



# **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN MATERI PELUANG USAHA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI TATA BUSANA 2 SMK NEGERI 1 PURWODADI SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

*NUNUK BUDI KARTININGSIH, M.Pd*  
*SMK Negeri 1 Purwodadi, Kabupaten Grobogan*  
*nunuk\_budi@yahoo.com*

## **Informasi Artikel**

Dikirim: 12 September  
2020

Direvisi: 26 Januari 2021  
Diterima: 20 Mei 2021

Kata Kunci: *Kreativitas,  
Hasil Belajar, Model  
Pembelajaran Inquiry  
Based Learning, Produk  
Kreatif dan  
Kewirausahaan, Peluang  
Usaha*

## **Abstract**

Penelitian ini untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan metode pembelajaran *Inquiry Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan materi peluang usaha. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Purwodadi pada kelas XI Tata Busana 2, semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Jumlah peserta didik 34 orang terdiri dari 34 perempuan semua. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 2 siklus. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan hasil belajar sebelum siklus dan hasil belajar siklus I dan hasil belajar siklus II. Dan analisis deskriptif kualitatif dari hasil angket, pengamatan diskusi, wawancara, pengamatan teman sejawat, dan hasil perbandingan kreativitas diskusi, presentasi pada siklus I dan siklus II.

Implikasi dari penelitian ini adalah melalui pembelajaran *Inquiry Based Learning* pada materi peluang usaha untuk meningkatkan hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan yang pada awal pembelajaran nilai rata-ratanya 71,38, siklus I nilai rata-ratanya 77,50 dan siklus II 83,97. Kreativitas diskusi yang nilainya di atas 75 pada siklus I : 15 peserta didik, siklus II : 27 peserta didik. Kreativitas presentasi nilainya diatas 75 siklus I : 21 peserta didik, siklus II : 29 peserta didik. Terjadi kenaikan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik XI Tata Busana 2, bila kreativitas mereka meningkat. Dan kreativitas peserta didik bisa meningkat dan tumbuh dan berkembang, jika peserta didik memiliki pengetahuan yang banyak dengan mencari beberapa literatur sebagai sumber belajar. Ketika mereka belajar mandiri menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru dengan mencari sumber belajar dari berbagai literasi, maka peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru yang lebih banyak dan bisa menyelesaikan persoalan yang diberikan, peserta didik semakin banyak memiliki ide-ide kreatif dalam menyelesaikan permasalahan, dengan penggunaan metode pembelajaran *Inquiry Based Learning*.

## PENDAHULUAN

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan siap menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Perkembangan teknologi menuntut setiap individu untuk bersaing. Guna memenangkan persaingan diperlukan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Pengembangan sumber daya manusia berkualitas yang mampu mengantar Indonesia ke posisi terkemuka, paling tidak sejajar dengan negara-negara lain, baik dalam pembangunan ekonomi, politik, maupun sosial-budaya. Kecerdasan intelektual saja tidak mampu untuk menghadapi persaingan di masa yang akan datang. Menurut Renzulli dalam Munandar (2014 : 6) dahulu orang terbiasa mengartikan “anak berbakat” sebagai anak yang memiliki tingkat kecerdasan (IQ) yang tinggi. Namun, sekarang semakin disadari bahwa yang menentukan keterbakatan anak bukan hanya intelegensi (kecerdasan) melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi. Kreativitas menjadi suatu pokok penting yang perlu ditanamkan terhadap peserta didik. Kreativitas melahirkan sebuah gagasan atau ide baru yang bersumber dari pemikiran diri sendiri atau hasil dari modifikasi suatu gagasan, ide atau produk yang sudah ada sebelumnya.

Kreativitas peserta didik merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran peserta didik. Seperti dikemukakan oleh Soesilo (2017:8) bahwa kemampuan berkreasi merupakan suatu kebutuhan untuk tetap survive atau eksis dalam kehidupan seseorang maupun kelompoknya.. Semua kepribadian ini sangat diperlukan oleh setiap peserta didik dalam proses pembelajaran guna mengembangkan kreativitas dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Kreativitas peserta didik merupakan suatu kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi peserta didik dalam proses belajar. Dijelaskan juga, hal baru itu tidak perlu selalu sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, tetapi peserta didik yang kreatif akan berupaya menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi, hal baru itu adalah sesuatu yang bersifat inovatif.

Peran guru sebagai tenaga pendidik adalah menyiapkan sumber daya manusia yang memiliki kecerdasan kompleks. Guru dituntut untuk melakukan inovasi terhadap kegiatan pembelajaran. Banyak faktor yang mempengaruhi kesuksesan kegiatan pembelajaran diantaranya Model Pembelajaran pembelajaran yang digunakan. *Inquiry Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk aktif mengeluarkan gagasan. Menurut Gulo dalam Al-Tabany (2015 : 78) model pembelajaran Inquiry berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Dari hasil penelitian awal terhadap peserta didik kelas XI tahun pelajaran 2019/2020 semester satu di kelas XI Tata Busana 2 dijumpai bahwa kreativitas siswa sangat rendah sekali pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Dari 34 peserta didik di kelas XI Tata Busana 2 : 58,82% peserta didik yang hasil belajarnya di bawah KKM, terdiri dari : 38,24% sedang, 14,70% buruk, dan 5,89% buruk sekali. Hasil belajar peserta didik yang rendah disebabkan karena kreativitas peserta didik rendah. Mereka belum bisa memiliki ide-ide kreatif untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Sedangkan hasil belajar yang diatas KKM adalah 41,18%. Hal tersebut ditandai dengan disaat jam pelajaran banyak peserta didik yang malas-malasan, berbicara sendiri dengan temannya, dan bosan saat pelajaran. Pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan diharapkan kemandirian

peserta didik dalam mengeksplorasi semua potensi diri untuk mampu menghasilkan ide dan produk yang kreatif, inovatif, dan memiliki nilai jual.

Berdasarkan kondisi dilapangan dibutuhkan suatu metode mengajar yang merangsang bisa menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menciptakan ide peluang usaha dan perencanaan usaha. Agar peserta didik kreativitasnya meningkat, mampu menciptakan ide produk yang kreatif dan inovatif, sehingga memiliki nilai jual, dengan mengembangkan potensi dan kekayaan alam di sekitar rumah dan lingkungan.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 2 siklus. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan hasil belajar sebelum siklus dan hasil belajar siklus I dan hasil belajar siklus II. Dan analisis deskriptif kualitatif dari hasil angket, pengamatan diskusi, wawancara, pengamatan teman sejawat, dan hasil perbandingan kreativitas diskusi, presentasi pada siklus I dan siklus II.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Kreativitas**

Kreativitas menurut Harris dalam Widowati (2010) dapat berwujud kemampuan (*an ability*), sikap (*an attitude*), dan suatu proses (*a process*). Sebagai kemampuan, kreativitas merupakan kemampuan untuk berimajinasi dan menemukan sesuatu yang baru, yang merupakan kemampuan melakukan generalisasi ide-ide baru dengan melakukan pengkombinasian, pengubahan, atau penerapan kembali ide-ide yang sudah ada. Selanjutnya, jika kreativitas sebagai sikap maka kreativitas merupakan kemampuan untuk menerima perubahan dan pembaruan, suatu kesadaran untuk bermain dengan ide-ide dan berbagai kemungkinan, fleksibel, melakukan terobosan-terobosan baru. Dan sebagai proses, kreativitas merupakan hasil kerja keras dan kerja yang berkesinambungan, bukan sesuatu yang *instant* dari suatu aktivitas. Menurut Rogers dalam Munandar (2017 : 43) terdapat tiga kondisi internal dari pribadi kreatif, yaitu : 1). Keterbukaan terhadap pengalaman, 2). Kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang, 3). Kemampuan untuk beres eksperimen, untuk "bermain" dengan konsep-konsep. Kreativitas dapat terwujud maka diperlukan dorongan dari individu (motivasi intrinsik) maupun dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik) menurut Press dalam Munandar (2017 : 44).

Kreatif menurut Slameto (2013 : 145) berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Moreno dalam Slameto (2013 : 146) kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya. Kreativitas menurut Boden dalam Widowati (2010) sebagai berikut :

*"Creativity is a fundamental feature of human intelligence in general. It is grounded in everyday capacities such as the association of ideas, reminding, perception, analogical thinking, searching a structured problem-space, and reflecting self-criticism. It involves not only a cognitive dimension (the generation of new ideas) but also motivation and emotion, and is closely linked to cultural context and personality factors."*

Artinya kreativitas adalah fitur dasar kecerdasan manusia pada umumnya. Ini didasarkan pada kapasitas sehari-hari seperti asosiasi ide, mengingatkan, persepsi, berpikir analog, mencari ruang masalah yang terstruktur, dan mencerminkan kritik diri. Ini melibatkan tidak hanya dimensi kognitif (generasi ide-ide baru) tetapi juga motivasi dan emosi, dan terkait erat dengan konteks budaya dan faktor kepribadian.

Munandar (2014 : 12) menyatakan bahwa kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antara unsur, data, variabel yang sudah ada sebelumnya menurut Alma (2013 : 69).

Berdasarkan pengertian kreatifitas diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kreatifitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang berkualitas, berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

### **Ciri-ciri Kreativitas**

Ciri-ciri kreatif yang berdasarkan afeksi dan kognisi menurut Munandar (2017 : 27), adalah sebagai berikut :

- 1) Hasrat keinginan yang cukup besar.
- 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru.
- 3) Panjang akal.
- 4) Keingintahuan untuk menemukan dan meneliti.
- 5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit.
- 6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan.
- 7) Memiliki dedikasi bergairah aktif dalam melaksanakan tugas.
- 8) Berpikir fleksibel
- 9) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak.
- 10) Kemampuan membuat analisis dan sintesis.
- 11) Memiliki semangat bertanya serta meneliti.
- 12) Memiliki daya abstrak yang cukup baik.
- 13) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

*Gary K Himes* dalam Munandar (2014 : 32) ciri-ciri kreatif adalah sebagai berikut :

- 1) Sensitif terhadap lingkungan, dengan ciri-ciri :
  - a) Mampu melihat segala sesuatu
  - b) Gemar memperhatikan masalah-masalah atau bidang-bidang kebutuhan.
  - c) Cepat menyadari keadaan-keadaan yang menjanjikan.
  - d) Gemar melakukan pengamatan secara tajam dan rinci.
- 2) Fleksibel, terbuka, ingin tahu, dan selektif dengan ciri-ciri :
  - a) Mampu melakukan penyesuaian dengan setiap perkembangan serta perubahan yang terjadi begitu cepat.
  - b) Mampu memecah-mecah setiap persoalan dengan cara yang unik.
  - c) Memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap segala sesuatu.
- 3) Penilaian bebas, dengan ciri-ciri :
  - a) Memiliki keinginan untuk melakukan/menghasilkan sesuatu yang lain dari yang lain.
  - b) Berani menyimpang dari praktek-praktek masa lampau meskipun mengandung resiko dan menghadapi tekanan-tekanan dari pihak lain.
- 4) Toleransi terhadap kesamaran, dengan ciri-ciri : Mentolelir ketidakpastiaan, kerumitan dan ketidak-aturan karena menyadari bahwa keadaan atau situasi seperti itu mungkin bisa mendatangkan jawaban yang diinginkan.
- 5) Fleksibilitas mental, dengan ciri-ciri :
  - a) Memperllihatkan mobilitas kerja yang tinggi ketika data dan gagasan yang berhubungan maupun yang tidak berhubungan diatur kembali, dimodifikasi.
  - b) Menghentikan suatu pekerjaan jika tidak terjadi perubahan yang diharapkan (berani gagal).

Menurut Conny R. Semiawan (2009: 136) ciri-ciri kreativitas adalah: 1) berani mengambil resiko, 2) memainkan peran yang positif berfikir kreatif, 3) merumuskan dan mendefinisikan masalah, 4) tumbuh kembang mengatasi masalah, 5) toleransi terhadap masalah ganda (*ambiguiti*), 6) menghargai sesama dan lingkungan sekitar. Ciri orang kreatif berdasarkan pada pengembangan sejumlah kualitas pribadi menurut pendapat Suryana & Bayu (2013 : 211) adalah :

- 1) Nilai intelektual dan artistik seperti membaca buku bermutu,
- 2) Minat akan kompleksitas,
- 3) Kepedulian pada pekerjaan dan pencapaian,
- 4) Ketekunan
- 5) Pemikiran mandiri,
- 6) Toleransi terhadap keraguan,
- 7) Otonomi,
- 8) Kepercayaan diri,
- 9) Kesiapan mengambil resiko.

Berdasar ciri-ciri kreativitas diatas, maka dapat disimpulkan ciri-ciri kreatifitas adalah sebagai berikut : (1) bekerja keras; (2) berpikir mandiri, (3) pantang menyerah, (4) mampu berkomunikasi, (5) tertarik hal-hal yang kompleks, (6) rasa ingin tahu tentang pengetahuan, (7) senang humor, (8) terbuka dan menerima informasi atau gagasan baru, (9) arah hidupnya mantap dan mandiri.

### **Hasil Belajar**

Keberhasilan pembelajaran adalah keberhasilan peserta didik dalam membentuk kompetensi dan mencapai tujuan, serta keberhasilan guru dalam membimbing peserta didik dalam pembelajaran. Membimbing peserta didik dalam pembelajaran penting untuk mensukseskan implementasi kurikulum, karena keberhasilan kurikulum pada hakekatnya merupakan keberhasilan pembelajaran menurut Mulyana (2011 : 121). Menurut Anitah dalam Sulfemi (2018 : 167) menyatakan belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman serta merupakan proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui latihan. Perubahan ini di sebabkan oleh adanya dukungan dari lingkungan yang positif yang menyebabkan terjadinya interaksi edukatif.

Hasil belajar yang menjadi obyek penilain kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh peserta didik Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari peserta didik yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari menurut Sulfemi (2018 : 168). Hasil belajar menurut Sudjana (2014 : 22) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia melaksanakan pengalaman belajarnya. Hasil belajar menurut Addurrahman (2012 : 38) adalah kemampuan yang didapat peserta didik setelah melewati kegiatan belajar. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah peserta didik yang sudah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran dan tujuan instruksional.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat simpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

*Blomm* dalam Sudjana (2014 : 22) membagi tiga ranah hasil belajar, yaitu :

- 1) Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi penilaian, organisasi dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemauan bertindak, ada enam aspek yaitu : Gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, ketrampilan membedakan secara visual, ketrampilan di bidanf fisik, ketrampilan kompleks dan ketrampilan komunikasi.

### **Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik menurut Sabri (2010 : 59) dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

- 1) Faktor internal peserta didik, terdiri dari :
  - a) Faktor fisiologis peserta didik, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
  - b) Faktor psikologis peserta didik, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.
- 2) Faktor eksternal peserta didik, terdiri dari :
  - a) faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak sekolah, dan sebagainya. Faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.
  - b) Faktor instrumental, yaitu : gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar peserta didik dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

### **Model Pembelajaran Inquiry Based Learning**

*Inquiry* berasal dari bahasa Inggris yang berarti pertanyaan, atau pemeriksaan, penyelidikan. Menurut Gulo dalam Al-Tabany (2015 : 78) adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan menurut Hosnan (2014 : 341). *Bruner* dalam Hosnan (2014 : 346) menyatakan Model Pembelajaran *Inquiry* yang menekankan pada pentingnya anak belajar menemukan dan memecahkan masalah sehingga menemukan konsep secara mandiri.

*Inquiry* berkaitan dengan aktivitas dan keterampilan aktif yang fokus pada pencarian pengetahuan atau pengalaman untuk memuaskan rasa ingin tahu menurut Trianto (2007 : 129). *Inquiry* sebagai suatu proses yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi. Gulo dalam Trianto (2007 : 135) mengatakan bahwa strategi pembelajaran *inquiry* berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, dan analisis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Slameto dalam Lahadisi (2014 : 89) bahwa strategi pembelajaran *inquiry* adalah cara penyampaian bahan pengajaran dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mengembangkan potensi intelektualnya dalam jalinan kegiatan yang disusunnya sendiri untuk menemukan sesuatu sebagai jawaban yang meyakinkan terhadap permasalahan yang di hadapkan kepadanya melalui proses pelacakan data dan informasi serta pemikiran yang logis, kritis, dan sistematis.

Berdasarkan beberapa pengertian Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* di atas, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat menemukan, dan merumuskan sendiri permasalahan yang dihadapkannya

dengan menggunakan semua potensi yang dimilikinya secara logis, kritis, sistematis dan analiss dengan penuh percaya diri.

### Ciri-ciri Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning*

Ciri-ciri Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* menurut Al-Tabany (2015 : 80) adalah sebagai berikut :

- 1) Menekankan kepada aktivitas peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Artinya, pada pembelajaran *inquiry* menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar.
- 2) Seluruh aktivitas yang dilakukan peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*).
- 3) Tujuan dari pembelajaran *inquiry* yaitu mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental.

Ada beberapa hal yang menjadi konsep dasar (ciri utama) strategi pembelajaran *inquiry* menurut Lahadisi (2014 : 89) yaitu:

- 1) Strategi menekankan kepada aktivitas peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya strategi *inquiry* menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sehingga dapat menemukan sendiri inti dari materi pembelajaran.
- 2) Seluruh aktivitas yang dilakukan peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari suatu yang dipertanyakan, sehingga dapat menemukan sikap percaya diri (*self belief*). *Inquiry* menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator dan motifator belajar peserta didik .
- 3) Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran *inquiry* adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian strategi pembelajaran *inquiry* peserta didik tak hanya di tuntut agar menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi dan kemampuan yang dimiliki, untuk menyesuaikan seluruh persoalan yang mereka hadapi, baik dalam ruangan kelas maupun di lingkungan sekitar dimana mereka berada.

Berdasarkan beberapa ciri-ciri Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* di atas, maka dapat disimpulkan ciri-ciri Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning*, adalah sebagai berikut : Strategi pembelajaran *inquiry* menekankan kepada aktivitas peserta didik secara maksimal, dan menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar.

- 1) Seluruh aktivitas peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari sebuah permasalahan, sehingga dapat menumbuhkan sikap percaya diri.
- 2) Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran *inquiry* adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, analisis dan kritis.

### Sintaks Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning*

Sintaks pembelajaran *inquiry* menurut Eggen & Kauchak dalam Al-Tabany (2015 : 87 ) dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 1. Tahap Pembelajaran *Inquiry* menurut Eggen & Kauchak

Fase	Perilaku Guru
1. Menyajikan pertanyaan atau masalah	Guru membimbing peserta didik mengidentifikasi masalah dan masalah dituliskan di papan tulis Guru membagi peserta didik dalam kelompok
2. Membuat hipotesis	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk curah pendapat dalam membentuk hipotesis. Guru membimbing peserta didik dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan

	memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas penyelidikan
3. Merancang percobaan	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan Guru membimbing peserta didik mengurutkan langkah-langkah percobaan
4. Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi	Guru membimbing peserta didik mendapatkan informasi melalui percobaan
5. Mengumpulkan dan menganalisis data	Guru memberi kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul
6. Membuat kesimpulan	Guru membimbing peserta didik dalam membuat kesimpulan

Sumber : Al-Tabany (2015 : 87)

Sintaks model pembelajaran inkuiri terbimbing menurut *Llewellyn* dalam Detagory (2017 : 929) yaitu: 1) menyelidiki sebuah fenomena; 2) memfokuskan pada pertanyaan; 3) merencanakan investigasi; 4) melaksanakan investigasi; 5) menganalisis data dan bukti; 6) membangun pengetahuan baru; dan 7) mengomunikasikan pengetahuan baru. Berikut merupakan penjabaran kegiatan guru dan peserta didik pada sintaks model pembelajaran *inquiry* terbimbing.

Tabel 2. Sintaks Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing

Sintaks	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta didik
Menyelidiki sebuah fenomena	Mengeksplorasi pengetahuan awal peserta didik dengan mengungkapkan fenomena	Menunjukkan pengetahuan awal berkaitan dengan fenomena dalam kehidupan sehari-hari
Memfokuskan pada pertanyaan	Membimbing peserta didik untuk merumuskan pertanyaan	Merumuskan pertanyaan yang akan diuji melalui investigasi
Merencanakan investigasi	Memfasilitasi peserta didik dalam merancang investigasi untuk mengumpulkan data	Merancang investigasi untuk mengumpulkan data
Melaksanakan investigasi	Memfasilitasi peserta didik untuk melaksanakan investigasi	Melakukan investigasi, mengumpulkan serta merekam data investigasi
Menganalisis data dan bukti	Membimbing peserta didik dalam menginterpretasi data dan bukti	Menginterpretasi dan membuat makna dari data, membuat kesimpulan awal berdasarkan data
Membangun pengetahuan baru	Membimbing peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan awal peserta	Membuat makna dari pengetahuan baru yang didapatkan dan menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan awal yang dimiliki

	didik	
Mengomunikasikan pengetahuan baru	Memfasilitasi diskusi hasil investigasi di dalam kelas	Mengkomunikasikan hasil investigasi di dalam kelas dan mendiskusinya Mengkomunikasikan hasil investigasi di dalam kelas dan mendiskusinya

Sumber : *Llewellyn* dalam Detagory (2017)

Sudjana dalam Al-Tabany (2015 : 86) menyatakan ada lima tahapan yang ditempuh dalam melaksanakan pembelajaran *inquiry*, yaitu :

- 1) Merumuskan masalah untuk dipecahkan oleh peserta didik,
- 2) Menetapkan jawaban sementara atau lebih dikenal dengan istilah hipotesis,
- 3) Mencari informasi, data, dan fakta yang diperlukan untuk menjawab hipotesis atau permasalahan,
- 4) Menarik kesimpulan jawaban atau generalisasi,
- 5) Mengaplikasikan kesimpulan.

Pendapat Roestiyah dalam Lahadisi (2014 : 94) mengatakan bahwa strategi pembelajaran *inquiry* adalah suatu teknik atau cara yang dipergunakan guru untuk mengajar di depan kelas, dimana guru membagi tugas meneliti suatu masalah di kelas, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, dan masing-masing kelompok mendapat tugas tertentu yang harus dikerjakan, kemudian mereka mempelajari, meneliti atau membahas tugasnya dalam kelompok. Setelah prestasi kerja mereka di dalam kelompok di diskusikan, kemudian dibuat laporan yang tersusun dengan baik. Akhirnya prestasi laporan dilaporkan kesidang pleno. Kesimpulan akan dirumuskan sebagai lanjutan prestasi kelompok, kesimpulan terakhir bila masih ada tindak lanjut harus dilaksanakan, hal itu perlu diperhatikan.

Menurut Gulo dalam Mariyaningsih dan Hidayati (2018 : 62) sintaks pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* adalah sebagai berikut : 1) Mengajukan pertanyaan atau permasalahan, 2) merumuskan hipotesis, 3) mengumpulkan data, 4) analisis data, 5) membuat kesimpulan.

Berdasarkan teori diatas tentang sintaks pembelajaran *Inquiry Based Learning* penulis dalam penelitian ini akan menggunakan sintaks pembelajaran *Inquiry Based Learning* model Gulo.

### **Produk Kreatif**

Menurut *Kotler & Keller* yang dialih bahasakan oleh Bob Sabran dalam Riyono (2016 : 98) definisi produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan kepada pasar untuk memuaskan suatu keinginan atau kebutuhan. Produk yang dipasarkan meliputi barang fisik, jasa, pengalaman, acara, orang, tempat, properti, organisasi, informasi, dan ide. Menurut *Kotler & Keller* yang dialih bahasa oleh Benyamin Molan (2005 : 4) “produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan konsumen baik berwujud maupun tidak berwujud yang diterima oleh pembeli agar dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan konsumen. Dalam hal ini konsumen terpuaskan ketika ia mengkonsumsi produk tersebut dan kebutuhannya dapat terpenuhi. Sedangkan menurut *Kotler* (2005) menyebutkan produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan untuk memuaskan suatu kebutuhan dan keinginan. Produk diperlukan untuk mempertemukan hasil perusahaan dengan permintaan yang ada agar produk yang diperlukan oleh konsumen, memberikan kepuasan pada konsumen dan sekaligus menguntungkan perusahaan.

*Mc Charty & Perreault* (2003:107) mengemukakan bahwa, “Produk merupakan hasil dari produksi yang akan dilempar kepada konsumen untuk didistribusikan dan dimanfaatkan konsumen untuk memenuhi kebutuhannya”. Sedangkan menurut Saladin

(2002:121), "Produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke suatu pasar untuk diperhatikan, dimiliki, dipakai atau dikonsumsi sehingga dapat memuaskan keinginan dan kebutuhan".

Berdasarkan beberapa pengertian produk diatas maka dapat disimpulkan bahwa produk adalah segala sesuatu yang diproduksi untuk disalurkan kepada konsumen untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen.

Kata "Kreatif" merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris *To Create* menurut Kemenkeu, yang merupakan singkatan dari : *Combine* (menggabungkan) penggabungan suatu hal dengan hal lain, *Reverse* (membalik) membalikan beberapa bagian atau proses, *Eliminate* (menghilangkan) menghilangkan beberapa bagian, *Alternatif* (kemungkinan) menggunakan cara, bahan dll dengan yang lain, *Twist* (memutar) memutar sesuatu dengan ikatan, *Elaborate* (memerinci) memerinci atau menambah sesuatu. Kreatif menurut Binus (2018) adalah menciptakan sesuatu yang berbeda dari yang lain, atau menghubungkan hal-hal yang tadinya tidak berhubungan.

Kreatif pada dasarnya adalah bagaimana menghadirkan sesuatu benda atau hal yang sebelumnya belum ada untuk dipergunakan. Dalam prakteknya ide kreatif dapat melibatkan sebuah usaha penggabungan dua hal atau lebih ide-ide secara langsung *John Adair* dalam Sunarta (2011). Sunarta (2011) menyatakan bahwa kreatif merupakan usaha memikirkan sesuatu atau kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Berdasarkan beberapa konsep pengertian kreatif diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan/memikirkan sesuatu yang baru atau berbeda dari yang sudah ada dengan cara menggabungkan beberapa ide.

Menurut data diatas maka, yang dimaksud dengan produk kreatif adalah segala sesuatu yang diproduksi dengan cara yang berbeda dengan yang sudah ada, dengan menggabungkan beberapa ide, untuk disalurkan kepada konsumen untuk guna memenuhi kebutuhan dan keinginan.

### **Kewirausahaan**

Kewirausahaan diawali dengan adanya inovasi yang dipicu oleh faktor internal, eksternal dan kontekstul. Faktor pribadi yang mempengaruhi kewirausahaan adalah pendidikan, pengalaman, komitmen, visi, keberanian mengambil risiko, dan usia. Sedangkan faktor lingkungan adalah sosiologi, organisasi, keluarga, peluang, pesaing, investor, dan kebijakan pemerintah. Faktor kontekstul adalah dukungan pendidikan, pengalaman dan pembekalan kewirausahaan.

Dalam kajian literatur, banyak para ahli yang mengemukakan pendapatnya tentang kewirausahaan, yaitu: (1) kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat, dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses menurut Suryana & Bayu (2013:24); (2) kewirausahaan lebih merujuk pada sifat, watak, dan ciri-ciri yang melekat pada seseorang yang mempunyai kemauan keras untuk mewujudkan gagasan inovatif ke dalam dunia usaha yang nyata dan dapat mengembangkannya dengan tangguh *Drucker* dalam Suryana & Bayu (2013:24); (3) kewirausahaan adalah suatu proses menciptakan sesuatu yang lain dengan menggunakan waktu dan kegiatan disertai modal dan risiko serta menerima balas jasa dan kepuasan serta kebebasan pribadi *Hisrich-Peter* dalam Suryana & Bayu (2013:24); (4) kewirausahaan adalah proses mengenali peluang dengan pasti yang ada di pasar, mempersiapkan sumber daya untuk mencapai tujuan yang pada akhirnya kebutuhan sumber daya akan dimanfaatkan untuk mencapai keuntungan pribadi dalam jangka panjang *Bowman-Upton* dalam Amsal *et al* (2014); (5) kewirausahaan adalah sebagai semangat, sikap dan perilaku atau kemampuan seseorang dalam menangani usaha dan atau kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan

pelayanan yang lebih baik dan atau memperoleh keuntungan yang lebih besar (Mopangga: 2014) ; (6) kewirausahaan adalah semangat, perilaku, dan kemampuan untuk memberikan tanggapan yang positif terhadap peluang memperoleh keuntungan untuk diri sendiri atau pelayanan yang lebih baik pada pelanggan/masyarakat.

Berdasarkan keenam konsep di atas, secara ringkas kewirausahaan dapat didefinisikan sebagai suatu 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.

### **Peluang Usaha**

Peluang di dalam Bahasa Inggris adalah *opportunity* yang berarti kesempatan yang timbul dari sebuah momentum atau kejadian menurut Hendro (2010 : 5). Peluang berasal dari kesempatan yang timbul dan menjadi ilham (ide) bagi seseorang. Peluang usaha adalah sebuah keadaan dimana sebuah keadaan dimana barang-barang, layanan, bahan baku, dan metode pengelolaannya dikenalkan dan dijual dengan nilai yang lebih tinggi dari biaya untuk memproduksi menurut *Shane & Venkataraman* dalam Kusmulyanto (2016 : 29). Menurut Yohana (2016) menyatakan bahwa peluang usaha adalah suatu bidang kebutuhan pembeli dimana seorang wirausaha dapat mengelola usaha di bidang tersebut secara menguntungkan.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa peluang usaha adalah suatu keadaan dimana ada kesempatan yang bisa dimanfaatkan oleh wirausaha untuk membuka usaha menyediakan barang dan jasa yang dibutuhkan oleh konsumen dan mendapatkan keuntungan.

### **Ciri-ciri Peluang usaha yang baik**

Tidak semua peluang usaha itu baik untuk dijadikan suatu sebuah usaha. Dibawah ini akan dijelaskan ciri-ciri peluang usaha yang baik. ciri-ciri peluang usaha yang baik menurut Hendro (2010 : 7) adalah :

- 1) Peluang itu orisinal dan tidak meniru, peluang usaha tersebut tidak meniru dengan apa yang dibuat oleh orang lain.
- 2) Peluang itu harus dapat mengantisipasi perubahan persaingan dan kebutuhan pasar di masa mendatang, harus selalu melakukan inovasi.
- 3) Harus sesuai dengan keinginan agar bisa bertahan lama.
- 4) Tingkat kelayakan usaha benar-benar teruji untuk harus dilakukan riset pasar.
- 5) Bersifat ide yang kreatif dan inovatif bukan tiruan dari ide orang lain.
- 6) Ada keyakinan bisa mewujudkannya dan sukses untuk menjalankannya.
- 7) Ada rasa senang menjalankannya dan benar-benar suka dengan bisnis tersebut.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di kelas XI Tata Busana 2 SMK Negeri 1 Purwodadi pada semester 1 tahun pelajaran 2019/2020, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan model pembelajaran *Inquiry Based Learning* efektif meningkatkan kreativitas dan hasil belajar materi peluang usaha peserta didik kelas XI Tata Busana 2 SMK Negeri 1 Purwodadi pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020.
2. Penggunaan model pembelajaran *Inquiry Based Learning* efektif digunakan dalam proses meningkatkan kreativitas dan hasil belajar materi peluang usaha peserta didik kelas XI Tata Busana 2 SMK Negeri 1 Purwodadi pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Abdurrahman, M. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis dan remediannya*. Jakarta: Rineka Cipta

- Alma, B. 2013. *Kewirausahaan : Untuk Mahasiswa dan Umum ( Edisi Revisi )*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2015. *Mendesaian Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual : Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/KTI)*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Amsal *et al*, 2014. Categorizing and Fixing Variabel on Entrepreneurial Intention through Qualitative Reseach. *Jurnal Asian Social Science*, 10 (19) : 45- 58. Diperoleh 23 Agustus 2019 dari : [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj3g92Fta7tAhU17XMBHabaBEcQFjAAegQIARAC&url=https%3A%2F%2Fwww.researchgate.net%2Fpublication%2F266376124\\_Categorizing\\_and\\_Fixing\\_Variables\\_on\\_Entrepreneurial\\_Intention\\_through\\_Qualitative\\_Research&usg=AOvVaw18FTozmnsitPsKtxrm7iOP](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj3g92Fta7tAhU17XMBHabaBEcQFjAAegQIARAC&url=https%3A%2F%2Fwww.researchgate.net%2Fpublication%2F266376124_Categorizing_and_Fixing_Variables_on_Entrepreneurial_Intention_through_Qualitative_Research&usg=AOvVaw18FTozmnsitPsKtxrm7iOP)
- Binus. 2018. Kreatif Dan Inovatif Dalam Berwirausaha. Diperoleh pada tanggal 6 Maret 2019, dari : <http://bbs.binus.ac.id/business-creation/2018/04/kreatif-dan-inovatif-dalam-berwirausaha/>
- Conny R.Semiawan. (2009). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menegah*. Jakarta: Gramedia
- Hendro, 2010. *Kewirausahaan SMK Kelas X*. Jakarta :Penerbit Erlangga.
- Hosnan, Dr.M.,Dipl.Ed,M.Pd. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Konstekstual dalam Pembelajaran Abad 21 : Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia.
- Kusmulyanto, Muhammad Setiawan. 2016. Peran Pengetahuan Pendahulu Dan Kepekaan Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Peluang Usaha Mikro Pedesaan. *Jurnal Manajemen Maranatha, Vol.16, No.1*. Diperoleh Tanggal 10 Agustus 2019. <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/115587-ID-Peran-Pengetahuan-Pendahulu-Dan-Kepekaan.Pdf>.
- Mariyaningsih dan Hidayati. 2018. *Bukan Kelas Biasa*. Surakarta : Penerbit CV. Kekata Group.
- Mc Carthy & Perrefault. 2003. *Dasar-Dasar Pemasaran. Alih Bahasa Agus Dharma*. Jakarta: Erlangga.
- Mopangga, 2014. Faktor Determinan Minat Wirausaha Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Gorontalo. *Jurnal Trikonomika*, 13(1) : 78-90. Diperoleh 16 Agustus 2019 dari : <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi2ta3hta7tAhU-H7cAHY7SC-cQFjAAegQIARAC&url=https%3A%2F%2Fjournal.unpas.ac.id%2Findex.php%2Ftrikononika%2Farticle%2Fview%2F486&usg=AOvVaw1y1jWeyCehOQ4MtXZRitJi>
- Mulyana. 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Prof. Dr. Utami. 2014. *Pengembangan Krativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_, 2017. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Kotler, Philip. 2005. *Manajemen Pemasaran. Jilid II. Edisi Kesebelas. Alih Bahasa Benyamin Molan*. Jakarta. : Indeks
- Lahadisi. 2014. Inkuiri: Sebuah Strategi Menuju Pembelajaran Bermakna. *Jurnal Al-Ta'dib Vol. 7 No. 2 Juli-Desember 2014*. Diperoleh tanggal 28 Februari 2019, dari : [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwii7ujS4K7tAhXdxDgGHXMRB\\_MQFjAAegQIAhAC&url=http%3A%2F%2Fjournal.iainkendari.ac.id%2Fal-](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwii7ujS4K7tAhXdxDgGHXMRB_MQFjAAegQIAhAC&url=http%3A%2F%2Fjournal.iainkendari.ac.id%2Fal-)

- tadib%2Farticle%2Fview%2F319%2F309&usg=AOvVaw3KCnsDgtNRtJbOakpwswh  
O
- Riyono. 2016. Pengaruh Kualitas Produk, Harga, Promosi Dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Produk Aqua Di Kota Pati. *Jurnal Stie Semarang, Vol 8, NO 2, Edisi Juni 2016* (ISSN : 2252-826). Diperoleh pada tanggal 6 Maret 2019, dari : <https://media.neliti.com/media/publications/133954-ID-pengaruh-kualitas-produk-harga-promosi-d.pdf>
- Sabri, M. Alisuf . 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Saladin, Djaslim. 2002. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Salemba Empat
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta :RinekaCipta.
- Soesilo, T.D. 2017. *Pengembangan Kreativitas Melalui Pembelajaran*. Yogyakarta : Ombak Dua.
- Sudjana, N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sulfemi. 2018. Pengaruh Disiplin Ibadah Sholat, Lingkungan Sekolah, Dan Intelegensi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan*, 16(2), 2018, 166-178. Diperoleh tanggal 12 Agustus 2019, dari : Website: <https://media.neliti.com/media/publications/294585-pengaruh-disiplin-ibadah-sholat-lingkung-6e0aa47b.pdf>
- Sunarto. 2011. Berpikir Kreatif Dan Inovatif Modal Utama Menjadi Wirausaha. *Disampaikan pada Seminar Entrepreneurship tanggal 27 Juli 2011 di Balai Desa Sindumartani-Ngemplak Sleman*. Diperoleh pada tanggal 11 Maret 2019, dari : <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/lain-lain/sunarta-se-mm-mpd/BERPIKIR%20KREATIF%20DAN%20INOVATIF.pdf>
- Suryana & Bayu. 2013. *Kewirausahaan : Pendekatan Karakteristik Wirausaha Sukses*. Jakarta :KencanaPrenada Media Grup.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstrutivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Widowati, Asri. 2010. Brainstorming Sebagai Alternatif Pengembangan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran Sains Biologi. *Jurnal Biologi Edukasi*, diperoleh pada tanggal 28 Februari 2019, dari : <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JBE/article/view/443/603>
- Yohana, Dr. Corry. 2016. Pelatihan motivasi Kewirausahaan dan menganalisis Peluang usaha, Membuat rencana bisnis bagi tenaga kerja wanita (Tkw) Purna di desa Cibalong Kecamatan gunung guruh, Sukabumi-Jawabarat. *Jurnal Sarwahita Volume13 NO.2*. diperoleh 11 Agustus 2019 dari : <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/sarwahita/article/view/1076>