

# PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DAN KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN

Sriani dan Abdul Muin Sibuea

SMK Negeri 2 Kisaran dan PPs Universitas Negeri Medan  
sriani@yahoo.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: hasil belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran induktif lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran deduktif; hasil belajar siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan siswa yang memiliki kreativitas rendah; dan interaksi antara metode pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar kewirausahaan. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 2 Kisaran yang berjumlah 11 kelas sebanyak 330 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan *Cluster random sampling*. Teknik analisis dengan Anava dua jalur pada taraf sigifikan  $\alpha = 0,05$  yang dilanjutkan dengan uji Scheffe. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: rata-rata hasil belajar kewirausahaan siswa yang di ajar dengan metode pembelajaran induktif lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar kewirausahaan siswa yang diajar dengan metode pembelajaran deduktif; rata-rata hasil belajar kewirausahaan siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi lebih tinggi dari pada hasil belajar kewirausahaan siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah; dan terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar kewirausahaan.

**Kata Kunci:** *metode pembelajaran, kretivitas, hasil belajar kewirausahaan*

**Abstract:** This study aims to determine: student learning outcomes are taught by inductive learning method is higher than students taught by using deductive learning method; learning outcomes of students who have high creativity and students who have low creativity; and the interaction between learning method with the learning outcomes of entrepreneurial creativity. The study population is the entire class XI student of SMK Negeri 2 The range of a total of 11 class 330 students. Mechanical pengambilan sample with random cluster sampling. ANOVA analysis techniques with two lines on the level of  $\alpha = 0.05$  sigifikan followed by Scheffe test. The study concluded that: the average student learning outcomes in teaching entrepreneurship with inductive learning method is higher than the average of entrepreneurial learning outcomes of students who are taught by deductive learning method; average of entrepreneurial learning outcomes of students who have high academic creativity is higher than on entrepreneurial learning outcomes of students who have low learning creativity; and there is an interaction between learning method and creativity to entrepreneurial learning outcomes.

**Keywords:** *learning methods, kretivitas, entrepreneurial learning outcomes*

## PENDAHULUAN

Sebagaimana diketahui bahwa kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang khusus diberikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk memberikan pengetahuan kepada siswa tentang berwirausaha atau membuat suatu usaha. Untuk mewujudkan wirausahawan yang tangguh diperlukan kinerja yang baik dari pihak-pihak yang terkait serta diperlukan manusia-manusia yang berkualitas dan mandiri. Setiap orang harus mulai berusaha atau membuat usaha untuk mengisi berbagai peluang dalam rangka meningkatkan taraf hidup. Dalam rangka

mewujudkan itu diperlukan pendidikan dan keterampilan berwirausaha di SMK yang dikemas dalam mata pelajaran kewirausahaan.

Pembelajaran kewirausahaan selama ini terlalu dipengaruhi pandangan instan yaitu siap pakai. Pandangan ini mendorong guru bersikap cenderung memberi tahu konsep, pada materi kewirausahaan yang didominasi hanya melalui penyampaian ceramah saja. Dengan kata lain bahwa pembelajaran kewirausahaan terfokus kepada guru. Sehingga pembelajaran yang digunakan guru-guru selama ini belum optimal sehingga menyebabkan timbulnya kebosanan siswa yang berakibat rendahnya hasil belajar.

Untuk mengurangi atau bahkan menghindari pembelajaran yang terlalu monoton diupayakan berbagai metode pembelajaran yang lebih efektif dalam menciptakan komunikasi yang multi arah, sehingga diharapkan juga menimbulkan dan meningkatkan interaksi yang produktif dalam pembelajaran kewirausahaan.

Proses perbaikan proses pembelajaran di kelas dapat dititikberatkan pada aspek kegiatan pembelajaran. Aspek ini terkait langsung dengan tanggung jawab guru dalam membina siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar adalah meningkatkan kualitas pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran yang lebih baik. Kemampuan guru menguasai teknologi pembelajaran untuk merencanakan, merancang, melaksanakan dan mengevaluasi serta melakukan *feedback* menjadi faktor penting guna mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan guru menguasai materi pelajaran, gaya mengajar, penggunaan media, penentuan strategi dan pemilihan metode pembelajaran merupakan suatu usaha guna melancarkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

Menurut Miarso (2008:550) belajar adalah suatu proses perubahan yang relatif permanen pada tingkah laku yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman yang terkontrol dan tidak terkontrol, dan belajar merupakan proses perolehan keterampilan, pengetahuan, kemampuan, dan tingkah laku yang mempengaruhi deskripsi dan diagnose terhadap peristiwa dan manusia. Sedangkan menurut Mayer (dalam Seels, 1994:13) belajar adalah menyangkut adanya perubahan yang relative permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman. Sedangkan menurut Hilgard (dalam Sanjaya, 2009:229) belajar adalah proses penyampaian kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di laboratorium atau dala lingkungan alamiah). Dengan demikian dapat diketahui bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan pengetahuan, pemahaman dan perubahan perilaku yang relatif permanen yang dapat dilakukan melalui pengalaman dan latihan dan dilakukan

Drucker mengatakan bahwa kewirausahaan merupakan kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (dalam Kashmir, 2006:17). Pengertian ini mengandung maksud bahwa seorang wirausahawan adalah orang yang memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang

baru berbeda dari yang lain. Selanjutnya menurut Drucker setidaknya ada 7 peluang inovasi yaitu: (1) yang tidak diduga. Situasi yang tidak diduga ini bisa terjadi dimana saja dan kapan saja; (2) ketidakselarasan. Antara realita sebagaimana adanya dengan realita yang diasumsikan atau yang seharusnya terjadi; (3) inovasi yang didasarkan pada kebutuhan proses; (4) perubahan dalam struktur industri atau struktur pasar yang tidak disadari; (5) demografi (perubahan penduduk); (6) perubahan dalam persepsi, suasana hati dan pengertian; dan (7) pengetahuan baru baik ilmiah maupun non ilmiah.

Sementara itu Zimmerer (dalam Kashmir, 2006:17) mengartikan kewirausahaan sebagai suatu proses penerapan kreativitas dan inovasi dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan (usaha). Pendapat ini tidak jauh berbeda dengan pendapat sebelumnya, artinya untuk menciptakan sesuatu diperlukan suatu kreativitas dan jiwa inovator yang tinggi. Seseorang yang memiliki kreativitas dan jiwa inovator tentu berpikir untuk mencari atau menciptakan peluang yang baru atau lebih baik sebelumnya dan pada akhirnya mampu memberikan kontribusi bagi masyarakat banyak.

Karakteristik wirausaha mandiri yang perlu dimiliki dan dikembangkan oleh siswa adalah: kerja keras dan kerja cerdas, disiplin dan percaya diri, berwatak baik dan luhur, mandiri dan realistis, berpikiran prestatif dan tidak mau menjadi orang yang biasa saja, komitmen yang tinggi dan konsisten, dapat mengendalikan emosi, tidak ingkar janji, dan tepat waktu, berpikiran positif dan bertanggung jawab, memperhitungkan resiko yang akan terjadi dan tidak gegabah, tahun kebutuhan orang lain, peka serta intuitif, bisa bekerja sama dengan orang lain dan disukai, bisa membangun tim dan bekerja dalam tim, seorang motivator yang hebat untuk diri sendiri dan orang lain (Hendro,2010:16 ).

Pembelajaran kewirausahaan akan lebih baik diarahkan dalam bentuk pembelajaran yang konstruktivisme, artinya pembelajaran yang berpusat pada pembelajar dengan mengkonstruksi pengetahuan secara aktif melalui pemahaman atas pengalaman mereka kini dan masa lalu dengan berperan aktif dalam memilih mengelola informasi, mengkonstruksi hipotesisnya, memutuskan dan kemudian merefleksikan pengalaman mereka agar dapat mereka transfer keberbagai situasi yang lain.

Menurut aliran konstruktivisme, pengetahuan itu terbentuk bukan hanya dari objek semata akan tetapi juga dari kemampuan individu sebagai subjek yang menangkap setiap objek yang diamati (Sanjaya, 2006:228).

Reigeluth (dalam Merrill, 1994:357) mengatakan metode pembelajaran yang baik berpengaruh kepada hasil pembelajaran yang dikategorikan menjadi tiga indikator yaitu: efektifitas pembelajaran yang diukur dari tingkat kebersihan siswa, pembelajaran yang diukur dari waktu pembelajaran dan biaya pembelajaran, daya tarik pembelajaran yang diukur dari tendensi siswa ingin belajar terus menerus.

Menurut Snelbecker (1974:485) metode induktif adalah merumuskan pernyataan-pernyataan ikhtisar atau generalisasi dari fakta empiris. Dengan cara ini siswa akan dapat merumuskan postulat teoritis. Metode induktif dimulai dengan pemberian berbagai kasus, fakta, atau contoh yang mencerminkan suatu konsep/prinsip, kemudian siswa dibimbing untuk mensintesis, menemukan atau menyimpulkan prinsip dasar pelajaran tersebut. Fakta/data yang dipelajari siswa disusun menurut kriteria tertentu (dalam bentuk tabel, gambar atau model) sehingga dengan mudah dapat dilihat dan ditemukan gejala-gejala yang berupa keteraturan, kecenderungan, atau keganjilan. Hasil temuan didiskusikan, baik antara siswa dan siswa maupun antara siswa dan guru. Dalam hal ini guru sebagai pemimpin dan pengarah mengiring kesimpulan-kesimpulan dan sampai pada konsep/prinsip yang dituju. Cara berpikir atau bernalar induktif atau pemikiran induktif meliputi gambaran kesimpulan secara umum dari sekumpulan data empiris.

Metode pembelajaran induktif ini ditujukan untuk membangun mental kognitif, karenanya sangat sesuai untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Namun demikian metode ini sangat membutuhkan banyak informasi yang harus digali oleh siswa. Kelebihan metode ini selain sangat sesuai untuk *social study*, juga dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, seperti sains, bahasa, dan lain-lain. Satu hal yang tidak kalah penting, model ini juga secara tidak langsung dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Menurut Kemp (1997:123) penyajian pelajaran dengan metode deduktif dimulai dengan penyajian konsep-konsep atau prinsip-prinsip (generalisasi) yang berkenaan dengan fakta dan kemudian diadakan pengamatan,

penerapan dan pemecahan masalah. Dengan demikian pada metode deduktif konsep/prinsip yang harus dikuasai oleh siswa dapat dikembangkan secara tertulis atau melalui penjelasan-penjelasan guru dalam bentuk definisi, teori atau pengertiannya pada permulaan jam pelajaran. Bertolak dari teori atau pengertian tersebut maka metode deduktif dapat diterapkan pada kasus-kasus tertentu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Penerapan ini diperlukan untuk menarik kesimpulan-kesimpulan yang makin khusus serta membuat ramalan setelah dibuktikan dengan fakta/data pada akhir proses belajar mengajar.

Pengertian kreativitas menurut Stenberg (dalam Munandar, 2009:20) kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, yaitu: intelegensi, gaya kognitif dan kepribadian/motivasi. Bersama-sama ketiga segi dari alam pikiran ini membantu memahami individu yang kreatif. Intelegensi kemampuan verbal meliputi: pemikiran lancar, pengetahuan, perencanaan, perumusan masalah, penyusunan strategi, representasi mental, keterampilan pengambilan keputusan dan keseimbangan serta integrasi intelektual secara umum. Sedangkan gaya kognitif menunjukkan kelonggaran dari keterikatan pada konvensi menciptakan aturan sendiri, melakukan dengan cara sendiri, menyukai masalah yang tidak terstruktur, senang menulis, merancang, lebih tertarik pada jabatan yang kreatif seperti menjadi pengarang. Dimensi kepribadian/motivasi meliputi fleksibilitas, toleransi, dorongan untuk berprestasi dan mendapat pengakuan, keuletan dalam menghadapi rintangan dan pengambilan resiko yang moderat.

Hayes (dalam Solso, 2007:345) menyatakan bahwa kreativitas dapat ditingkatkan dengan beberapa cara, yaitu: (1) mengembangkan pengetahuan dasar; (2) menciptakan atmosfer yang tepat untuk kreativitas; dan (3) mencari analogi. Berdasarkan pada beberapa pengertian di atas, maka dapat dikemukakan bahwa kreativitas pada siswa perlu dikembangkan dalam proses belajar mengajar karena nanti dapat berguna bagi kehidupannya kelak untuk memulai usaha agar dapat terpenuhi kebutuhannya dengan baik. Mengingat bahwa kreativitas itu penting bagi peserta didik dalam mewujudkan dirinya, maka peran sekolah sebagai lembaga formal adalah sangat strategis. Namun dibalik itu masih banyak sekolah yang berorientasi hanya

pada pengembangan pengetahuan, ingatan atau metode, yaitu: kemampuan menemukan suatu jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang diberikan berdasarkan informasi terakhir. Oleh karena itu, pemikiran kreatif atau juga disebut berpikir divergen perlu dilatih pada peserta didik, karena dalam hal ini membuat siswa akan mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak gagasan.

Menurut Sudarno (2008:51)

Kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir yang baru dan berbeda, kemudian ditambahkannya wirausaha yang kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut: selalu fleksibel didalam pemanfaatan peluang usaha, berkemampuan tinggi dalam mengembangkan ide, termotivasi oleh masalah yang menantang, sangat kaya akan kehidupan fantasi dalam memanfaatkan peluang usaha dan pembuatan produk atau jasa yang diminati pembeli, memiliki pandangan positif dalam pemanfaatan peluang usahanya, dapat memendam suatu keputusan sampai cukup fakta dan data terkumpul di dalam memanfaatkan peluang usahanya.

Psikodelik mengandung ciri *extension of the mind* dan *extension of emotion* serta perluasan wawasan, perluasan kedalaman pada emosi dalam pembelajaran, sehingga ketika kita belajar, terjadi pembentukan kognisi kita yang memiliki wawasan yang luas. Iluminasi adalah suatu pencerahan terhadap sesuatu, seperti buku, dalil, rumus dengan menemukan, membenarkan, atau menolak temuan itu. Keterangan tentang persoalan yang terkait dengan berbagai tingkat yaitu: orisinalitas, memiliki ciri afektif, berani mengambil risiko, berani berbeda. Dalam arti kognitif ia menunjuk pada kelenturan dan kelancaran berpikir. Program ini dapat diberikan pada semua anak. Contoh pertanyaan adalah: "Apabila manusia berjalan dengan kepala di bawah, kaki di atas apa yang akan terjadi? Apa yang terjadi apabila ada sapi di bulan?" Jawaban yang orisinal bersifat divergen dan berbeda. Mereka yang menunjukkan orisinalitas, dapat ditingkatkan pada tingkat kreativitas berikutnya.

Kreativitas di atas merupakan konsep-konsep yang fundamental yang perlu dijadikan kerangka dalam mengembangkan dan melahirkan ilmu pengetahuan baru. Konsep tersebut harus menjadi bagian yang tak terpisahkan dengan aktivitas pembelajaran yang berlangsung di lembaga-lembaga

pendidikan. Jadi, kemampuan kognitif tertentu yang fundamental harus dapat diperoleh karena manusia itu belajar dan memperoleh pengetahuan yang sangat spesifik dalam peningkatan perkembangan kemampuan kreativitas.

Penelitian dalam *cognitive neuroscience* menunjukkan bahwa kreativitas bukanlah semata warisan genetik, melainkan merupakan suatu untaian proses kognitif yang bisa dikembangkan pada berbagai individu. Setelah Bloom melancarkan taksonominya, ada empat perilaku yang bisa memunculkan kreativitas yaitu: (1) kelenturan pikiran (*fluency*), yang merupakan kemampuan untuk membangkitkan ide baru; (2) fleksibilitas, yang membangkitkan rentangan luas untuk ide baru; (3) originalitas, merupakan respons yang unik terhadap situasi tertentu; dan (4) elaborasi, merupakan perluasan pemikiran tentang topik tertentu.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Apakah hasil belajar kewirausahaan siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran induktif lebih tinggi daripada menggunakan metode pembelajaran deduktif?, (2) Apakah hasil belajar kewirausahaan siswa yang memiliki kreativitas belajar yang tinggi lebih tinggi daripada siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah?, (3) Apakah terdapat interaksi antara penggunaan metode pembelajaran dengan kreativitas belajar siswa dalam mempengaruhi hasil belajar kewirausahaan?

## METODE

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 2 Kisaran yang berjumlah 330 orang yang terdiri dari sebelas kelas. Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan metode acak kelompok (*cluster random sampling*) yakni dari 11 kelas dipilih 2 sebagai sampel penelitian. Tahapan dalam melakukan proses penarikan sampel dilakukan dengan menempuh langkah-langkah sebagai berikut: (1) menuliskan nama kelas pada lembar kertas kecil; (2) memasukkan lembaran /gulungan kertas kecil tersebut pada kotak untuk diundi; dan (3) mencabut dua lembar kertas dan diperoleh kelas TKJ 1 SMKN 2 Kisaran jumlah sampel sebanyak 30 orang dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan metode pembelajaran induktif, Kelas XI TKJ 2 sebagai kelas eksperimen dengan metode pembelajaran deduktif. Dimana kelas tersebut

tidak berbeda signifikan keadaan siswanya. Jumlah sampel penelitian ini adalah 60 siswa.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (kuasi eksperimen) dengan

desain eksperimen faktorial 2 x 2. Variabel-variabel tersebut selanjutnya dimasukkan di dalam desain penelitian sebagaimana tabel berikut:

Tabel 1. Rancangan Eksperimen Desain Faktorial 2 x 2

Metode Pembelajaran(A)	Metode	
	Induktif (A <sub>1</sub> )	Deduktif (A <sub>2</sub> )
Kreativitas Belajar (B)		
Tinggi (B <sub>1</sub> )	(A <sub>1</sub> B <sub>1</sub> )	(A <sub>2</sub> B <sub>1</sub> )
Rendah (B <sub>2</sub> )	(A <sub>1</sub> B <sub>2</sub> )	(A <sub>2</sub> B <sub>2</sub> )

Keterangan :

(A<sub>1</sub>B<sub>1</sub>) : Hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran induktif

memiliki kreativitas belajar yang tinggi

(A<sub>1</sub>B<sub>2</sub>) : Hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran induktif

memiliki kreativitas belajar yang rendah

(A<sub>2</sub>B<sub>1</sub>) : Hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran deduktif pada siswa yang memiliki kreativitas belajar yang tinggi

(A<sub>2</sub>B<sub>2</sub>) : Hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran deduktif pada siswa yang memiliki kreativitas belajar yang rendah

Untuk menguji hipotesis penelitian digunakan teknik analisis variansi (Anava) dua jalur desain faktorial 2 x 2 dengan pengujian taraf signifikan 0,05 (5%). Sebelum hipotesis penelitian diuji terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan terhadap data yang dikumpulkan yaitu dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan asumsi bahwa gejala yang diteliti dalam penelitian ini berupa metode pembelajaran, kreativitas siswa dan hasil belajar siswa dalam populasi yang bersifat normal atau dengan kata lain gejala yang digambarkan dari seluruh anggota populasi. Uji normalitas dilakukan dengan uji Liliefors (Sudjana, 2002:291), dan

uji homogenitas dilakukan dengan asumsi bahwa gejala penelitian ini, yaitu metode pembelajaran dari hasil belajar siswa sebagai sampel, penyebarannya dalam populasi bersifat homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan uji Bartlett (Sudjana, 2002:261).

Adapun hipotesis statistik yang akan diajukan sebagai berikut :

1. Hipotesis Pertama

$$H_0 : \mu A_1 \leq \mu A_2$$

$$H_a : \mu A_1 > \mu A_2$$

2. Hipotesis Kedua

$$H_0 : \mu B_1 = \mu B_2$$

$$H_a : \mu B_1 > \mu B_2$$

3. Hipotesis Ketiga

$$H_0 : \mu A << \mu B = 0$$

$$H_a : \mu A >> \mu B \neq 0$$

Keterangan:

$\mu A_1$  = Metode Pembelajaran Induktif

$\mu A_2$  = Metode Pembelajaran Deduktif

$\mu B_1$  = Kreativitas Tinggi

$\mu B_2$  = Kreativitas Rendah

A = Metode Pembelajaran

B = Kreativitas

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Untuk menguji hipotesis penelitian digunakan teknik analisis variansi (ANAVA) dua jalur desain faktorial 2 X 2 dengan pengujian taraf signifikan 0,05 (5%). Berikut data hasil belajar kewirausahaan siswa.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa

Kreativitas Belajar (B)	Metode Pembelajaran (A)		Total Baris
	Induktif (A <sub>1</sub> )	Deduktif (A <sub>2</sub> )	
Tinggi (B <sub>1</sub> )	n = 17	n= 19	n= 36

Kreativitas Belajar (B)	Metode Pembelajaran (A)		Total Baris
	Induktif (A <sub>1</sub> )	Deduktif (A <sub>2</sub> )	
	$\bar{X} = 39,61$ S = 2,17	$\bar{X} = 38,36$ S = 3,25	$\bar{X} = 39,08$ S = 2,82
Rendah (B <sub>2</sub> )	n = 13 $\bar{X} = 34,88$ S = 1,89	n = 11 $\bar{X} = 28,68$ S = 2,08	n = 24 $\bar{X} = 31,87$ S = 3,39
Total Kolom	n = 30 $\bar{X} = 37,50$ S = 2,95	n = 30 $\bar{X} = 33,00$ S = 4,10	n = 60 $\bar{X} = 35,36$ S = 3,31

Tabel 3. Hasil Perhitungan Anava Dua Jalur Desain Faktorial 2 x 2

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	d.b	Kuadrat Tengah (KT)	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
Metode Pembelajaran	672,40	1	672,40	113,19		Signifikan
Kreativitas Belajar	109,35	1	109,35	18,40	4,00	Signifikan
Interaksi Galat	112,44	1	112,44	18,92		Signifikan
Total	332,80	56	5,94			
	1226,99	59				

Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata hasil belajar kewirausahaan siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran induktif sebesar 37,50 dan rata-rata hasil belajar kewirausahaan siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran deduktif sebesar 33,00. Dari hasil Anava diperoleh F<sub>hitung</sub> sebesar 113,19. Harga F<sub>tabel</sub> pada signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan dk.pembilang = 1 dan dk.penyebut = 56, adalah = 4,00. Maka F<sub>hitung</sub> > F<sub>tabel</sub> (113,19 > 4,00) sehingga hipotesis alternatif (h<sub>a</sub>) diterima yang menyatakan bahwa hasil belajar kewirausahaan siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran induktif signifikan lebih tinggi daripada menggunakan metode pembelajaran deduktif.

Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata hasil belajar kewirausahaan siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggisebesar 39,08 dan rata-rata hasil belajar kewirausahaan siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah sebesar 31,87. Dari hasil Anava diperoleh F<sub>hitung</sub> sebesar 18,40. Harga F<sub>tabel</sub> pada signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan dk.pembilang = 1 dan dk.penyebut = 56, adalah = 4,00. Maka F<sub>hitung</sub> > F<sub>tabel</sub> (18,40 >

4,00) sehingga hipotesis alternatif (h<sub>a</sub>) diterima yang menyatakan bahwa hasil belajar kewirausahaan siswa yang memiliki kreativitas belajar yang tinggi signifikan lebih tinggi daripada siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah.

Harga F<sub>tabel</sub> pada signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan dk.pembilang = 1 dan dk.penyebut = 56, adalah = 4,00. Maka F<sub>hitung</sub> > F<sub>tabel</sub> (18,92 > 4,00) sehingga hipotesis alternatif (h<sub>a</sub>) diterima yang menyatakan bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara penggunaan metode pembelajaran dengan kreativitas belajar siswa dalam mempengaruhi hasil belajar kewirausahaan.

Uji lanjut dengan uji Scheffe dilakukan karena jumlah sampel dalam setiap sel pada Anava dua jalur tidak sama. Karena itu untuk mencari nilai rata-rata kelompok mana yang berbeda dari nilai rata-rata kelompok lainnya maka dilakukan uji lanjut yakni: uji Scheffe. Rangkuman Hasil Uji Scheffe dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Scheffe

Hipotesis Statistik		F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel(3,56)</sub> ( $\alpha = 0,05$ )
Ho : $\mu_{11} = \mu_{12}$	Ha : $\mu_{11} > \mu_{12}$	1,89	2,78
Ho : $\mu_{11} = \mu_{21}$	Ha : $\mu_{11} > \mu_{21}$	5,86	2,78
Ho : $\mu_{11} = \mu_{22}$	Ha : $\mu_{11} > \mu_{22}$	12,29	2,78
Ho : $\mu_{12} = \mu_{21}$	Ha : $\mu_{12} > \mu_{21}$	4,52	2,78

Hipotesis Statistik		$F_{hitung}$	$F_{tabel(3,56)} (\alpha = 0,05)$
$H_o : \mu_{12} = \mu_{22}$	$H_a : \mu_{12} > \mu_{22}$	11,35	2,78
$H_o : \mu_{21} = \mu_{22}$	$H_a : \mu_{21} > \mu_{22}$	6,22	2,78

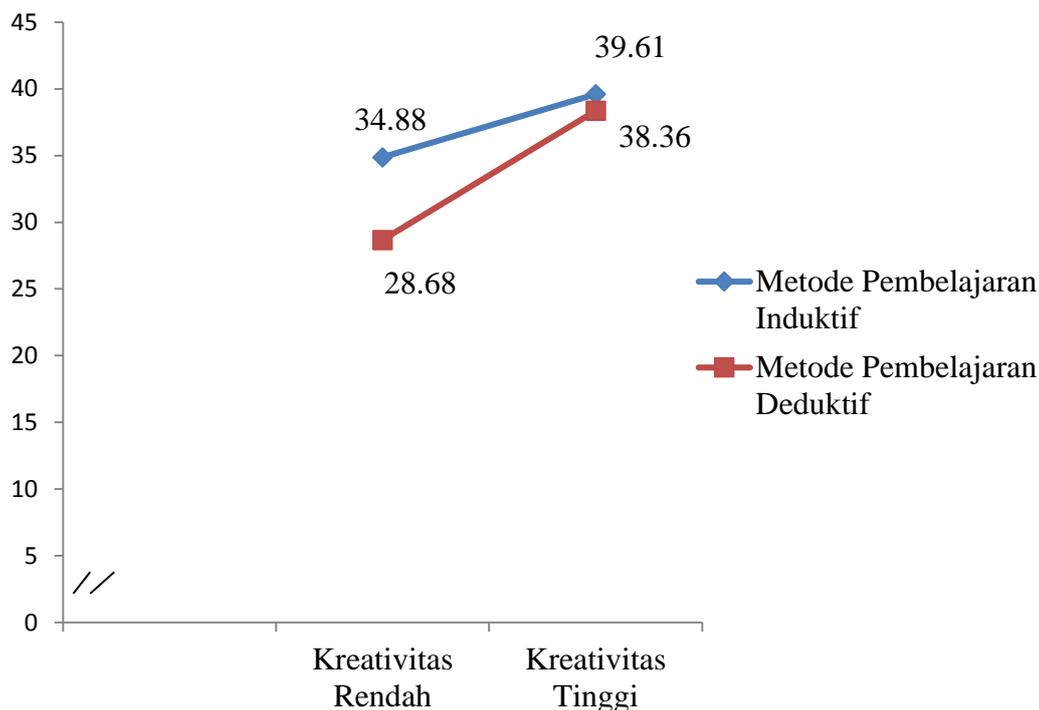
Dari hasil uji Scheffe diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi yang diajarkan dengan metode pembelajaran induktif dengan metode pembelajaran deduktif memperoleh  $F_{hitung}$  yaitu 1,89. Harga  $F_{tabel}$  pada signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan dk.pembilang = 3 dan dk.penyebut = 56, adalah = 2,78. Maka  $F_{hitung} < F_{tabel}$  (1,89 < 2,78) sehingga berdasarkan hasil uji Scheffe tersebut diperoleh bahwa tidak terdapat perbedaan kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi yang diajarkan dengan metode pembelajaran induktif dengan metode pembelajaran deduktif.
2. Kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi yang diajarkan dengan metode pembelajaran induktif dengan kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah pada metode pembelajaran induktif memperoleh  $F_{hitung}$  yaitu 5,86. Harga  $F_{tabel}$  pada signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan dk.pembilang = 3 dan dk.penyebut = 56, adalah = 2,78. Maka  $F_{hitung} > F_{tabel}$  (5,86 > 2,78) sehingga berdasarkan hasil uji Scheffe tersebut diperoleh bahwa terdapat perbedaan kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi yang diajarkan dengan metode pembelajaran induktif dengan kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah pada metode pembelajaran induktif.
3. Kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi yang diajarkan dengan metode pembelajaran induktif dengan kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah pada metode pembelajaran deduktif memperoleh  $F_{hitung}$  yaitu 12,29. Harga  $F_{tabel}$  pada signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan dk.pembilang = 3 dan dk.penyebut = 56, adalah = 2,78. Maka  $F_{hitung} > F_{tabel}$  (12,29 > 2,78) sehingga berdasarkan hasil uji Scheffe tersebut diperoleh bahwa terdapat perbedaan kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi yang diajarkan dengan metode pembelajaran induktif dengan kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah pada metode pembelajaran deduktif.
4. Kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi yang diajarkan dengan metode pembelajaran deduktif dengan kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar

- rendah pada metode pembelajaran induktif memperoleh  $F_{hitung}$  yaitu 4,52. Harga  $F_{tabel}$  pada signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan dk.pembilang = 3 dan dk.penyebut = 56, adalah = 2,78. Maka  $F_{hitung} > F_{tabel}$  (4,52 > 2,78) sehingga berdasarkan hasil uji Scheffe tersebut diperoleh bahwa terdapat perbedaan kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi yang diajarkan dengan metode pembelajaran deduktif dengan kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah pada metode pembelajaran induktif.
5. Kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi yang diajarkan dengan metode pembelajaran deduktif dengan kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah pada metode pembelajaran deduktif memperoleh  $F_{hitung}$  yaitu 11,35. Harga  $F_{tabel}$  pada signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan dk.pembilang = 3 dan dk.penyebut = 56, adalah = 2,78. Maka  $F_{hitung} > F_{tabel}$  (11,35 > 2,78) sehingga berdasarkan hasil uji Scheffe tersebut diperoleh bahwa terdapat perbedaan kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi yang diajarkan dengan metode pembelajaran deduktif dengan kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah pada metode pembelajaran deduktif.
  6. Kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah yang diajarkan dengan metode pembelajaran induktif dengan kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah pada metode pembelajaran deduktif memperoleh  $F_{hitung}$  yaitu 6,22. Harga  $F_{tabel}$  pada signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan dk.pembilang = 3 dan dk.penyebut = 56, adalah = 2,78. Maka  $F_{hitung} > F_{tabel}$  (6,22 > 2,78) sehingga berdasarkan hasil uji Scheffe tersebut diperoleh bahwa terdapat perbedaan kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah yang diajarkan dengan metode pembelajaran induktif dengan kelompok siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah pada metode pembelajaran deduktif.

Secara keseluruhan hasil uji Scheffe menunjukkan dari keenam kombinasi perbandingan rata-rata hasil belajar kewirausahaan siswa. Hasil pengujian lanjut di atas menunjukkan adanya interaksi antara penggunaan metode pembelajaran dengan kreativitas belajar siswa dalam mempengaruhi

hasil belajar kewirausahaan siswa yang dapat ditunjukkan pada Gambar 1 sebagai berikut :



Gambar 1. Interaksi Antara Penggunaan Metode Pembelajaran dengan Kreativitas Belajar Siswa dalam Mempengaruhi Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa

### Pembahasan

Pada hasil penelitian ini diperoleh bahwarata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran induktif signifikan lebih tinggi daripada menggunakan metode pembelajaran deduktif di SMK Negeri 2 Kisaran. Sebagaimana diketahui pada pembelajaran induktif para siswa melakukan proses berpikir dari yang berupa penarikan kesimpulan yang umum atau dasar pengetahuan kepada tentang hal-hal yang khusus, yakni dengan mencari dasar dari fakta-fakta yang ada dapat ditarik suatu kesimpulan pada pokok bahasan peluang usaha. Pada pembelajaran dengan metode induktif siswa kelas XI SMK Negeri 2 Kisaran terlebih dahulu membicarakan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam berwirausaha dan kemudian memberikan contoh-contoh penerapan konsep-konsep tersebut dalam pemanfaatannya untuk mendapatkan peluang usaha yang lebih baik.

Sebagaimana menurut pendapat Suparman (1997:175) bahwa metode induktif dimulai dengan pemberian berbagai kasus, fakta, atau contoh yang mencerminkan suatu konsep/prinsip, kemudian siswa dibimbing untuk mensintesis, menemukan atau menyimpulkan prinsip dasar pelajaran tersebut.

Berbeda dengan metode deduktif dimulai dengan pemberian penjelasan tentang prinsip-prinsip isi pelajaran, kemudian disusul dengan penerapannya atau contoh-contohnya pada situasi tertentu.

Fakta atau data yang dipelajari siswa pada pembelajaran kewirausahaan pada pokok pembahasan peluang usaha dalam metode induktif disusun menurut kriteria tertentu baik dalam bentuk tabel, gambar atau model yang mudah dapat dilihat, dan dipahami sertamenemukan gejala-gejalayang berupa keteraturan, kecenderungan, atau keganjilan dalam menerapkan peluang usaha yang baik kedepannya. Hasil temuan ini kemudian dapat didiskusikan antar sesama siswa, maupun antara siswa dan guru. Dalam hal ini guru sebagai pemimpin dan pengarah mengiring kesimpulan-kesimpulan dan sampai pada konsep/prinsip yang pada pembelajaran kewirausahaan.

Peran guru dalam metode pembelajaran induktif, pada pembelajaran kewirausahaan pada pokok bahasan peluang usaha lebih banyak berurusan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam mengkonstruksi sendiri pengetahuan mengenai peluang usaha yang diinginkan siswa. Dengan metode pembelajaran induktif ini dapat bertujuan untuk membina siswa dalam mengembangkan aspek kognitif,

afektif dan psikomotorik siswa secara komprehensif dan berinteraksi dengan lingkungannya. Sebagaimana dikemukakan oleh Joyce (2009:112) yang menyatakan bahwa siswa harus banyak praktek. Siswa diajak untuk berpikir, proses ini membuat siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mencoba untuk terus membantu siswa belajar bagaimana cara belajar. Kesalahan umum dalam pembelajaran adalah mengajukan pertanyaan tanpa mengajarkan siswa bagaimana menjawab pertanyaan tersebut, atau meski lebih baik, meminta para siswa membuat pertanyaan-pertanyaan dan mencari jawaban-jawabannya sendiri.

Hal ini sangat berbeda pada metode pembelajaran deduktif yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru, siswa kurang diberdayakan dan komunikasi yang terjadi umumnya bersifat satu arah. Dalam proses metode pembelajaran deduktif, siswa hanya dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan cara yang ditunjukkan guru, hingga membuat siswa bersikap menunggu penjelasan dari guru atau guru mengajarkan materi tertuju pada hal pembelajaran saja, dan siswa kurang berani bertanya atau memberi tanggapan terhadap masalah dalam pembelajaran kewirausahaan.

Sebagaimana dikemukakan oleh Bruner (dalam Semiawan, 2010:111) banyak memberikan kontribusi terhadap pembelajaran induktif dengan pemikiran bahwa struktur konsep bidang manapun dapat ditemukan melalui identifikasi konsep-konsep esensial. Hubungan konsep yang satu terkait dengan konsep berikutnya, dan itulah yang menjadi struktur dasar disiplin tertentu. Penguasaan konsep ini diperoleh melalui penemuan. Sekaligus juga keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar mengajar tersebut menggali motivasi intrinsik untuk belajar mandiri. Proses pembelajaran induktif menjadikan kebutuhan serta potensi kreatif terwujud.

Orang-orang kreatif memiliki ciri-ciri kepribadian yang secara signifikan berbeda dengan orang-orang yang tidak kreatif. Orang-orang kreatif akan cenderung bertindak inovatif. Artinya inovasi adalah kemampuan untuk menerapkan kreativitas dalam rangka memecahkan persoalan-persoalan dan peluang untuk meningkatkan dan memperkaya kehidupan. Berdasarkan pada beberapa pengertian di atas, maka dapat dikemukakan kemampuan berpikir kreatif pada siswa perlu dikembangkan dalam proses

pembelajaran di kelas. Hal yang senada juga diungkapkan oleh Williams (Munandar, 1990:42) menurutnya ada empat sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, antara lain: (1) kelancaran (*fluency*); (2) keluwesan (*flexibility*); (3) keaslian (*originality*) dan (4) penguraian (*elaboration*). Dengan demikian, bahwa orang-orang kreatif memiliki ciri-ciri kepribadian yang secara signifikan berbeda dengan orang-orang yang tidak kreatif. Tugas guru selain memberikan sejumlah materi pelajaran kewirausahaan, yang tidak kalah pentingnya adalah merangsang siswa SMK Negeri 2 Kisaran agar lebih peka terhadap lingkungan belajarnya, agar bertanya dan bereksperimen, sehingga terbukalah kemampuan berpikir. Berikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir kreatif dengan mengajukan persoalan-persoalan yang cukup rumit pada pembelajaran kewirausahaan pada pokok bahasan peluang usaha.

Siswa Sekolah Menengah Kejuruan sudah berada pada tingkat kemampuan berfikir kreatif mereka sudah mampu untuk melakukan berbagai manipulasi dalam pemrosesan informasi untuk membangun pemahaman. Dalam kaitannya dengan pembelajaran induktif, mesti melibatkan aktivitas siswa karena pengetahuannya tidak hanya sekadar dipindahkan secara lisan, tetapi mesti dikonstruksi oleh siswa. Oleh sebab itu, dalam usaha meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa, guru dalam melaksanakan pembelajaran mestilah ditunjukkan pada kegiatan pemecahan masalah atau latihan meneliti dan menemukan (Semiawan, 2010:265).

Kreativitas diartikan sebagai kemampuan menggunakan potensi berfikir dalam kegiatan belajar. Hasil belajar tersebut berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimulai dari indera, persepsi, imajinasi, konsentrasi, abstraksi, penilaian dan penalaran yang sangat sesuai dalam pembelajaran induktif. Sebagaimana dikemukakan oleh Santrock (2008:451) bahwa kreativitas adalah kemampuan berfikir tentang sesuatu dengan cara baru dan tak biasa dan menghasilkan solusi yang unik atas suatu problem. Berkaitan dengan berpikir kreatif menurut Maslow (Munandar, 1999:43) bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah.

Pada metode pembelajaran induktif, guru lebih lebih bersifat fasilitator bagaikan

sebuah tim yang bekerja sama dengan siswa dalam menggali sumber-sumber informasi dan guru bertugas membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran kewirausahaan. Peran guru dalam metode pembelajaran induktif, lebih banyak berurusan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang diinginkan siswa. Metode pembelajaran induktif bertujuan untuk membina siswa dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa secara komprehensif dan berinteraksi dengan lingkungannya. Suparman (1997:175) mengemukakan bahwa metode induktif dimulai dengan pemberian berbagai kasus, fakta, contoh atau sebab yang mencerminkan suatu konsep atau prinsip. Kemudian siswa dibimbing untuk berusaha keras mensintesis, menemukan atau menyimpulkan prinsip dasar dari pelajaran tersebut. Dengan demikian metode pembelajaran induktif ini ditujukan untuk membangun mental kognitif siswa, karenanya sangat sesuai untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Namun demikian metode ini sangat membutuhkan banyak informasi yang harus digali oleh siswa. Kelebihan metode ini selain sangat sesuai untuk *social study* khususnya pada pembelajaran kewirausahaan, dimana pada pembelajarannya siswa dituntut untuk melakukan kegiatan diskusi baik antar sesama siswa maupun kepada guru dalam mengambil langkah pemecahan masalah dalam pokok bahasan peluang usaha.

Pada hasil penelitian ini diperoleh bahwaterdapat interaksi antara penggunaan metode pembelajaran dengan kreativitas belajar siswa dalam mempengaruhi hasil belajar kewirausahaan baik pada pembelajaran induktif maupun deduktif di SMK Negeri 2 Kisaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Setyosari (2010:7) yakni berpikir deduktif merupakan proses berpikir yang didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan yang bersifat umum ke hal-hal yang bersifat khusus dengan menggunakan logika tertentu. Berpikir deduktif secara singkat dapat dikatakan berpikir dari hal yang bersifat umum ke hal-hal yang bersifat khusus. Cara berpikir ini dilandasi dengan suatu sistem penyusunan fakta yang sudah diketahui lebih dahulu untuk sampai pada kesimpulan yang benar.

Begitu juga dengan pernyataan Suriasumantri (2005:48) yang menyatakan bahwa penalaran induktif adalah suatu proses berpikir yang berupa penarikan kesimpulan yang umum atau dasar pengetahuan tentang hal-hal yang khusus,

artinya dari fakta-fakta yang ada dapat ditarik suatu kesimpulan. Sebagai contoh: semua binatang mempunyai mata dan semua manusia mempunyai mata. Dapat ditarik kesimpulan bahwa semua makhluk hidup mempunyai mata. Penalaran seperti ini memungkinkandisusunnya pengetahuan secara sistematis yang mengarah kepada pernyataan-pernyataan yang makin lama makin bersifat mendasar.

Berdasarkan metode pembelajaran tersebut maka siswa kelas XI SMK Negeri 2 Kisaran memperoleh penalaran proses berpikir mengenai penarikan kesimpulan pada materi pembelajaran kewirausahaan peluang usaha dimana siswa diajak untuk berpikir kreatif sesuai dengan tingkat kreativitas siswa itu sendiri. sebagaimana menurut Munandar (2009:98) bahwa kreativitas merupakan salah satu karakteristik yang dimiliki siswa sebagai potensi psikologi yang turut mempengaruhi efektivitas proses belajar. Karena itu aspek ini perlu mendapat perhatian guru dalam pembelajaran, untuk itu diperlukan suatu teknik belajar mengajar kreatif dan membentuk kondisi yaitu menciptakan lingkungan di dalam kelas yang merangsang kreatif. Mengajukan dan mengundang pertanyaan yang membuat siswa berfikir kreatif dan memadukan perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa yang dapat dilakukan pada metode pembelajaran di dalam kelas.

Pembelajaran dengan penerapan metode deduktif akan dapat membawa pemikiran siswa berdasarkan suatu konsep atau prinsip dalam menjelaskan atau memberikan argumentasi tentang suatu kenyataan yang dihadapi mereka. Suriasumantri (2005:221) mengemukakan bahwa berpikir deduktif memberikan sifat rasional kepada pengetahuan ilmiah dan bersifat konsisten dengan pengetahuan yang telah dikumpulkan sebelumnya. Bochenski seperti dikutip oleh Suriasumantri (2005:234) mengatakan bahwa sesuatu dapat dipelajari dengan deduktif melalui berpikir atau bernalar, dan tak diragukan lagi bahwa setiap waktu seseorang belajar dengan menalar.

Hasil proses berpikir itu adalah berkembangnya ide atau konsep (pengertian) tentang yang dipikirkan (materi pelajaran). Hal yang sama juga dinyatakan Snelbecker (1974:485) bahwa metode induktif adalah merumuskan pernyataan-pernyataan ikhtisar atau generalisasi dari fakta empiris. Dengan cara ini siswa akan dapat merumuskan postulat teoritis. Metode induktif dimulai dengan

pemberian berbagai kasus, fakta, atau contoh yang mencerminkan suatu konsep/prinsip, kemudian siswa dibimbing untuk mensistesis, menemukan atau menyimpulkan prinsip dasar pelajaran tersebut. Fakta/data yang dipelajari siswa disusun menurut kriteria tertentu (dalam bentuk tabel, gambar atau model) sehingga dengan mudah dapat dilihat dan ditemukan gejala-gejala yang berupa keteraturan, kecenderungan, atau keganjilan. Hasil temuan didiskusikan, baik antara siswa dan siswa maupun antara siswa dan guru. Dalam hal ini guru sebagai pemimpin dan pengarah mengiringi kesimpulan-kesimpulan dan sampai pada konsep/prinsip yang dituju. Cara berpikir atau bernalar induktif atau pemikiran induktif meliputi gambaran kesimpulan secara umum dari sekumpulan data empiris.

Sehingga penalaran induktif yang bertitik tolak dari hal khusus lebih terikat dengan dunia empiris yang pada umumnya disusun atas fakta/data, untuk selanjutnya ditarik kesimpulan yang bersifat umum dari kasus-kasus pengalaman (Suriasumantri, 2005:223). Fakta atau gejala tersebut diperoleh dengan jalan pengamatan dan/atau pengukuran. Namun demikian perlu diperhatikan supaya siswa tidak langsung menerima kebenaran analisis datanya, sebelum kebenaran/kesimpulan itu diuji oleh konsep/prinsip yang telah ada.

## PENUTUP

### Simpulan

1. Hasil belajar kewirausahaan siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran induktif signifikan lebih tinggi daripada menggunakan metode pembelajaran deduktif di SMK Negeri 2 Kisaran.
2. Hasil belajar kewirausahaan siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi signifikan lebih tinggi daripada siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah baik pada pembelajaran induktif maupun deduktif di SMK Negeri 2 Kisaran.
3. Terdapat interaksi antara penggunaan metode pembelajaran dengan kreativitas belajar siswa dalam mempengaruhi hasil belajar kewirausahaan baik pada pembelajaran

### Saran

1. Guru perlu menggunakan metode pembelajaran induktif dan deduktif sesuai dengan kebutuhan siswa pada proses

pembelajaran kewirausahaan dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

2. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat pada setiap materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran kewirausahaan diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa, karena pada dasarnya setiap siswa mempunyai kemampuan untuk kreatif..
3. Penggunaan metode pembelajaran induktif dan deduktif perlu dipersiapkan dengan baik oleh guru sehingga dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran dan mampu memotivasi siswa untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran kewirausahaan.
4. Menyarankan pada peneliti berikutnya untuk pengembangan penelitian ini agar penelitian ini bermanfaat sebagai informasi terhadap dunia pendidikan khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran induktif dan deduktif pada mata pelajaran di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, O & Krathwohl, D. 2001. *A Taxonomy for Learning: Teaching and Assessing*. New York: Longman.
- Campbell. 1986. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius.
- De Porter, B., Reardon, M., dan Singer, S, N. 2008. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- DePorter, B & Hernacki, M. 2009. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Dimiyati, M. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S, B. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hendro. 2010. *Kewirausahaan*. Jakarta: Erlangga.
- Hergenhahn B.R dan Olson M.H. 2010. *Theories of Learning*, edisi ketujuh. Jakarta: Prenada Media Group.
- Husdarta . 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Jacobsen, David A. dan Eggen Paul, Kauchak Donald. 2009. *Methods for Teaching*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Joyce, B dan Weil Marsha, Calhoun Emily. 2009. *Models of Teaching*, edisi ke 8. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Kasmir. 2006. *Kewirausahaan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kemp, J, E. 1997. *Instructional Design*. California: David S. Lake Publisher.
- Merril. 1994. *Instructional Design Theory*. United States of Amerika: Educatioal Technology Publications.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ormrod, J, E. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Romiszowski, A, J. 1981. *Disigning Instructional System*. New York: Nichols Publishing Company.
- Riyanto, Y. 2009. *Paradikma Baru Pembelajaran*. Surabaya: Kencana.
- Santrock, J. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, A, M. 1986. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Semiawan, C, R. 2010. *Kreativitas Keberbakatan*. Jakarta: Indeks.
- Seels, B, B., & Richey, R, C. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Defenisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Snelbecker, G, E. 1974. *Learning Theory, Instructional Theory, and Psycho Educational Design*. McGraw-Hill Book Company.
- Sumarsono, S. 2009. *Kewirausahaan*. Jember: Grahallmu.
- Setyosari, P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangannya*. Malang: Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, E. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Indeks.
- Smaldino., Sharen, E., Russell, J, D. 2011. *Instructional Tecnology& Media for Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Solso, R, L & Maclin, O, H, Maclin M. Kimberly. 2007. *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Erlangga.
- Suparman, A. 1997. *Desain Intruksional*. Jakarta: PAU-PPPAAI Universitas Terbuka.
- Syah, M. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Uno, B, H. 2009. *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Wardhana, Y. 2010. *Teori Belajar dan Mengajar*. Bandung: PribumiMekar