

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI KREATIVITAS DAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

(The Improving Student's Learning Outcomes through Creativity and Implementing Problem-Based Learning)

Tri Munawati

SMK Negeri 9 Kabupaten Tangerang

munawati_tri@yahoo.com

Yeyen Maryani

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

y3y3nmaryani@yahoo.co.id

Abstract

The aim of the research is to improve student learning outcomes of Entrepreneurship through Implementing Creativity and Problem-Based Learning at the Eleventh Grade of SMK Negeri 9 Kabupaten Tangerang. The research was conducted in SMK Negeri 9 Kabupaten Tangerang, the Eleventh grade of nursing class that consists of 30 students in October to November 2013. The method of the research uses Classroom Action Research (CAR) and the analysis method is qualitative descriptive. The research was carried out 3 cycles that each cycle consisted of Planning, Implementing, Evaluating and Reflecting. The Result of the Research showed that the achievement of the students in cycle I, cycle II and Cycle III was 59.44, 74.30 and 83.65 with 24.21% increasingly. It can be concluded that the Implementing Creativity and Problem-Based Learning towards Student Learning Outcomes of Entrepreneurship at the Eleventh Grade of SMK Negeri 9 Kabupaten Tangerang is increase.

Keywords: Learning Outcomes, Creativity, Problem Based Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa melalui kreativitas dan penerapan model pembelajaran berbasis masalah dikelas XI SMK Negeri 9 kabupaten Tangerang. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 9 Kabupaten Tangerang yaitu kelas XI-Keperawatan yang terdiri dari 30 siswa pada bulan Oktober s/d November 2013. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan metode analisis yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus yang diantaranya siklus I, siklus II, dan siklus III yang masing-masing siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, evaluasi dan refleksi. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa peningkatan belajar siswa meningkat dari siklus I, siklus II dan siklus III adalah 59.44, 74.30 dan 83.65. dan terdapat peningkatan hasil belajar kewirausahaan siswa sebesar 24.21%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penerapan Kreativitas dan pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa kelas XI di SMK Negeri 9 Kabupaten Tangerang.

Kata kunci: Hasil Belajar, Kreativitas, Model Pembelajaran Berbasis Masalah

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wahana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, pemerintah telah berupaya membangun sektor pendidikan secara terarah, bertahap, dan terpadu dengan keseluruhan pembangunan kehidupan bangsa, baik dalam bidang ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, sosial, budaya maupun pertahanan dan keamanan. Tujuan pendidikan menurut Undang-Undang

Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 adalah sebagai berikut:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri,

dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, peranan pendidikan dalam pembangunan adalah mengembangkan pribadi-pribadi yang dibutuhkan oleh negara yang sedang membangun, yang pada gilirannya pribadi tersebut bisa mengubah masyarakat. Pribadi-pribadi yang dibutuhkan oleh pembangunan adalah pribadi-pribadi yang berjiwa kritis, jujur, bertanggung jawab, memiliki motivasi yang kuat untuk berprestasi, memiliki keterampilan, profesional, serta berwawasan luas dan mendalam manusia dari waktu ke waktu semakin baik.

Data *Young Biz* Indonesia menyebutkan bahwa hampir 10% dari 110 juta angkatan kerja di Indonesia adalah pengangguran. Setiap tahun lulusan perguruan tinggi, SMA/SMK dan sederajat yang berjumlah jutaan merupakan pencari kerja dan itu belum ditambah dengan lulusan tahun sebelumnya yang jumlahnya pun jutaan dan juga belum mendapatkan pekerjaan (Hendro, 2010: 8).

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa, suatu lembaga pendidikan diharapkan dapat memecahkan persoalan-persoalan yang di alami pada masa sekarang ini, terutama untuk mengatasi jumlah pengangguran yang makin tahun makin meningkat. Salah satu solusi dari pemerintah adalah dengan memperbanyak lembaga pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dalam hal ini SMK merupakan tumpuan yang dapat menekan jumlah pengangguran dan dapat menciptakan lapangan kerja sendiri sehingga dapat membantu kemajuan perekonomian bangsa.

Kewirausahaan adalah salah satu mata pelajaran yang penting karena peserta didik diarahkan untuk bisa memiliki sikap mandiri setelah lulus sekolah yaitu bisa berwirausaha. Adapun hasil belajar mata pelajaran kewirausahaan rendah khususnya peserta didik kelas XI di SMK Negeri 9 Kabupaten Tangerang. Sekolah menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran kewirausahaan adalah 75 tetapi kenyataannya masih banyak siswa yang belum lulus KKM dan mayoritas peserta didiknya pasif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya dituntut keaktifannya saja tapi juga kekreativitasannya karena kreativitas dalam pembelajaran dapat menciptakan situasi yang baru, tidak monoton dan menarik sehingga

siswa akan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan jiwa kewirausahaan adalah model Pembelajaran Berbasis Masalah dan mendorong kreativitas siswa untuk dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi, karena pendidikan merupakan suatu yang dapat dijadikan bekal bagi peserta didik dan mendewasakannya. Yang sering peneliti lihat di lapangan kendala dalam belajar mengajar salah satunya adalah sarana pendukung yang belum memadai, dan metode pembelajaran yang digunakan masih berupa model pembelajaran konvensional. Hal ini menyebabkan siswa pasif sehingga terjadi kejenuhan belajar dan akhirnya motivasi belajar siswa pun menjadi berkurang. Kurangnya motivasi belajar inilah yang menyebabkan tingkat pencapaian kriteria ketuntasan minimum (KKM) belum tercapai secara menyeluruh.

Dari uraian-uraian yang telah dikemukakan, penulis sangat tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “**Peningkatan Hasil Belajar Kewirausahaan Melalui Kreativitas dan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas XI SMK Negeri 9 Kabupaten Tangerang.**”

2. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana proses pembelajaran kewirausahaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui kreativitas?
- b. Bagaimana penerapan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
- c. Bagaimana hasil belajar kewirausahaan siswa setelah mengembangkan kreativitas dan penerapan model pembelajaran berbasis masalah?

3. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui proses pembelajaran kewirausahaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui kreativitas.
- b. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Untuk mengetahui hasil belajar kewirausahaan siswa setelah mengembangkan kreativitas dan penerapan model pembelajaran berbasis masalah.

B. KAJIAN TEORETIK

1. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi barang jadi (*finished goods*). Hal ini sama berlaku untuk memberikan batasan bagi istilah hasil panen, hasil penjualan, hasil pembangunan, termasuk hasil belajar. Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya (Purwanto, 2013: 42).

Kingsley dalam Sudjana (2009: 22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

2. Kewirausahaan

Kewirausahaan dalam bahasa Inggris adalah *entrepreneurship*, dalam bahasa Jerman adalah *unternehmer*, dalam bahasa Belanda adalah *ondenemen*. Menurut Hendro (2010: 10) Kewirausahaan merupakan sebuah ilmu yang menggabungkan ilmu pengetahuan, kepribadian/sikap, filosofi, keterampilan, seni, profesi, naluri, impian (cita-cita) dan pilihan hidup yang digabungkan dalam satu kemampuan untuk dioptimalkan dan diberdayakan dalam mencapai keuntungan yang lebih besar.

Para ahli mengemukakan karakteristik kewirausahaan dengan konsep yang berbeda-beda diantaranya adalah sebagai berikut:

Meredith dalam Alma (2007: 32), memberikan ciri-ciri seseorang yang memiliki karakter wirasaha sebagai orang yang (1) percaya diri, (2) berorientasi tugas dan hasil, (3) berani mengambil risiko, (4) berjiwa kepemimpinan, (5) berorientasi ke depan, dan (6) keorisinalan.

3. Kreativitas

Berkaitan dengan pengertian kreativitas terdapat beberapa tokoh yang memiliki pendapat yang hampir sama diantaranya adalah: 1) Moustakas dalam Sujiono (2012: 38) menyatakan bahwa kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, alam dan orang lain, 2) Riyanto (2012: 225) menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial kecerdasan analitis, kreatif dan praktis, beberapa aspek yang ketika digunakan secara kombinitif dan seimbang akan melahirkan kecerdasan kesuksesan, 3) Munandar (2012: 47) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan mencari ide atau gagasan baru, cara baru, produk baru yang dapat melahirkan sesuatu yang berbeda dari sebelumnya sehingga dapat bermanfaat bagi diri pribadi dan masyarakat.

Adapun ciri-ciri kreativitas terbagi atas beberapa aspek, aspek tersebut adalah:

1) Aspek Kognitif.

Menurut Munandar, (2010: 38) ciri-ciri dari kreativitas antara lain:

- a) Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*)
- b) Keluwesan berpikir (*flexibility*)
- c) Elaborasi (*elaboration*)
- d) Originalitas (*originality*)

2) Aspek Afektif.

Ciri-ciri kreativitas yang lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang (ciri-ciri non-aptitude) yaitu:

- a) Rasa ingin tahu.
- b) Bersifat imajinatif/fantasi
- c) Merasa tertantang oleh kemajemukan
- d) Sifat berani mengambil risiko (tidak takut membuat kesalahan)
- e) Sifat menghargai.

4. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Duch yang dikutip oleh Riyanto (2012: 285) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang

menghadapkan peserta didik pada tantangan “belajar untuk belajar”. Siswa aktif bekerjasama dalam kelompok untuk mencari solusi permasalahan dunia nyata. Permasalahan ini sebagai acuan bagi peserta didik untuk merumuskan, menganalisis dan memecahkannya. Mengacu pada berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik memecahkan masalah.

Menurut Rideout dalam Riyanto (2012: 287) karakteristik esensial dari pembelajaran berbasis masalah antara lain: (1) suatu kurikulum yang disusun berdasarkan masalah relevan dengan hasil akhir pembelajaran yang diharapkan, bukan berdasarkan topik atau bidang ilmu dan (2) disediakannya kondisi yang dapat memfasilitasi kelompok bekerja/ belajar secara mandiri dan/atau kolaborasi, menggunakan pemikiran kritis dan membangun semangat untuk belajar seumur hidup.

Arends dalam Riyanto (2012: 293) mengidentifikasi 5 tahapan prosedur pembelajaran berbasis masalah, yakni: (1) orientasi masalah, (2) mengorganisasikan peserta didik kedalam belajar, (3) investigasi atas masalah, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil investigasi, dan (5) mengevaluasi dan menganalisis hasil pemecahan.

Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dalam kegiatan pembelajaran bukan merupakan transfer pengetahuan, tetapi siswa mengalami dan mengkonstruksikan sendiri pengetahuan melalui masalah yang dihadapi. Hal ini menjadikan siswa belajar lebih bermakna, sehingga siswa mampu untuk berfikir kritis dan memecahkan masalah yang dihadapi masing-masing kelompoknya.

C. METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SMK Negeri 9 Kabupaten Tangerang yang beralamat di Perum Taman Argo Subur Desa Pasangrahan Kec. Solear Kabupaten Tangerang. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014, dengan jadwal kegiatan penelitian dari bulan Oktober s/d Desember 2013.

2. Subjek Penelitian Tindakan

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas XI Keperawatan di SMK Negeri 9 Kabupaten Tangerang tahun pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 5 laki-laki dan 25 perempuan.

3. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah suatu kesimpulan/dugaan yang sifatnya sementara. Adapun hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

- a. Menstimulasi kreativitas siswa dengan cara membuat aneka kue dapat meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa kelas XI di SMK Negeri 9 Kabupaten Tangerang.
- b. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa kelas XI di SMK Negeri 9 Kabupaten Tangerang.
- c. Menstimulasi kreativitas siswa dengan cara membuat aneka kue dan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa kelas XI di SMK Negeri 9 Kabupaten Tangerang.

4. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yaitu penelitian yang dilakukan didalam kelas. Sedangkan pendekatan yang digunakan adalah kualitatif yang dilengkapi dengan pendekatan kuantitatif untuk menghitung persentase dan nilai rata-rata hasil observasi. Pengolahan dan analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dengan kerangka analisis sebagai berikut:

- 1) Seleksi data, pengelompokan dan pengolahan data, dan interpretasi data
- 2) Evaluasi dan refleksi terhadap hasil interpretasi data
- 3) Tindak lanjut atau rekomendasi

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Menurut sugiono (2007: 147) kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara

mendeskrripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, diagram dan lain-lain.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengamatan Pendahuluan

Penelitian dilakukan di SMKN 9 Kabupaten Tangerang yang berada di Taman Argo Subur Kp. Pasanggrahan Desa Pasanggrahan, Kecamatan Solear Kabupaten Tangerang. Pengamatan dilakukan pada serangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh guru sebagai peneliti. Penilaian dilakukan oleh peneliti dan dibantu teman sejawat yaitu guru wali kelas. Kegiatan ini dilakukan secara alami dan masuk pada proses pembelajaran. Sehingga peserta didik tidak mengetahui bahwa penilaian dilakukan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan melalui proses atau siklus yang berulang, bertahap dan berkelanjutan yang akan direncanakan dan dilaksanakan melalui tiga siklus. Setiap tindakan atau siklus siswa membuat 4 jenis kue dan selalu diadakan evaluasi untuk melihat perkembangannya. Pelaksanaan tindakan kelas ini terdiri dari siklus I, siklus II dan siklus III, masing-masing terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

2. Temuan Penelitian

Berikut ini temuan setiap siklus.

1) Refleksi siklus I

- a) Refleksi terhadap observasi kreativitas siswa
Siswa mayoritas membuat kue melebihi waktu yang telah ditentukan karena kurang serius dalam menjalani kegiatan pembelajaran. Siswa juga belum terampil dan lancar dalam menggunakan bahan dan alat dan siswa belum kompak dalam menjalankan tugas dalam kelompoknya.
- b) Refleksi terhadap observasi penerapan model pembelajaran berbasis masalah
Guru masih kurang baik dalam menerapkan model pembelajaran berbasis masalah. Guru belum bisa mengkondisikan siswa dan belum mampu membimbing siswa agar memecahkan masalah

bagaimana mengkreasikan bahan agar menjadi kue yang enak dan guru belum mampu membimbing siswa dalam menyajikan hasil kue.

c) Refleksi terhadap hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa dalam siklus ini masih sangat jauh dari nilai KKM yaitu 75. Nilai rata-rata yang dicapai siswa hanya 51.11 termasuk pada kriteria kurang. Banyak faktor yang menyebabkan ini terjadi. Mulai dari kurangnya kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran pembelajaran berbasis masalah, kurang seriusnya siswa dalam belajar serta kreativitas siswa yang masih kurang dalam hal mengkreasikan bahan-bahan pembuat kue.

2) Refleksi siklus II

- a) Refleksi terhadap observasi kreativitas siswa
Pada siklus II ini, siswa sudah menunjukkan semangat yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan membuat kue. Siswa yang dulu cenderung kaku kini mulai lancar dalam menggunakan alat dan bahan dan mulai mampu mengkreasikan bahan kue. Siswa sudah mulai kompak dalam menjalankan tugas dalam kelompoknya tetapi belum optimal.
- b) Refleksi terhadap observasi penerapan model pembelajaran berbasis masalah
Pada siklus II guru sudah mulai menunjukkan peningkatan yang baik dalam menerapkan model pembelajaran berbasis masalah pada proses pembelajaran. Guru sudah mulai bisa memotivasi dan membimbing siswa agar memecahkan masalah bagaimana mengkreasikan bahan agar menjadi kue yang enak.
- c) Refleksi terhadap hasil belajar siswa
Didapat nilai rata-rata untuk siklus II yaitu 74.30. Karena masih ada siswa yang belum

- tuntas oleh karena itu harus dilakukan rencana untuk siklus III.
- 3) Refleksi siklus III
- a) Refleksi terhadap observasi kreativitas siswa
Pada siklus III ini, siswa sudah menunjukkan peningkatan kreativitas yang tinggi dalam mengikuti kegiatan membuat kue. Siswa sekarang lancar membuat kue, mampu menggunakan alat dengan baik dan berani mencetuskan gagasan atau ide dalam mengkreasikan kue.
- b) Refleksi terhadap observasi penerapan model pembelajaran berbasis masalah
Guru sudah mampu mengkondisikan siswa dan guru sudah mampu membimbing siswa agar memecahkan masalah

- bagaimana mengkreasikan bahan agar menjadi kue yang enak.
- c) Refleksi terhadap hasil belajar siswa
Kemampuan siswa meningkat, ini terlihat dari nilai yang diperoleh rata-ratanya 83.65 dan seluruh siswa lulus KKM. Ini dikarenakan sudah meningkatnya kreativitas siswa dan penerapan model pembelajaran berbasis masalah dalam kegiatan pembelajaran.

3. Evaluasi

Pada awal kegiatan siklus guru mengadakan tes awal dan hasil rata-ratanya 51,11 dan setelah dilakukan tindakan, kemampuan siswa terus meningkat di setiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar adalah 59.44 dan meningkat pada siklus II yaitu 74.30 selanjutnya meningkat lagi pada siklus III menjadi 83.65 sebagaimana terlihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Rekapitulasi peningkatan hasil belajar siswa

NO	ASPEK	NILAI RATA-RATA		
		SIKLUS I	SIKLUS II	SIKLUS III
1	HASIL BELAJAR SISWA	59.44	74.3	83.65

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan, terdapat peningkatan hasil belajar kewirausahaan siswa sebesar 24.21% dan observasi terhadap kreativitas siswa meningkat sebesar 31.25% serta hasil pengamatan dari aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran berbasis masalah juga meningkat sebesar 32.87%. oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam proses pembelajaran kewirausahaan dengan menstimulus kreativitas siswa dengan cara membuat aneka kue berjalan baik, indikator kelancaran, keluwesan, elaborasi dan keaslian dapat dikuasai sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini tampak terlihat dari pengamatan peneliti dan observer selama proses pembelajaran membuat kue.
2. Dalam penerapan model pembelajaran berbasis masalah oleh guru berjalan baik karena selalu ada peningkatan (perbaikan) disetiap siklusnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Melalui kreativitas dan penerapan model pembelajaran berbasis masalah ternyata dapat meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa kelas XI di SMK Negeri 9 Kabupaten Tangerang.

Berikut ini saran yang dapat digunakan sebagai acuan kepada:

1. Guru
Dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran kewirausahaan ada baiknya jika guru menggunakan beberapa model dan metode pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran yang tidak membosankan.
2. Kepala sekolah
Untuk kepala sekolah sebagai pimpinan sebaiknya selalu melaksanakan monitoring kepada aktivitas guru dalam mengajar untuk melihat model, strategi atau metode yang dipakai setiap guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Peneliti selanjutnya
Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya. Peneliti

selanjutnya dapat menggunakan model pembelajaran berbasis masalah pada jenjang atau level kelas yang lebih rendah atau lebih tinggi pada sekolah lain sehingga memperoleh informasi informasi yang lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

Alma, Buchari. 2008. *Kewirausahaan untuk Mahasiswa dan Umum*. Bandung: Alfabeta.

Hendro. 2010. *Kewirausahaan untuk SMK dan MAK Kelas X*. Jakarta: Erlangga.

Mulyasa. 2013. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosda Karya

Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

_____. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Novianti, Ati. 2010. *Hidup dalam Kreativitas*. Banten: Talenta Pustaka Indonesia.

Nurani, Yuliani, Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.

Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi Bagi Guru/ Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2010. Jogjakarta: Bening.