

PENGARUH *ENTERPRENEURSHIP COOPERATIVE PROJECT BASED LEARNING* (EnCo-PjBL) TERHADAP PENINGKATAN KREATIFITAS BERWIRUSAHA MAHASISWA DALAM MATA KULIAH KEWIRUSAHAAN

Nailariza Umami, Universitas Bhinneka PGRI

umaminailariza@gmail.com

Rohmat Duwi Cahyono, Universitas Bhinneka PGRI

rohmatdwi@gmail.com

Yuniar Purbo Rini, Universitas Bhinneka PGRI

yuniarpurborini19@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh penerapan model pembelajaran Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL) terhadap peningkatan kreatifitas mahasiswa. Desain penelitian ini adalah one-shot case study. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Jurusan Pendidika Ekonomi Univeritas Bhinneka PGRI semester genap kelas VIA dan B yang sedang menempun Mata Kuliah Kewirausahaan yang berjumlah 65 mahasiswa. Sedangkan sampel yang diambil adalah 1 kelas yaitu VIA yang memiliki jumlah mahasiswa sebanyak 35 mahasiswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan tehnik Purposive Sampling. Tehnik pengumpulan data menggunakan tes kemampuan berpikir kreatif dan angket respon mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL) berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatifitas mahasiswa.

Keyword: *kreatifitas, model pembelajaran Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL)*

PENDAHULUAN

Fakta berupa data di lapangan mengungkapkan bahwa jumlah lulusan perguruan tinggi di seluruh Indonesia setiap tahunnya tidak sebanding dengan jumlah pertumbuhan lapangan pekerjaan. Hasilnya, ratusan ribu alumni perguruan tinggi ini kemudian menjadi pengangguran terbuka dalam waktu yang lama. Data terkini dari Badan Pusat Statistik (BPS) melaporkan bahwa, di antara 7 juta orang pengangguran di Indonesia,

sekitar 400 ribu orang di antaranya adalah alumni perguruan tinggi.

Saat ini persaingan dunia kerja semakin sulit dengan datangnya era revolusi industri 4.0. Di mana pada era ini tenaga manusia akan secara signifikan tergantikan dengan mesin-mesin otomatis berbasis kontrol digital. Era ini akan bertumpu pada teknologi robotic, *internet of thing*, serta kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), sehingga ratusan lapangan pekerjaan akan hilang atau minimal berkurang.

Di sisi lain, era ini memberikan banyak kemudahan dan peluang yang sangat menjanjikan. Salah satu alasannya adalah karena internet menyediakan akses cepat, murah, dan super luas ke seluruh dunia. Hal ini memberi kita kesempatan untuk mengakses pasar di seluruh dunia, tanpa batasan negara, bahkan tanpa memerlukan modal ratusan juta, yang dibutuhkan hanya niat dan nyali untuk mencoba. Sayangnya, tidak banyak lulusan perguruan tinggi yang termotivasi dan memiliki nyali untuk berwirausaha. Padahal di antara mereka yang telah mencoba, sedikit sekali yang mengalami kegagalan, itupun bukan “gagal” sesungguhnya, karena dalam waktu yang tidak terlalu lama kemudian, mereka berhasil menemukan jalan yang benar dan terus menikmatinya. Jumlah pengusaha di Indonesia baru 3,1% dari total jumlah penduduk. Meskipun angka ini telah melewati standard minimal internasional, yaitu 2%, namun jumlah pewirausaha Indonesia masih kalah jauh dibandingkan negara-negara tetangga. Di Singapura, sebanyak 7% dari populasi penduduknya merupakan pewirausaha, atau di Malaysia, jumlah tersebut mencapai 5% dari total penduduk. Di negara-negara maju seperti Singapura, minat untuk berwirausaha relatif lebih tinggi dibandingkan Indonesia.

Untuk itu sudah seharusnya pendidikan di universitas dapat menumbuhkan jiwa dan semangat berwirausaha untuk para mahasiswa. Agar disaat lulus mereka sudah memiliki tekad dan kepercayaan diri untuk memulai usaha dan tidak bergantung hanya untuk menjadi karyawan atau PNS. Mahasiswa harus

ditumbuhkan jiwa sukses berwirausaha sejak awal.

Sementara itu untuk menjadi wirausaha yang sukses setidaknya ada empat paradigma yang dapat membuat seorang wirausaha menjadi sukses atau superior di tingkat persaingan usaha yang semakin ketat. Pertama, seorang wirausaha harus mampu memprediksi kemungkinan dimasa mendatang. Sebab, entrepreneur itu harus sarat ide-ide, seolah hanya melihat peluang dan kepuasan pelanggan. Sedangkan eksekutif, adalah seorang yang senantiasa menyelesaikan masalah yang timbul di perusahaan. Paradigma kedua, fleksibilitas dari sang wirausaha. Seorang entrepreneur harus bisa cepat menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja maupun lingkungan usaha. Ketiga, *rule of the game*, harus dinamis dalam mengantisipasi berbagai macam kemungkinan sebagai kemampuan mengubah aturan main. Hal ini berkaitan erat dengan inovasi atau penciptaan hal-hal baru dalam berbisnis. Paradigma keempat adalah kemampuan melanjutkan perubahan dari aturan atau bentuk yang telah ada sebelumnya. Inovasi yang kita buat dalam beberapa masa ke depan akan selalu tertinggal. Kemampuan memperbaharui produk dan aturan main inilah yang dapat membuat seorang wirausaha menjadi superior.

Pada intinya inovasi dan kreatif yang sangat dibutuhkan oleh wirausaha. Peranan Inovasi dan Kreativitas dalam Pengembangan Produk dan Jasa Inovasi memegang peranan penting dalam mengembangkan produk dan jasa dalam bisnis. Berbagai kesuksesan

wirausaha di dunia disebabkan oleh kreativitas dalam mengembangkan produk. Persaingan yang ketat dalam berwirausaha mendorong wirausaha untuk memiliki kreativitas yang tinggi. Daya kreativitas tersebut harus dilandasi cara berpikir yang maju, gagasan-gagasan baru yang berbeda dibandingkan produk-produk yang telah ada. Berbagai gagasan-gagasan yang kreatif umumnya tidak dapat dibatasi oleh ruang, bentuk ataupun waktu dan memberikan terobosan-terobosan baru dalam dunia usaha yang pada awalnya kelihatan mustahil. Saat ini berbagai hasil inovasi yang didasarkan kreativitas wirausaha menjadi produk dan jasa yang unggul. Wirausaha melalui proses kreatif dan inovatif menciptakan nilai tambah atas barang dan jasa yang kemudian menciptakan berbagai keunggulan termasuk keunggulan bersaing. Perusahaan seperti Microsoft, Sony, dan Toyota Motor, merupakan contoh perusahaan yang sukses dalam produknya karena memiliki kreativitas dan inovasi di bidang teknologi.

Kreatifitas tersebut dapat dilatih dan diasah dalam diri seseorang. Untuk itu perlu adanya strategi pembelajaran yang tepat yang dapat menumbuhkan dan mengasah daya kreatifitas mahasiswa. Strategi pembelajaran perlu dipilih yang paling sesuai dengan tuntutan kompetensi serta karakteristik siswa yang diajar. Salah satu pendekatannya adalah konstruktivistik. Pembelajaran konstruktivistik dimulai dari adanya kasus, pertanyaan, atau permasalahan (Cooperstein dan Weidinger, 2004, pp.141-148). Strategi pembelajaran konstruktivistik yang

mengkonstruksikan skill dasar serta berorientasi pada proses dan hasil adalah pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*). Borich (2007, p.359) mengatakan bahwa pembelajaran ini memiliki karakteristik: (1) Berdurasi yang cukup lama, (2) menghubungkan beberapa disiplin ilmu, (3) berfokus pada proses dan hasil, serta (4) melibatkan guru sebagai pelatih dan kolaborasi. Di samping itu, pembelajaran ini memiliki keuntungan dapat mendorong motivasi selama memecahkan masalah, merencana, dan mengarahkan proyeknya (Tippelt & Amoros, 2003, p. 19). Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan mahasiswa mengkonstruksikan pengetahuan dan keterampilan sehingga cocok untuk praktik

Melihat fakta-fakta seperti itu maka sejak saat ini lembaga pendidikan harus berbenah diri untuk memajukan pendidikan. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran Kewirausahaan berbasis Proyek (*Project Based Learning*) yang dilaksanakan dengan strategi pembelajaran kooperatif. Gunanya adalah untuk membuka pola berpikir mahasiswa. 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.

Kreativitas Wirausaha

1. Pengertian Kreativitas Wirausaha

Kreativitas merupakan daya menciptakan sesuatu yang menuntut pemusatan perhatian, kemauan, kerja keras dan ketekunan. Menurut Sulaiman Sahlan dan Maswan, kreativitas adalah ide atau gagasan dan kemampuan berpikir kreatif. Sementara itu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud dengan kreativitas ialah kemampuan untuk mencipta daya cipta. Menurut Zimmer kreativitas adalah kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan cara-cara baru dalam pemecahan masalah dan menemukan peluang (*thinking new thing*).

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menuangkan ide atau gagasan melalui proses berpikir kreatif untuk menciptakan sesuatu yang menuntut pemusatan, perhatian, kemauan, kerja keras dan ketekunan. Sedangkan yang dimaksud dengan wirausaha adalah pengusaha, tetapi tidak semua pengusaha adalah wirausaha. Wirausaha adalah pionir dalam bisnis, inovator, penanggung resiko yang mempunyai penglihatan visi ke depan dan memiliki keunggulan dalam berprestasi di bidang usaha. Sementara itu menurut Prawirokusumo wirausaha adalah mereka yang melakukan upaya-upaya kreatif dan inovatif dengan jalan mengembangkan ide dan meramu sumber daya untuk

menemukan peluang (*opportunity*) dan perbaikan (*preparation*) hidup. Senada dengan pendapat di atas, menurut Suryana, *enterpreneur* atau wirausaha adalah seseorang yang memiliki kombinasi unsur-unsur (elemen-elemen) internal yang meliputi kombinasi motivasi diri, visi, komunikasi, optimisme, dorongan semangat, dan kemampuan untuk memanfaatkan peluang usaha.

2. Sumber Kreativitas

Dalam konteks manajemen, peran fungsi kreativitas dalam proses inovasi merupakan pembangkitan ide yang menghasilkan penyempurnaan efektivitas dan efisiensi pada suatu sistem. Aspek penting dalam kreativitas adalah proses dan manusia. Proses berorientasi pada tujuan yang di desain untuk mencapai solusi suatu problem. Manusia merupakan sumber daya yang menentukan solusi. Proses tetap sama namun pendekatan yang digunakan dapat bervariasi misalnya, pada suatu problem mereka mengadaptasikan suatu solusi, tetapi pada kesempatan yang berbeda mereka menerapkan solusi inovasi.

a) Imajinasi dan ide

Berdasarkan fungsinya, kapasitas mental manusia dapat dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu *absortive*, *retentive*, *reasoning*, *creative*.

Imajinasi yang kreatif merupakan kekuatan yang tidak terbatas, misalnya meskipun seseorang yang hampir tidak pernah keluar rumah tetapi dengan menggunakan imajinasinya ia dapat melang buana ke dunia sekitar. Imajinasi jauh lebih penting dari pada ilmu pengetahuan dan kekuatan murni dari pikiran manusia.

b) Sifat Proses kreatif

Kreativitas adalah suatu proses yang dapat dikembangkan dan ditingkatkan. Setiap orang Kreatif pada tingkat tertentu. Orang mempunyai kemampuan dan bakat dalam bidang tertentu dapat lebih kreatif dari pada orang lain. Hal yang sama juga dialami oleh orang yang dilatih dan dikembangkan dalam suatu lingkungan yang mendukung pengembangan kreativitas, mereka diajari untuk berfikir dan bertindak secara kreatif . Bagi pihak lain proses kreatif lebih sukar karena tidak dikembangkan secara positif dan jika mereka ingin menjadi kreatif, mereka harus belajar cara mengimplementasikan proses kreatif . Ada tiga tahap dalam proses kreatif yaitu *Absortive*, *Retentive* dan *reaso nin*.

Model *Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL)*

Cooperative project based learning merupakan pembelajaran yang

mengintegrasikan pembelajaran berbasis proyek yang dilaksanakan dengan strategi pembelajaran kooperatif (Lazinica dan Calafate, 2009, p.395). Sehingga *Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL)* merupakan pembelajaran kewirausahaan berbasis proyek yang menggunakan strategi kooperatif dalam pembelajaran. Pembelajaran ini dilakukan dengan fase pembelajaran berbasis proyek dengan bentuk kerja sama kelompok melalui pendekatan kooperatif. Bender (2012, p.148) mengatakan bahwa ketika guru menggunakan pembelajaran berbasis proyek dengan cara yang berdiri sendiri, siswa kurang memiliki kemampuan untuk berkooperatif sehingga pembelajaran kooperatif diperlukan pula dalam melaksanakan tugas pada pembelajaran berbasis proyek. Dalam pelaksanaannya, penugasan pada pembelajaran kooperatif dapat diimplementasikan sebagai pembelajaran yang kecil dalam proyek di pembelajaran berbasis proyek, dengan berdurasi lama maupun diselesaikan dalam satu waktu pertemuan. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dapat diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, Bender (2012, p.147) mengatakan pula bahwa pembelajaran kooperatif dapat menumbuhkan siswa untuk bekerjasama membangun setiap pemahamannya dengan siswa lain.

Menurutnya, *“Teacher moving toward PBL instruction should understand that student will need cooperative learning skills for the PBL instruction to be effective”*. Oleh karena itu, integrasi ini memberi keuntungan jika dibanding proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok tanpa strukturisasi yang mendukung. Pembelajaran cooperative (*cooperative learning*) sendiri adalah strategi pembelajaran tidak langsung (*indirect instruction*) yang menekankan pada kerja kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan saling membantu dan mendukung satu dengan yang lain (Ruutmann & Kipper, 2011, p.110). Pembelajaran kooperatif mampu mendukung keaktifan siswa, kerjasama dan pemberian umpan baik antar siswa untuk saling mendorong dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh Wlodkowsky (2008, p.7) bahwa: *“motivated learner care more and concentrate better while they expend effort, and they are more cooperative”*. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif mendorong motivasi maupun usaha siswa untuk belajar, sehingga mencapai hasil belajar seperti yang diharapkan. Seperti pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek juga merupakan kategori strategi pembelajaran tidak langsung (Ruutmann & Kipper, 2011, p.110). Pembelajaran berbasis proyek memberikan tugas yang berasal dari masalah. Siswa dituntut melakukan pemecahan permasalahan autentik serta mengembangkan keterampilan dan

pengetahuan secara mandiri. Pembelajaran ini berorientasi pada hasil. Borich (2007, p.365) dalam bukunya menyatakan bahwa: *“Project-based learning is an approach to learning that promotes intrinsic motivation by organizing instruction around tasks most likely to induce and support learner interest, effort, and persistence”*. Oleh karena itu pembelajaran berbasis proyek dapat mendukung motivasi maupun usaha siswa dalam belajar dengan berorientasi pada proses dan hasil akhir. Tippelt & Amoros (2003, p.11), mengemukakan bahwa fase pembelajaran berbasis proyek, meliputi: menginformasikan (*informing*), merencana (*planning*), memutuskan (*deciding*), menerapkan (*implementing*), mengontrol (*controlling*), dan mengevaluasi (*evaluating*). Oleh karena itu, dalam pembelajaran praktik kewirausahaan pada tahap penginformasian siswa diinformasikan mengenai pentingnya inovasi dan kreativitas yang dituangkan dalam merancang bussines plan. Pada tahap perencanaan guru merumuskan tujuan, strategi, lembar kerja (*job sheet*), merancang kebutuhan sumber belajar, dan merancang alat evaluasi. Pada tahap menentukan, guru membantu mengidentifikasi macam-macam bentuk usaha kreatif dan perencanaannya serta menyusun rencana kerja yang akan dilakukan siswa. Pada tahap menerapkan, siswa melaksanakan tugas proyek yang telah

disusun. Pada tahap pengontrolan, guru dan siswa mengontrol perkembangan proyek. Pada tahap evaluasi, guru melaksanakan evaluasi praktik kompetensi “Memiliki keterampilan, pengetahuan, dan sikap dalam pengelolaan usaha, sesuai usaha yang di pilih”. Pembelajaran berbasis proyek mengarahkan pembelajaran sehingga memperoleh hasil yang nyata secara individu atau kelompok, sedangkan pembelajaran kooperatif memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dan kolaborasi dalam kegiatan kelompok. Pembelajaran kooperatif untuk melaksanakan kerja kelompoknya dapat dipilih pendekatan yang sesuai seperti group investigation. Pendekatan kelompok ini memiliki langkah-langkah: (1) pengelompokan, (2) perencanaan tugas belajar, (3) pelaksanaan kegiatan penelitian sampai diskusi kelompok dan menyimpulkan hasil investigasi, (4) mengorganisasi hasil akhir, (5) presentasi penelitian, dan (6) evaluasi (Arends & Kilcher, 2010, p.318)

METODE PENELITIAN

a. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Bhinneka PGRI pada semester genap tahun akademik 2019/2020 dengan populasi terjangkau adalah mahasiswa semester VI Jurusan Pendidikan Ekonomi yang sedang mengikuti Mata Kuliah

kewirausahaan yaitu sebanyak 2 kelas (kelas A dan B) yang berjumlah 65 mahasiswa.

Dari populasi terjangkau dipilih satu kelas sampel dengan tehnik Purposive Sampling, yaitu mahasiswa kelas A yang mengikuti mata kuliah kewirausahaan sebanyak 35 mahasiswa.

b. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode yang tidak memungkinkan penelitian melakukan pengontrolan penuh terhadap variable dan kondisi eksperimen (Sandjaja dan Albertus, 2006:125). Desain penelitian ini adalah *One Shot Case Study*. Penelitian ini dilakukan pada satu kelas eksperimen yang diberi treatment/perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya.

Secara singkat, desain penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

$$X \longrightarrow Y$$

Keterangan:

X : perlakuan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek

→ : pengaruh

Y : kemampuan berfikir kreatif mahasiswa

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Entrepreneurship Cooperative*

Project Based Learning (EnCo-PjBL) sedangkan variable terikat adalah kemampuan berfikir kreatif mahasiswa.

c. Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini digunakan dua macam instrument yang terdiri dari:

a) Soal tes kemampuan berfikir kreatif dalam bentuk uraian untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif mahasiswa yang terdiri dari lima butir soal dan

b) angket untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran *Enterpreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL)*.

Soal tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mahasiswa disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Guilford, yaitu:

1. Kepekaan (*problem sensitivity*)
2. Kelancaran (*fluency*)
3. Keluwesan (*flexibility*)
4. Keaslian (*originality*)
5. Elaborasi (*elaboration*)

Untuk memperoleh tes yang baik maka tes tersebut diujicobakan terlebih dahulu untuk mengetahui validasi, realibilitas, daya pembeda dan tingkat kesukarannya. Uji coba tes ini dilakukan oleh mahasiswa jurusan Pendidikan Ekonomi yang mengambil mata kuliah Kewirausahaan pada semsetre genap 2019/2020, yaitu kelas VIA . kelas

VIA dipilih karena memiliki karakteristik dan kemampuan mahasiswa yang homogen dengan karakteristik dan kemampuan kelas B sebagai kelas sampel.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa butir soal valid dan dapat digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dengan realibilitas 0.74, termasuk kategori tinggi. Taraf kesukaran soal terdiri dari: 3 soal sedang dan 2 soal sukar dan semua soal mempunyai daya pembeda yang baik.

d. Alur Pengolahan data Data yang diperoleh dari hasil tes diolah melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. Memberikan skor jawaban mahasiswa sesuai dengan kunci jawaban dan sistem penskoran yang digunakan.
2. Melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.
3. Menguji homogenitas varians data untuk mengetahui apakah data homogen atau tidak.
4. Menguji linearitas untuk mengetahui persamaan regresi yang didapat linear atau tidak.
5. Menguji koefisien regresi untuk mengetahui arah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat apakah positif atau negatif.
6. Menguji kebaikan model untuk mengetahui kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat.
7. Menguji hipotesis penelitian untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian ditolak atau diterima.

Semua pengolahan data menggunakan bantuan software SPSS 17.0 dan microsoft excel.

Untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap model pembelajaran *Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL)*., diberikan angket yang berisi 20 pernyataan kepada 35 mahasiswa kelas eksperimen. Hasil dari penyebaran angket respon mahasiswa terhadap model pembelajaran berbasis proyek, diolah dengan menggunakan program SPSS 17.0, diperoleh deskripsi data respon mahasiswa sebagai berikut:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Respon Mahasiswa terhadap Penerapan Model *Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL)*.

Tabel 1. Deskripsi Statistik Hasil Angket Respon Mahasiswa

	PBP
N	35
Min	61
Max	83
Sum	2479
Mean	70.83
Std.deviation	5.748
varians	33.571

Berdasarkan Tabel 1, angket yang disebarkan kepada 35 orang mahasiswa setelah penerapan model pembelajaran *Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL)* didapat skor mean sebesar 70.83, standar deviasi 5.748, nilai minimum 61 dan nilai maksimum 83. Artinya rerata skor pada model pembelajaran berbasis proyek sebesar 70.83 termasuk kategori kuat/baik karena terdapat pada rentang 61-80.

Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa

Kemampuan berpikir kreatif mahasiswa setelah penerapan model pembelajaran *Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL)* diukur dengan tes yang terdiri dari 5 soal uraian. Dari hasil tes yang diberikan kepada 35 mahasiswa kelas A Jurusan Tadris Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon pada semester genap tahun akademik

2013/2014, diperoleh data deskripsi statistik sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi Statistik Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa

	Kreatif
N	35
Min	60
Max	86
Sum	2502
Mean	71.49
Std.deviation	6.639
Varians	35.262

Berdasarkan Tabel 2, jumlah mahasiswa yang mengikuti tes sebanyak 35 mahasiswa. Tes yang disebarkan kepada mahasiswa setelah penerapan model pembelajaran berbasis proyek didapat skor mean sebesar 71.49, nilai minimum 60 dan nilai maksimum 86 serta dengan standar deviasi didapat 6.639. Nilai mean sebesar 71.49 ini dapat dikategorikan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa khususnya pada mata kuliah media pembelajaran tergolong cukup atau sedang.

Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji statistik yang akan digunakan adalah uji Kolmogrov-Smirnov dengan

mengambil taraf signifikan (α) sebesar 0.05. dengan hipotesis statistik sebagai berikut

H_0 :Data kemampuan berpikir kreatif mahasiswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 :Data kemampuan berpikir kreatif mahasiswa berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Kriteria pengujiannya adalah: H_0 diterima jika nilai signifikan > 0.05 dan H_0 ditolak jika nilai signifikan < 0.05 . Out put menggunakan perhitungan program SPSS 17.0 adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kolmogorov- Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig
Unstandardized Residual	.103	35	.112

Berdasarkan hasil Tabel 3, untuk pengujian normalitas dengan uji Kolmogorov-Smirnov didapat nilai sig. 0.112. Nilai signifikansi pada tabel di atas lebih besar dari 0.05, maka H0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varians data homogen atau tidak. Uji statistik yang akan digunakan adalah uji

Levene dengan mengambil taraf signifikan (α) sebesar 0.05. dengan hipotesis statistik sebagai berikut:

H0 : Kedua data memiliki varians yang homogen

H1 : Kedua data memiliki varians yang tidak homogen

Kriteria pengujiannya adalah: H0 diterima jika nilai signifikan > 0.05 dan H0 ditolak jika nilai signifikan < 0.05. Out put menggunakan perhitungan program SPSS.17.0 adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.154	6	29	.062

Berdasarkan Tabel 4, dapat diketahui bahwa hasil uji homogenitas mempunyai nilai Signifikansi 0.062 berarti berada di atas 0.05 maka H0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut homogen.

Kelinearan regresi digunakan untuk mengetahui apakah regresi yang digunakan adalah linier atau non linier. Kelinearan regresi diperoleh dengan menggunakan bantuan program SPSS 17.0. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

3. Uji Linieritas

Tabel 5. Uji Linearita

			P	Sig.
Kreatif	Between Groups	Combined	7.135	.000
Enco-PjBL		Linearity	90.023	.000

Dapat diketahui bahwa nilai signifikan pada Linearity sebesar 0.000. karena nilai signifikansi kurang dari 0.005 maka hubungannya linear.

4. Uji Koefisien Regresi

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan

program SPSS 7.0 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Koefisien Regresi

Persamaan Regresi		Unstandardized Coefficients		T	Sig.
		B	Std.Error		
1	Constant	-14.362	11.493	-1.384	.154
	EnCo-PjBL	1.292	.128	7.611	.000

Model persamaan regresi linier sederhana adalah $Y = a + bX$, dimana X adalah variabel bebas, Y adalah variabel terikat, a adalah penduga bagi intersep (α), b adalah penduga bagi koefisien (β) dan α, β adalah parameter yang nilainya tidak diketahui sehingga diduga dengan menggunakan statistik sampel.

Berdasarkan tabel di atas nilai a = -14.362 dan nilai b = 1.292. Dengan demikian persamaan regresinya adalah $= -14.362 + 1.292 X$. Dari persamaan koefisien regresi sebesar 1.292 menyatakan bahwa setiap penambahan (peningkatan) penerapan model pembelajaran Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL)

Tabel 7. Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.753	.574	.569	5.527

Output SPSS versi 17.0 di atas mempunyai nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.574. artinya bahwa 57.4% variable kemampuan berpikir kreatif (Y) dipengaruhi oleh variable X (penerapan model pembelajaran

akan mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa sebesar 1.292.

5. Uji Koefisien Determinasi

Kebaikan model atau uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar prosentase pengaruh penerapan model pembelajaran Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Dengan menggunakan bantuan program SPSS 17.0 koefisien determinasi disajikan dalam output sebagai berikut:

berbasis proyek) dan sisanya 42,6% dipengaruhi oleh variable lain di luar variable yang digunakan.

6. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh

dari penerapana model pembelajaran Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa, maka selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t, dengan ketentuan hipotesis sebagai berikut:

H0 : Penerapan model pembelajaran Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-

PjBL) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

H1: Penerapan model pembelajaran Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL) berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Dengan menggunakan bantuan program SPSS 17.0 didapatkan output sebagai berikut:

Tabel 8. Uji Hipotesis

Persamaan Regresi		Unstandardized Coefficients		t	Sig.
		B	Std.Error		
1	Constant	-14.362	11.493	-1.384	.154
	Enco-PjBL	1.292	.128	7.611	.000

Berdasarkan hasil analisa SPSS pada Tabel 7 menunjukkan nilai t hitung sebesar 7.611 serta signifikansinya 0.00. Untuk t table dicari pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) n-k-1 atau 35-2-1=32. Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi= 0.05) hasil diperoleh untuk table sebesar 2,09. Karena t hitung (7.611)> t table (3,718) maka H0 ditolak. Artinya bahwa penerapan model pembelajaran Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL) berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa diperoleh kesimpulan bahwa: peningkatan penerapan Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Penerapan model pembelajaran Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL) berpengaruh sebesar 57,4% terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dan sisanya sebesar 42,6% dipengaruhi

oleh factor lain. Setiap penerapana (peningkatan) penerapan model pembelajaran Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL) akan mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa sebesar 1.292.

b. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka penulis mengemukakan beberpa saran sebagai berikut:

1. Bagi para pendidik, model pembelajaran Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL) dapat dijadikan sebagai salah satu alternative model pembelajaran untuk diimplementasikan dalam pengembangan pembelajaran di kelas. Namun harus dipertimbangkan waktu pelaksanaan yang cukup, dan pemberian tugas yang tepat agar kegiatan pembelajaran bisa berjalan kondusif dan optimal
2. Bagi peneliti berikutnya agar:
 - a) Menelaah kelemahan model Entrepreneurship Cooperative Project Based Learning (EnCo-PjBL) agar pembelajaran ini bisa berjalan lebih optimal.
 - b) Menelaah apakah karakteristik mata kuliah yang dipilih mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arends, R. I & Kilcher, A. (2010). Teaching for student

learning. New York: Routledge.

Bender, W.N. (2012). Project-based learning: differentiating instruction for the 21st century. Thousand Oaks: Corwin.

Borich, G. D. (2007). *Effective teaching methods; research-based practice (6th ed.)*. Columbus: Pearson.

Cooperstein, S. E. & Weidinger, E. K. (2004). Beyond active learning: a constructivist approach to learning. *Emerald Journal*, 32, pp.141-148.

Lazinica, A & Calafate, C. (2009). *Technology Education and Development*. Vukovar:In-Teh

Rüütman, T & Kipper, H. (2011). Teaching Strategies for Direct and Indirect Instruction in Teaching Engineering. *Proceedings of 14th International Conference on Interactive Collaborative Learning, Estonia, 107-114*.

Sahlan Sulaiman dan Misman. 1988. *Multi Dimensi Berkratifitas Manusia*, Bandung: Sinar Baru

Sandjaja, B dan Albertus, H.

(2006). *Panduan Penelitian.*

Jakarta: Prestasi Pustaka.

Suryana. 2001. *Kewirausahaan,*

Jakarta: Salemba Empat.

Tippelt, R. & Amoros, A. (2003). *The*

project method in vocational

training. Munich: InWEnt.

Wlodkowsky, R. J. (2008). *Enhancing*

adult motivation to learn. San

Francisco: Jossey-Bass.