

BAB II TINJAUAN TEORITIS

A. Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan komponen dari ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi. Didalamnya dikembangkan teori –teori yang meliputi teori tentang tujuan pendidikan, organisasi kurikulum, isi ‘kurikulum, dan modul-modul pengembangan kurikulum. (DR. H Syaiful Sagala, M.Pd.,2008). Ornstein dan Lasley (dalam Ghufraan 2010) menjelaskan bahwa bagian utama dari belajar bukan suatu tindakan yang pasif dari seorang pembelajaran, bukan juga hanya reaksi dari stimulus, dan bukan pula menunggu suatu reward. Berdasarkan beberapa pengertian/definisi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

Sejalan dengan hal tersebut, Sudjana (2011:31) makna utama proses pengajar memegang peran penting untuk mencapai tujuan pengajaran yang efektif adalah interaksi guru dengan siswa. kegiatan belajar mengajar itulah yang disebut dengan pembelajaran, maka pengertian pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik (Darsono, 2000:24), lebih lanjut dijelaskan bahwa pembelajaran sebagai satu kegiatan yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.

- b. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar
- c. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa
- d. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik
- e. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa
- f. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologis (Darsono, 2000:5)

B. Kreativitas Belajar

1. Pengertian Kreativitas Belajar

Slameto (2010:138) mengatakan bahwa “Kreativitas merupakan hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar”. Berdasarkan beberapa pendapat mengenai kreativitas dan belajar yang telah dijelaskan di atas bahwa kreativitas adalah kemampuan atau prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan bahan, informasi, data dan elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat. Kemampuan dalam memecahkan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan, dan belajar adalah suatu proses

usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang harus secara keseluruhan dan bersifat tetap sebagai hasil pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Horlock dalam Sudarma (2013:18) kreativitas belajar adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru. Kreativitas belajar juga diartikan suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan, (fleksibilitas) dan orignalitas dalam berfikir . Munandar dalam Sudarma (2013:19)

Penelitian menunjukkan bahwa perkembangan optimal dari kemampuan berpikir kreatif berhubungan erat dengan cara mengajar. Dalam suasana non-otoriter, ketika belajar atas prakarsa sendiri dapat berkembang, karena guru menaruh kepercayaan terhadap kemampuan anak untuk berpikir dan berani mengemukakan gagasan baru dan ketika anak diberi kesempatan untuk bekerja sesuai dengan minat dan kebutuhannya, dalam suasana inilah kemampuan dapat tumbuh dengan subur.

Jadi kreativitas belajar adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antara unsur, data, variabel yang sudah ada sebelumnya. Karena seseorang yang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi bila mana ia mampu mengembangkan gagsan/ide-ide dan pemikiran baru yang orisinal dalam kombinasi baru.

Torrance dalam Munandar (2009, hlm 20) memilih definisi proses tentang kreativitas, menjelaskan hubungan anantara keempat P tersebut sebagai berikut:

dengan berfokus pada proses kreatif, dapat dinyatakan jenis pribadi yang bagaimana akan berhasil dalam proses tersebut, macam lingkungan yang bagaimanakah akan memudahkan proses tersebut, dan produk yang bagaimanakah yang akan dihasilkan dari proses kreatif. Kreativitas sebagai kemampuan seseorang memiliki 4 dimensi, yaitu pribadi (*person*), pendorong (*press*), proses (*process*), produk (*product*). Berikut ini uraian lanjut mengenai 4 (empat) dimensi tersebut yaitu:

a. Pribadi (*Person*)

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalisasi dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya (jangan mengharapkan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama).

b. Proses (*Process*)

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu

cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima, dan menghargai. Perlu juga diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif, dan jelas pekerjaan monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

Proses kreativitas menurut Walles dalam Munandar (2009, hlm. 21) ada 4 (empat) tahap, yaitu:

- 1) Tahap persiapan, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang dan sebagainya.
- 2) Tahap inkubasi, adalah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri dari masalah tersebut atau tidak memikirkan masalah secara sadar. Mereka melaporkan bahwa gagasan atau inspirasi yang merupakan titik mula dari suatu penemuan atau kreasi baru berasal dari daerah pe-a-sadar atau timbul dalam keadaan ketidak sadaran penuh.
- 3) Tahap iluminasi saat timbulnya inspirasi atau gagasan pemecahan masalah baru.
- 4) Tahap verifikasi atau tahap evaluasi ialah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus di uji terhadap realitas.

c. Produk (*Product*)

Pada pribadi kreatif, jika memiliki kondisi pribadi dan lingkungan yang menunjang, atau lingkungan yang memberi kesempatan atau peluang untuk sibuk diri secara kreatif maka diprediksikan bahwa produk kreativitasnya akan

muncul. Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (*press*) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif, mempertunjukan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan mengunghang minat bakat untuk berkreasi.

d. Pendorong (*Press*)

Bakat kreatif akan terwujud jika adanya dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang menunjang. Di dalam keluarga, di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain. Di samping seorang wirausaha harus memiliki sifat kreativitas ia juga harus minat dalam menjalankan usaha tersebut dengan tepat. Menunjukkan seseorang yang minatnya luas, berambisi untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi, mandiri dalam memberikan pertimbangan, dan melibatkan diri sepenuhnya serta ulet menghadapi tugas yang diminta.

Menurut Rogres (dalam Mong Munandar, 2009), faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreativitas belajar dalam individu diantaranya:

a) Dorongan dari dalam diri sendiri

Dorongan diri ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya.

b) Dorongan dari lingkungan

Munandar (2009) mengemukakan bahwa lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu dapat berupakan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Arieti dalam Ali dan Asrori (2012:46) mengemukakan beberapa faktor sosiologis yang kondusif bagi perkembangan kreativitas, yaitu:

1. Tersedianya sarana-sarana kebudayaan,
2. Keterbukaan terhadap keragaman cara berfikir,
3. Adanya keleluasaan bagi berbagai media kebudayaan,
4. Adanya toleransi terhadap pandangan-pandangan yang dibergen, dan
5. adanya penghargaan yang memadai terhadap orang-orang yang berprestasi.

2. Ciri-ciri Kreativitas Belajar

Siswa yang memiliki kreativitas belajar, tentunya akan melakukan aktivitas yang menunjukkan ciri-ciri kreativitasnya.

Menurut Uno dalam Rusmiyati (2015: 22) adapun indikator yang berkenaan dengan kreativitas belajar adalah sebagai berikut:

a. Memiliki rasa ingin tau

Biasanya siswa yang kreatif selalau ingin tau, memiliki minat yang luas dan mempunyai kegemaran dan aktivitas yang kreatif.

b. Sering mengajukan pertanyaan yang membangun

Siswa yang kreatif biasanya dalam belajar selalu bertanya dan pertanyaan diajukan selalau berbobot dan sifat nya membangun.

c. Memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah

Siswa yang kreatif mampu memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah yang perlu diselesaikan. Hal ini berarti siswa memiliki kreativitas yang tinggi dalam menyelesaikan masalah.

d. Mampu menunjukkan pendapat secara spontan dan tidak malu

Malu apabila mengeluarkan pendapat secara langsung dan tidak malu-malu. Contohnya dalam diskusi belajar di kelas menyampaikan pendapatnya secara langsung dalam keadaan ataupun tidak setuju.

e. Mempunyai atau menghargai keindahan

Minat siswa dalam keindahan juga lebih kuat dari rata-rata, walaupun tidak semua orang kreatif menjadi seniman, tetapi mempunyai minat yang cukup besar terhadap keadaan alam, seni, sastra, music, dan teater.

f. Bebas berpikir dalam belajar

Siswa memiliki kebebasan dalam berpikir, dalam hal ini siswa mempunyai kebebasan untuk mengembangkan awal yang diperoleh untuk kemudian diterapkan dalam kehidupannya.

g. Memiliki rasa humor tinggi

Siswa kreatif biasanya memiliki rasa humor tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai segi sudut pandang dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan.

h. Mempunyai rasa imajinasi yang kuat

Siswa yang kreatif biasanya lebih tertarik pada hal-hal yang rumit.

i. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain

Siswa mempunyai rencana yang inovatif serta orisinal yang telah dipikirkan dengan matang terlebih dahulu dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya.

j. Dapat bekerja sendiri

Siswa yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri, sehingga selalau mengerjakan sendiri. Contohnya apabila mendapat tugas selalu mengerjakan sendiri.

k. Sering mencoba hal-hal yang baru

Biasanya siswa yang kreatif berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada siswa pada umumnya. Artinya dapat melakukan sesuatu bagi mereka amat berarti, penting, dan disukai mereka tidak menghiraukan kritik atau ejekan orang lain.

1. Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan

Siswa yang kreatif dapat mengembangkan suatu gagasan yang baru agar dapat berkembang kearah yang lebih baik dan jelas.

3. Faktor Pendukung Perkembangan Kreativitas Belajar

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar, dan bergerak) akan lebih berpeluang lebih cerdas dibandingkan dengan sebaliknya. Salah satu bentuk rangsangan yang penting adalah dengan kasih sayang. Dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Kreativitas sangat terkait dengan kebebasan kepribadian. Hal itu berarti seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi. Sedangkan pondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan diri adalah dengan kasih sayang.

Menurut Rahmawati dan Kurniati (2001:27), ada empat hal yang diperhitungkan dalam perkembangan kreativitas yaitu:

- a. Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis.
- b. Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan otak kanan.

- c. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketikan anak ingin menjadi kreatif, maka juga dibutuhkan pula guru yang kreatif pula dan mampu memeberikan stimulasi yang tepat pada anak.
- d. Peran serta orang tua yang mengembangkan kreativitas anak.

C. Berwirausaha

1. Pengertian Berwirausaha

Menurut Bygrave (Buchari Alma, 2004: 21), *Entrepreneur is the person who pereceives an opporlunity and an organization to persueit*. Berdasarkan defenisi tersebut seorang wirausaha adalah orang yang melihat adanya peluang kemudian menciptakan sebuah organisasi untuk memanfaatkan peluang tersebut.

Wirausaha adalah suatu kemauan keras dalam melakukan kegiatan yang bermanfaat (Tamudji,1996: 23). Wirausaha juga dapat diartikan sebagai suatu kemampuan melihat dan menilai kesempatan bisnis, mengumpulkan sumber-sumber day yang dibutuhkan guna mengambil keuntungan dari padanya dan mengambil tindakan yang tepat guna memastikan sukses (Meredith, 2000:18)

Menurut Intruksi Presiden RI No.4 tahun (1995) mengatakan kewirausahaan adalah semanagat, sikap, prilaku, dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha atau kegiatan yang mengarah pada ucapan mencari, menciptakan, menerapkan, cara kerja, teknologi dan produk dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik dan memperoleh keuntungan yang lebih besar.

Jadi, dari beberapa para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa berwirausahaan adalah hal-hal atau upaya-upaya yang berkaitan dengan penciptaan kegiatan atau usaha atau aktivitas bisnis atas dasar kemauannya sendiri dan mendirikan usaha atau bisnis dengan kemauan dan kemampuan sendiri, serta merupakan sebuah proses mengkreasikan dengan menambahkan nilai sesuatu yang dicapai melalui usaha dan waktu yang tepat.

2. Sifat dan ciri-ciri kewirausahaan

Seorang wirausahawan haruslah seorang yang mampu melihat kedepan. Melihat kedepan bukan berarti melamun kosong, tetapi melihat, dan berfikir dengan penuh perhitungan, mencari informasi dari berbagai alternative masalah dan pemecahaannya.

Menurut Pater F. Drucke, seseorang wirausaha adalah seseorang yang memiliki kemauan keras untuk mewujudkan gagasan inovatif ke dalam dunia usaha yang nyata dan dapat mengembangkannya. Adapun ciri-ciri yang dimiliki seorang wirausaha adalah:

1. Mampu mengidentifikasi peluang usaha
2. Memiliki rasa percaya diri dan mampu bersikap positif terhadap dari dan lingkunganya
3. Bertingkah laku pemimpin
4. Memiliki inisiatif, kreatif. Dan inovasi-inovasi baru
5. Mampu bekerja keras
6. Berpandangan luas dengan visi ke depan yang baik
7. Berani mengambil resiko yang telah diperhitungkan

8. Tanggap terhadap saran dan kritik.

3. Tujuan Kewirausahaan

Seorang sosiolog bernama David McClelland dalam Kiki Joesyiana, SE., MM (2016:7) mengemukakan bahwa, apabila sebuah negara ingin menjadi makmur, minimal sejumlah 2% dari prosentase keseluruhan penduduk di negara tersebut menjadi wirausahawan, indonesia sendiri sampai saat ini menurut sebuah riset jumlah penduduk yang menjadi wirausaha baru sekitar 0,18%.

Maka dari itu, dengan ditumbuhkan, kembangkannya pengetahuan seputar kewirausahaan, akan membangkitkan semangat masyarakat indonesia khususnya generasi muda, terutama jenjang SMA/SMK untuk ikut menciptakan lapangan kerja dengan minat berwirausaha. Tidak hanya menjadi pencari kerja (job seeking). Dengan dilandasi semangat nasionalisme bahwa bangsa indonesia harus mampu bersaing dikancah percaturan perekonomian dunia, maka akan banyak siswa yang termotivasi untuk meningkatkan kreativitas dan minat berwirausaha dirinya.

4. Indikator kewirausahaan

Kewirausahaan bertujuan agar siswa bisa hidup kreatif dan mandiri, maka akan tertanam pada diri siswa kemandirian yang tinggi. Adapun indikator menurut Geoffrey G Meredith (2002) adalah sebagai berikut:

- a) Mempunyai keberanian untuk mengambil resiko dalam menjalankan usahanya.

- b) Mempunyai daya krali, imajinasi dan kemampuan yang sangat tinggi untuk menyesuaikan diri dengan keadaan, mempunyai semangat kemauan untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi.
- c) Selalau mengutamakan efisiensi dan penghematan-penghematan biaya operasi perusahaan.
- d) Mempunyai kemampuan untuk menarik bawahan dan partner usaha yang mempunyai kemampuan-kemampuan tinggi.
- e) Mempunyai cara analisis yang tepat, sistematis dan metodologi
- f) Tidak kunsuntif, selalu menambah kembali keuntungan yang diperoleh baik untuk memperluas usaha yang sudah ada atau menanamkan pada usaha yang baru.
- g) Mempunyai kemampuan yang tinggi dalam menilai kesempatan yang ada dalam membawa teknik-teknik baru dan dalam mengorganisasi usaha-usahanya secara tepat dan efisien.

D. Minat Berwirausaha

1. Pengertian Minat

Minat berperan sangat penting dalam kehidupan peserta didik karena akan berdampak terhadap sikap dan perilaku. Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu cenderung mempunyai ketertarikan untuk mengetahui dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan minat tanpa adanya paksaan. Hal ini seperti dijelaskan oleh Slameto (2010:180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan menurut Al-Mighwar (2011:113) minat adalah perasaan, harapan, pendirian,

prasangka, rasa takut atau kecenderungan lain yang mengarahkan individu pada suatu pilihan tertentu. Individu yang mempunyai minat berwirausaha harus memiliki sikap tanggung jawab dengan memperhitungkan konsekuensi yang mungkin ada. Minat berwirausaha akan membuat individu tertarik terhadap suatu usaha dimana usaha tersebut dirasakan dapat memberikan suatu yang berguna, bermanfaat dan sangat penting bagi kehidupan dirinya sehingga menimbulkan suatu dorongan atau keinginan untuk mendapatkannya

Saiman (2012:42) mengemukakan bahwa seorang wirausaha adalah individu yang berani mengambil resiko utama dengan syarat-syarat kewajaran, waktu dan atau komitmen karier atau mungkin baru atau unik, tetapi nilai tersebut bagaimanapun juga harus dipompa oleh usah dengan penerimaan dan penempatan kebutuhan ketrampilan dan sumber-sumber daya. Menurut Hisrich dkk (2008:10) wirausaha yaitu proses penciptaan sesuatu yang baru pada nilai menggunakan waktu dan upaya yang diperlukan, menanggung resiko keuangan, fisik serta resiko sosial yang mengiringi, menerima imbalan moneter yang dihasilkan, serta kepuasan dan kebebasan pribadi. Sedangkan menurut Suryana (2006:2) kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses.

Dari pendapat di atas mengenai minat, dapat dikatakan minat itu merupakan keinginan seseorang dari dalam diri tanpa adanya paksaan dari pihak luar, yang mana ia sendiri menyenagi hal yang ia pilih dan tekuni terhadap sesuatu hal atau bidang keahlian. Minat itu sendiri dapat dilihat dari seseorang tersebut

nyaman dalam menjalankan atau melakukan kegiatan yang ia geluti, walaupun ia mendapatkan kesulitan dalam menjalankannya.

Aktivitas atau kegiatan yang diawali dengan adanya minat kemungkinan akan berhasil, karena dilakukan dengan rasa senang dan tanpa paksaan untuk memenuhi kebutuhannya. Sama halnya dengan seseorang yang berminat dalam wirausaha, ia akan merasa senang atau suka melakukan segala sesuatu yang berhubungan dengan wirausaha. Minat itu bersifat pribadi, maka minat setiap individu akan berbeda-beda, dan minat pada diri seseorang akan dapat berbeda dari waktu ke waktunya. Maka minat sekaligus merupakan kaidah pokok dalam menanggapi dan melakukan sesuatu, termasuk di dalamnya minat siswa untuk berwirausaha.

2. Indikator Minat Berwirausaha

Menurut Suryana, (2013:22) bahwa indikator dari minat berwirausaha meliputi:

1) Percaya diri

Yakin akan diri sendiri dan yakin dengan apa yang harus dilakukan oleh diri kita, serta tidak mudah untuk terpengaruh dengan orang lain yang akan berusaha merusak suatu tujuan yang akan kita capai nantinya.

2) Berorientasi tugas dan hasil

Seseorang yang selalu mengutamakan tugas dan hasil, adalah orang yang selalu mengutamakan nilai-nilai motif berprestasi, berorientasi pada laba, ketekunan dan ketabahan, tekad dan kerja keras, mempunyai dorongan yang kuat, energik.

3) Berani mengambil resiko

Seseorang yang ingin berwirausaha harus mampu mengambil resiko atau tantangan yang akan terjadi di dunia persaingan, seperti turun naiknya harga suatu barang, dan barang yang kurang diminati oleh konsumen.

4) Kepemimpinan

Sifat kepemimpinan memang ada dalam diri masing-masing atau individual. Namaun seorang wirausaha harus memiliki sifat kepemimpinan yang baik dan sesuai dengan aturan yang telah ditentukan untuk menjalankan suatu usaha yang telah ia dirikan agar para pekerja bisa mencontoh sifat pemimpin mereka dengan baik dan menjalankan kerja sesuai dengan aturan.

5) Keorisinalan

Sifat orisinal ini tentu tidak selalu ada pada diri seseorang. Orisinal disini ialah ia tidak hanya mengekor pada orang lain, tetapi memiliki pendapat sendiri, ada ide yang orisinal, ada kemampuan untuk melaksanakan sesuatu. Bobot kreativitas orisinal akan tampak sejauh manakah ia berbeda dari apa yang sudah ada sebelumnya.

6) Berorientasi ke masa depan

Seorang wirausaha harus perspektif, mempunyai visi ke masa depan, apa yang hendak ia lakukan, serta apa yang ingin dia capai? Sebab sebuah usaha bukan didirikan untuk sementara, tetapi untuk selamanya.

3. Aspek-Aspek Minat Berwirausaha

Suryana (2008,115) dikemukakan bahwa aspek-aspek yang dapat mempengaruhi seseorang berwirausaha, diantaranya:

1. Memiliki rasa percaya diri

Memiliki rasa percaya diri yaitu merasa yakin bahwa ia mampu untuk berkarir sendiri dan bersikap optimis.

2. Dapat mengambil resiko

Dapat mengambil resiko yaitu dapat menganalisis resiko yang mungkin terjadi dan dapat menyikapi dengan bijak resiko yang terjadi, sehingga ketika gagal ia tidak menyalahkan orang lain, akan tetapi dapat belajar dari kegagalan yang dialaminya.

3. Kreatif dan Inovatif

Yaitu kemampuan berpikir secara kreatif dan memberikan kreas yang baru atas produknya. Sehingga dapat menarik pelanggan.

4. Disiplin dan kerja Keras

Yaitu tepat dan tegas dalam mengambil keputusan, ulet serta gigih dalam berusaha sehingga tidak mudah putus asa jika menghadapi kegagalan yang dialaminya.

5. Berorientasi kemasa depan

Hal ini merupakan kemampuan seseorang untuk memprediksi kemungkinan yang akan terjadi dimasa yang akan datang.

6. Memiliki rasa ingin tahu

Yaitu perasaan atau dorongan untuk mengetahui lebih banyak yang berhubungan dengan usahanya.

7. Jujur dan mandiri

Yaitu memiliki sifat jujur dan mampu berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha

Minat seseorang dapat dilihat dari perhatiannya terhadap suatu objek yang diamati atau sedang dijalankannya. Minat merupakan hal penting dari keberhasilan yang sedang dilakukan seseorang. Maka dari itu minat harus dapat tumbuh kembang pada diri seorang anak, agar saat ia melakukan kegiatan tanpa adanya rasa paksaan ataupun kebosanan terhadap hal yang ia jalankan.

Menurut L. D Crow (Agatha Dita Krissada, 2010:19-20), menyebutkan faktor yang mempengaruhi minat berwirausaha:

- a. *The factor inner urge* adalah rangsangan yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan minat.
- b. *The factor of social motive* adalah minat seseorang terhadap objek atau sesuatu hal, disamping hal dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri manusia juga dipengaruhi oleh motif sosial.
- c. *Emotional factor* adalah faktor dan emosi mempunyai pengaruh terhadap objek misal perjalanan sukses yang dipakai individu dalam suatu kegiatan tertentu dapat membangkitkan minat dalam kegiatan tersebut.

Selain itu menurut suryama (2006) yang mempengaruhi minat berwirausaha dikelompokkan menjadi dua faktor, yakni:

1. Faktor intrinsik

adalah faktor-faktor yang timbul karena pengaruh rangsangan dari dalam diri individu itu sendiri. Faktor intrinsik sebagai pendorongan minat berwirausaha anatar lain karena adanya kebutuhan akan pendapatan, harga diri, dan perasaan senang. Adapun penjelasanya sebagai berikut:

1) Pendapatan

Pendapatan adalah pengasilan yang diperoleh seseorang baik berupa uang maupun barang. Dengan adanya keinginan memeperoleh pendapatan, maka dari itu dapat menimbulkan minat untuk berwirausaha.

2) Harga Diri

Manusia diciptakan oleh Tuhan sebagai makhluk yang paling mulia, karena dikarunia akal, pikiran dan perasaan. Sehingga membantu manusia merasa butuh dihargai dan dihormati orang lain. Dengan berwirausaha diharapkan dapat meningkatkan harga diri seseorang, karena dengan usaha tersebut seseorang akan memperoleh popularitas, dan menghindari ketergantungan terhadap orang lain.

3) Perasaan Senang

Perasaan erat dengan hubungannya dengan pribadi seseorang, makam dari itu tanggapan perasaan seseorang terhadap sesuatu hal yang sama, tidak sama anatar orang satu dengan lainnya.

2. Faktor Ekstrintik

Faktor ekstrinsik adalah faktor-faktor yang mempengaruhi individu karena pengaruh rangsangan dari luar. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat berwirausaha antar lain:

1) Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga adalah kelompok masyarakat terkecil yang terdiri dari ayah, ibu, anak, dan anggota keluarga lainnya. Keluarga merupakan pihak yang berpengaruh awal terhadap terbentuknya kepribadian. Minat berwirausaha itu akan terbentuk apabila keluarga memberikan pengaruh positif terhadap anak tersebut.

2) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat juga mempunyai peran dalam mempengaruhi minat seseorang untuk berwirausaha. Lingkungan masyarakat merupakan lingkungan yang berada di luar lingkungan keluarga baik di kawasan tempat tinggal maupun kawasan lainnya. Masyarakat yang dapat mempengaruhi minat berwirausaha dalam bidang tertentu anatar lain: tetangga, saudara, teman, dan orang lain. Misalnya, seorang anak tinggal di daerah yang terdapat usaha kuliner atau ia sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki usaha kuliner yang berhasil, maka secara perlahan akan menumbuhkan minat anak dalam berwirausaha.

3) Peluang

Peluang merupakan kesempatan yang dimiliki seseorang untuk melakukan apa yang diinginkan atau menjadi harapannya. Salah satu peluang untuk menjadi seorang yang berhasil adalah dengan berwirausaha.

4) Pendidikan

Pengetahuan yang didapat selama di sekolah merupakan modal dasar yang digunakan dalam berwirausaha, kemudian kreativitas yang dimiliki dan dipelajari selama di sekolah akan menumbuhkan minat dalam berwirausaha.

E. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

1. Pengertian Model Berbasis Proyek

Proyek merupakan sebuah model pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju seperti Amerika Serikat. Jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, *Project Based Learning* bermakna sebagai pembelajaran berbasis *proyek*. Pembelajaran berbasis *proyek* merupakan penerapan dari pembelajaran aktif. Secara sederhana pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan *proyek* sekolah. Menurut (Trianto, 2011: 51)

Model pembelajaran berbasis *proyek* memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik (Santyasa, 2006: 12). Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik terdorong lebih aktif dalam belajar. Guru hanya sebagai fasilitator,

mengevaluasi produk hasil kerja peserta didik yang ditampilkan dalam hasil proyek dan tugas-tuga bermakna lainnya yang dikerjakan, sehingga menghasilkan produk nyata yang dapat mendorong kreativitas siswa dan minat berwirausaha dalam mengembangkan suatu usaha.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia “Proyek adalah rencana pekerjaan dengan sasaran khusus dan dengan saat penyelesaian yang tegas”. Joel L Klein et. Al dalam Widyantini (2014) menjelaskan bahwa “Pembelajaran berbasis proyek adalah strategi pembelajaran yang memberdayakan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasar pengalamannya melalui berbagai presentasi”.

Proyek-based learning is curriculum fueled and standards based. (*Project Based Learning*) merupakan pendekatan pembelajaran yang menghendaki adanya standar isi dalam kurikulumnya. Melalui proyek (*Project Based Learning*,) proses inquiry dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*aguiding question*) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum.

Sedangkan kesimpulan peneliti dari beberapa pendapat diatas bahwa *Proyek based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, serta membantu siswa agar dapat meningkatkan kreativitas belajar dalam melaksanakan

proyek baik berbentuk barang atau jasa secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain.

2. Karakteristik Pembelajaran *Proyek (Project Based Learning)*

Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Sedangkan menurut Back Institute Education dalam Made Wena (1999:142) belajar berbasis *proyek* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Siswa membuat keputusan dan membuat kerangka kerja
- b. Terdapat masalah yang pemecahaan tidak ditentukan sebelumnya
- c. Siswa merancang proses untuk mencapai hasil
- d. Siswa bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelolah informasi yang dikumpulkan
- e. Siswa melakukan evaluasi secara kuntuinu.
- f. Siswa secara teratur melihat kembali apa yang meraka kerjakan
- g. Hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya.
- h. Kelas memilii atmosvir yang memberi toleransi kesalhan dan berubahan.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat dikatakan bahwa pendekatan *proyek (Project Based Learning)* dikembangkan berdasarkan faham filsafat konstruktivisme dalam pembelajaran. Konstruktivisme mengembangkan atmosfer pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk menyusun sendiri pengetahuannya (Bell, 1995: 28).

3. Tujuan Model Pembelajaran Proyek (*Project Based Learning*)

Pembelajaran berbasis proyek adalah penggerak yang unggul untuk membantu siswa belajar melakukan tugas-tugas autentik dan multidisipliner, menggunakan sumber yang terbatas secara efektif dan bekerja dengan orang lain. Pengalaman di lapangan baik dari guru maupun siswa bahwa pembelajaran berbasis proyek menguntungkan dan efektif sebagai pembelajaran, selain itu memiliki nilai tinggi dalam peningkatan kualitas belajar siswa.

Hasnawati (2015:28) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran berbasis *proyek* adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran.
2. Meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah proyek.
3. Membuat siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata berupa barang atau jasa.

Menurut peneliti tujuan pembelajaran berbasis proyek adalah membantu siswa agar dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada siswa dalam kegiatan pemecahan masalah terkait dengan proyek dan tugas-tugas bermakna lainnya.

4. Perbedaan Proyek (*project based learning*) dengan Pembelajaran Konvensional

Tabel 2.1

Perbedaan Antara Kelas *Proyek* dan Kelas Konvensional

Pembeda	Konvensional	<i>Project Based Learning</i>
Kurikulum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengacu pada kurikulum 2. cakupan yang lebar 3. Menghafal materi tanpa berpikir fakta 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jangka waktu panjang, interdisciplinary, pelajar sebagai pusat perhatian dalam menyimak isu dunia nyata yang menarik perhatian pelajar 2. Adanya investigasi dan riset yang mendalam
Kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. pengajaran dilakukan pada kelas dan tempat duduk yang rapi 2. merangkul semua orang bersama-sama, belajar di langkah dan bobot yang sama 3. berusaha secara individu untuk mencapai target 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelajar duduk secara fleksibel, santai dan berkolaborasi di dalam tim. 2. Petunjuk pembelajaran fleksibel banyak perbedaan tingkat dan topik yang dipelajari oleh tiap pelajar 3. Petunjuk pembelajaran fleksibel, banyak perbedaan tingkat dan topik yang dipelajari oleh tiap pelajar 4. mendorong pelajar bekerja dalam tim yang heterogen untuk mencapai target
Pengajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. bergantung kepada pengajar dan menyelesaikan instruksi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertanggung jawab atas diri sendiri, menggambarkan tugasnya sendiri dan bekerja sebagai anggota suatu tim untuk waktu tertentu dengan suatu target
Pendidik	<ol style="list-style-type: none"> 1. pendidik sebagai pemberi ceramah/ Narasumber dan tenaga ahli 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik sebagai fasilitator dan menyediakan sumber daya

Teknologi	1. Memberikan reward bagi yang menyelesaikan tugas dan sebaliknya memberikan hukuman bagi yang tidak menguasai konsep	1. Menggunakan alat yang terintegrasi dalam semua aspek kelas, seperti, dalam pemecahan masalah, komunikasi, meneliti hasil, dan mengumpulkan informasi.
-----------	---	--

Sumber: Purnawan, 2007

5. Penilaian Proyek

Penilaian proyek (*project assessment*) merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang diselesaikan pada periode/ waktu tertentu. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan, dan kemampuan menginformasikan siswa pada mata pelajaran tertentu secara jelas. Penilaian proyek berfokus pada perencanaan, pengerjaan, dan produk proyek. Dalam kaitan ini, rangkaian kegiatan yang harus dilakukan oleh guru menyusun rancangan dan instrumen penilaian, pengumpulan data, analisis data, dan menyiapkan laporan. Penilaian dapat menggunakan instrumen daftar cek, skala penilaian, atau narasi. (M.Hosnan:404):

Pada penilaian setidaknya 3 hal yang perlu dipertimbangkan yaitu:

1. Kemampuan pengelolaan

Kemampuan peserta didik dalam memilih topik, mencari informasi, dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan,

2. Relevansi

Kesesuaian dengan mata pelajaran, dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran

3. Keaslian

Proyek yang dilakukan peserta didik harus merupakan hasil karya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek peserta didik.

F. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Proyek

1. Kelebihan dari model pembelajaran berbasis Proyek

Sebagai model yang telah lama diakui kekuatannya dalam mengembangkan kompetensi siswa, banyak para ahli mengungkapkan keunggulan model ini. Helm dan Katz dalam Abidin (2001:170) memandang model ini memiliki keunggulan yakni “dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan akademik siswa, sosial emosional siswa, dan berbagai keterampilan berpikir untuk dibutuhkan siswa dalam kehidupan nyata”. Senada dengan pendapat tersebut, Boss dan Kraus dalam Abidin (2007:170) menyatakan keunggulan model ini sebagai berikut:

- a. Model ini bersifat terpadu dengan kurikulum sehingga tidak memerlukan tambahan apapun dalam pelaksanaannya.
- b. Siswa terlibat dalam kegiatan dunia nyata dan mempraktikkan strategi otentik secara disiplin.
- c. Siswa bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang penting baginya.

- d. Teknologi terintegrasi sebagai alat untuk penemuan, kolaborasi, dan komunikasi dalam mencapai tujuan pembelajaran penting dalam cara-cara baru.
- e. Meningkatkan kerja sama guru dalam merancang dan mengimplementasikan proyek-proyek yang melintasi batas-batas geografis atau bahkan melompat zona waktu.
- f. Menampilkan semua disposisi intelektual dan sosial yang penting dibutuhkan untuk memecahkan masalah dunia nyata.

Berdasarkan keunggulan dari model *Proyek Based Learning* maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini sangat menekankan pada keterampilan siswa sehingga mampu menciptakan ataupun menghasilkan suatu *proyek*, dan membuat siswa seolah-olah bekerja di dunia nyata dan menghasilkan sesuatu.

2. Kelemahan dari Model Berbasis Proyek

Selain dipandang memiliki keunggulan, model ini masih dinilai memiliki kelemahan-kelemahan dalam Abidin (2013:171) sebagai berikut:

- a. Memerlukan banyak waktu dan biaya.
- b. Memerlukan banyak media dan sumber belajar.
- c. Memerlukan guru dan siswa yang sama-sama siap belajar dan berkembang.
- d. Ada kekhawatiran siswa hanya akan menguasai satu topik tertentu yang dikerjakannya.

G. Langkah-langkah Model *Proyek (Project Based Learning)*

Langkah-langkah *Proyek (Project Based Learning)* yang dikembangkan oleh Sabar Nurohman dalam Citra Pratiwi (2007: 10) menyatakan langkah-langkah pembelajaran dalam Project Based Learning terdiri dari:

- a. *Start With the Essential Question* yaitu pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Topik penugasan sesuai dengan dunia nyata yang relevan untuk siswa. dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.
- b. *Design a Plan for the Project* ialah perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.
- c. *Create a Schedule* ialah guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: membuat timeline (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek, membuat deadline (batas waktu akhir) penyelesaian proyek, membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, membimbing peserta didik ketika mereka

membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

- d. *Monitor the Students and the Progress of the Project* yaitu guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.
- e. *Assess the Outcome* yaitu penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing- masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
- f. *Evaluate the Experience* dilakukan selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran, selama proses pembelajaran evaluasi dilakukan dengan mengamati sikap dan kemampuan berpikir siswa. hal-hal yang dinilai selama proses pembelajaran adalah kesungguhan mengerjakan tugas, hasil eksplorasi, kemampuan berpikir kritis dan logis dalam memberikan pandangan/argumentasi, kemampuan untuk bekerja sama dan memikul tanggung jawab bersama. Sedangkan evaluasi pada akhir pembelajaran dan evaluasi terhadap produk kreatif yang dihasilkan siswa. kriteria penilaian dapat disepakati bersama pada waktu orientasi.

Tabel 2.2**Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Proyek**

Langkah-langkah	Deskripsi
Langkah -2 Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek	Guru memfasilitasi Peserta didik untuk merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek beserta pengelolaannya
Langkah -3 Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek	Guru memberikan pendampingan kepada peserta didik melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya
Langkah -4 Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru	Guru memfasilitasi dan memonitor peserta didik dalam melaksanakan rancangan proyek yang telah dibuat
Langkah -5 Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek	Guru memfasilitasi Peserta didik untuk mempre-sentasikan dan mempublikasikan hasil karya
Langkah -6 Evaluasi proses dan hasil Proyek	Guru dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek

H. Hasil Penelitian Yang Relevan

Dibawah ini hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti:

Tabel 2.3

Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama/ Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	Rusmiyati 2015	Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan aktivitas, kreativitas, dan hasil belajar akuntansi, SMK Yapim siak hulu	Bahwa Dengan Menerapkan Metode Bebas PBL ini Terjadi Peningkatan Dalam aktivitas, kreativitas, dan Hasil Belajarnya setiap siklusnya.
2	Haryanto	Penerapan Pembelajaran Berdasarkan <i>proyek (masalah)</i> Dengan Menggunakan Handout Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif IPA Terpadu Siswa Kelas VII Mts Al-Muttaqin Pekanbaru.	Terdapat peningkatan terhadap kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan metode tersebut dengan bantuan handout setiap siklusnya.
3	Siti Nuraini 2015	Pengaruh pengetahuan kewirausahaan dan lingkungan keluarga terhadap minat berwirausaha siswa di SMK Negeri Se- Pekanbaru, Universitas Islam Riau.	Dalam penelitian ini memiliki tiga variabel yakni: variabel pertama (X1) Pengetahuan kewirausahaan. Variabel kedua (X2) Lingkungan keluarga, dan variabel ketiga (X3) Minat berwirausaha.

Berdasarkan tabel 2.3 terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Dalam penelitian terdahulu, sebagian besar meneliti untuk meningkatkan prestasi siswa, hasil belajar siswa, kemampuan berpikir kritis,

kemampuan kognitif, serta pengetahuan kewirausaha dan lingkungan keluarga terhadap minat. Sejalan dengan penelitian terdahulu dan melanjutkan beberapa saran dari penlitit tersebut. Sedangkan dalam penelitian ini terdapat perbedaan dengan penelitian terdahulu, yang mana penelitian ini mengenai “Penerapan Metode *Proyek (Project Based Learning)* untuk meningkatkan kreativitas dan minat berwirausaha siswa dalam pelajaran kewirausahaan di SMA YLPI Pekanbaru.”

I. Kerangka Konseptual

1. Hubungan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas belajar

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran (Permendikbud, 2014:20). Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek dimana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam produk nyata (Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, 2009:30)

Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Dalam kegiatan ini, siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan sintesis informasi untuk memperoleh berbagai hasil belajar (pengetahuan, keterampilan, dan sikap).

Dari beberapa teori di atas maka diambil kesimpulan bahwa metode berbasis Proyek ini mempunyai hubungan dengan kreativitas, inovatif, terampil

dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam sebuah proyek nyata dan tugas-tugas lainnya.

2. Hubungan Metode Berbasis Proyek Terhadap Minat Berwirausaha

Pembelajaran *berbasis proyek (PBP)* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif. *PBP* berfokus pada konsep dan prinsip inti sebuah disiplin, memfasilitasi siswa untuk berinvestigasi, pemecahan masalah, dan tugas-tugas bermakna lainnya, *student centered*, dan menghasilkan produk nyata.

Dalam Pembelajaran Berbasis *Proyek (PBP)*, *proyek* dilakukan secara kolaboratif dan inovatif, unik, berfokus pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan siswa atau kebutuhan masyarakat atau industri lokal. Pada pembelajaran *berbasis proyek* dalam penelitian ini, proyek dirancang yang terkait dengan penumbuhan nilai-nilai kewirausahaan.

Tujuan dari pembelajaran berbasis *proyek* yaitu mengaktifkan anak didik dalam kegiatan belajar mengajar serta membiasakan anak untuk berinteraksi kepada lingkungan. Pengajaran proyek sangat memberikan kesempatan pada anak untuk mau bekerja dan secara produktif menemukan berbagi pengetahuan. Guru hanya mengamati dan memantau jalannya kegiatan belajar mengajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis melihat bahwa *Proyek (project based learning)* mempunyai hubungan yang positif dalam rangka meningkatkan kreativitas belajar dan minat berwirausaha siswa/ anak didik,

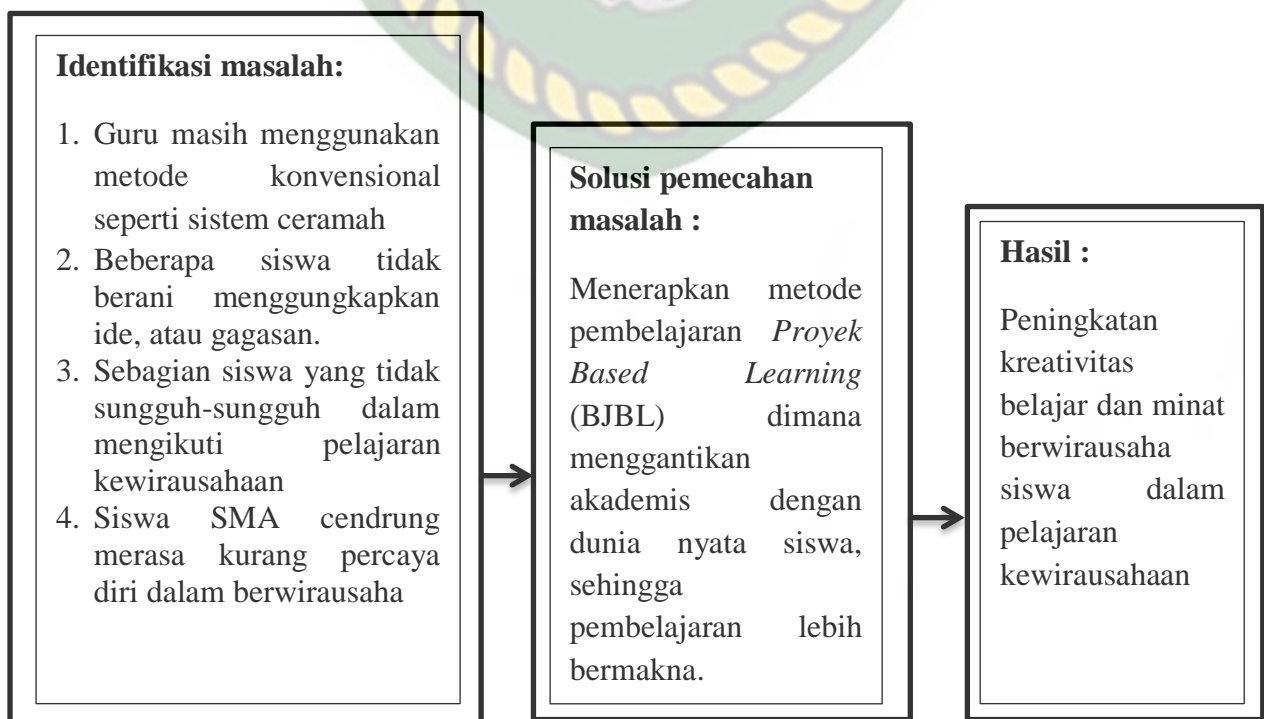
sehubungan dalam hal tersebut di atas kiranya penulis memiliki pola pikir yang sama bahwa metode ini sangat baik untuk diterapkan dalam suatu pengajar kewirausahaan. Dengan demikian penjelasan bahwa metode *proyek* mempunyai peran yang cukup positif dan baik dalam suatu pengajar kewirausahaan kepada anak didik untuk mencapai keberhasilan lebih baik.

Dengan demikian, model pembelajaran *Proyek* ini bisa membantu siswa untuk lebih meningkatkan kreativitas belajar dan minat berwirausaha dengan cara mencari permasalahan yang menghambat dalam pembuatan *proyek* tersebut.

J. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian teoritis diatas, maka dapat dibandingkan berpikir untuk dapat mengimplementasikan pelaksanaan penerapan metode *proyek* untuk meningkatkan kreativitas belajar dan minat berwirausaha siswa dalam pelajaran kewirausaha.

Tabel 2.4 Kerangka Berpikir



K. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah “ Model pembelajaran berbasis *Proyek (Project Based Learning)*, dapat meningkatkan kreativitas belajar dan minat berwirausahaan siswa kelas X IPS 2 pada pelajaran kewirausahaan di SMA YLPI Pekanbaru”.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau