

## **MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS BERPIKIR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING PADA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN**

**Susanto**

Universitas Negeri Surabaya  
hidayahmaulazidni@yahoo.com

### **Abstrak**

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas pada pelajaran kewirausahaan dan meningkatkan kemampuan kreativitas dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada pelajaran kewirausahaan. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik salah satunya adalah dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Aspek dalam meningkatkan kreativitas pada model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah adanya upaya mengidentifikasi masalah nyata yang terkait dengan kewirausahaan dan upaya pemecahannya. Pada aspek identifikasi meliputi kegiatan mencermati, mengumpulkan data, mengorganisasikan dan menyusun fakta, sedangkan aspek pemecahan masalah terdapat kegiatan menganalisis dan menyusun argumentasi.

Kata kunci: Kewirausahaan, kreativitas, *Problem Based Learning*

### **PENDAHULUAN**

Salah satu visi dan misi penting dalam lembaga pendidikan adalah menciptakan lulusan yang dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah didapat selama studi sebagai salah satu pilihan untuk berprofesi. Untuk mencapai tujuan tersebut maka lembaga pendidikan sudah semestinya mulai berbenah diri sejak dini guna mengantisipasi perubahan-perubahan dan perkembangan zaman yang terjadi. Salah satu perkembangan zaman yang dirasakan saat ini adalah dengan adanya pelaksanaan Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) di Tahun 2015. MEA dimaksud merupakan peluang sekaligus tantangan bagi masyarakat Indonesia sehingga lembaga pendidikan harus mampu membentuk masyarakat dalam hal ini generasi muda sebagai manusia yang berkualitas dan mampu memanfaatkan konsep dan pelaksanaan MEA. Pada titik ini sekolah-sekolah di hadapkan dengan upaya membentuk karakter siswa selaku peserta didiknya secara maksimal. Peserta didik sebagai *agent of change* bukan hanya memanfaatkan intelektual tetapi juga harus mampu merubah watak dan kepribadian yang akan terlihat dari tingkah laku yang dapat dipertanggungjawabkan kepada masyarakat.

Di era globalisasi secara umum dan MEA pada khususnya, persaingan mencari kerja semakin kompetitif sementara lapangan pekerjaan yang ditawarkan juga terbatas, menuntut peserta didik dan para pendidik yaitu harus lebih berpikir kreatif dan inovatif. Semangat *entrepreneurship* ini sudah menjadi tuntutan zaman. Menurut Indarti dan Roatiani (2008) secara realitas ada tiga pilihan yang kemungkinan akan dialami lulusan Perguruan Tinggi setelah menyelesaikan studinya, antara lain: Menjadi karyawan

perusahaan swasta, Menjadi pengangguran intelektual karena sulit atau persaingan yang ketat atau semakin berkurangnya lapangan kerja yang sesuai dengan latar belakang pendidikan, Membuka usaha sendiri (berwirausaha) di bidang usaha yang sesuai dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang didapat selama studi di lembaga yang telah dijalani.

Berdasarkan alternatif pilihan di atas, alternatif ketiga merupakan pilihan yang memungkinkan dan terbuka bagi peserta didik dan masih ada kemungkinan melakukan jenjang pendidikan yang lebih tinggi lagi. Artinya setelah peserta didik lulus akan mempunyai dua kesempatan yaitu berwirausaha dan melanjutkan studi yang dilakukan bersamaan. Pilihan menjadi wirausaha adalah yang paling tepat. Hal ini disebabkan menjadi pegawai di perusahaan swasta semakin sulit dan kecil peluangnya karena lapangan kerja tidak sebanding dengan jumlah pencari kerja. Menjadi pengangguran intelektual pasti tidak akan menjadi pilihan para lulusan lembaga pendidikan, sebab risiko psikologis pribadi yang harus ditanggung oleh yang bersangkutan sangat besar. Oleh karena itu, pilihan untuk berwirausaha merupakan pilihan yang tepat dan logis.

Pilihan berwirausaha sesuai dengan program pemerintah dalam percepatan penciptaan pengusaha kecil dan menengah yang kuat dan bertumpu pada ilmu pengetahuan dan teknologi sedang digalakkan (Indarti dan Rostiani, 2008). Penggalakan seperti itu dilakukan oleh pemerintah karena dalam perkembangan dunia global akan selalu muncul gejala-gejala baru dalam persaingan. Apalagi pada tahun 2015 ini akan dimulainya pasar bebas dan itu menjadi tantangan tersendiri bagi pemerintah umumnya. Dalam hal itu tidak hanya pemerintah saja yang mempunyai beban tetapi beban itu juga akan dirasakan pada dunia pendidikan. Karena dunia pendidikan adalah kunci utama dalam pelaksanaan pendidikan untuk membentuk lulusan yang mampu bersaing di era global.

Pada kenyataannya belum banyak pula semua lulusan yang memiliki minat yang tinggi untuk menjadi menjadi wirausaha. Hal ini diperkuat oleh pendapat Kasali (2010), bahwa orientasi masyarakat Indonesia masih pada pencari kerja terutama menjadi pegawai Negeri Sipil (PNS), dari lulusan SLTP, SLTA. Meskipun usaha untuk menjadi PNS juga dilakukan dengan pengabdian kepada lembaga-lembaga pendidikan yang nantinya menyimpan harapan suatu saat nanti akan mendapat tempat sebagai Pegawai Negeri Sipil. Dengan usaha seperti itu kalau kita lakukan pengkajian ulang banyak sekali hal-hal yang terbuang begitu saja, katakanlah dari segi waktu dan tenaga yang dikeluarkan. Tetapi hasil yang didapatkan sementara itu tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Padahal wirausaha (*entrepreneur*) memiliki peran penting dalam peningkatan perekonomian suatu bangsa yang sedang berkembang. Menurut Rochbini (2002) kemajuan atau kemunduran suatu negara sangat ditentukan oleh keberadaan peran dari kelompok wirausahawan. Pentingnya peran wirausaha dalam peningkatan perekonomian negara diperkuat oleh pendapat Drucker (1993) menyatakan bahwa seluruh proses perubahan ekonomi pada akhirnya tergantung dari orang yang menyebabkan timbulnya perubahan tersebut yakni sang *entrepreneur*.

Dalam hubungannya dengan alasan dan pertimbangan di atas, peserta didik sebagai salah satu golongan elit masyarakat yang diharapkan menjadi pemimpin-pemimpin bangsa masa depan, sudah sepantasnya menjadi pelopor dalam mengembangkan semangat kewirausahaan. Dengan bekal pendidikan tinggi yang diperoleh di bangku pembelajaran dan idealisme yang terbentuk, lulusan diharapkan mampu mengembangkan diri menjadi seorang wirausaha tangguh dan bukan sebaliknya lulusan lembaga pendidikan hanya bisa menunggu lowongan kerja bahkan menjadi pengangguran yang pada hakikatnya merupakan beban pembangunan (Indarti dan Rostiani, 2008). Setelah peserta didik itu sadar akan pentingnya berwirausaha maka dari situ akan muncul sesuatu yang diperlukan yaitu kreativitas dalam berwirausaha.

Dengan melihat kondisi tersebut pemerintah mencanangkan bahwa ekonomi kreatif adalah solusi utama dalam menghadapi MEA. Yang menjadi inti pokok dalam berwirausaha adalah lembaga pendidikan mampu memunculkan kreativitas berpikir para peserta didik. Dengan kemampuan berpikir kreatif ada kemungkinan besar peserta didik kita bisa menghadapi persaingan yang semakin pesat tersebut. Dalam hal ini yang menjadi permasalahan banyak peserta didik yang memiliki sifat malas, kemudian hanya mengandalkan kemampuan yang bersifat sementara. Artinya kemampuan itu hanya muncul ketika peserta didik mendapatkan sesuatu dari guru atau orang yang dianggap mampu, kemudian tanpa diproses sedemikian rupa. Peserta didik hanya menuangkan hasil karyanya dari apa yang didapat tanpa mau memberikan sedikit inovasi atau memberikan sedikit sentuhan kreativitas. Jika melihat dari segi keuntungan jika peserta didik mampu menciptakan kreativitas maka akan memiliki kebanggaan tersendiri. Hasil-hasil kreativitas itu yang nantinya dapat memberikan nilai plus pada usaha yang akan dijalankan.

Melihat dari fenomena tersebut tidak bisa juga yang menjadi objek kekurangan dalam kreativitas itu hanya dari sisi peserta didik. Kemungkinan besar itu terjadi karena adanya penerapan system pembelajaran di lembaga pendidikan yang kurang bervariasi. Sehingga peserta didik juga mendapatkan apa yang disampaikan oleh pendidik. Mengapa harus bervariasi, Mungkin itu yang menjadi pertanyaan dibenak para pendidik. Melihat dari kenyataan yang ada sekarang adalah apa yang dilakukan peserta didik akan sesuai dengan apa yang diperintahkan oleh pendidik. Hal semacam itu yang nantinya membuat peserta didik tidak berkembang. Semua gerak yang dilakukan peserta didik seakan-akan terbatas. Sehingga memacu tingkat kreativitas peserta didik juga terbatas. Artinya hasil yang didapatkan peserta didik juga tidak bervariasi. Salah satu yang menjadi kendala adalah penerapan model pembelajaran yang diterapkan tidak sesuai. Karena banyak sekali model pembelajaran yang diterapkan hanya berorientasi penyampaian materi saja. Dan masih bersifat stagnan, jadi pendidik lebih aktif daripada peserta didik. Dengan demikian peserta didik tidak akan pernah mendapatkan pemikiran yang bersifat kreatif.

Melihat fakta-fakta seperti itu maka sejak saat ini lembaga pendidikan harus berbenah diri untuk memajukan pendidikan. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Karena melihat dari

kurikulum yang diterapkan pemerintah yaitu Kurikulum 2013 maka model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) sangat sesuai untuk diterapkan. Gunanya adalah untuk membuka pola berpikir peserta didik. Yang awalnya peserta didik hanya sebagai pendengar dan nantinya akan menjadi peserta didik yang penuh dengan inisiatif atau lebih biasa dikatakan muncul sifat berpikir kreatif. Dari latar belakang yang sudah dipaparkan dari awal memunculkan ide saya untuk melakukan penelitian yaitu “Meningkatkan Kemampuan Kreativitas dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Pelajaran Kewirausahaan”

## **PEMBAHASAN**

### **Kewirausahaan**

Dalam tulisan Hidayat (2009) Wirausaha adalah kepribadian unggul yang mencerminkan budi yang luhur dan suatu sifat yang patut diteladani, karena atas dasar kemampuannya sendiri dapat melahirkan suatu karya untuk kemajuan kemanusiaan yang berlandaskan kebenaran dan kebaikan.

Wirausaha menurut Heijrachman Ranupandoyo (1982) adalah seorang innovator atau individu yang mempunyai kemampuan naluriah untuk melihat benda materi sedemikian rupa yang kemudian terbukti benar. Mempunyai semangat dan kemampuan serta pikiran untuk menaklukkan cara berpikir yang tidak berubah dan mempunyai kemampuan untuk bertahan terhadap posisi sosial.

Secara sederhana arti wirausahawan (*entrepreneur*) adalah orang yang berjiwa berani mengambil risiko untuk membuka usaha dalam berbagai kesempatan. Berjiwa berani mengambil risiko artinya bermental mandiri dan berani memulai usaha, tanpa diliputi rasa takut atau cemas sekalipun dalam kondisi tidak pasti (Kasmir, 2007: 18).

Menurut Drucker (1996) kewirausahaan merupakan kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Pengertian ini mengandung maksud bahwa seorang wirausaha adalah orang yang memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, berbeda dari yang lain. Atau mampu menciptakan sesuatu yang berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya.

Wirausaha mempunyai peranan untuk mencari kombinasi-kombinasi baru yang merupakan gabungan dari proses inovasi (menemukan pasar baru, pengenalan barang baru, metode produksi baru, sumber penyediaan bahan mentah baru dan organisasi industri baru).

Wirausaha menurut Ibnu Soedjono (1993) adalah seorang *entrepreneurial action* yaitu seseorang yang *inisiator, innovator, creator* dan *organisator* yang penting dalam suatu kegiatan usaha, yang dicirikan: (a) selalu mengamankan investasi terhadap risiko, (b) mandiri, (c) berkreasi menciptakan nilai tambah, (d) selalu mencari peluang, (e) berorientasi ke masa depan.

Seorang yang memiliki jiwa kewirausahaan ditandai oleh pola tingkah laku sebagai berikut: Keinovasian (menciptakan, menemukan dan menerima ide baru), Keberanian menghadapi risiko dalam menghadapi ketidakpastian dan pengambilan

keputusan, Kemampuan manajerial (perencanaan, pengkoordiniran, pengawasan dan pengevaluasian usaha), Kepemimpinan (memotivasi, melaksanakan dan mengarahkan terhadap tujuan usaha).

Menghadapi pasar global, era industrialisasi di masa yang akan datang, peranan kewirausahaan dan wirausaha sangat menentukan. Maka semangat, sikap, perilaku dan kemampuan di bidang kewirausahaan dan wirausaha ini perlu ditumbuhkembangkan pada seluruh lapisan masyarakat, organisasi, termasuk pada organisasi mahasiswa di kampus-kampus. Operasionalisasi pelaksanaannya bukan semata-mata dimaksudkan untuk memperoleh laba sebesar-besarnya akan tetapi untuk memberikan pengalaman dan pelayanan kepada mahasiswa agar semakin baik dan mapan (Sarbiran, 1997).

### **Kreatifitas Berpikir**

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, jasmani, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar, untuk dapat berpikir kreatif dan produktif.(Ahmad Susanto,2011:111) Kreativitas menurut kamus besar Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar kreatif, yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu. (Trisno Yuwono, 2003: 330) Menurut Munandar,(1999) yang dikutip oleh Syafaruddin, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas juga diartikan dengan kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana pendekatannya adalah pada kuantitas dan keragaman jawaban.

Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. (Syafaruddin dan Herdianto, 2011: 87) Salah satu konsep yang amat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Menurut psikolog humanistik, Abraham Maslow dan Carl Rogers(2004) dikutip oleh Utami Munandar,(1999) menyatakan bahwa seseorang dikatakan mengaktualisasikan dirinya apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi, mengaktualisasikan, atau mewujudkan potensinya. Menurut Maslow aktualisasi diri merupakan karakteristik yang fundamental, suatu potensialitas yang ada pada semua manusia saat dilahirkan, akan tetapi sering hilang, terhambat atau terpendam dalam proses pembudayaan. Jadi sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang (Utami Munandar, 1999: 19).

Hamdani (2002) mengemukakan bahwa kreativitas dapat ditinjau dari (3) hal, yaitu: Kreativitas adalah suatu kemampuan, yaitu kemampuan untuk membayangkan atau menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk membangun ide-ide baru dengan mengombinasikan, mengubah, menerapkan ulang ide-ide yang sudah ada.

Kreativitas adalah suatu sikap, yaitu kemauan untuk menerima perubahan dan pembaharuan, bermain dengan ide dan memiliki fleksibilitas dalam pandangan. Kreativitas adalah suatu proses, yaitu proses bekerja keras dan terus menerus sedikit demi sedikit untuk membuat perubahan dan perbaikan terhadap pekerjaan yang dilakukan (Hamdani, 2002: 2)

Secara umum kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berpikir tentang sesuatu dengan suatu cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan penyelesaian yang unik terhadap berbagai persoalan (Semiawan, 1999: 89). Dari beberapa definisi oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari sebelumnya, baik berupa gagasan atau karya nyata dengan menggabung-gabungkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Hal baru di sini adalah sesuatu yang belum diketahui olehnya, meskipun hal itu merupakan hal yang tidak asing lagi bagi orang lain, dan bukan hanya dari yang tidak menjadi ada, tetapi juga kombinasi baru dari sesuatu yang sudah ada.

Pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam beberapa istilah, yaitu Pribadi (person), yaitu kreativitas mengacu kepada kemampuan yang merupakan cirri/karakteristik dari orang-orang kreatif. Kreativitas merupakan ungkapan unik dari seluruh pribadi sebagai hasil interaksi individu, perasaan, sikap, dan perilakunya. Proses (process), yaitu kreativitas merupakan proses yang mencerminkan kelancaran dalam berpikir. Pendorong (press), yaitu inisiatif seseorang yang tercermin melalui kemampuannya untuk melepaskan diri dari urutan pikiran yang biasa. Produk, yaitu kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

### **Problem Based Learning**

Metode ini erat kaitannya dengan metode pembelajaran kontekstual. Banyak ahli yang menyebutnya metode pembelajaran tetapi ada pula sementara ahli yang menyebutnya sebagai model pembelajaran. Konsep model pembelajaran sendiri berasal dari konsep Joyce dan Weil, (2000) namun justru banyak berkembang karena didukung dari Charles I. Arends (1997). Perbedaan pokok antara metode pembelajaran dengan model pembelajaran adalah pada model pembelajaran sintaksnya relatif sudah tertentu langkah-langkahnya, sesuai dengan yang ditetapkan oleh ahli yang mengungkapkannya. Dalam pengertian metode pembelajaran, guru masih diberi keleluasaan dalam bervariasi. Perlu penekanan pada kata relatif tersebut karena ternyata suatu model pembelajaran tertentu akan berbeda sintaksnya jika ahli yang menyampaikannya juga berbeda. Jadi sintaksnya bergantung pada sumber yang dipergunakan.

Berdasarkan pendapat Arends (1997) pada esensinya pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme dan mengakomodasikan keterlibatan siswa dalam belajar serta terlibat dalam pemecahan masalah yang kontekstual. Untuk memperoleh informasi dan mengembangkan konsep-konsep sains, siswa belajar tentang bagaimana membangun kerangka masalah, mencermati, mengumpulkan data dan mengorganisasikan masalah, menyusun fakta,

menganalisis data, dan menyusun argumentasi terkait pemecahan masalah kemudian memecahkan masalah baik secara individual ataupun kelompok.

Dalam hal ini Arends (1997) menyimpulkan ada lima gambaran yang umum menjadi identifikasi pembelajaran berbasis masalah, yaitu: Dikembangkan dari pertanyaan atau masalah. Daripada mengorganisasikan pelajaran di seputar prinsip-prinsip atau kecakapan akademik tertentu, PBL mengorganisasikan pengajaran pada sejumlah pertanyaan atau masalah yang penting, baik secara social atau personal bermakna bagi siswa. Pendekatan ini mengaitkan pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata. Fokusnya antar disiplin, walau PBL dapat diterapkan memusat untuk membahas subjek tertentu (sains, matematika, sejarah atau yang lainnya), tetapi lebih dipilih pembahasan masalah actual yang dapat diinvestigasi dari berbagai sudut disiplin ilmu. Contohnya masalah pencemaran lingkungan yang timbul di laut timur akibat pencemaran oleh perusahaan pengeboran minyak milik Australia dapat diinvestigasi dan dijelaskan dari aspek ekonomi, biologi, sosiologi, kimia, hubungan antar Negara, dan sebagainya. Penyelidikan otentik. Istilah otentik selalu dikaitkan dengan masalah yang timbul di kehidupan nyata, yang langsung dapat diamati. Oleh karena itu, masalah yang timbul juga harus di carikan penyelesaian secara nyata. Para siswa harus menganalisis dan mendefinisikan masalahnya, mengembangkan hipotesis dan membuat prediksi, mengumpulkan dan menganalisis informasi, bila perlu melaksanakan eksperimen, membuat inferensi, dan menarik simpulan. Metode investigasinya tentu saja bergantung pada sifat masalah yang dikaji. Menghasilkan artefak, baik berupa laporan, makalah, model fisik sebuah video , suatu program computer, naskah drama dan lain-lain. Ada kolaborasi. Implementasi PBL ditandai oleh adanya kerja sama antar siswa satu sama lain, biasanya dalam pasangan siswa atau kelompok kecil siswa. Bekerja sama akan memberikan motivasi untuk terlibat secara berkelanjutan dalam tugas yang kompleks, meningkatkan kesempatan untuk bertukar pikiran dan mengembangkan inkuiri, serta melakukan dialog untuk mengembangkan kecakapan sosial.

*Problem Based Learning* baru dapat dikembangkan jika terbangun suatu situasi kelas yang efektif. Combs (1976) seperti yang diungkap oleh North Central Regional Library (2006) menyatakan bahwa minimal ada 3 karakteristik yang harus dipenuhi agar terbangun situasi kelas yang efektif dalam PBL, yaitu sebagai berikut. Atmosfer kelas harus dapat memfasilitasi suatu eksplorasi makna. Para pebelajar harus merasa aman dan merasa diterima. Mereka memerlukan pemahaman baik tentang risiko maupun penghargaan yang akan diperolehnya dari pencarian dan pemahaman. Situasi kelas harus mampu menyediakan kesempatan bagi mereka untuk terlibat, saling berinteraksi dan sosialisasi. Pebelajar harus sering diberi kesempatan untuk mengkonfrontasikan informasi baru dengan pengalamannya selama proses pencarian makna. Namun kesempatan semacam itu janganlah timbul dari dominasi guru selama pembelajaran, tetapi harus timbul dari banyaknya kesempatan siswa untuk menghadapi tantangan tantangan baru berdasarkan pengalaman masa lalunya. Makna baru tersebut harus diperoleh melalui proses penemuan secara personal.

Berkaitan dengan filosofi seperti di atas berkembangnya apa yang disebut *problem-based learning*. *Problem-based learning* (pembelajaran berbasis masalah) merupakan suatu tipe pengelolaan kelas yang diperlukan untuk mendukung pendekatan konstruktivisme dalam pengajaran dan belajar

Dalam sumber yang sama, Savoie dan Hughes (1994) mengungkapkan perlunya suatu proses yang dapat digunakan untuk mendesain pengalaman pembelajaran berbasis masalah bagi siswa. Kegiatan tersebut di bawah ini diperlukan untuk menunjang proses tersebut, yaitu sebagai berikut identifikasikan suatu masalah yang cocok bagi para siswa, kaitkan masalah tersebut dengan konteks dunia siswa sehingga mereka dapat menghadirkan suatu kesempatan otentik, organisasikan pokok bahasan di sekitar masalah, jangan berlandaskan bidang studi, berilah para siswa tanggung jawab untuk dapat mendefinisikan sendiri pengalaman belajar mereka serta membuat perencanaan dalam menyelesaikan masalah, dorong timbulnya kolaborasi dengan membentuk kelompok pembelajaran, berikan dukungan kepada semua siswa untuk mendemonstrasikan hasil pembelajaran mereka misalnya dalam bentuk suatu karya atau kinerja tertentu.

Sumber lain mengungkapkan bahwa kewajiban guru dalam penerapan PBL antara lain Mendefinisikan, merancang dan mempresentasikan masalah di hadapan seluruh siswa, Membantu siswa memahami masalah serta menentukan bersama siswa bagaimana seharusnya masalah semacam itu diamati dan dicermati, membantu siswa memaknai masalah, cara-cara mereka dalam memecahkan dan membantu menentukan argumen apa yang melandasi pemecahan masalah tersebut, bersama para siswa menyepakati bentuk perorganisasian laporan, mengakomodasikan kegiatan presentasi oleh siswa, melakukan penilaian proses (penilaian otentik) maupun penilaian terhadap produk laporan. Biasanya sintaks dalam PBL meliputi orientasi siswa pada masalah, mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan siswa untuk belajar, memadu investigasi mandiri maupun investigasi kelompok. Mengembangkan dan mempresentasikan karya, refleksi dan penilaian.

Kekuatan dari penerapan metode BPL ini antara lain. Siswa akan terbiasa menghadapi masalah (*Problem posing*) dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah, tidak hanya terkait dengan pembelajaran dalam kelas, tetapi juga menghadapi masalah yang ada di dalam kehidupan sehari-hari (*real world*). Memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan enam teman sekelompok kemudian berdiskusi dengan teman sekelasnya. Makin mengakrabkan guru dengan siswa, karena ada kemungkinan ada suatu masalah harus diselesaikan siswa melalui eksperimen hal ini juga akan membiasakan siswa dalam menerapkan metode eksperimen. Sementara itu kelemahan dari penerapan model ini antara lain: Tidak banyak guru yang mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah Seringkali memerlukan biaya mahal dan waktu yang panjang. Aktivitas siswa yang dilaksanakan di luar sekolah sulit dipantau guru.



## **Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan model PBL pada pelajaran kewirausahaan**

Penerapan pembelajaran PBL pada pelajaran Kewirausahaan. Dalam kaitannya meningkatkan kreativitas berpikir dengan menggunakan model pembelajaran PBL pada Pelajaran Kewirausahaan, maka untuk meningkatkan kreativitas berpikir perlu adanya kebiasaan dari peserta didik untuk memecahkan masalah-masalah yang ada yaitu dengan mengidentifikasi masalah kemudian memecahkan masalah dengan menggunakan beberapa unsur yaitu: unsur mencermati masalah yang ada dalam kewirausahaan kemudian dengan demikian peserta didik akan mampu menciptakan kreativitas dalam berpikir. Yang kedua yaitu mengumpulkan data, mengumpulkan data berguna untuk mengetahui masalah apa yang dihadapi kemudian dengan mengumpulkan data akan dapat dengan mudah mencari suatu solusi atau kreativitas berpikir yang kritis. Yang ketiga adalah mengorganisasikan masalah, yaitu dengan cara memilah suatu masalah kemudian mengelompokkan masalah dengan rinci dan menggabungkan masalah yang satu dengan yang lainnya sehingga peserta didik mampu berpikir untuk memecahkan masalah secara terorganisir dan diikuti dengan penyusunan fakta. Selanjutnya peserta didik akan menganalisis dari masalah yang ada dan fakta yang ada sehingga akan menemukan titik temu dalam menyusun argumentasi. Dan hal-hal tersebut adalah suatu proses dalam peningkatan kemampuan kreativitas berpikir sesuai dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

## **SIMPULAN**

Lembaga pendidikan merupakan unsur penting dalam memajukan kualitas pendidikan di Indonesia. Tidak lepas dari semua itu lembaga pendidikan juga mempunyai arti dalam pengembangan peserta didik. Di samping itu lembaga pendidikan mempunyai kreativitas yang tinggi agar dapat menciptakan lulusan-lulusan yang berkompeten. Satu unsur yang penting dalam memajukan peserta didik yaitu dengan cara penerapan pembelajaran yang berorientasi pada kewirausahaan. Karena itu sesuai dengan tujuan pendidikan yang mempunyai visi dan misi untuk menciptakan lulusan yang mampu bersaing di masa yang akan datang. Wirausaha saja mungkin tidak akan bisa berjalan dengan baik apabila tidak diikuti dengan kreativitas yang tinggi dari tangan-tangan para wirausaha

Kreativitas mempunyai peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan. Apalagi pada tahun 2015 sudah dimulainya Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Tujuan yang jelas dari kreativitas adalah meningkatkan hasil karya dan kemampuan menciptakan hal baru dalam berwirausaha. Namun untuk menciptakan hal tersebut perlu adanya dukungan dari beberapa pihak yaitu lembaga pendidikan, peserta didik dan guru. Ketiga pihak itu harus saling berkaitan agar nantinya bisa mewujudkan kreativitas dari peserta didik. Salah satunya adalah dengan penerapan model pembelajaran Problem Basic Learning. Dari model itu akan memulai dengan mencari pokok masalah dari kewirausahaan kemudian peserta didik akan mengidentifikasi dan

melakukan pemecahan masalah. Identifikasi dapat dilakukan dengan cara mencermati, mengumpulkan data, mengorganisasikan dan menyusun fakta. Sedangkan dalam proses pemecahan masalah dapat dilakukan dengan cara menganalisis masalah dan menyusun argumentasi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arens, R. I. (1997). *Classroom Instruction and Management*. New York: McGraw-Hill Companies,inc.
- Drucker. (1996). *Konsep Kewirausahaan Era Globalisasi*, Erlangga, Jakarta, Terjemahan
- Hamdani, Asep Saepul. (2002). *Pengembangan Kreativitas*, Jakarta: Pustaka As-Syifa.
- Isdianto, B., Willy, D. & Mashudi, M.R. (2005). *Orientasi Sistem Pendidikan Desain Interior terhadap Motivasi Kewirausahaan Mahasiswa (Mencari Hambatan dan Stimulus)*. Laporan Penelitian. Bandung: Institut Teknologi Bandung
- Joyce Bruce, Marsha Weil and Emily Calhoun. (2000). *Model Of Thaching*. Boston: Alilyn and Bacon.
- Munandar, Utami (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah* , Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Munandar, Utami (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Propensity for Business Start-Ups after Graduation in a Portuguese University. *International Research Journal Problems and Perspectives in Management*, 6(4): 45-53.
- Semiawan, Conny R, (1999). *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Syafaruddin & Herdianto, (2011). *Pendidikan Pra Sekolah*, Medan: Perdana Publishing.
- Yuwono, Trisno, (2003). *Kamus lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Arkola.