

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN KEMAMPUAN BERPIKIR
SEKUENSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN
DI SMK PANCA BUDI-2 MEDAN**

Rahmah El Yunusiyah

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaaan hasil belajar kewirausahaan antara: (1) siswa menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan model pembelajaran kooperatif, (2) siswa yang memiliki kemampuan berpikir sekuensial abstrak dan sekuensial konkrit (3) interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan kemampuan berpikir. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI sebanyak 2 kelas SMK Panca Budi 2 sebanyak 80 orang, sampel diambil dengan cluster random sebanyak 80 orang. Instrumen pengukuran untuk mengukur hasil belajar digunakan tes berbentuk pilihan ganda dan kemampuan berpikir dengan angket. Penelitian menggunakan metode quasi eksperimen dengan disain faktorial 2x2, sedangkan teknik analisis data menggunakan anava dua jalur pada taraf signifikansi $\alpha=0.05$. Uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian diperoleh hasil belajar kewirausahaan: (1) siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah lebih tinggi dibandingkan model kooperatif, (2) siswa yang memiliki kemampuan berpikir sekuensial abstrak lebih tinggi dibandingkan yang memiliki kemampuan berpikir sekuensial konkrit dan (3) terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan kemampuan berpikir.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Kemampuan berpikir, Hasil belajar.

***Abstract.** This study is aimed at describing the difference entrepreneurship learning outcomes between: (1) students who are study under problem-based learning model and cooperative learning model, (2) students of abstract sequential thinking and concrete sequential thinking, (3) the interaction between the implementation of learning model and the thinking ability. The population was grade 2 class XI at SMK Panca Budi 2 which consists of 80 persons, the sample was taken by cluster random was 80 persons. The instrument used to measure the learning outcome was multiple choice and questionair to measure the thinking ability. The study used quasi experiment with a 2x2 factorial design. The data were analyzed by using two-ways Anova variance analysis at a significance level of $\alpha = 0.05$. Prerequisite test which is normality test and homogeneity test. The results show that entrepreneurial learning outcomes of: (1) students taught under problem-based learning model is higher than those who taught under cooperative model, (2) students who are abstract sequential thinkers are higher than those who have concrete sequential thinking skills (3) there is an interaction between the use of learning model with the types of thinking ability.*

Keywords: learning model, thinking skills, learning outcomes.

A. Pendahuluan.

Pendidikan merupakan upaya bersistem dan berkesinambungan dalam mempersiapkan manusia agar bertanggungjawab dalam kehidupan pribadi dan komunitasnya. Tujuannya agar terciptanya manusia yang kreatif, beriman, berilmu, berakhlak mulia, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa sejalan dengan Pasal 1 Ayat 1 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 yaitu: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara."

Negara akan maju dan berkembang apabila diikuti dengan peningkatan pendidikan yang lebih baik. Kemajuan pendidikan akan memberikan dampak positif dalam upaya peningkatan sumber daya manusia. Untuk itu perlu usaha maksimal dalam mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didik, hal ini hanya dapat dilakukan dan ditempuh melalui pendidikan, baik melalui jalur pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Salah satu lembaga jalur pendidikan formal yang menyiapkan lulusannya untuk memiliki keunggulan di dunia kerja, diantaranya melalui jalur pendidikan kejuruan.

Pendidikan kejuruan yang dikembangkan di Indonesia diantaranya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dirancang untuk menyiapkan peserta didik yang siap memasuki dunia kerja dan mampu mengembangkan sikap profesional dibidang kejuruan. Lulusan pendidikan kejuruan diharapkan menjadi individu yang produktif yang mampu berwirausaha, dapat menjadi tenaga kerja menengah, dan memiliki kesiapan untuk menghadapi persaingan di dunia kerja. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 15 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Lebih lanjut Schippers & Djadjang (1993:19) berpendapat bahwa "tujuan pendidikan kejuruan adalah membekali siswa agar memiliki kompetensi perilaku dalam bidang kejuruan tertentu sehingga yang bersangkutan mampu bekerja demi masa depan dan untuk kesejahteraan bangsa, untuk itu siswa harus dibekali pengetahuan dan keterampilan yang praktis sebagai bekal yang berguna dalam rangka memasuki dunia kerja baik di perusahaan maupun sebagai wirausaha".

Kualitas lulusan pendidikan kejuruan menerapkan ukuran ganda yaitu kualitas menurut ukuran sekolah atau *in-school success standards* dan kualitas menurut ukuran masyarakat atau *out-of school success standards*. Kriteria pertama meliputi aspek keberhasilan peserta didik dalam memenuhi tuntutan kurikuler yang telah diorientasikan pada tuntutan dunia kerja, sedangkan kriteria kedua meliputi keberhasilan peserta didik yang tertampilkan pada kemampuan unjuk kerja sesuai dengan standar hasil belajar nasional ataupun internasional setelah mereka berada di lapangan kerja yang sebenarnya.

SMK Panca Budi 2 Medan adalah salah satu Sekolah kejuruan rumpun bisnis manajemen, mengelola beberapa bidang keahlian serta terbagi dalam beberapa program keahlian. Program keahlian administrasi perkantoran merupakan bidang keahlian yang menjadi favorit bagi pelajar. SMK Panca Budi 2 Medan terus

mengembangkan kualitasnya dengan menambah jumlah guru adaptif, normative, dan produktif serta sarana dan prasarana praktek pada masing-masing program keahlian. Selain itu juga tetap menjaga kualitas guru dengan cara mengirimkan tenaga pengajar ke berbagai pelatihan guru yang ada baik ditingkat daerah maupun nasional.

Hasil survey awal dan data yang diperoleh di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, ditemukan bahwa sebagian besar guru mata diklat kewirausahaan pada saat melaksanakan pengajaran siswa kurang mendapatkan tantangan dalam proses pembelajaran dengan menemukan sendiri pengetahuan yang berkaitan dengan materi pelajaran, guru juga kurang mampu memahami karakteristik siswa sehingga siswa kurang berminat dalam mengikuti pelajaran.

Jika dilihat dari rata-rata perolehan hasil ujian akhir ini sudah terjadi peningkatan, dilihat dari standar nilai ketuntasan belajar minimal yang ditetapkan yaitu 68 untuk mata diklat kewirausahaan. Tetapi akan dibuktikan juga dengan kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki. Salah satu aplikasi yang dapat dilihat dengan membuka dan mengembangkan usaha sesuai dengan ilmu dan keterampilan yang dimiliki baik dalam skala kecil maupun skala besar. Untuk merealisasikan hal demikian harus dibarengi dengan dorongan atau keinginan dari dalam diri siswa untuk berbuat lebih baik dengan penuh semangat dalam membuka usaha secara mandiri.

Kompetensi tersebut masih belum dimiliki sepenuhnya oleh siswa SMK berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SMK Panca Budi 2 Medan, model pembelajaran yang digunakan oleh guru kewirausahaan selama ini cenderung menggunakan metode ceramah diselingi dengan demonstrasi. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran kewirausahaan.

B. Pembahasan

1. Hasil Belajar Kewirausahaan

Belajar merupakan perubahan seluruh tingkah laku individu secara bertahap yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Sejalan dengan pendapat Piaget yang dikutip oleh Joko (2009:29) bahwa belajar dibentuk oleh individu, sebab individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungan dimana lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek individu akan semakin berkembang.

Winkel (2007) mengemukakan belajar merupakan suatu proses psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif subjek dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, penambahan keterampilan, nilai, dan sikap yang bersifat konstan. Gagne mendefinisikan belajar sebagai hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungannya (Gagne&Driscoll, 1989:21). Gagne seperti yang dikutip Bigge (1982:141) mendefinisikan belajar sebagai perubahan dalam perilaku dan keterampilan manusia yang dapat digunakan, bukan dianggap berasal dari proses pertumbuhan. Gagne memandang belajar sebagai proses perubahan perilaku akibat pengalaman yang dialaminya.

Hamalik (2008) mendefinisikan belajar sebagai perubahan tingkah laku yang

relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Belajar sesungguhnya adalah ciri khas manusia dan yang membedakannya dengan makhluk lain. Belajar yang dilakukan manusia merupakan bagian dari hidupnya yang berlangsung seumur hidup kapan saja dan dimana saja, baik di sekolah, di kelas, di jalanan dalam waktu yang tidak dapat ditentukan sebelumnya. Namun satu hal yang pasti bahwa belajar yang dilakukan manusia senantiasa dilandasi itikad dan maksud tertentu.

Belajar merupakan suatu proses dasar perkembangan hidup manusia dengan adanya perubahan pada dirinya yang disebabkan adanya latihan dan pengalaman. Latihan dan pengalaman yang diberikan merupakan penguatan bagi siswa. Menurut Slameto (2003:2) pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Perubahan itu ditunjukkan dengan berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan, dan lain-lain. Tetapi tidak semua perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

Gagne (1979:49) membagi hasil belajar dalam lima tipe yaitu, 1) informasi verbal, diperoleh dari kegiatan pembelajaran seperti di sekolah, buku, radio, TV, percakapan orang lain dan lain-lain, 2) ketrampilan intelektual, memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungannya melalui simbol atau gagasan, 3) model kognitif, merupakan proses kontrol yaitu proses internal yang digunakan siswa untuk memilih atau mengubah cara-cara memberikan perhatian, belajar, mengingat, dan berpikir, 4) sikap, merupakan pembawaan yang dapat dipelajari dan dapat mempengaruhi perilaku seseorang terhadap lingkungannya, 5) keterampilan motorik, yaitu keterampilan yang tidak hanya mencakup kegiatan fisik, melainkan juga kegiatan-kegiatan motorik yang digabung dengan keterampilan intelektual.

Dari berbagai definisi di atas, bahwa belajar itu merupakan suatu perubahan tingkah laku pada diri seseorang, perubahan tingkah laku tersebut juga disebabkan karena latihan dan pengalaman. Belajar bukan hanya sekedar mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu yakni mengalami, oleh karena itu maka perolehan pengetahuan dan keterampilan dapat dinyatakan sebagai hasil belajar. Hasil belajar bukan penguasaan latihan, melainkan perubahan tingkah laku.

Kewirausahaan merupakan suatu disiplin ilmu yang perlu dipelajari. Kemampuan seseorang dalam berwirausaha, dapat dimatangkan melalui proses pendidikan. Kewirausahaan juga merupakan disiplin ilmu yang memiliki objek tersendiri yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Kewirausahaan yang dimaksudkan adalah kewirausahaan yang berbasis potensi daerah, yang tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk mengenal dan mengembangkan potensi daerahnya tersebut.

Istilah kewirausahaan merupakan terjemahan dari *entrepreneurship*, yang dapat diartikan sebagai *the backbone of economy* yaitu syaraf pusat perekonomian (Suherman, 2008). Kewirausahaan adalah penerapan kreativitas dan inovasi untuk memecahkan masalah dan upaya untuk memanfaatkan peluang yang dihadapi setiap hari. Kewirausahaan merupakan gabungan dari kreativitas, inovasi, dan keberanian menghadapi resiko yang dilakukan dengan cara kerja keras untuk membentuk dan

memelihara usaha baru. Inti dari kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (*creatif new and different*) melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan dan menganalisis.

Pada hakekatnya kewirausahaan adalah sifat, ciri, dan watak seseorang yang memiliki kemauan dalam mewujudkan gagasan inovatif kedalam dunia nyata secara kreatif. Selanjutnya dikemukakan ciri-ciri orang yang berjiwa *entrepreneurship* adalah mempunyai visi, kreatif, inovatif, mampu melihat peluang, orientasi pada kepuasan konsumen, berani menanggung resiko dan berjiwa kompetisi, cepat tanggap dan gerak cepat, berjiwa sosial.

Berdasarkan beberapa konsep di atas, secara ringkas kewirausahaan dapat didefinisikan sebagai sesuatu kemampuan kreatif dan inovatif (*create new and different*) yang dijadikan kiat, dasar, sumber daya, proses, dan perjuangan untuk menciptakan nilai tambah barang dan jasa yang dilakukan dengan keberanian untuk menghadapi risiko.

Dalam penelitian ini materi kewirausahaan yang dipelajari adalah materi dengan kompetensi dasar menganalisis aspek-aspek pengelolaan usaha yang materinya meliputi aspek pemasaran. Hasil belajar kewirausahaan adalah kemampuan siswa dalam mengenal, memahami, dan menganalisis aspek-aspek pengelolaan usaha. Perencanaan usaha yang dianalisis adalah aspek pemasaran berdasarkan pelayanan prima, promosi, seni menjual, kepuasan pelanggan, penetapan harga, negoisasi, saluran, dan distribusi.

2. Hakikat Model Pembelajaran

Istilah dalam proses pembelajaran dikenal beberapa yang memiliki kemiripan makna, sehingga seringkali orang salah untuk membedakannya. Istilah-istilah tersebut adalah: 1) pendekatan pembelajaran, 2) strategi pembelajaran, 3) metode pembelajaran, 4) teknik pembelajaran, 5) taktik pembelajaran, dan 6) model pembelajaran. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai sudut pandang terhadap proses pembelajaran yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses pembelajaran yang sifatnya masih sangat umum di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dari segi pendekatan pembelajaran dapat dibagi dua jenis, yaitu: 1) yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*), dan 2) yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*) (Amir, 2009:5).

Dick, Carey & Carey (2005:189) menjelaskan strategi pembelajaran sebagai satu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk mencapai hasil belajar siswa. Senada dengan David seperti yang dikutip Sanjaya (2008:126) mendefinisikan strategi pembelajaran sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan “*a plan of operation achieving something*” sedangkan metode adalah “*a way in achieving something*” (Wina Sanjaya, 2008:147). **Metode pembelajaran** dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk

mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran diantaranya ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, laboratorium, pengalaman lapangan, brainstorming, debat, simposium, dan sebagainya. Metode pembelajaran selanjutnya dijabarkan ke dalam teknik dan gaya pembelajaran. Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalkan, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, akan berbeda pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Sementara **taktik pembelajaran** merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. Misalkan, terdapat dua orang sama-sama menggunakan metode ceramah, tetapi mungkin akan sangat berbeda dalam taktik yang digunakannya.

Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan **model pembelajaran**. Jadi model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Joyce dan Weil (1986:87) mendefinisikan model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran baik secara tatap muka di kelas atau dalam bentuk pertemuan dan materi pembelajarannya meliputi buku, film, tape, program media, komputer serta kurikulum. Setiap model pembelajaran memandu bagaimana pembelajar mendesain pembelajaran serta membantu siswa dalam mencapai tujuan belajar. Sejalan dengan pendapat Nasution (1991) model pembelajaran adalah suatu pola menyeluruh yang digunakan untuk mendesain pengajaran. Model pembelajaran merupakan pola yang menerangkan suatu proses penyebutan dan suatu lingkungan yang menyebabkan para siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan khusus pada diri mereka.

Model pembelajaran dapat menggunakan sejumlah keterampilan metodologis dan procedural seperti merumuskan masalah, mengemukakan pertanyaan, berdiskusi, dan memperdebatkan temuan, sehingga hasil akhir dari suatu pengembangan perangkat materi dan strategi belajar mengajar yang secara empiris dan konsisten dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Istilah model dapat diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran. Uraian atau penjelasan menunjukkan bahwa suatu model desain pembelajaran menyajikan bagaimana suatu pembelajaran dibangun atas dasar teori-teori belajar, pembelajaran, psikologi, komunikasi, sistem, dan sebagainya (Prawiradilaga, 2007:133)

Berkenaan dengan model pembelajaran, Joyce dan Weil (1986:77) membagi 4 (empat) kelompok model pembelajaran, yaitu: 1) model interaksi sosial yang dirancang untuk mengambil keuntungan dari fenomena sosial, yakni dengan cara membangun masyarakat belajar, 2) model pengolahan informasi yang bertitik tolak dari prinsip-prinsip pengolahan informasi dan merujuk pada cara-cara bagaimana manusia menangani rangsangan dari lingkungan, mengorganisasi data, mengenali

masalah, mencari solusi serta mengembangkan konsep-konsep, dan bahasa untuk menangani masalah tersebut, 3) model personal-humanistik yang menekankan pada proses membangun atau mengkonstruksi, mengorganisasi realita yang memandang manusia sebagai pembuat makna, dan 4) model modifikasi tingkah laku yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar berupa penguatan perilaku secara efektif sehingga terbentuklah pola perilaku yang dikehendaki. Kendati demikian, seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran.

Syntax merupakan tahapan-tahapan dari penggunaan model tersebut, *syntax* dari model pembelajaran berbasis masalah dengan urutan-urutan sebagai berikut: fase memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada siswa, 2) fase Mengorganisasikan siswa untuk meneliti, 3) fase membantu investigasi mandiri dan kelompok, 4) fase mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan exhibit, 5) fase menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah. Sedangkan *syntax* untuk model kooperatif adalah dengan urutan-urutan sebagai berikut: 1) fase menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa 2) fase mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar 3) fase membimbing kelompok bekerja dan belajar 4) fase evaluasi 5) fase memberikan penghargaan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman siswa untuk mencari tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran serta sebagai alat evaluasi. Dengan kata lain model pembelajaran digunakan untuk mendesain pembelajaran dan mengandung strategi pembelajaran, yakni pola urutan kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan demikian aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

a. Hakikat Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Salah satu model pembelajaran yang banyak diadopsi untuk menunjang pendekatan pembelajaran *learner centered* dan memberdayakan siswa adalah model Problem Based Learning. Dewey seperti yang dikutip Arends (2008:46) mendeskripsikan tentang pendidikan dengan sekolah sebagai cerminan masyarakat yang lebih besar dan kelas akan menjadi laboratorium untuk penyelidikan dan pengatasan masalah kehidupan nyata. Teori Dewey mendorong guru dan siswa di berbagai proyek berorientasi masalah dan membantu mereka menyelidiki berbagai masalah sosial dan intelektual.

Barrows seperti yang dikutip oleh Amir (2009:21) merumuskan pembelajaran berbasis masalah adalah kurikulum dan proses pembelajaran. Dalam kurikulumnya, dirancang masalah-masalah yang menuntut siswa mendapatkan pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah dan memiliki strategi belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistemik untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan dalam karier dan kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran, guru yang menggunakan

pembelajaran berbasis masalah menekankan keterlibatan siswa secara aktif, orientasi yang induktif dan bukan deduktif dan penemuan atau pengkonstruksian pengetahuan oleh siswa sendiri. Dilihat dari aspek psikologi belajar pembelajaran berbasis masalah bersandarkan kepada psikologi kognitif yang berangkat dari asumsi bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman. Belajar bukan semata-mata proses menghafal sejumlah fakta, tetapi suatu proses interaksi secara sadar antara individu dengan lingkungannya. Melalui proses ini sedikit demi sedikit siswa akan berkembang secara utuh, artinya perkembangan siswa tidak hanya terjadi pada aspek afektif dan psikomotorik melalui penghayatan secara internal akan problem yang dihadapi.

Ciri-ciri utama pembelajaran berbasis masalah meliputi suatu pengajuan pertanyaan atau masalah, suatu pemusatan antar disiplin, penyelidikan otentik, kerjasama, serta menghasilkan karya dengan peragaan (Departemen Pendidikan Nasional, 2005). Pertanyaan atau masalah yang diajukan secara pribadi bermakna untuk siswa, dan merupakan masalah yang sesuai dengan situasi kehidupan nyata yang otentik, sehingga bukan hanya mengorganisasikan prinsip-prinsip atau keterampilan akademik tertentu. Meskipun pembelajaran berbasis masalah berpusat pada mata pelajaran tertentu (IPA, Matematika, Ilmu-Ilmu Sosial), akan tetapi masalah yang akan diselidiki telah dipilih yang benar-benar nyata agar dalam pemecahannya siswa meninjau masalah itu dari banyak sudut pandang mata pelajaran lain, sehingga dapat dikatakan pembelajaran berbasis masalah ini terintegrasi dengan disiplin ilmu lain (Nurhadi, 2004).

Model pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah Sanjaya (2008:214). Menurut Schmidt seperti yang dikutip oleh Rideot (2006) penekanan model pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran mandiri dengan melakukan analisis masalah sebelum mengumpulkan informasi, pandangan ini dipengaruhi oleh Bruner tentang motivasi instrinsik sebagai kekuatan yang mendorong individu untuk lebih banyak mempelajari dunia mereka sendiri.

Untuk mengimplementasikan model pembelajaran berbasis masalah, guru perlu memilih bahan pelajaran yang memilih pemasalahan yang dapat dipecahkan. permasalahan tersebut bisa diambil dari buku teks atau dari sumber-sumber lain misalnya dari peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar, dari peristiwa dalam keluarga atau dari peristiwa kemasyarakatan. Lebih lanjut Sanjaya (2008:215) mengemukakan model pembelajaran dengan pemecahan masalah dapat diterapkan manakala, a) guru menginginkan agar siswa tidak hanya sekedar dapat mengingat materi pelajaran akan tetapi menguasai dan memahaminya, b) guru bermaksud untuk mengembangkan keterampilan berpikir rasional siswa yaitu kemampuan menganalisis situasi baru, mengenal adanya perbedaan antara fakta dan pendapat serta mengembangkan kemampuan dalam membuat *judgment* secara objektif, c) guru menginginkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah serta membuat tantangan intelektual siswa, d) guru ingin mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajarnya, e) guru ingin agar siswa memahami hubungan antara apa yang dipelajari dengan kenyataan dalam kehidupannya.

b. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan model belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan (Slavin, 1995).

Lebih lanjut Raharjo (2008:4) mengemukakan *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative learning* juga diartikan sebagai struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok. Keberhasilan belajar menurut model belajar ini semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan perolehan belajar itu akan semakin baik apabila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok belajar kecil yang terstruktur dengan baik. Melalui belajar dari teman yang sebaya dan di bawah bimbingan guru, maka proses penerimaan dan pemahaman siswa akan mudah dan cepat.

Unsur-unsur dasar dalam *cooperative learning* menurut Lungdren dikutip Isjono (2010:13) sebagai berikut: a) siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”, b) siswa harus memiliki tanggung-jawab terhadap siswa dalam kelompoknya, selain tanggung-jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi, c) siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama, d) siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab di antara para anggota kelompok, e) siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok, f) siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar, g) setiap siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Siswa dalam situasi *cooperative learning* didorong dan dituntut untuk menyelesaikan tugas itu. Disamping itu, dalam *cooperative learning*, dua individu atau lebih saling bergantung (interpenden) untuk mendapatkan reward yang mereka bagi, bila mereka sukses sebagai kelompok. Model *cooperative learning* dikembangkan untuk mencapai paling sedikit tiga tujuan penting yaitu prestasi akademis, toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Efek penting kedua dari *cooperative* adalah toleransi dan penerimaan yang lebih luas terhadap orang-orang yang berbeda ras, budaya, kelas sosial, atau

kemampuannya. *Cooperative learning* memberikan kesempatan kepada siswa-siswa dengan latar belakang dan kondisi beragam untuk bekerja secara interpenden pada tugas yang sama dan melalui penggunaan struktur reward kooperatif, belajar untuk saling menghargai. Tujuan *cooperative learning* yang ketiga adalah mengajarkan keterampilan, kerja sama, dan kolaborasi kepada siswa. Keterampilan-keterampilan ini kritis di masyarakat di mana banyak pekerjaan orang dewasa dilaksanakan dalam rangka organisasi dan komunitas yang besar dan interpenden dengan orientasi yang semakin beragam secara kultural dan semakin global.

Menurut Sanjaya (2008:249) prosedur pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu: 1) penjelasan materi dimana tahapan ini diartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok, 2) belajar dalam kelompok, tahapan ini diartikan siswa diminta untuk belajar pada kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk sebelumnya penggelompokan dalam pembelajaran kooperatif bersifat heterogen, (3) penilaian, tahap ini dilakukan dengan memberikan tes dan kuis, 4) pengakuan tim, tahap ini penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah.

Meskipun prinsip-prinsip dasar *cooperative learning* tidak berubah, ada beberapa variasi untuk model ini. Arend (2008:13) mengemukakan terdapat empat model yang seharusnya menjadi bagian repertoar guru pemula sebagai berikut: 1) *Students Teams Achievement Divisions* (STAD), dikembangkan oleh Robert Slavin dan merupakan *model cooperative learning* yang paling sederhana dan paling mudah dipahami, 2) Model pembelajaran jigsaw dikembangkan oleh Elliot Aronson. 3) *Group Investigation*. Banyak fitur pendekatan *Group Investigation* yang asli dirancang oleh Herbert Thelen. *Group Investigation* merupakan pendekatan *cooperative learning* yang paling kompleks dan paling sulit diimplementasikan, 4) Model struktural. Model *cooperative learning* lainnya dikembangkan selama dekade lalu terutama oleh Spencer Kagan.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan adalah tipe *Numbered Heads Together* (NHT) merupakan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan struktural. Pendekatan struktural menekankan penggunaan struktur tertentu yang dirancang untuk memenuhi pola interaksi siswa. Struktur ini dikembangkan oleh Kagen dalam Ibrahim (2000:28) dengan melibatkan para siswa dalam menelaah bahan yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Struktur ini sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional, seperti resitasi, dimana guru mengajukan pertanyaan kepada seluruh kelas dan siswa memberikan jawaban setelah mengangkat tangan dan ditunjuk. Struktur yang dikehendaki dalam pendekatan ini adalah siswa saling membantu dalam kelompok kecil dan lebih dicirikan oleh penghargaan kooperatif daripada penghargaan individual.

3. Kemampuan Berpikir

Berpikir merupakan salah satu ciri manusia, sejak dapat mempersepsi, manusia sudah berpikir dan proses ini terus berlanjut sampai akhir hayatnya. Manusia dianugerahkan oleh sang pencipta dengan pikiran oleh karena itu kelebihan manusia

dibandingkan dengan makhluk ciptaan lainnya adalah ditentukan oleh kekuatan pemikirannya yang diwujudkan dalam perbuatannya, setelah melalui proses penghayatan.

Kemampuan berpikir merupakan sekumpulan keterampilan yang kompleks yang dapat dilatih sejak usia dini. Proses berpikir terjadi sebagai wujud dari berfungsinya otak manusia, karena otak manusia merupakan pusat kesadaran, pusat berpikir, perilaku dan emosi, manusia mencerminkan keseluruhan dirinya, kebudayaan, kejiwaan, bahasa, dan ingatannya. Kemampuan berpikir berkaitan erat dengan kemampuan individu memperhatikan, menerima dan mengingat. Struktur dan berfungsinya otak menjadi faktor determinan terhadap proses dan kemampuan berpikir seseorang. Debono (1977) menyatakan berpikir bagi individu adalah untuk mengapresiasi, mengeksplorasi, dan merubah isi dunia serta merencanakan tindakan yang dapat merubah dunia luar.

Ahmadi (2003:31) mengemukakan berpikir adalah daya yang dapat meletakkan hubungan antara pengetahuan kita. Berpikir merupakan proses dialektid artinya selama berpikir kita berada dalam keadaan tanya-jawab untuk menghubungkan pengetahuan yang kita miliki. Sejalan dengan Frankel dikutip oleh Patmonodewo (2001:38) mendefinisikan berpikir sebagai pembentukan ide-ide, reorganisasi dan pengalaman-pengalaman seorang, dan pengorganisasian informasi-informasi ke dalam bentuk yang khas. Dari pendapat di atas diambil suatu simpulan bahwa komponen dasar yang perlu dalam berpikir adalah persepsi, mengingat, membandingkan, mengkategorikan, dan penyimpulan.

a. Kemampuan berpikir sekuensial abstrak

Seseorang yang memiliki kemampuan Sekuensial Abstrak (SA) menggunakan teori dan berpikir dengan konsep. Orang-orang sekuensial abstrak menyukai informasi serta kondisi kerja yang teratur baik. Mereka berbakat menjadi pemikir dan peneliti yang sukses. Suka menganalisis informasi baru dan mengetahui penyebab di belakang suatu kejadian.

Pemikir sekuensial abstrak (SA) dominan hidup dalam dunia teori dan berpikir dalam konsep. Mereka adalah para filosof dan ilmuwan peneliti yang sukses. Sekuensial abstrak menyukai menganalisis informasi baru dan kondisi kerja yang tersusun rapi. Proses berpikir mereka sangat logis, rasional dan intelek. Pemikir tipe ini berkerja dengan baik pada bidang penelitian karena sangat menyukai kegiatan membaca dan merasa mudah untuk menunjukkan ide-ide serta informasi kunci. Mereka sangat sangat ingin tahu dan memahami teori serta penyebab yang ada dibelakang suatu akibat.

Kemampuan menganalisis muncul secara alami bagi orang sekuensial abstrak dan memerlukan informasi yang sangat banyak. Mereka terus-menerus meneliti untuk mendapatkan pengetahuan. Sebagian besar orang sekuensial abstrak berasumsi bahwa setiap orang memiliki kebutuhan yang sama seperti yang mereka lakukan untuk informasi yang luas. Mereka memberikan jawaban yang sangat panjang untuk pertanyaan singkat, mereka memonopoli percakapan jika topik yang dibicarakan menarik bagi mereka. Kebutuhan untuk analisis dan objektifitas membawa ke dalam

aspek kehidupan orang sekuensial abstrak yang lebih pribadi. Mereka percaya bahwa emosi harus dibenarkan oleh fakta.

b. Kemampuan berpikir sekuensial konkrit

Pemikir tipe ini memproses informasi dengan gaya yang teratur. Mengerjakan tugas dalam proses tahap demi tahap dan berusaha mencapai kesempurnaan. Mereka belajar sambil praktik dan berbakat menjadi pengatur yang prefeksionis. Birokrat yang sukses umumnya dari tipe ini. Pemikir sekuensial konkrit dominan merupakan pemikir yang memproses informasi dengan gaya yang teratur, mengerjakan tugas dalam proses tahap demi tahap dan berusaha mencapai kesempurnaan. Dunia mereka bersifat nyata dan pasti (konkrit), terdiri dari hal-hal yang dapat mereka lihat, sentuh, dengar, rasakan dan cium. Orang SK punya kecakapan khusus untuk mengetahui bagaimana mendapat penggunaan paling produktif dari suatu barang atau rencana untuk menghaluskan dan membuat segala sesuatu bekerja lebih efisien. Kemampuan alami mereka untuk berpikir lurus membuat mereka menjadi orang-orang yang sesungguhnya menyatukan produk-produk yang siap untuk dirakit dengan mengikuti petunjuk langkah demi langkah. Kreativitas terbesar sekuensial konkrit muncul ketika mereka menyempurnakan dan memperbaiki ide orisinil orang lain.

C. Penutup

Berdasarkan pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian yang dikemukakan sebelumnya maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: 1) Hasil belajar Kewirausahaan Siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah lebih tinggi dari hasil belajar Kewirausahaan Siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. 2) Hasil belajar Kewirausahaan siswa yang memiliki kemampuan berpikir sekuensial abstrak lebih tinggi daripada hasil belajar Kewirausahaan siswa yang memiliki kemampuan berpikir sekuensial konkrit. 3) Terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan kemampuan berpikir dalam mempengaruhi hasil belajar Kewirausahaan siswa. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir sekuensial abstrak memperoleh hasil belajar Kewirausahaan lebih tinggi jika dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah daripada model pembelajaran kooperatif, sedangkan siswa yang memiliki kemampuan berpikir sekuensial konkrit lebih tinggi hasil belajarnya jika dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif daripada model pembelajaran berbasis masalah.

Penelitian ini menemukan bahwa hasil belajar siswa Kewirausahaan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis masalah lebih tinggi daripada hasil belajar Kewirausahaan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif, hasil temuan ini dijadikan pertimbangan bagi guru-guru mata pelajaran Kewirausahaan untuk menggunakan model pembelajaran berbasis masalah khususnya dalam pembelajar Kewirausahaan tingkat SMK. Selanjutnya kepada balai Diklat dan Kepala Sekolah diharapkan berperan aktif dalam memberi pelatihan informasi kepada guru untuk memberi penyegaran kepada guru tentang penggunaan model-model pengajaran. Dengan cara yang dimikian diharapkan terjadi sinergi guru dan kepala

sekolah dalam penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini juga menemukan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kemampuan berpikir sekuensial abstrak dengan sekuensial konkrit. Oleh karena itu temuan penelitian perlu dipertimbangkan oleh guru dalam merancang kegiatan pembelajaran. Dengan mengenal kemampuan berpikir siswa apakah sekuensial abstrak atau konkrit dan menyesuaikannya dengan model-model pembelajaran yang baik dengan kemampuan berpikir ini dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya penelitian ini menemukan bahwa ada interaksi antara penggunaan model-model pembelajaran dengan kemampuan berpikir sekuensial abstrak maupun sekuensial konkrit dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa variabel model pembelajaran dan kemampuan berpikir saling mempengaruhi secara signifikan dan berkorelasi. Dengan demikian diharapkan kepada guru untuk bisa merancang pembelajaran yang baik dengan mempertimbangkan antara penggunaan model-model pembelajaran dengan kemampuan berpikir siswa yang sesuai untuk memaksimalkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka tindak lanjut dari penelitian ini disarankan beberapa hal sebagai berikut: 1) Dalam upaya peningkatan hasil belajar Kewirausahaan, maka guru yang mengasuh pelajaran Kewirausahaan disarankan agar menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa ikut terlibat aktif, dalam pembelajaran dan penerapan konsep-konsep Kewirausahaan dalam kehidupan sehari-hari. 2) Disarankan kepada guru agar memperhatikan kemampuan berpikir yang dimiliki siswa baik sekuensial abstrak maupun sekuensial konkrit dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran agar memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal. 3) Bagi siswa khususnya kelas XI di SMK Panca Budi 2 Medan diharapkan agar lebih mengenali kemampuan berpikir masing-masing sehingga dapat menentukan langkah-langkah yang tepat dalam belajar dalam meningkatkan hasil belajar. 4) Kepada peneliti selanjutnya disarankan agar dapat melanjutkan pasca penelitian ini. Hal ini penting agar hasil penelitian ini lebih bermfaat sebagai penyeimbang teori dan reformasi dalam pengajaran di kelas maupun di dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. 2005. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Amir, T. M. 2009. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Arikunto, S. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arends, R.I. 2008. *Learning To Teach*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Bigge, M. L. 1982. *Learning Theories For Teachers*. New York: Harper & Row.
- Deporter, B dan Henarcki, M. 2004. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa
- Davies, I. K. 1991 . *Pengelolaan Belajar*. Jakarta: CV. Rajawali

- David, T. 1991. *Problem Based Learning in Medicine*. Canada: RMS Press Limited.
- Driscoll, M. P. 1993 . *Psychology of Learning for Instruction*. Boston: Florida State University.
- Djamarah, B, S. 2002. *Model Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dick W. and Carey, L. 2005. *The Systematic Design Of Instruction*. Fourth Edition. New York: Harper Colins College Publisher
- Dimiyati, dkk. 2002. *Belajar Dan Pembelajaran*. PT Asdi Mahasatya. Jakarta
- Gagne, R. M. dan Driscoll, Marcy P. (1989). *Essentials of Learnings for Instruction*. New Jersey: Prentice Hall.
- Gagne, R. M. dan Briggs, Leslie. (1979). *Principles of Instruction Design*. New York: Holt Rinehart and Winston
- Ide, P. 2009 . *Menyeimbangkan Otak Kiri Dan Otak Kanan*. Jakarta: Gramedia.
- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta
- Susilo. M. J. 2009. *Sukses Dengan Gaya Belajar*. Yogyakarta: Pinus
- Miarso, Y. 2005 . *Menyemaih Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Merrill, MD. (1991). *A Lesson Based on The Component Display Theory” Instruction Theories in Action*. Reigeluth (ed). New Jersey: Lawrence Erlbaum Ass.
- Nasution, S. 2005. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nolker, H. & Schoenfeldt, E. 1983. *Pendidikan Kejuruan*. Jakarta: Gramedia.
- Ngemanto. 2002. *Kecerdasan Quantum*. Bandung. Nuansa
- Nasution, S. 2008. *Mengajar Dengan Sukses*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhadi. 2004. *Kurikulum 2004 Pertanyaan dan Jawaban*. Jakarta: Grasindo
- Reigeluth, C, M. 1983. *Instructional Design Theories and Models*. Lawrence Erbtum Associaties. New Yersey.
- Roojakkers. 1996. *Mengajar Dengan Sukses*. Jakarta. Gramedia.
- Romizowski, AZ. 1981. *Designing Instruksional System*. New York: Nichol Publishing Company.
- Suparman, A. 1997. *Desain Instruksional*. Jakarta: PAU Dikti Depdikbud.
- Slameto. 2003 . *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suherman, E. 2008. *Desain Pembelajaran Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta
- Zimmer. W. T. (1996). *Enterpreneurship and New Ventura Formation*. New Jersey: Prentice Hall Internasional