non examples dengan memperhatikan latar belakang pekerjaan orang tua. Rancangan yang digunakan yaitu 2 x 2 dan analisis data menggunakan varian dua jalur dengan desain faktorial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis ke-1,2,5, dan 7 semua ada perbedaan minat berwirausaha sedangkan hipotesis ke-3 tidak ada interaksi antara metode pembelajaran dengan latar belakang pekerjaan orang tua, dan hipotesis ke-4 dan ke-6 bahwa tidak ada perbedaan minat berwirausaha siswa.

**Kata kunci:** pembelajaran role playing, pembelajaran examples non examples, latar belakang pekerjaan orang tua, minat berwirausaha

1. *Tesis Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.*
2. *Berna Lisa: Mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung. (E-Mail; [bernalisa15@yahoo.co.id](mailto:bernalisa15@yahoo.co.id), Hp 081540884779)*
3. *Dosen Pascasarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung 35145, Tel.(0721) 704624, Faks. (0721) 704624.*
4. *Dosen Pascasarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung 35145, Tel.(0721) 704624, Faks. (0721) 704624*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu pendidikan sering dikatakan persiapan untuk hidup yang lebih baik. Pendidikan sangat penting bagi setiap manusia karena dengan pendidikan manusia dapat meningkatkan mutu kehidupan, dapat meningkatkan harkat, derajat manusia itu sendiri di dalam lingkungan masyarakat. Melalui pendidikan dapat pula tumbuh proses perubahan tingkah laku, kemampuan, bakat, minat, talenta, dan potensi diri sekaligus membawa perubahan bagi pembaharuan bangsa dan negara.

Minat berwirausaha dapat dibentuk dan dipelajari sepanjang kehidupan. Minat, sikap dan jiwa kewirausahaan dapat tumbuh dan berkembang karena pengaruh lingkungan yang ada disekitarnya, salah satunya adalah lingkungan keluarga. Hal ini sesuai dengan pendapat Herawati (1998) bahwa wirausaha adalah sikap diri yang terbentuk dari perpaduan antara sifat pembawaan sejak lahir dengan pendidikan dan pengaruh lingkungan.

Keluarga terutama orang tua mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam menumbuhkan minat berwirausaha pada anaknya. Dukungan yang diberikan orang tua merupakan kekuatan yang dimiliki yang dapat dilihat dari pekerjaan kedua orang tua, penghasilan, tingkat pendidikan, fasilitas yang disediakan sebagai pendukung untuk melakukan kegiatan wirausaha, kebiasaan, nasehat dan keteladanan yang berkaitan dengan kewirausahaan. Latar belakang pekerjaan kedua orang tua akan berpengaruh pada pola pikir anak dalam menentukan masa depannya seperti pada saat memilih pekerjaan. Anak-anak cenderung ingin mendapatkan pekerjaan yang lebih baik dari orang tuanya, demikian juga orang tua menginginkan anaknya mendapatkan pekerjaan yang lebih baik dari dirinya. Profesi orang tua memiliki peran dalam membentuk minat berwirausaha, hal ini menunjukkan bahwa kewirausahaan dapat terbentuk karena faktor lingkungan, kebiasaan, dan faktor diri pribadi yang melekat sejak mereka kecil dan pada saat mereka tumbuh besar.

Orang tua yang berprofesi sebagai wirausaha diyakini dapat menjadi panutan (*entrepreneurial role model*) yang akan membentuk minat anak untuk berwirausaha dimasa depan (Dunn & Holtz-Eakin, 2000). Sedangkan jika orang tua yang berprofesi non wirausaha cenderung tidak mempunyai banyak pengalaman yang cukup dalam dunia usaha. Para orang tua tidak menginginkan anak-anaknya menerjuni bidang wirausaha, dan mereka berusaha mengarahkan anak-anaknya untuk lebih memilih bekerja menjadi pegawai negeri atau pegawai swasta, apabila anaknya sudah lulus dari sekolah atau perguruan tinggi.

Selain lingkungan keluarga, dibutuhkan peran dunia pendidikan untuk membangun dan mengarahkan kemampuan serta minat siswa untuk mengembangkan kewirausahaan. Menurut Yoesoef (Purwanto, 2002:16) bahwa untuk membentuk sikap kewirausahaan, termasuk di dalamnya minat berwirausaha, adalah mulai dengan tahap pemahaman teori, studi kasus, dan pemberian motivasi. ketiga tahapan ini dapat dilakukan di lingkungan sekolah. Namun kenyataannya, dalam proses pembelajaran di kelas masih ditemui adanya kecenderungan minimalnya keterlibatan siswa. Peran dan dominasi guru yang terlalu besar dalam proses pembelajaran menyebabkan kecenderungan siswa untuk berpartisipasi lebih bersifat pasif sehingga siswa lebih banyak menunggu sajian guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, pengalaman, keterampilan, minat atau sikap yang mereka butuhkan, sehingga tidak terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi yang dapat menambah semangat belajar siswa.

Mata pelajaran kewirausahaan merupakan pelajaran vokasional, yaitu pelajaran untuk memberikan pengetahuan, pengalaman, sikap dan keterampilan kerja bagi siswanya. Pengetahuan, pengalaman dan keterampilan yang dapat diperoleh siswa melalui proses belajar mengajar merupakan modal dalam menumbuhkan minat siswa untuk berwirausaha. Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan pada guru-guru di SMA Adiguna B.Lampung, ternyata banyak guru-guru yang belum menerapkan pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan melibatkan siswa mulai dari awal proses pembelajaran sampai dengan akhir proses pembelajaran. Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya kekurangan khususnya pembelajaran kewirausahaan dalam menumbuhkan minat berwirausaha, dimana mata pelajaran ini lebih menekankan kemampuan siswa untuk menghafal dan mengingat informasi sehingga siswa kurang didorong untuk mengembangkan pemahaman konsep dan peran siswa.

Selama ini dalam kegiatan pembelajaran kewirausahaan di SMA Adiguna Bandar Lampung masih menggunakan metode belajar konvensional yaitu metode ceramah dengan menggunakan media powerpoint dan kadang-kadang divariasikan dengan metode lain seperti latihan soal. Metode yang digunakan tersebut memposisikan guru sebagai pusat kegiatan belajar dan siswa sebagai objek pembelajaran. Sehingga pembelajaran kewirausahaan belum efektif, hal ini terbukti dari nilai rata-rata dan persentase nilai yang diperoleh siswa pada mata pelajaran kewirausahaan berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) atau Standar Ketuntasan yaitu sebesar 70.

Persoalan yang dihadapi adalah belum efektifnya pembelajaran kewirausahaan, baik dilihat dari aspek isi (*content*), metode pembelajaran yang kurang bervariasi, materi dan sumber belajar yang minim. Selain itu, berdasarkan pengamatan

penulis di kelas, bahwa siswa belum mengoptimalkan kemampuan dirinya diantaranya kurang keberanian dalam mengemukakan gagasan (*ide*), minat berwirausaha serta materi pembelajaran kewirausahaan yang tidak mengaitkan pada kenyataan siswa, dan konsep tentang materi tersebut belum dikuasai sepenuhnya oleh peserta didik. Salah satu strategi pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan minat berwirausaha siswa adalah metode pembelajaran simulasi melalui model pembelajaran *role playing*. Selain model pembelajaran *role playing* diberikan solusi model pembelajaran lain yaitu model *examples non examples*. Metode pembelajaran *role playing*, dalam proses pembelajarannya siswa akan dibina kemampuannya untuk mengembangkan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok dan mengutamakan pola permainan dalam bentuk dramatisasi. Sedangkan metode pembelajaran *Example Non Example* lebih menekankan pada konteks analisis siswa melalui media gambar. Siswa lebih ditekankan pada kemampuan berbahasa tulis dan lisan, kemampuan analisis, dan kemampuan berinteraksi dengan siswa lainnya dan siswa dituntut aktif untuk terlibat dalam situasi belajar proses *discovery* (penemuan), dan menganalisis sebuah konsep melalui pengalaman.

Berdasarkan fokus penelitian, permasalahan penelitian merumuskan sebagai berikut.

1. Apakah ada perbedaan minat berwirausaha siswa yang pembelajarannya menggunakan *role playing* dan metode *examples non examples* tanpa memperhatikan latar belakang pekerjaan orang tua (wirausaha dan non wirausaha) pada siswa kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung?
2. Apakah ada perbedaan minat berwirausaha siswa yang latar belakang pekerjaan orang tua wirausaha dan non wirausaha tanpa mempertimbangkan metode pembelajaran yang digunakan pada siswa kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung?
3. Apakah terdapat interaksi antara metode pembelajaran dengan latar belakang pekerjaan orang tua terhadap minat berwirausaha siswa pada siswa kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung?
4. Apakah ada perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pembelajarannya menggunakan *role playing* dan metode *examples non examples* yang pekerjaan orang tuanya wirausaha?
5. Apakah ada perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pembelajarannya menggunakan *role playing* dan metode *examples non examples* yang pekerjaan orang tuanya non wirausaha?
6. Apakah ada perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pekerjaan orang tuanya wirausaha dan non wirausaha apabila pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran *role playing*?

7. Apakah ada perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pekerjaan orang tuanya wirausaha dan non wirausaha apabila pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran *examples non examples*?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis, sebagai berikut.

1. Perbedaan minat berwirausaha siswa yang pembelajarannya menggunakan *role playing* dan metode *examples non examples* tanpa memperhatikan latar belakang pekerjaan orang tua (wirausaha dan non wirausaha).
2. Perbedaan minat berwirausaha siswa yang latar belakang pekerjaan orang tua wirausaha dan non wirausaha tanpa mempertimbangkan metode pembelajaran yang digunakan pada siswa kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung.
3. Interaksi antara metode pembelajaran dengan latar belakang pekerjaan orang tua terhadap minat berwirausaha siswa.
4. Perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pembelajarannya menggunakan *role playing* dan metode *examples non examples* yang pekerjaan orang tuanya wirausaha.
5. Perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pembelajarannya menggunakan *role playing* dan metode *examples non examples* yang pekerjaan orang tuanya non wirausaha.
6. Perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pekerjaan orang tuanya wirausaha dan non wirausaha apabila pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran *role playing*.
7. Perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pekerjaan orang tuanya wirausaha dan non wirausaha apabila pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran *examples non examples*

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang metode pembelajaran khususnya *role playing* dan metode *examples non examples* yang dapat digunakan sebagai acuan bagi guru-guru kewirausahaan dan pengaruhnya pada minat berwirausaha siswa.

Definisi minat berwirausaha adalah keinginan, ketertarikan serta kesediaan untuk bekerja keras atau berkemauan keras untuk berdikari atau berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya tanpa merasa takut dengan resiko yang akan terjadi, serta belajar dari kegagalan. Menurut Slamento (2003:180) Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan menurut Winkel (2007:30) mengatakan bahwa Minat adalah kecenderungan yang agak menetap dalam subyek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu atau merasa senang berkecimpungan dalam bidang itu.

Minat seseorang pada dasarnya mengalami perkembangan dan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan minat adalah faktor fisik, psikis dan lingkungan. Faktor-faktor tersebut tidak dapat berdiri sendiri tetapi saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lainnya.

Minat berwirausaha yang dimiliki seseorang merupakan hasil proses sosialisasi anak yang dilahirkan dan dibesarkan, dimana anak tinggal, dididik dengan penuh pengertian dan kasih sayang, interaksi dan komunikasi, keteladanan dan hubungan yang harmonis maka potensi anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik. Menurut pendapat Sutjipto (2002) mengatakan bahwa minat berwirausaha dapat dibentuk dan dipelajari sepanjang kehidupan. Minat, sikap dan jiwa kewirausahaan dapat tumbuh dan berkembang karena pengaruh lingkungan yang ada disekitarnya, salah satunya adalah lingkungan keluarga. Hal ini sesuai dengan pendapat Herawati (1998) bahwa wirausaha adalah sikap diri yang terbentuk dari perpaduan antara sifat pembawaan sejak lahir dengan pendidikan dan pengaruh lingkungan.

Pertumbuhan dan perkembangan jiwa anak sejak di dalam keluarga akan memberikan pengaruh terhadap pembentukan minat, sikap, perilaku, serta motivasi anak. Besar kecilnya minat berwirausaha anak dipengaruhi oleh latar belakang pekerjaan kedua orang tuanya, karena orang tua merupakan panutan dan contoh teladan bagi anak-anaknya. Orang tua yang berprofesi sebagai wirausaha diyakini dapat menjadi panutan (*entrepreneurial role model*) yang akan membentuk minat anak untuk berwirausaha dimasa depan (Dunn & Holtz-Eakin, 2000).

Anak-anak mempunyai kecenderungan ingin meniru dan mengikuti keberhasilan orang tuanya atau ingin meneruskan tradisi keluarga misalnya dalam hal bekerja. Tetapi di zaman sekarang anak ingin menemukan jati diri mereka sendiri dan ingin lebih mandiri untuk membuat pilihan yang lebih baik bagi dirinya tanpa ada paksaan dari orang tuanya. Sehingga mendorong anak untuk lebih mandiri dan berusaha menciptakan lapangan pekerjaan yang sesuai dengan keterampilan yang dimiliki dan bidang keahliannya. Kemampuan kewirausahaan akan semakin baik apabila lingkungan keluarga dan lingkungan sekitarnya dapat memberikan pengaruh positif dimana sikap dan aktivitas anggota keluarga dapat menjadi contoh terhadap individu, misalnya melalui suatu usaha keluarga yang bersifat turun menurun. Keadaan sosial ekonomi dan latar belakang keluarga mempunyai peranan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Latar belakang pekerjaan orang tua merupakan salah satu faktor yang mempunyai peranan penting terhadap minat berwirausaha pada anaknya. Latar belakang pekerjaan orang tua berbeda-beda misalnya sebagai pedagang, buruh, karyawan swasta, petani, wiraswasta, TNI, POLRI dan pegawai negeri. Dengan latar belakang pekerjaan orang tua yang beraneka ragam tersebut maka akan berbeda pengaruhnya terhadap minat berwirausaha pada anak.

Menurut Suryana (2003: 29) Kondisi-kondisi yang mendorong keputusan seseorang memilih profesi wirausaha adalah sebagai berikut:

1. Seseorang yang lahir dan/atau dibesarkan dalam keluarga yang memiliki kultur atau tradisi yang kuat di bidang usaha (*confidence modalities*).
2. Seseorang yang berada dalam kondisi yang menekan, sehingga tidak ada pilihan lain selain menjadi wirausaha (*tension modalities*).
3. Seseorang yang telah mempersiapkan dirinya untuk menjadi wirausahawan (*emotion modalities*).

Ada beberapa alasan seseorang berwirausaha menurut Suryana (2003: 29) yaitu:

1. Alasan keuangan, yaitu untuk mencari nafkah, untuk menjadi kaya, untuk mencari pendapatan tambahan, sebagai jaminan stabilitas keuangan
2. Alasan sosial yaitu untuk memperoleh gengsi/status, untuk dapat dikenal dan dihormati, untuk menjadi contoh bagi orang tua di desa, agar dapat bertemu dengan orang banyak
3. Alasan pelayanan, yaitu untuk memberi pekerjaan pada masyarakat, untuk membantu ekonomi masyarakat, demi masa depan anak-anak dan keluarga, untuk mendapatkan kesetiaan suami/isteri, serta untuk membahagiakan ayah dan ibu
4. Alasan memenuhi diri, yaitu untuk menjadi atasan/mandiri, untuk mencapai sesuatu yang diinginkan, untuk menghindari ketergantungan pada orang lain, agar lebih produktif dan untuk menggunakan kemampuan pribadi.

Minat berwirausaha tidak hanya melalui lingkungan keluarga, tetapi dapat diperoleh juga melalui pendidikan. Menurut Yoesoef (Purwanto, 2002:16) bahwa untuk membentuk sikap kewirausahaan, termasuk di dalamnya minat berwirausaha, adalah mulai dengan tahap pemahaman teori, studi kasus, dan pemberian motivasi. Ketiga tahapan ini dapat dilakukan di lingkungan sekolah.

Pembelajaran kewirausahaan di sekolah diharapkan dapat memberikan pengetahuan, pengalaman, menumbuhkan nilai, sikap dan minat serta keterampilan kerja bagi siswanya melalui: materi pembelajaran yang sesuai dengan kenyataan siswa, metode pembelajaran yang digunakan, kemampuan guru, dan pengalaman langsung yang dapat menumbuhkan minat berwirausaha.

Pembelajaran kewirausahaan bertujuan bukan mengarahkan siswa hanya untuk menjadi seorang pebisnis atau *business entrepreneur* saja, tetapi dapat mencakup seluruh profesi yang didasari oleh sikap dan jiwa kewirausahaan. Dalam pembelajaran kewirausahaan yaitu terdiri dari metode pembelajaran harus menarik bagi peserta didik sehingga dapat membentuk sikap wirausaha, kemampuan guru untuk menumbuhkan minat berwirausaha, serta keterampilan dan pengalaman yang diperlukan oleh peserta didik. Berdasarkan pendapat Suherman (2001), maka dapat ditentukan indikator-indikator pembelajaran kewirausahaan adalah sebagai berikut.

1. Konsep materi pembelajaran, indikatornya materi pembelajaran kewirausahaan dapat memotivasi untuk berwirausaha.
2. Konsep metode pembelajaran, indikatornya metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat berwirausaha.
3. Konsep kompetensi guru, indikatornya kemampuan guru yang dapat menumbuhkan minat berwirausaha.

Belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep atau pun teori (Sardiman, 2003: 22). *Metode pembelajaran role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi 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. Menurut Zuhaerini (1983: 56), model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; (b) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Menurut Uno (2011: 221) Pembelajaran dengan model *role playing* dilaksanakan menjadi beberapa tahap, yaitu sebagai berikut: (1) tahap memotivasi kelompok; (2) memilih pemeran; (3) menyiapkan pengamat; (4) menyiapkan tahap-tahap permainan peran; (5) pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi; (7) pemeranan ulang; (8) diskusi dan evaluasi kedua; (9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Metode pembelajaran *Example non Example* adalah metode yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Penggunaan media gambar ini disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk diskripsi singkat mengenai apa yang ada didalam gambar.

Metode pembelajaran *Examples Non Examples* tercakup teori belajar *konstruktivisme*. Menurut teori konstruktivisme, satu prinsip yang paling penting bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi siswa juga harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Dalam



proses pembelajaran ini guru dapat memberikan kemudahan dan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri.

## **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan tingkat eksplanasinya, penelitian ini tergolong penelitian komparatif (*comparative*) dengan pendekatan eksperimen. Penelitian komparatif adalah suatu penelitian yang bersifat membedakan, sedangkan menguji hipotesis komparatif berarti menguji parameter populasi yang berbentuk perbedaan (Sugiyono, 2010: 107).

Adapun dalam penelitian ini menggunakan desain eksperimental semu yaitu jenis penelitian yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan memanipulasi semua variabel secara relevan. Variabel terikat (Y) minat berwirausaha, variabel bebas perlakuan model pembelajaran dan variabel bebas atribut latar belakang pekerjaan orang tua. Variabel bebas perlakuan diklasifikasikan dalam model pembelajaran *Role Playing* ( $X_1$ ) dan model pembelajaran *Example Non Example* ( $X_2$ ). Sedangkan variabel bebas atribut diklasifikasikan menjadi latar belakang pekerjaan orang tua wirausaha ( $X_3$ ), dan latar belakang pekerjaan orang tua non wirausaha ( $X_4$ ).

Dalam penelitian ini responden dikelompokkan menjadi dua kelompok, kelompok pertama adalah kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan pembelajaran kewirausahaan dengan model *role playing* dan kelompok kedua adalah kelompok siswa yang mendapat perlakuan pembelajaran kewirausahaan dengan metode *example non example*. Untuk masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol terdiri dari kelompok siswa yang latar belakang pekerjaan orang tua wirausaha dan non wirausaha. Hal ini dimaksudkan untuk membuat kedua kelompok atau kelas tersebut memiliki kondisi yang sama sebelum diberikan perlakuan sebagaimana yang direncanakan.

Adapun prosedur penelitian secara rinci dijelaskan sebagai berikut.

1. Memilih unit percobaan.
2. Membagi unit percobaan menjadi 2 kelompok, yaitu satu kelompok diberi perlakuan model pembelajaran *role playing* sebagai kelompok eksperimen dan satu kelompok lainnya dengan pembelajaran *example non example* sebagai kelompok kontrol. Pembagian kelompok ini dibagi berdasarkan latar belakang pekerjaan orang tua wirausaha dan non wirausaha antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* pada kelompok eksperimen dan menerapkan model *example non example* pada kelompok kontrol.

4. Selama pelaksanaan eksperimen diketahui atau disadari oleh siswa karena dilaksanakan sesuai dengan pembelajaran rutin, hal ini dilakukan guna melihat minat dan sikap pada saat diberikan perlakuan.
5. Selama eksperimen berlangsung, diharapkan tidak terjadi peristiwa atau kejadian khusus yang mengganggu jalannya eksperimen. Dengan pengambilan langkah tersebut maka validitas internal dan eksternal penelitian ini dapat dipenuhi sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasi pada populasi.
6. Memberikan angket untuk kedua kelompok dan menghitung hasil angket tersebut untuk menentukan mana model yang paling efektif digunakan untuk meningkatkan minat berwirausaha siswa.
7. Menganalisis hasil angket.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Adiguna Bandar Lampung pada Kelas XI IPA 2 dan XI IPS 2 semester genap Tahun Pelajaran 2012/2013.

Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil nontes yang berupa angket yang disebar kepada siswa sebanyak 30 soal. Berdasarkan hasil analisis hipotesis 1 didapat  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $2.164E4 > 2,100$ , atau  $sig < 0,05$  atau  $0,000$  sehingga  $H_0$  ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa Ada perbedaan minat berwirausaha siswa yang pembelajarannya menggunakan *role playing* dan metode *examples non examples* tanpa memperhatikan latar belakang pekerjaan orang tua (wirausaha dan non wirausaha) pada siswa kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung. Pada hipotesis 2 hasil analisis  $F_{hitung} 10.596 > F_{tabel} 2,100$  sehingga  $H_0$  ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan minat berwirausaha siswa yang latar belakang pekerjaan orang tua wirausaha dan non wirausaha tanpa mempertimbangkan metode pembelajaran yang digunakan pada siswa kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung. Pada hipotesis 3 hasil analisis nilai  $sig 0,163 > 0,05$  dan  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $1,987 < 2,100$  sehingga dari kedua kriteria uji tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  diterima. Jadi tidak ada interaksi antara metode pembelajaran dengan latar belakang pekerjaan orang tua terhadap minat berwirausaha siswa pada siswa kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung.

Pada hipotesis 4 hasil analisis statistik menunjukkan nilai  $Sig 0,379 > \alpha 0,05$  dan  $t_{hitung} 0,905 < t_{tabel} 1,994$  sehingga  $H_0$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan minat berwirausaha siswa yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* dengan yang menggunakan metode pembelajaran *examples non examples* apabila pekerjaan orang tuanya wirausaha. Pada hipotesis 5 hasil analisis  $t_{hitung} 2,616 > t_{tabel} 1,994$  sehingga  $H_0$  ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan minat berwirausaha siswa yang menggunakan

metode pembelajaran *examples non examples* dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* apabila pekerjaan orang tuanya non wirausaha. Hipotesis 6 hasil analisis t hitung  $1,787 < t$  tabel  $1,994$  sehingga  $H_0$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa minat berwirausaha siswa yang pekerjaan orang tuanya non wirausaha lebih tinggi daripada yang pekerjaan orang tuanya wirausaha jika menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Sedangkan pada hipotesis 7 hasil analisis t hitung  $3,233 > t$  tabel  $1,994$  sehingga  $H_0$  ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa minat berwirausaha siswa yang pekerjaan orang tuanya non wirausaha lebih tinggi daripada yang pekerjaan orang tuanya wirausaha jika menggunakan metode pembelajaran *examples non examples*.

### **Argumen Penulis**

Perbedaan minat berwirausaha siswa dengan penggunaan metode pembelajaran yang berbeda memberikan masukan kepada seorang guru untuk berupaya memilih metode pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan disampaikan. Karakteristik siswa seperti kondisi, minat, perhatian, dan motivasi siswa, serta latar belakang keluarga, sebaiknya diperhatikan dan diinput sejak awal, kemudian berdasarkan data yang diinput tersebut seorang guru akan dapat membuat desain pembelajaran yang akan digunakan dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan serta dengan memperhatikan karakteristik siswa yang akan diberikan materi.

Di sisi lain berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa antara metode pembelajaran *role playing* dan *examples non examples* menyebabkan perbedaan terhadap minat berwirausaha dilihat dari latar belakang pekerjaan orang tua. Dan berdasarkan pengujian secara statistik ternyata penggunaan metode pembelajaran tanpa memperhatikan latar pekerjaan orang tua juga menyebabkan terjadinya perbedaan minat berwirausahaan siswa. Kefektifan penggunaan metode pembelajaran dalam KBM juga dapat dipengaruhi dari lingkungan keluarga, karena anak cenderung akan mengikuti orang tua dalam mengambil keputusan. Dalam hal ini antara metode pembelajaran *role playing* dan *examples non examples* sama-sama efektif, namun *role playing* akan lebih efektif jika digunakan dalam pembelajaran kewirausahaan pada materi menganalisis peluang usaha. Dengan demikian, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai salah satu acuan untuk mengembangkan metode pembelajaran *role playing* dan *examples non examples* dengan melakukan penyempurnaan akan kelemahan-kelemahan yang ada dan juga meningkatkan minat siswa dan pemahaman yang lebih dalam mengenai materi yang ada.

## SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari hasil analisis dan hasil pengujian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Ada perbedaan minat berwirausaha siswa yang pembelajarannya menggunakan *role playing* dan metode *examples non examples* tanpa memperhatikan latar belakang pekerjaan orang tua (wirausaha dan non wirausaha) pada siswa kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung dengan besarnya kontribusi terhadap peningkatan minat berwirausaha siswa sebesar 99,81%.
- 2) Ada perbedaan minat berwirausaha siswa yang latar belakang pekerjaan orang tua wirausaha dan non wirausaha tanpa mempertimbangkan metode pembelajaran yang digunakan pada siswa kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung dengan besarnya kontribusi terhadap peningkatan minat berwirausaha siswa sebesar 0,026%.
- 3) Tidak ada interaksi antara metode pembelajaran dengan latar belakang pekerjaan orang tua terhadap minat berwirausaha siswa pada siswa kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung, bila diperhatikan antara garis biru dan garis hijau yang tidak saling berpotongan artinya tidak terjadi interaksi diantara keduanya. Persentase komponen varian interaksi antara metode pembelajaran dengan latar belakang pekerjaan orang tua sebesar 0,00480%.
- 4) Tidak ada perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pembelajarannya menggunakan *role playing* dan metode *examples non examples* yang pekerjaan orang tuanya wirausaha.
- 5) Ada perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pembelajarannya menggunakan *role playing* dan metode *examples non examples* yang pekerjaan orang tuanya non wirausaha. Selanjutnya berdasarkan hasil perhitungan statistik bahwa rata-rata minat berwirausaha siswa yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan metode pembelajaran *examples non examples* yang pekerjaan orang tua non wirausaha.
- 6) Tidak ada perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pekerjaan orang tuanya wirausaha dan non wirausaha apabila pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran *role playing*.
- 7) Ada perbedaan rata-rata minat berwirausaha siswa yang pekerjaan orang tuanya wirausaha dan non wirausaha apabila pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran *examples non examples*. Selanjutnya berdasarkan hasil perhitungan statistik bahwa rata-rata minat berwirausaha siswa yang pekerjaan orang tuanya wirausaha yang pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran *examples non example* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pekerjaan orang tuanya non wirausaha.

Berdasarkan simpulan di atas, maka diajukan saran-saran sebagai berikut.

- a. Untuk mata pelajaran kewirausahaan guru hendaknya lebih selektif dan kreatif dalam memilih metode pembelajaran yang paling cocok dan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada mata pelajaran tersebut.
- b. Pada saat proses pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dari seluruh siswa, diharapkan guru untuk lebih perhatian dan tegas, agar siswa tidak membuat gaduh dan tidak mengganggu dalam proses pembelajaran.
- c. Guru yang menerapkan metode pembelajaran berkelompok pada proses pembelajaran disarankan untuk lebih meningkatkan keaktifan dan motivasi kepada siswa, agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal.
- d. Dalam proses pembelajaran siswa diharapkan dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik sehingga siswa bisa saling memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota dan mengisi kekurangan masing-masing.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- AM., Sardiman. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dunn, T.A & Holtz-Eakin, D.J. 2000. *Financial Capital and the Transition to Self-Employment: Evidence from International Links*. *Journal of Labour Economics*, 18(2): 282-305.
- Herawati. 1998. *Kewiraswastaan*. Jakarta: BP IPWI
- Purwanto, Ngalim. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remadja Karya.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Eman, dkk. 2001. *Common Text Book; Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung : JICA-UPI.
- Suryana. 2003. *Kewirausahaan, Pedoman Praktis Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Bandung: Salemba Empat.

- Sutjipto. 2002. *Minat Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMEA) Terhadap Kewiraswastaan*. On-line. Diambil dari <http://www.depdiknas.go.id/jurnal/45/sutjipto.htm>
- Uno, Hamzah B. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- W.S Winkel. 2007. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Gramedia
- Zuhairini, dkk. 1983. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Rineka Cipta.