

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemampuan berfikir tingkat tinggi yang harus dimiliki oleh siswa harus diajarkan dan ditanamkan oleh guru di sekolah, agar membantu siswa untuk memecahkan berbagai permasalahan. Guru diharapkan mampu melatih dan membiasakan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, agar siswa dapat memecahkan serumit apapun permasalahan yang diberikan. Adapun cara untuk memunculkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa yaitu dengan guru menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Dengan pembelajaran yang berkualitas pembelajaran siswa akan terarahkan secara mandiri dan siswa akan aktif dalam membangun pengetahuannya. Hal inilah yang akan menjadikan siswa memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi. Sama halnya yang dikemukakan oleh (Sagala, 2009:57) syarat berhasilnya pembelajaran yaitu apabila pembelajaran tersebut mampu menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa yang ditandai dengan berpikir kritis, kreatif, logis, objektif dan sistematis.

Sebuah studi yang dilakukan oleh (Binkley et al., 2012) menunjukkan bahwa terjadi perubahan substansial terhadap peningkatan *abstract task* (tugas atau pekerjaan yang memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi, misal dokter, desainer, ilmuwan, pengusaha, dan lain-lain) dan penurunan *routine task* (tugas atau pekerjaan yang menjadi rutinitas, seperti: petugas perpustakaan, administrasi, dan lain-lain) dan *manual task* (pekerjaan yang lebih menggunakan kerja fisik, seperti: supir, pramusaji, petugas keamanan dan lain-lain). Bahwa pada abad 2020 lebih banyak pekerjaan *abstract task* seperti para ilmuwan, pengusaha, dokter, dibandingkan dengan pekerjaan yang rutin dilakukan dan *manual task* akan semakin menurun. Bialik, Fadel, Trilling, Nilsson, & Groff (2015) juga menyatakan bahwa sistem pendidikan di dunia harus mempersiapkan peserta didiknya untuk pekerjaan pada level tinggi, dimana kebutuhan akan pengetahuan yang membutuhkan keterampilan kompleks, keahlian dan kreativitas.

Menurut Bialik et al., (2015) bahwa keterampilan yang diperlukan pada abad 21, yang disebut *The 21st Century Skills*. Berpikir kritis dan kreatif termasuk dalam keterampilan yang diperlukan pada abad 21. Oleh karena itu pembelajaran diarahkan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis agar peserta didik dapat menghadapi tantangan di masa yang akan datang.

Menurut Siswono & Rosyidi (2005) berpikir kreatif dan berpikir kritis merupakan perwujudan dari berpikir tingkat tinggi (*high order thinking*). Kemampuan ini berkenaan dengan kemampuan menghasilkan atau mengembangkan sesuatu yang baru, yaitu sesuatu yang tidak biasa yang berbeda dari ide-ide yang dihasilkan kebanyakan orang. Dengan demikian, kemampuan berpikir kreatif merupakan aktivitas berpikir yang harus dimiliki oleh siswa sehingga mampu memunculkan ide menarik dan menghasilkan banyak solusi untuk memecahkan permasalahan yang diberikan. Oleh karena itu siswa harus memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi terutama kemampuan berpikir kreatif, sehingga mempunyai kualitas sumber daya manusia yang handal dan bisa bersaing di era global, dan bisa menciptakan produk baru. Sehingga setelah lulus sekolah siswa mempunyai bekal kemampuan berpikir kreatif bisa membuat produk baru atau ide yang menarik untuk dikembangkan dan untuk dipasarkan. Berdasarkan data yang diperoleh dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, menyatakan telah terjadi penurunan rerata nilai Ujian Nasional tingkat SMK. Nilai rata-rata Ujian Nasional Sekolah Menengah Kejuruan yang diperoleh peserta didik, sebagai berikut:

Tabel 1.1
Nilai Rata-Rata Ujian Nasional (UN) SMK

Nilai UN	Tahun		
	2015	2016	2017
Jawa Barat	73,23	72,42	70,71
Subang	69,27	63,54	60,86
SMK Yadika Kalijati	68,00	63,28	50,09

Sumber : Data Kemdikbud (2018)

Berdasarkan Tabel 1.1, rata-rata nilai ujian nasional siswa SMK tingkat Provinsi Jawa Barat mengalami penurunan dari tahun 2015-2017, rata-rata nilai UN Kota Subang juga mengalami penurunan pada tahun 2015-2017, dan nilai UN

SMK Yadika Kalijati mengalami penurunan pada tahun 2015 sebesar 68,00 menjadi sebesar 63,28 pada tahun 2016, dan mengalami penurunan juga pada tahun 2017 menjadi sebesar 50,09. Penurunan nilai UN pada Sekolah Menengah Kejuruan disebabkan masih kurangnya kemampuan berpikir peserta didik yang salah satunya yaitu kemampuan berpikir kreatif.

Kepala badan penelitian dan pengembangan Kemendikbud, Totok Suprayitno (2018), menganalisis terdapat dua faktor yang diduga kuat menyebabkan penurunan nilai UN. Pertama, faktor perubahan norma. Tahun ini Kemendikbud memberikan 10 persen porsi soal berstandar *High Order Thinking Skills* (HOTS) soal yang level kesulitannya setara dengan ujian masuk perguruan tinggi. Untuk tahun 2018, dimasukkan beberapa soal dengan standar yang lebih tinggi dibanding UN tahun 2017. Kesulitan ini tampak dialami oleh peserta didik di 50 persen sekolah, ditunjukkan dengan penurunan nilai UN yang menurun. Faktor kedua yang berpengaruh adalah perubahan model ujian, dari ujian nasional berbasis kertas dan pensil (UNKP) ke ujian nasional berbasis komputer (UNBK). Sekolah-sekolah yang semula UNKP dan berubah ke UNBK mengalami penurunan nilai (terkoreksi) sangat signifikan.

Proses pembelajaran yang hanya berorientasi pada penguasaan sejumlah informasi/konsep, menuntut siswa untuk menguasai materi pelajaran. Penekanannya lebih pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Proses pemikiran tingkat tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih. Padahal, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki pengetahuan saja tetapi juga harus mempunyai keterampilan (*life skill*) dalam menciptakan sesuatu yang kreatif. Siswa haruslah aktif mandiri mengkonstruksi. Siswa harus aktif dalam mengolah bahan, memikirkan, menganalisis dan merangkum bahan materi tersebut sebagai suatu pengertian yang utuh.

Berdasarkan kenyataannya, pembelajaran di Sekolah masih belum banyak yang mengarahkan siswanya mempunyai kemampuan berpikir tingkat tinggi khususnya kemampuan berpikir kreatif pada siswanya. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Arum Wulandari (2015) yang melakukan penelitian awal di SMAN 2 Sukoharjo, berdasarkan penelitiannya menyatakan bahwa rata-rata

kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif tercapai kurang dari 50% hanya 33,33% kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa. Hal ini menandakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada siswa kelas X di SMA 2 Sukoharjo masih sangat rendah.

Berdasarkan penelitian awal Putri Imanda (2017) yang mengemukakan bahwa nilai mid semester kelas XI SMA N 1 Padang sebagian besar banyak yang tidak mencapai nilai KKM, yaitu 49 orang tidak mencapai KKM, pada Mata Pelajaran Ekonomi yang membutuhkan kemampuan dalam berpikir kreatif, dengan mengimplementasikan manfaat yang diperoleh dari mata pelajaran ekonomi menerapkan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini juga yang menandakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah.

Kemampuan berpikir kreatif siswa yang masih rendah juga dikemukakan pada artikelnya Hendi Susanto (2015) menemukan bahwa berdasarkan hasil observasi lebih lanjut memperlihatkan tingkat berpikir kreatif peserta didik SMKN 1 Bandung masih tergolong rendah yakni dilihat dari pencapaian indikator kemampuan berpikir kreatif untuk mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang terdiri dari berpikir luwes, berpikir lancar, berpikir orisinal, dan berpikir terperinci yakni rata-rata sebesar 37,17% yang menjawab memenuhi kriteria indikator, hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, sehingga membuat peserta didik jenuh dan tidak terlatih untuk menjadi pemikir kreatif.

Berdasarkan penelitian awal oleh Devina (2016) mengenai kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas X di Program Keahlian teknik mesin SMK Pasundan 2 Bandung diperoleh informasi bahwa kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan masih rendah, dapat dilihat dari nilai keterampilan semester ganjil bahwa nilai rata-rata sebesar 73,3 masih di bawah nilai KKM yaitu 75, pembelajaran yang dilakukan selama ini masih tergolong konvensional, peran guru masih sangat mendominasi, metode ceramah masih sering digunakan dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Pembelajaran yang berpusat pada guru membuat peserta didik kehilangan kesempatan untuk berpikir lebih tinggi. Konsekuensi dari cara mengajar guru yang cenderung tidak melibatkan peserta didik dalam

pembelajaran tidak dapat membantu peserta didik menjadi pribadi yang kreatif dan mandiri. Hal seperti inilah yang dapat menyebabkan rendahnya kreativitas peserta didik.

Berdasarkan tingkat penjenjangan berpikir kreatif oleh Siswono (2016), hasil analisis tes berpikir kreatif yang dilakukan, menunjukkan keterampilan berpikir kreatif para siswa pada kategori sangat kreatif 4%, kreatif 16%, cukup kreatif 33%, dan tidak kreatif 47%. Secara rinci pencapaian indikator berpikir kreatif siswa adalah *fluency* (kefasihan) 18%, *flexibility* (keluwesan) 20%, *originality* (kebaruan) 10%, dan *elaboration* (elaborasi) 20%.

Diperkuat oleh penelitian Rohana (2016) menyatakan bahwa faktor penyebab rendahnya kemampuan penguasaan konsep dan kemampuan berpikir kreatif siswa tersebut karena pengaruh dari kurangnya pengetahuan, pengalaman, dan keengganan guru dalam menggunakan media dalam pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Pada umumnya pembelajaran berlangsung secara konvensional, sehingga pembelajaran kurang menekankan untuk melakukan kegiatan eksplorasi, pencarian, dan penemuan secara mandiri. Berdasarkan penelitian di atas yang menjelaskan rendahnya kemampuan berpikir kreatif juga tercermin dari hasil belajar, ketika hasil belajar rendah maka kemampuan berpikir kreatif peserta didik juga rendah, hal ini diperoleh dari nilai Mid Semester Kelas XI mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada SMK Yadika Kalijati yang diperoleh peserta didik sebagai berikut:

Tabel 1.2

Nilai Mid Semester Kelas XI SMK Yadika Kalijati

Kelas	Nilai KKM = 75		
	<KKM	>KKM	Jumlah
XI AP	6 Orang atau 18,2%	27 Orang atau 81,8%	33 Orang
XI AK	5 Orang atau 28,6%	26 Orang atau 71,4%	31 Orang
XI TKJ	15 Orang atau 46,8%	17 Orang atau 53,2%	32 Orang
XI TKR1	13 Orang atau 56,5%	10 Orang atau 43,5%	23 Orang
XI TKR 2	18 Orang atau 58,1%	13 Orang atau 41,9%	31 Orang

Sumber : Data Nilai Guru Mata pelajaran kewirausahaan

Berdasarkan tabel 1.2, nilai mid semester pada mata pelajaran kewirausahaan kelas XI AP, XI AK, XI TJK, XI TKR sebagian besar masih banyak yang belum mencapai nilai KKM, kelas XI AP nilai yang tidak mencapai KKM sebanyak 6 orang, XI AK nilai yang tidak mencapai KKM sebanyak 5 orang, kelas XI TKJ nilai yang tidak mencapai KKM sebanyak 15 orang, XI TKR1 nilai yang tidak mencapai KKM sebanyak 13 orang dan XI TKR2 nilai yang tidak mencapai KKM sebanyak 18 orang. Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan membutuhkan kemampuan dalam berpikir kreatif, dengan mengimplementasikan materi pelajaran yang telah didapat dengan menerapkannya di kehidupan sehari-hari, dan dengan adanya perbaikan metode pembelajaran dan cara menyajikan materi pelajaran sesuai dengan karakteristiknya, diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada SMK Yadika Kalijati didukung dengan hasil tes pra penelitian yang dilakukan penulis bagi peserta didik kelas XI AP. Tes pra penelitian tersebut terdiri dari 5 soal essay yang mencakup ranah kognitif C4 (menganalisis) dan C5 (mengevaluasi) C6 (menciptakan) Menurut Bloom dalam (Anderson, et.al 2001)

Guilford (Munandar Utami, 2009) mengemukakan ciri-ciri dari kreativitas antara lain:

- a. **Kelancaran berpikir**, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang ditekankan adalah kuantitas dan bukan kualitas.
- b. **Keluwesannya berpikir**, yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir baru.
- c. **Elaborasi**, yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.

d. **Originalitas**, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Hasil observasi lebih lanjut memperlihatkan bahwa tingkat berpikir kreatif peserta didik di SMK Yadika Kalijati masih tergolong rendah, berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif bahwa pada siswa kelas XI SMK Yadika Kalijati adalah sebagai berikut:

Tabel 1.3
Pencapaian Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik
Kelas XI SMK Yadika Kalijati Tahun Pelajaran 2018

Kelas	Jumlah Siswa	Indikator			
		Kelancaran	Keluwesasan	Orisinal	Elaboratif
XII AP	32 Orang	39,4 %	18,2 %	15,2 %	6,06 %

Sumber: Pra Penelitian, data diolah

Pengolahan pada tabel 1.3, merupakan hasil dari jumlah peserta didik menjawab benar pada setiap item soal dibagi jumlah peserta didik dikali 100. Setiap indikator berpikir kreatif menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif masih di bawah 50%. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berpikir yang dimiliki peserta didik masih rendah.

Berdasarkan hasil analisis bahwa salah satu penyebab rendahnya tes formatif yang dicapai oleh peserta didik SMK Yadika Kalijati disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional sehingga peserta didik masih belum bisa mengembangkan jawaban atas pertanyaan dari soal yang diberikan, mengerjakan soal hanya bersifat *text book* saja, dan peserta didik menjadi tidak terlatih untuk menjadi seorang pemikir yang kreatif.

Permendikbud No. 65 tentang standar proses menjelaskan bahwa untuk memperkuat pendekatan ilmiah (*scientific*), tematik terpadu (tematik antara mata pelajaran dan tematik (dalam suatu mata pelajaran perlu diterapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*)). Untuk mendorong kemampuan peserta didik menghasilkan karya kreatif dan kontekstual, baik individual maupun kelompok maka sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project*

based learning). Mulyasa (2013, hlm. 131) metode yang kondusif dengan implementasi kurikulum dan perlu dikembangkan adalah seperti metode *project based learning* dan metode *inquiry*. Penggunaan metode tersebut diharapkan setiap peserta didik dapat mengembangkan potensinya secara optimal, sehingga peserta didik akan lebih kreatif, inovatif dan lebih produktif. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran (Sudjana, 2017).

Munandar (2009, hlm. 13) menjelaskan bahwa perkembangan optimal dari kemampuan berpikir kreatif berhubungan erat dengan cara mengajar. Keterampilan berpikir kreatif peserta didik meningkat, maka salah satu cara yang dapat digunakan yaitu dengan pemecahan masalah. Kemampuan dalam berpikir kreatif siswa dapat ditingkatkan juga dengan menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran terdiri dari *discovery learning* (Mayer, 2004), *problem based learning* (Barrows & Tamblyn, 1980), metode pembelajaran *inquiry* (Santayasa, 2007), dan *constructivist learning* (Jonassen, 1999). Menurut Johnson (Thomas, 2000) mengemukakan bahwa ketika peserta didik mempelajari sesuatu dan dapat menemukan makna, maka makna tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Pembelajaran bermakna dapat melatih kebiasaan berpikir peserta didik dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Salah satu strategi untuk membelajarkan peserta didik belajar bermakna adalah melalui pembelajaran berbasis proyek.

Berdasarkan penjabaran tersebut maka metode pembelajaran *project based learning* dan metode pembelajaran *inquiry* merupakan metode yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, kedua metode ini pembelajarannya menekankan kepada keterlibatan antara atau keaktifan peserta didik dalam pembelajarannya dan metode tersebut juga dapat menekankan pada proses pemecahan masalah.

Kunandar (2013, hlm. 279) menyatakan bahwa “Pembelajaran berbasis proyek adalah kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang meliputi: pengumpulan, pengorganisasian, pengevaluasian, dan penyajian data yang harus diselesaikan peserta didik (individu/kelompok) dalam waktu tertentu”. Tugas tersebut dapat berupa penelitian sederhana terhadap suatu masalah yang

disesuaikan dengan materi (KD) tertentu melalui dari perencanaan, pengumpulan data, pengolahan, penyajian, dan menyusun laporan.

Metode pembelajaran Proyek merupakan metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Guru menugaskan siswa untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Metode pembelajaran ini menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Kegiatan pembelajaran ini dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya. Melalui *metode pembelajaran ini*, proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi).

Pembelajaran Berbasis Proyek adalah pendekatan pembelajaran yang merangkum sejumlah ide-ide pembelajaran, yang didukung oleh teori-teori dan penelitian substansial. Bagian ini mencoba mengetengahkan bahasan teoretik yang mendasari Pembelajaran Berbasis Proyek. Menurut Anderson, Krathwoh, Airasian, PW, Cruishank, (2001), dalam praktik pendidikan, terutama setengah abad terakhir, telah terjadi pergeseran teori-teori belajar, dari aliran teori belajar behavioristik ke kognitif, dari kognitif ke konstruktivistik. Oleh karena itu, perspektif kehidupan kelas pun menjadi berubah. Hakekat hubungan guru-siswa tidak lagi guru sebagai penjaja informasi dan siswa sebagai penerima informasi semata, tetapi guru lebih sebagai pembimbing dan pendamping berpikir kritis yang konstruktif. Lingkungan kelas dirancang untuk memberikan setting sosial yang mendukung konstruksi pengetahuan dan keterampilan.

Menurut literatur, metode pembelajaran inovatif yang diharapkan berasal dari paham konstruktivisme adalah teori belajar yang bersandar pada ide bahwa pelajar mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri di dalam konteks pengalaman mereka sendiri (Doppelt, 2005); (Santayasa, 2007) Maksud dari penjelasan tersebut adalah siswa dapat menemukan dan mentransformasikan pengetahuan dari suatu

informasi kompleks ke situasi lain, sehingga membutuhkan proses berpikir kreatif siswa agar siswa dapat menemukan ide-ide tersebut.

Berdasarkan penelitian Devina (2016) menunjukkan hasil hitung Eta square bahwa pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) terhadap kreativitas siswa sebesar 23,1%. Kesimpulan penelitian dapat diterima, sebagai akhir penelitian penulis menyampaikan saran guru sebaiknya menggunakan variasi model pembelajaran salah satunya model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

Fathurrohman (2015) menyatakan pembelajaran inkuiri yaitu suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya guru menyediakan bimbingan atau petunjuk cukup luas kepada peserta didik. Sebagai perencanaannya dibuat oleh guru, peserta didik tidak merumuskan problem atau masalah. Berdasarkan penelitian (Idrisah, 2014) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model inkuiri terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Minat berwirausaha di Indonesia masih sangat rendah khususnya lulusan SMK. Padahal seharusnya dengan bekal kompetensi kejuruan yang bersifat praktis, lulusan SMK lebih mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan dalam dunia kerja sampai tahap menciptakan lapangan kerja sendiri sebagai wirausahawan dibandingkan lulusan sekolah menengah lainnya.

Minat berwirausaha siswa SMK disini masih rendah, sehingga bisa menjadi pemikiran pemerintah perlu untuk mengkaji ulang pendidikan kejuruan dengan segala keterampilan dan pelatihan yang dimiliki sewaktu menempuh pendidikan. Hal ini jika terus menerus dibiarkan maka dikhawatirkan akan memicu bertambahnya jumlah pengangguran seiring dengan bertambahnya jumlah lulusan serta sedikitnya lapangan kerja yang tersedia. Keberanian dalam melakukan sebuah usaha merupakan modal utama yang harus dimiliki untuk terjun dalam dunia kerja, hal itu dikarenakan praktik melakukan usaha tidaklah mudah bagi lulusan SMK. Rasa takut yang berlebihan akan kegagalan dan kerugian seringkali menghantui jiwa seseorang ketika memulai usahanya.

Memang siswa SMK dididik untuk siap kerja namun berwirausaha adalah peluang menuju sukses dengan usaha sendiri. Apalagi ketika sekarang di depan mata perdagangan bebas tenaga kerja asing sudah mulai dengan yang akan segera dimulainya MEA. Untuk itu peluang berwirausahalah yang dirasa dapat membantu siswa SMK ketika kalah bersaing dengan tenaga asing yang ada. Dengan bekal ilmu dan praktik yang diperoleh sejak SMK diharapkan siswa SMK memiliki jiwa wirausaha.

Menurut Slameto (2010) minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Sedangkan wirausaha adalah suatu usaha yang melibatkan kemampuan seseorang dalam mengubah kesempatan menjadi ide yang dapat dijual untuk melihat dan menilai kesempatan-kesempatan usaha, mengumpulkan sumber daya yang dibutuhkan guna mengambil keuntungan dan tindakan yang tepat untuk memastikan sukses. Berdasarkan pengertian minat dan wirausaha yang dijelaskan, maka minat berwirausaha adalah sebagai kecenderungan diri seseorang untuk tertarik, melihat, dan menilai kesempatan bisnis kemudian mengumpulkan sumber daya yang dibutuhkan untuk mengambil keuntungan dan tindakan yang tepat untuk sukses.

Berdasarkan penelitian Rifai & Sucihatiningsih D.W.P (2016) Minat berwirausaha adalah ketertarikan seseorang untuk menciptakan suatu usaha dengan melihat peluang yang ada disekitar dan berani mengambil resiko yang kemungkinan terjadi. Dalam menjalankan usaha, seseorang yang berminat untuk berwirausaha akan terlihat pada tingkah laku yang menjurus pada keinginan, itu timbul dari dalam diri dengan berani menanggung resiko dan cepat tanggap dalam menanggapi peluang yang ada. Dengan demikian siswa diharapkan untuk mempunyai kemampuan berpikir kreatif dan juga mempunyai minat berwirausaha.

Berdasarkan Penelitian Hermawan (2017) menunjukkan hasil bahwa dengan taksonomi ranah kognitif Bloom menunjukkan mahasiswa telah mampu menjadi wirausaha, dengan mengetahui kemampuan mahasiswa menjadi wirausaha diharapkan dapat dipergunakan oleh dosen pengampu dalam menyusun

RPS sebagai acuan dalam capaian pembelajaran mahasiswa dan pengembangan ranah afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan penelitian Wikanta (2018) Hasil penelitian menunjukkan: (1) karakter kewirausahaan mencapai nilai 3,12 termasuk kedalam kategori mulai berkembang (MB), (2) keterampilan proses sains mencapai nilai 3,00 termasuk kedalam kategori baik, dan (3) keterampilan berpikir tingkat tinggi mencapai nilai 66,24 termasuk kedalam kategori lebih dari cukup. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran berbasis proyek cukup efektif dalam menanamkan karakter kewirausahaan, keterampilan proses sains, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada mahasiswa program studi pendidikan biologi FKIP UM Surabaya.

Pada lulusan SMK terlihat bahwa kurang optimalnya perwujudan dari tujuan berdirinya sekolah menengah kejuruan. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menekan jumlah pengangguran adalah dengan menciptakan lapangan pekerjaan sendiri melalui kegiatan kewirausahaan. Rendahnya kemampuan berfikir kreatif siswa SMK, siswa kurang bisa mengembangkan jawabannya jika mengisi soal latihan dan hanya terpaku pada buku. Dan juga melihat kenyataan yang terjadi bahwa banyak lulusan SMK yang lebih berminat untuk mencari pekerjaan dibandingkan berwirausaha.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasinya dengan memperbaiki proses pembelajaran di kelas dengan pembelajaran yang berkualitas, untuk menciptakan pembelajaran berkualitas perlu memperhatikan metode dan model pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu permasalahan di atas telah dijelaskan bahwa pentingnya metode pembelajaran *project based learning*, dan minat berwirausaha untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, maka peneliti tertarik untuk meneliti “ Pengaruh Metode Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dengan Moderasi Minat Berwirausaha Siswa SMK”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

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

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* pada kelas eksperimen dan metode pembelajaran inquiry pada kelas kontrol ?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* dan metode pembelajaran inquiry pada tingkat minat berwirausaha tinggi, sedang, rendah ?
3. Apakah terdapat interaksi metode pembelajaran, minat berwirausaha peserta didik terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengungkapkan:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* pada kelas eksperimen dan metode pembelajaran inquiry pada kelas kontrol.
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Project Based Learning* dan metode pembelajaran inquiry pada tingkat minat berwirausaha tinggi, sedang, rendah.
3. Untuk mengetahui interaksi metode pembelajaran, minat berwirausaha siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis
 - a. Secara umum penelitian ini memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan dalam pengajaran mata pelajaran kewirausahaan, utamanya sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

- b. Secara khusus penelitian ini dapat bermanfaat sebagai pijakan, baik bagi para peneliti-peneliti sejenis, sehingga mampu memberikan sumbangan terhadap perkembangan pembelajaran kewirausahaan.
2. Secara Praktis
- a. Manfaat untuk akademik, diharapkan peneliti ini dapat menambah dan mengembangkan disiplin ilmu dan dapat dijadikan referensi bagi yang berminat
 - b. Manfaat untuk sekolah dan lembaga pendidikan, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan untuk dikaji lebih lanjut lagi
 - c. Manfaat untuk guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan proses belajar bagi guru, khususnya guru mata pelajaran kewirausahaan sebagai masukan untuk mempersiapkan program perbaikan keterampilan kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan hasil belajar melalui peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa, dan menumbuhkan minat berwirausaha siswa SMK
 - d. Untuk peneliti yang lainnya, penelitian ini menjadi kajian lebih lanjut bagaimana menemukan metode dan model pembelajaran yang tepat dalam proses kegiatan pembelajaran.