

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Metode Pembelajaran *Field Trip*

Istilah metode berasal dari bahasa Yunani “metodos”. Kata ini berasal dari 2 kata yaitu “metha” berarti melalui ataupun melewati, serta “hodos” yang berarti jalur ataupun metode. Dalam bahasa Arab metode diucap “Thariqat”, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia metode merupakan cara yang tertata serta terpikir baik-baik guna menggapai maksud, sehingga dilalui untuk menyajikan bahan pelajaran agar tercapai tujuan pengajaran.

Dalam pasal 1 Undang-Undang Nomor. 20 tahun 2003 tentang sistem Pembelajaran Nasional disebutkan “Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu kawasan belajar.” Pembelajaran bagi Dimiyati serta Mudjiono dalam Sagala (2010) memiliki makna jika aktivitas guru secara terprogram dalam desain instruksional, guna menciptakan siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sugiono menerangkan kalau pembelajaran ialah upaya untuk membelajarkan partisipan didik yang didalamnya ada 3 aktivitas utama ialah merancang pembelajaran, melangsungkan rencana pembelajaran dan penilaian hasil pembelajaran. Jadi model pembelajaran adalah proses tindakan sadar lingkungan dengan pendidik, siswa, dan sumber daya kegiatan dalam keadaan tertentu.

Metode *field trip* ialah cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau obyek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu seperti meninjau pabrik sepatu, suatu bengkel mobil, toko serba ada, peternakan, perkebunan, lapangan bermain dan sebagainya. Model *field trip* atau lebih dikenal dengan model karya wisata merupakan salah satu model pembelajaran yang cocok khususnya dalam menulis. Cara belajarnya dengan mengajak siswa berwisata ke salah satu tempat tertentu di luar sekolah, supaya

siswa bisa langsung mencari hal yang berbeda ketika mereka belajar di dalam kelas. Siswa bisa melihat objek secara langsung. (Roestiyah, 2001:85).

Winarno (1980: 115-116) mengatakan bahwa metode karyawisata atau *field trip* adalah metode belajar dan mengajar di mana siswa dengan bimbingan guru diajak untuk mengunjungi tempat tertentu dengan maksud untuk belajar. Berbeda halnya dengan tamasya di mana seseorang pergi untuk mencari hiburan semata, *field trip* sebagai metode belajar mengajar lebih terikat oleh tujuan dan tugas belajar. Sedangkan menurut Syaiful Sagala (2006: 214) metode *field trip* ialah pesiar (ekskursi) yang dilakukan oleh para peserta didik untuk melengkapi pengalaman belajar tertentu dan merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah.

Dalam penerapan suatu metode pembelajaran diperlukan suatu efektivitas, kata efektivitas berasal dari efektif yang mempunyai arti sebagai pengaruh atau akibat, sehingga efektivitas adalah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuatu dengan yang diharapkan. Artinya apabila suatu pekerjaan dapat diselesaikan sesuai dengan perencanaan, baik dalam waktu, biaya, maupun mutunya, maka dapat dikatakan efektif (Ravianto, 2014:11). Sejalan pengertian tersebut, Nur (2013:5) menerangkan jika keefektivan pembelajaran merupakan keterkaitan antara tujuan serta hasil dari suatu pembelajaran. Ketuntasan hasil pembelajaran menunjukkan tercapainya tujuan pendidikan yang sudah direncanakan sehingga pembelajaran dikatakan efisien.

Perihal senada diungkapkan oleh Daryanto (2013:57) jika efektivitas ialah tingkatan pencapaian tujuan pembelajaran. Tingkatan pencapaian ialah dimensi yang wajib dicapai siswa dalam pembelajaran. Pencapaian tujuan pembelajaran bisa berbentuk peningkatan pengetahuan, kecakapan, serta keahlian. Mengenali keefektivan sesuatu pembelajaran ialah perihal berarti sebab hendak memberikan gambaran sejauh mana pembelajaran bisa menggapai tujuan. Oleh karena itu agar siswa bisa menggapai tujuan pembelajaran dibutuhkan aktivitas pembelajaran inovatif yang memfasilitasi siswa dalam belajar sehingga siswa mengerti dengan konsep yang disajikan oleh guru. Pembelajaran yang efisien tidak hanya dilihat dari hasilnya saja namun pula melalui proses pembelajaran. Perihal tersebut

diungkapkan Hamruni (2012:23) lewat prinsip pendidikan yang efisien meliputi orientasi pada tujuan, kegiatan, individualitas, serta integritas.

1) Berorientasi pada tujuan

Sangat jelas jika pembelajaran yang efisien adalah pendidikan yang berorientasi pada tujuan. Seluruh aktivitas guru dan siswa dicoba guna menggapai tujuan pembelajaran.

2) Aktivitas

Pembelajaran tidak dimaksud sebagai transfer ilmu dari guru ke siswa maupun menghafal data yang terdapat pada sumber belajar. Belajar merupakan suatu kegiatan untuk siswa supaya mereka mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman belajar hendak membuat belajar menjadi bermakna sebab siswa hadapi sendiri prosesnya melalui aktivitas.

3) Individualitas

Pembelajaran yang efisien merupakan pembelajaran yang merata serta mengenai seluruh siswanya. Tetapi, pada hakikatnya tujuan yang dicapai merupakan adanya transformasi tingkah laku pada setiap siswa.

4) Integritas

Pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada kemampuan kognitif saja. Pembelajaran yang efisien hendak mengaitkan dan meningkatkan seluruh aspek yakni kognitif, afektif, serta psikomotor.

Bersumber pada penjelasan di atas, agar pendidikan efisien maka dibutuhkan atmosfer kelas yang dirancang sedemikian sehingga siswa bisa berhubungan satu sama lain. Oleh sebab itu, bisa disimpulkan jika pembelajaran dikatakan efisien apabila sudah menggapai tujuan yang ditetapkan dengan lewat proses pendidikan yang menitikberatkan pada aktivitas kegiatan siswa.

2.1.2 Pemahaman

Menurut Taksonomi Bloom, Tingkatan berpikir dikelompokkan menjadi dua, yakni C1 hingga C3 sebagai *Low Order Thinking Skill* atau kemampuan berpikir tingkat rendah, dan C4 hingga C6 sebagai *Higher Order Thinking Skill* yang berarti kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Krathwohl dan Anderson (2001) merumuskan 6 level proses berpikir, yaitu:

- 1) Mengingat (*remembering*), yakni mengingat kembali suatu fakta atau gagasan;
- 2) Memahami (*understanding*), yaitu mampu menerjemahkan suatu konsep, kaidah, atau prinsip;
- 3) Menerapkan (*applying*), mampu memecahkan suatu masalah menggunakan metode, konsep, atau prosedur;
- 4) Menganalisis (*analyzing*), dapat mengenali, menguraikan, serta mengkritisi suatu struktur, bagian atau hubungan;
- 5) Mengevaluasi (*evaluating*), mampu menilai hasil karya, mutu suatu tulisan berdasarkan norma internal, dan
- 6) Mengkreasi (*creating*), yaitu dapat menghasilkan karangan, teori, klasifikasi, proposal, tulisan ilmiah, karya.

Menurut Anderson et al., pemahaman terdiri dari tujuh jenis, yaitu *interpreting* (menginterpretasikan), *exemplifying* (memberikan contoh), *classifying* (mengklasifikasikan), *summarizing* (meringkas), *inferring* (menyimpulkan), *comparing* (membandingkan), *explaining* (menjelaskan). Ketujuh jenis pemahaman tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. *Interpreting* (interpretasi) terjadi ketika siswa mampu mengkonversi informasi dari satu representasi ke representasi yang lain. Interpretasi meliputi konversi kata-kata ke dalam kata-kata, gambar ke dalam kata-kata, dan sebagainya.
2. *Exemplifying* (pemberian contoh) terjadi ketika siswa mampu memberikan contoh spesifik atau contoh dari konsep umum atau prinsip. *Exemplifying* meliputi menemukan ciri-ciri dari konsep umum atau prinsip (misalnya, segitiga samakaki harus mempunyai dua sisi sama panjang), dan menggunakan ciri-ciri tersebut untuk memilih atau mengkonstruksi contoh yang lebih spesifik (misalnya, mampu menentukan nama dari tiga buah segitiga yang disajikan adalah segitiga samakaki). Nama lainnya adalah *illustrating* dan *instantiating*.

3. *Classifying* (klasifikasi) terjadi ketika siswa mengenal bahwa sesuatu (contoh atau kejadian tertentu) termasuk kategori tertentu (misal konsep atau prinsip). Mengklasifikasi meliputi penemuan ciri-ciri atau pola-pola yang relevan, yang cocok dengan contoh spesifik dan konsep atau prinsip.
4. *Summarizing* (merangkum) terjadi ketika siswa mampu mengusulkan pernyataan tunggal yang merepresentasikan penyajian informasi atau rangkuman dari tema umum. Merangkum meliputi konstruksi suatu representasi informasi, membuat suatu rangkuman, seperti menentukan tema atau topik utama.
5. *Inferring* (menyimpulkan), meliputi penemuan pola dan rangkaian contoh-contoh atau kejadian-kejadian. Menyimpulkan terjadi ketika siswa mampu meringkas konsep atau prinsip yang terdiri dari suatu rangkaian contoh-contoh atau kejadian-kejadian melalui pengkodean ciri-ciri yang relevan dari masing-masing kejadian.
6. *Comparing* (membandingkan) terjadi ketika siswa menemukan persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek/benda, peristiwa, masalah, atau situasi.
7. *Explaining* (menjelaskan) terjadi ketika siswa mampu membangun dan menggunakan model sebab akibat dari suatu sistem. Model dapat diturunkan dari teori formal, atau bisa didasarkan pada riset atau pengalaman. Penjelasan yang lengkap meliputi mengkonstruksi model sebab akibat, termasuk setiap bagian utama dalam sistem atau setiap peristiwa utama dalam rangkaian, dan menggunakan model untuk menentukan perubahan dalam satu bagian sistem atau hubungan dalam rangkaian yang mempengaruhi perubahan dalam bagian lain.

Pemahaman menurut Nasution (1999) merupakan kemampuan untuk mendefinisikan, merumuskan kata yang sulit dengan ujaran sendiri. Dapat pula dikatakan sebagai kemampuan untuk memaknakan sesuatu teori ataupun melihat

konsekwensi ataupun keterkaitan, meramalkan kemungkinan ataupun akibat sesuatu. Menurut Sudijono (2011) pemahaman merupakan kemampuan seorang guna paham ataupun menguasai sesuatu setelah mengingat akan sesuatu. Seorang peserta didik dipandang memahami suatu bila beliau bisa membagikan uraian ataupun berikan uraian yang lebih rinci mengenai perihal itu dengan memakai bahasa sendiri.

Purwanto (2010) mengemukakan jika pemahaman atau komprehensi merupakan tingkatan keahlian yang menginginkan rasa sanggup menguasai maksud ataupun rancangan, suasana, dan faktor yang diketahuinya. Dalam perihal ini tidak hanya mengingat metode verbalistis, namun menguasai rancangan dari permasalahan ataupun kenyataan yang ditanyakan. Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa adalah kesanggupan siswa untuk dapat mendefinisikan sesuatu dan menguasai hal tersebut dengan memahami makna tersebut. Dengan demikian pemahaman merupakan kemampuan dalam memaknai hal-hal yang terkandung dalam suatu teori maupun konsep-konsep yang dipelajari. Pemahaman menurut Sudjana (2012) terbagi ke dalam tiga kategori yaitu sebagai berikut:

- 1) Tingkat terendah Pemahaman tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan.
- 2) Tingkat kedua Pemahaman penafsiran adalah menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.
- 3) Pemahaman tingkat ketiga Pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi.

2.1.3 Minat *Entrepreneur*

Kata *entrepreneur* berasal dari bahasa Prancis, *entreprendre*, yang sudah dikenal sejak abad ke-17, yang berarti berusaha. Dalam hal bisnis, maksudnya adalah memulai sebuah bisnis. Kamus Merriam-Webster menggambarkan definisi *entrepreneur* sebagai seseorang yang mengorganisir dan menanggung risiko sebuah bisnis atau usaha. Menurut Andrew J. Dubrin (2008) *entrepreneur* adalah seseorang yang mendirikan dan menjalankan sebuah usaha yang inovatif, *Entrepreneur*

adalah orang yang mempunyai kreativitas dan inovasi untuk mengubah peluang menjadi bisnis nyata yang mendatangkan keuntungan. Berangkat dari definisi ini dapat diperoleh secara rinci unsur-unsur utama yang ada dalam *entrepreneurship*, yaitu: penerapan kreativitas dan inovasi, pemanfaatan peluang, membuat perubahan, dan memberikan nilai tambah bagi diri sendiri dan orang lain

Fungsi dan peran *entrepreneur* dapat dilihat melalui dua pendekatan yaitu secara mikro dan makro. Secara mikro *entrepreneur* memiliki dua peran, yaitu penemu (*innovator*) dan perencana (*planner*). Sebagai penemu *entrepreneur* menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru, seperti produk, teknologi, cara, ide, organisasi dan sebagainya. Sebagai perencana *entrepreneur* berperan merancang tindakan dan usaha baru, merencanakan strategi usaha yang baru, merencanakan ide-ide dan peluang dalam meraih sukses, menciptakan organisasi perusahaan yang baru dan lain-lain. Secara makro peran *entrepreneur* adalah menciptakan kemakmuran, pemerataan kekayaan dan kesempatan kerja yang berfungsi sebagai mesin pertumbuhan perekonomian suatu Negara. Seorang *entrepreneur* adalah orang yang memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya, atau bisa juga dengan menciptakan sesuatu yang berbeda dari yang ada (Suryana, 2006). Menurut Winardi (2004) ada sejumlah karakteristik tipikal *entrepreneur* yang antara lain mencakup:

- 1) Lokus Pengendalian internal
- 2) Tingkat energi tinggi
- 3) Kebutuhan tinggi akan prestasi
- 4) Toleransi terhadap ambiguitas
- 5) Kepercayaan tinggi
- 6) Berorientasi pada *action*

Entrepreneur melihat potensi yang dilihat kebanyakan orang sebagai masalah atau bahkan yang tidak terpikirkan sama sekali oleh kebanyakan orang, karakteristik yang menjadikan mereka lebih tertarik mencari dan memanfaatkan peluang (Zimmerer T. & Scarborough N, 2008). Karakteristik ini sekaligus menjadikannya berbeda dengan pebisnis biasa. Meski demikian, para ahli

mempunyai pandangan yang berbeda. Menurut Handaru (2015) ada 8 karakteristik *entrepreneur*, yakni:

- 1) *Desire for responsibility*, yaitu memiliki rasa tanggung jawab atas usaha-usaha yang dilakukannya. Seseorang yang memiliki tanggung jawab akan selalu mawas diri.
- 2) *Preference for moderate risk*, yaitu lebih memilih resiko yang moderat, artinya selalu memiliki keberanian untuk mengambil resiko selama masih ada peluang untuk berhasil.
- 3) *Confidence in their ability to success*, yaitu memiliki kepercayaan diri untuk memperoleh kesuksesan.
- 4) *Desire for immediate feedback*, yaitu selalu menghendaki umpan balik dengan segera.
- 5) *High level of energy*, yaitu memiliki semangat dan kerja keras untuk mewujudkan keinginannya demi masa depan yang lebih baik.
- 6) *Future orientation*, yaitu berorientasi serta memiliki perspektif dan wawasan jauh ke depan.
- 7) *Skill at organizing*, memiliki keterampilan dalam mengorganisasikan sumber daya untuk menciptakan nilai tambah.
- 8) *Value of achievement over money*, lebih menghargai prestasi daripada

Menurut Jalil (2013) hanya ada 6 karakteristik *entrepreneur*, yaitu:

- 1) Tidak mudah menyerah dalam mencapai tujuan (*need for achievement*)
Sikap *entrepreneur* dalam mengelola usahanya (*locus of control*)
- 2) Memilih suatu tantangan namun cukup kemungkinan untuk berhasil (*risk taking propensity*)
- 3) Kemampuan untuk berhubungan dengan sesuatu yang tidak bisa diprediksi (*tolerance for ambiguity*)
- 4) Dapat menciptakan barang dan jasa baru (*innovativeness*)
- 5) Memiliki percaya diri yang tinggi akan keberhasilan usahanya (*confidence*)

Menurut Santoso dalam Maman (2006) minat wirausaha adalah gejala psikis untuk memusatkan perhatian dan berbuat sesuatu terhadap wirausaha itu dengan

perasaan senang karena membawa manfaat bagi dirinya. Inti dari pendapat tersebut adalah pemusatan perhatian yang disertai rasa senang.

Konsep minat berwirausaha adalah ketertarikan seseorang untuk menciptakan suatu usaha dengan melihat peluang yang ada di sekitar dan berani mengambil resiko yang kemungkinan terjadi dalam menjalankan usaha. Indikator dari minat berwirausaha diantaranya

- 1) Wirausaha tidak tergantung pada orang lain
- 2) Wirausaha membantu lingkungan social
- 3) Wirausaha memiliki masa depan yang lebih baik
- 4) Tertarik berwirausaha karena melihat orang lain sukses
- 5) Memiliki ide pada bidang usaha tertentu
- 6) Memanfaatkan peluang yang ada

2.1.4 Potensi Lokal

Menurut Soedarso (2014) Potensi lokal merupakan kekayaan alam, kebiasaan, serta Sumber daya Manusia pada sesuatu wilayah. Kemampuan alam di sesuatu wilayah tergantung pada situasi geografis, iklim, serta bentang alam wilayah itu. Kondisi alam yang berlainan itu menimbulkan perbandingan serta karakteristik khas potensi lokal setiap daerah. Ciri bentang alam, sikap serta adat warga setempat, serta kesejahteraan warga membuat segitiga interaksi yang saling berhubungan. Oleh sebab itu, pembangunan serta pengembangan kemampuan local sesuatu wilayah wajib mencermati ketiga faktor itu.

Melimpahnya potensi lokal disuatu wilayah sanggup menciptakan daya cipta yang dapat memberikan kesempatan pada penduduk dengan cara merintis bidang usaha rumahan ataupun yang saat ini kerap disebut dengan *Home Industry*. *Home industry* ialah upaya kecil yang di pusatkan di rumah yang dapat jadi bagian penting guna meningkatkan potensi lokal, membuat kemandirian serta memenuhi kebutuhan hidup. Walaupun dalam skala kecil pabrik ini amat menyokong untuk itu industri rumahan ini sangat berarti untuk meningkatkan serta mempelajari daya cipta yang dimiliki masyarakat, menghasilkan lapangan kerja, serta menunjang meningkatkan pemasukan keluarga di publik dengan metode menggunakan potensi lokal.

2.1.5 Kebudayaan

Kebudayaan menurut Soerjono (2009) merupakan kompleks yang melingkupi wawasan, keyakinan, keindahan, watak, hukum, adat serta kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh sekumpulan bagian masyarakat. Soemardjan (1964) merumuskan kebudayaan sebagai seluruh hasil buatan, rasa, dan karya masyarakat. Karya masyarakat menciptakan teknologi serta kebudayaan kebendaan ataupun kultur jasmaniah (*material culture*) yang dibutuhkan oleh suatu individu untuk memahami alam sekelilingnya agar resistensi dan hasilnya dapat diabdikan guna kepentingan masyarakat.

Ada beberapa macam ciri-ciri budaya atau kebudayaan menurut Mulyana (2005), diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Budaya bukan bawaan tapi dipelajari.
- 2) Budaya dapat disampaikan dari orang ke orang, dari kelompok ke kelompok dan dari generasi ke generasi.
- 3) Budaya berdasarkan simbol.
- 4) Budaya bersifat dinamis, suatu sistem yang terus berubah sepanjang waktu.
- 5) Budaya bersifat selektif, merepresentasikan pola-pola perilaku pengalaman
- 6) manusia yang jumlahnya terbatas.
- 7) Berbagai unsur budaya saling berkaitan
- 8) Etnosentrik (menganggap budaya sendiri sebagai yang terbaik atau standar untuk menilai budaya lain)

2.1.6 Peserta Didik

Penafsiran siswa atau murid atau peserta didik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penafsiran siswa berarti anak (orang yang lagi belajar atau berlatih, berpelajaran). Sebaliknya bagi Sinolungan dalam (Riska, dkk., 2013) peserta didik dalam maksud besar merupakan tiap orang yang terikat dengan sistem pendidikan selama hidup, sebaliknya dalam arti sempit merupakan tiap anak didik yang berlatih di sekolah. Menurut Hamalik (2001) siswa ataupun pelajar merupakan salah satu bagian dalam pengajaran, disamping aspek guru, tujuan serta tata cara pengajaran. Selaku salah satu bagian hingga bisa dibilang kalau siswa merupakan bagian yang terutama dalam pembelajaran.

Selanjutnya menurut Djamarah (2011) siswa merupakan poin penting dalam pembelajaran. Sebaliknya bagi Daradjat dalam (Djamarah, 2011) siswa ataupun anak merupakan individu yang “istimewa” yang memiliki kemampuan serta tumbuh. Dalam cara bertumbuh itu anak ataupun siswa menginginkan dorongan yang watak serta coraknya tidak ditetapkan oleh guru namun oleh anak itu sendiri, dalam sesuatu kehidupan bersama dengan individu-individu yang lain. Berdasarkan uraian diatas, siswa atau peserta didik adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal.

2.1.7 Ekonomi Kreatif dan Pariwisata

Ekonomi kreatif dijelaskan secara spesifik dalam konferensi *internasional Creative Tourism* di Santa Fe, U.S.A. yang merangkum perkembangan Industri pariwisata yaitu: generasi pertama adalah “*beach tourism*” dimana wisatawan datang ke suatu tempat untuk bersenang senang dan relaksasi. Generasi kedua adalah “*cultural Tourism*” dimana orientasi wisatawan mengarah kepada perjalanan dengan daya tarik budaya dan museum. Selanjutnya periode yang berlangsung pada saat ini adalah “*creative tourism*” dimana wisatawan ingin banyak terlibat dan berinteraksi di daerah tujuan wisata (*Towards Sustainable Strategies for Creative Tourism*: 2006). Ada beberapa alasan perlunya kreatif untuk dikembangkan menurut (Departemen Perdagangan Republik Indonesia: 2008), yaitu:

- 1) Memberikan kontribusi ekonomi yang signifikan.
- 2) Menciptakan iklim bisnis yang positif.
- 3) Membangun citra dan identitas bangsa.
- 4) Berbasis kepada sumber daya yang terbarukan.
- 5) Menciptakan inovasi dan kreativitas yang merupakan keunggulan kompetitif suatu bangsa.
- 6) Memberikan dampak sosial yang positif

Ekonomi kreatif berkaitan dengan pariwisata. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Yoeti, (1991:103) Pariwisata berasal dari dua kata yaitu Pari dan Wisata. Pari dapat diartikan sebagai banyak, berkali-kali, berputar-putar atau lengkap. Sedangkan Wisata dapat diartikan sebagai perjalanan atau bepergian yang

dalam hal ini sinonim dengan kata “*reave*” dalam bahasa Inggris. Atas dasar itu maka kata “pariwisata” dapat juga diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ketempat yang lain yang dalam bahasa Inggris disebut juga dengan istilah “*Tour*”. Berdasarkan definisi pariwisata diatas maka disimpulkan bahwa kegiatan pariwisata mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Terdapat dua lokasi yang saling terkait yaitu daerah asal dan juga daerah tujuan (destinasi).
- 2) Sebagai daerah tujuan pasti memiliki objek dan juga daya tarik wisata.
- 3) Sebagai daerah tujuan pasti memiliki sarana dan prasarana pariwisata.
- 4) Pelaksana perjalanan ke daerah tujuan dilakukan dalam waktu sementara.
- 5) Terdapat dampak yang ditimbulkan, khususnya daerah tujuan segi sosial budaya, ekonomi dan lingkungan.

2.2 Penelitian Relevan

Dalam penelitian relevan digunakan sebagai alat pendukung terhadap penelitian yang diteliti. Selain itu penelitian yang relevan bisa menjadi bahan perbandingan dan dukungan ke absahan masalah yang diteliti dalam penelitian, sehingga peneliti bisa mengoreksi maupun menguatkan penelitain yang sebelumnya. Pada penelitian ini peneliti mengambil penelitian yang berkaitan dengan judul peneliti.

Tabel 2. 1
Penelitian yang relevan

No	Aspek	Penelitian 1 (Jurnal)	Penelitian 2 (Jurnal)	Penelitian 3 (Jurnal)	Penelitian yang Dilakukan
1.	Penulis	Tika Yuliati	Marini, Margareta, Amin	Amprasto Amprasto, Rayi, Rini Solihat	Ida Hindayati
2.	Judul	Efektivitas Penerapan Metode <i>Field trip</i> untuk Meningkatkan	Efektivitas Metode Field Trip Di Sungai Kaligarang Semarang	Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dengan Metode Pembelajaran	Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Field trip</i> Terhadap Tingkat

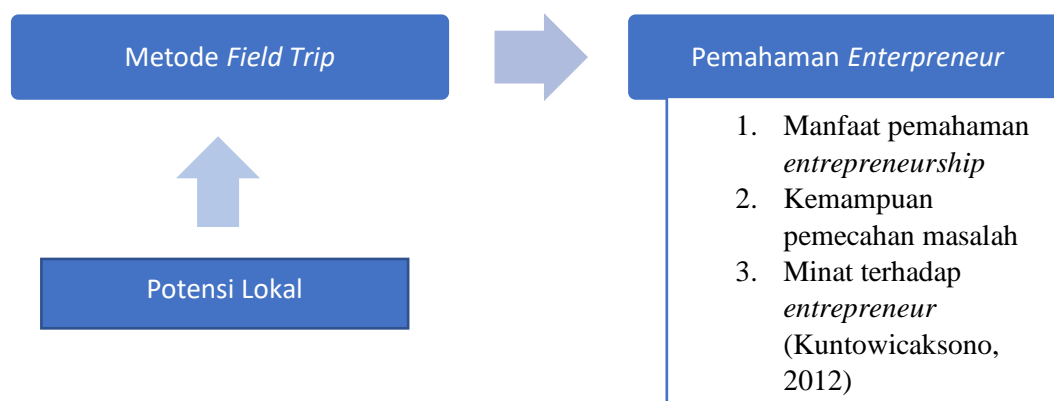
		Hasil Belajar dan Kepedulian Siswa Terhadap Lingkungan	Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pengelolaan Lingkungan	Field Trip Pada Ekosistem Mangrove	Pemahaman dan Minat <i>Entrepreneur</i> Peserta Didik Berbasis Potensi Lokal
3.	Tahun	2015	2016	2020	2023
4.	Instansi	Universitas Negeri Semarang	Universitas Negeri Semarang	Universitas Pendidikan Indonesia	Universitas Siliwangi
6.	Metode Penelitian	<i>Deskriptif Kuantitatif</i>	<i>Pre Experimental</i>	<i>Pre-Experiment One Group Pre-test and Post-test Design</i>	<i>Deskriptif Kuantitatif</i>

Sumber : Hasil Penelitian (2023)

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah keterkaitan antara teori-teori atau konsep yang mendukung dalam penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun sistematis penelitian. Kerangka konseptual menjadi pedoman peneliti untuk menjelaskan secara sistematis teori yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini memiliki kerangka konseptual yang akan dijelaskan pada gambar dibawah ini dan lebih jelasnya akan dijelaskan pada pembahasan selanjutnya.

2.3.1 Pengaruh Metode Pembelajaran *Field Trip* Terhadap Tingkat Pemahaman *Entrepreneur* Peserta Didik Berbasis Potensi Lokal

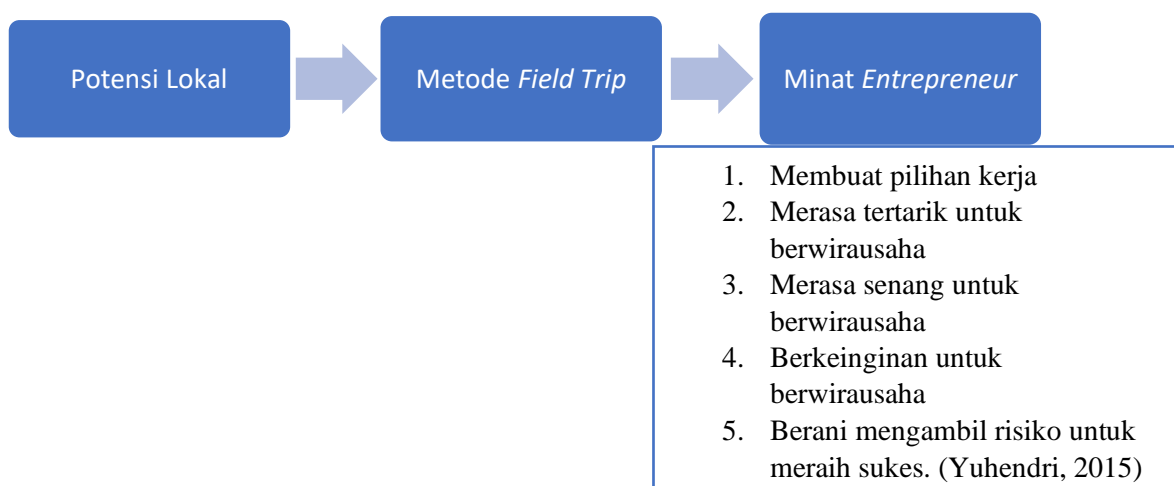


Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual 1

Melihat dari kerangka konseptual yang telah disusun, maka dapat diuraikan bahwa peneliti melalui hipotesisnya memberikan gambaran bahwa potensi lokal yang ada disekitar siswa dapat dimanfaatkan atau dijadikan sebagai sumber daya dalam berwirausaha, atau menjadi produk usaha lokal yang unggulan dengan menggunakan pembelajaran metode pembelajaran *field trip* untuk mengetahui dan meningkatkan pemahaman *entrepreneurship*, dengan pembelajaran secara langsung ke tempat destinasi-destinasi bisnis atau usaha mikro kecil menengah (UMKM) berbasis pemberdayaan kearifan lokal, yang meliputi :

1. Manfaat pemahan *entrepreneur*, supaya peserta didik mengetahui keuntungan sebagai wirausahawan dan bisa memberikan motivasi dalam dunia *entrepreneur*.
2. dan memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah pada saat nanti mereka sudah terjun dalam berwirausaha, sehingga dengan mengetahui keuntungan dan dapat memecahkan masalah maka dapat menarik minat peserta didik dalam dunia *entrepreneur*. Kemampuan memecahkan masalah serta minat untuk menjadi *entrepreneur* pada peserta didik.

2.3.2 Kerangka Pengaruh Metode Pembelajaran *Field Trip* Terhadap Minat *Entrepreneur* Peserta Didik Berbasis Potensi Lokal



Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual 2

Pemberdayaan Potensi lokal yang ada di lingkungan sekitar dijadikan sebagai dasar dalam melaksanakan metode *field trip*. Melalui hipotesisnya peneliti beranggapan metode *field trip* dapat memberikan minat peserta didik dalam berwirausaha. Beberapa Indikator dari minat *entrepreneur* yang akan didapatkan melalui pembelajaran metode *field trip* adalah :

1. Peserta didik dapat memperbanyak pilihan dalam menentukan masa depannya setelah lulu sekolah. Pilihan tersebut bertambah dengan adanya minat sebagai pengusaha atau seorang *entrepreneur* yang memiliki banyak peluang dan tantangan untuk menuju sukses.
2. Rasa tertarik untuk berwirausaha, didapat setelah pengamatan dan observasinya selama dalam perjalanan pembelajaran *field trip*. Siswa dapat merasakan secara langsung daya tarik kegiatan *entrepreneur* dari kegiatan *field trip*.
3. Rasa senang untuk berwirausaha, merupakan sensai yang ditular oleh para pengusaha atau penggiat *entrepreneur* ketika mereka menjelaskan secara langsung pengalaman mereka dan kesuksesan mereka dalam bisnisnya terhadap peserta didik.
4. Setelah peserta didik diajak untuk memahami mengenai *entrepreneurship*, Serta secara langsung merasakan pengalaman dalam berwirausaha diharapkan timbul minat untuk menjadi *entrepreneur*.
5. Berani mengambil resiko untuk meraih sukses. Motivasi yang diberikan dalam kegiatan *field trip* didapatkan secara langsung oleh siswa yang diraih dari pengamatan dan observasi mereka terhadap UMKM lokal. Tentu saja gambaran resiko dalam berwirausaha juga dapat diamati sehingga dapat dipahami oleh siswa dan direalisasikan dalam kehidupan siswa sendiri untuk bisa meraih siswa.

Selain itu peserta didik juga dibimbing untuk mengetahui potensi lokal yang ada pada lingkungannya, agar mereka merasa memiliki sifat-sifat atau karakter dari

potensi lokal yang ada di wilayahnya untuk dikembangkan menjadi potensi dalam berwirausaha dan turut serta dalam melestarikan warisan turun temurun untuk saat ini maupun masa yang akan datang.

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan anggapan jawaban yang bersifat sementara terhadap pertanyaan penelitian yang perlu dikaji kebenarannya secara empirik melalui data yang terkumpul. Mendasari penjelasan tersebut pada penelitian ini dirumuskan terdapat Hipotesis sebagai berikut :

2.4.1 Pengaruh metode pembelajaran *filed trip* terhadap tingkat pemahaman *entrepreneur* peserta didik berbasis potensi lokal di SMA Negeri 5 Tasikmalaya

H_a : Terdapat pengaruh metode pembelajaran *filed trip* terhadap tingkat pemahaman *entrepreneur* peserta didik berbasis potensi lokal di SMA Negeri 5 Tasikmalaya.

2.4.2 Pengaruh metode pembelajaran *filed trip* terhadap minat *entrepreneur* peserta didik berbasis potensi lokal di SMA Negeri 5 Tasikmalaya

H_a : Terdapat pengaruh metode pembelajaran *filed trip* terhadap minat *entrepreneur* peserta didik berbasis potensi lokal di SMA Negeri 5 Tasikmalaya.