
**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL EKONOMI
KREATIF SEBAGAI LANGKAH DALAM MEMPERSIAPKAN SISWA YANG
BERJIWA *ENTREPRENEUR* PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
KELAS X DI SMKN 7 YOGYAKARTA**

Dicky Pradana, Agung Budi Luhur Wibowo, dan Sri Nuryanto
Mahasiswa FE Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

This research is aimed to: 1) develop the Creative Economy learning model 2) to grow ideas and creativity of students 3) to grow students' entrepreneurship spirit.

This research used a Research and Development (R & D) method. The research was conducted from May to June 2012. The subjects were 32 students of class X of SMK N 7 Yogyakarta. The data collection techniques were observation and interview. The data analysis was qualitative and descriptive in nature to reveal the emergence of creative skills related to the economic development of creative learning models.

The results showed that: 1) Creative Economy Learning Model growing students' creativity as a step of preparing students' entrepreneurship spirit based on the results of the validation results of the instruments experts or specialists as a whole was good. The score obtained by the model instrument was 3.81 with a very good criteria. 2) the score of the syllabus was categorized as good and the score was 3.13. the score of the lesson plan was 3.14 and was categorized as good. 3) The model of syllabus and lesson plan were proven to grow the students' creativity and entrepreneurial spirit. Based on the observations, it can be concluded that the development of the Creative Economy learning model held in class X of SMKN 7 Yogyakarta showed that students were able to nurture the creativity that would grow their entrepreneurial spirit. It was proven with the result showing that there were 24 students reached the level of being creative, 5 students achieved the level of being quite creative, and three students achieved the level of less creative. The average grade obtained for creativity was 15.3; therefore, it was categorized as creative.

Keywords: Creative Economy, Entrepreneur, Students

LATAR BELAKANG

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan subsistem pendidikan nasional yang mempunyai peluang yang cukup besar untuk ikut serta dalam pembangunan sistem perekonomian yang ditopang oleh pelaku-pelaku bisnis yang kreatif, inovatif dan mempunyai daya tahan terhadap perubahan. Oleh sebab itu, SMK perlu melakukan upaya

yang mampu menumbuhkan budaya menciptakan peluang dan memanfaatkan situasi yang ada secara kreatif. Salah satu upaya mewujudkan tujuan pendidikan itu terutama di tingkat SMK adalah telah dikembangkan dan dilaksanakannya pelajaran kewirausahaan sebagai mata pelajaran yang termasuk pada kurikulum nasional untuk jenjang pendidikan menengah kejuruan.

Dewasa ini, pembelajaran kewirausahaan di SMK umumnya dilakukan dengan metode ceramah, resitasi, dan membaca buku teks. Menurut Galbraith (1967), untuk mempelajari suatu ilmu, seseorang harus cekatan dalam menyimak, memahami dan mengambil keputusan, agar nantinya lebih mampu bertahan hidup. Beberapa kenyataan di atas menjadikan pembelajaran kewirausahaan di SMK menjadi kurang menarik. Sebagai akibatnya, muncul kebosanan dan kejenuhan dari siswa untuk mempelajarinya karena mereka hanya diarahkan untuk sekedar menghafalkan saja. Hal tersebut terjadi karena selama ini materi yang dipelajari tidak menyentuh kebutuhan mereka atau dengan kata lain materi yang dipelajari tidak relevan dengan pengalaman mereka sehari-hari. Akhirnya materi tersebut dianggap kurang menantang. Melihat kondisi permasalahan diatas, sepertinya ini tak hanya menjadi pekerjaan rumah bagi para guru di sekolah, namun juga menjadi pekerjaan rumah bagi pemerintah.

Pengembangan perangkat pembelajaran model ekonomi kreatif merupakan solusi yang tepat untuk mendapatkan beberapa konsep serta ide/gagasan agar mempunyai kreativitas untuk menciptakan serta membuat produk yang bernilai jual tinggi. Pembelajaran ekonomi kreatif ini memiliki harapan agar para siswa tidak hanya terfokus pada teori saja akan tetapi siswa diberikan materi pembelajaran secara praktek sampai siswa dapat membuat produk bernilai jual tinggi. Materi ini disesuaikan dengan materi pembelajaran ekonomi kreatif sebagai langkah dalam mempersiapkan mata

pelajaran kewirausahaan. Ekonomi Kreatif merupakan era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan pada ide dan *stock of knowledge* dari SDM sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Meningkatnya keberhasilan pendidikan kewirausahaan di SMK ditandai dengan meningkatnya sikap kewirausahaan siswa agar berjiwa *entrepreneur*. Oleh sebab itu, diperlukan pembelajaran yang lebih riil, yaitu dengan pembelajaran ekonomi kreatif sebagai langkah dalam mempersiapkan siswa yang berjiwa *entrepreneur* pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X di SMKN 7 Yogyakarta.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan 2 permasalahan, meliputi: 1) bagaimana cara mengembangkan perangkat pembelajaran model Ekonomi Kreatif sebagai langkah dalam mempersiapkan siswa yang berjiwa *entrepreneur* pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X di SMKN 7 Yogyakarta, 2) apakah perangkat pembelajaran model ekonomi kreatif dapat menumbuhkan kreativitas siswa yang berjiwa *entrepreneur* pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X di SMKN 7 Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran model ekonomi kreatif sebagai langkah dalam mempersiapkan siswa yang berjiwa *entrepreneur* pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X di SMKN 7 Yogyakarta dan untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa dengan dikembangkannya perangkat pembelajaran model ekonomi kreatif sebagai

langkah dalam mempersiapkan siswa yang berjiwa *entrepreneur* pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X di SMKN 7 Yogyakarta.

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain: 1) mengembangkan kreativitas dan kualitas keilmuan dalam muatan kewirausahaan dalam rangka untuk meningkatkan kreativitas siswa, 2) menumbuhkan jiwa berwirausaha, 3) memberikan masukan dalam muatan Kewirausahaan pada model pembelajaran ekonomi kreatif agar suasana belajar lebih aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan dalam mencapai tujuan belajar siswa.

KAJIAN TEORI

Model Pembelajaran

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Joice (1992: 4) bahwa "*Each model guides us as we design instruction to help students achieve various objectives*". Maksud kutipan tersebut adalah bahwa setiap model mengarahkan kita dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif dapat didefinisikan sebagai sistem kegiatan manusia yang berkaitan dengan produksi, distribusi, pertukaran, serta konsumsi barang dan jasa

yang bernilai kultural, artistik, dan hiburan (Aufa, Fakhrol, dan Sri Mulyati, 2008). Ekonomi kreatif pada dasarnya dimaksudkan untuk melatih keterampilan siswa untuk berwirausaha membuat barang tidak berharga menjadi barang berharga yang bernilai jual tinggi sehingga akan menciptakan lulusan yang berjiwa *entrepreneur* sejati. Adapun ciri-ciri kreativitas yaitu: 1) keterampilan berpikir lancar (*fluency*), (2) keterampilan berpikir luwes/fleksibel (*flexibility*), (3) keterampilan berpikir orisinal (*originality*), (4) keterampilan memperinci (*elaboration*), dan (5) keterampilan menilai (*evaluation*). Makin kreatif seseorang, ciri-ciri tersebut makin dimiliki. (Williams & Munandar, 1999).

Berdasarkan pengertian ekonomi kreatif dan ciri-ciri kreativitas, maka dapat ditemukan bahwa ciri-ciri ekonomi kreatif sebagai berikut.

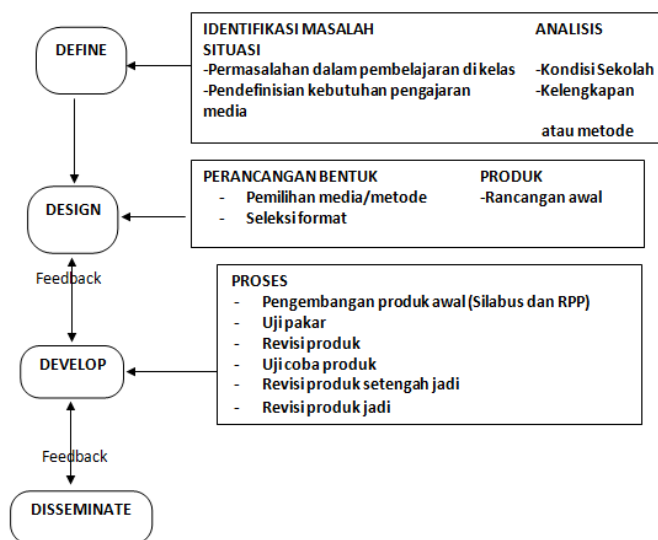
1. Mencetuskan banyak ide/gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan.
2. Menumbuhkan sikap kreatif dalam mengembangkan ide dan gagasannya.
3. Mampu menghasilkan sesuatu yang baru, dalam bentuk suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru.
4. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.
5. Mampu menciptakan, memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk yang bernilai ekonomi jual tinggi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan pengembangan model 4-D (*Four-D Models*) (Thiagarajan, 1974). Hal ini dimaksudkan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran model ekonomi kreatif sebagai langkah dalam mempersiapkan siswa yang berjiwa *entrepreneur*. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan antara lain: 1) silabus 2) RPP. Perangkat tersebut diterapkan ke dalam setiap pembelajaran ekonomi kreatif sebagai langkah sebelum mengikuti mata pelajaran kewirausahaan. Adapun tahap-tahap pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model 4-D (*Four-D Models*) terdiri dari tahap pendefinisian (*Define*),

tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap pendisseminasian (*Disseminate*) (Thiagarajan, 1974). Adapun tahap-tahap pengembangan tersebut dapat digambarkan dalam bagan pengembangan seperti Gambar 1.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 1) pengamatan (observasi) dan 2) wawancara terhadap siswa. Teknik analisis data yang digunakan diperoleh berupa kata-kata dan perbuatan. Oleh karena itu data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Untuk mengetahui munculnya keterampilan kreatif terkait pengembangan model pembelajaran ekonomi kreatif digunakan penilaian atas sembilan komponen yaitu A,



Gambar 1. Pengembangan model 4-D (*Four-D Models*)

B, C, ..., I. Nilai Akhir ditentukan dengan persamaan berikut ini:

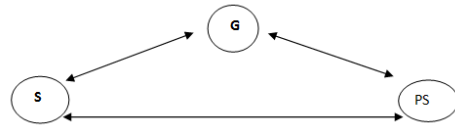
$$NA = \frac{A+B+C+D+E+F+G+H+I}{\text{Jumlah Siswa}}$$

Nilai akhir ini selanjutnya ditransformasikan ke dalam kriteria tingkat kreativitas siswa yaitu:

- NA \leq 14 : kreatif
- 9 \leq NA < 14 : cukup kreatif
- NA < 9 : kurang kreatif

Adapun A, B, C, D, E, F, G, H, I tersebut merupakan sub-sub aktivitas ekonomi kreatif yang diamati untuk mengetahui munculnya keterampilan kreatif terkait model pembelajaran ekonomi kreatif.

Untuk mengetahui keberhasilan proses kegiatan, digunakan data hasil pengamatan dari hasil observasi. Hasil produk dari pekerjaan siswa (S) dianalisis secara triangulasi. Guru (G) menyampaikan kembali analisis mengenai hasil produk dari pekerjaan siswa (PS) melalui diskusi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Siswa akan memberikan umpan balik tentang hasil analisis guru (pendidik) sehingga dapat diperoleh suatu kesimpulan yang menjadi jawaban dari permasalahan yang dihadapi siswa. Adapun langkah dalam menganalisa produk dari pekerjaan siswa secara triangulasi di dalam penelitian ini dapat dilihat dari gambar 2.



Gambar 2. Skema Analisa Pekerjaan Siswa secara Triangulasi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dari bulan April sampai Juni di SMK Negeri 7 Yogyakarta terletak di Jl. Gowongan Kidul JT. III No. 416 RT 24 RW 05 Gowongan, Jetis, Yogyakarta. Berdasarkan pengamatan dan penelitian secara lebih lanjut, pembelajaran siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Negeri 7 Yogyakarta kelas X Akuntansi cenderung mengutamakan konsep bab materi yang teoritis.

Penelitian ini terdiri dari berbagai tahapan. Tahap pertama adalah tahap pendefinisian (*define*). Tujuan dari tahap pendefinisian adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran. Untuk menetapkan kebutuhan pembelajaran, hal yang harus diperhatikan antara lain mengenai kondisi dan situasi masyarakat serta siswa sekolah, tingkat atau tahap perkembangan siswa, maupun silabi yang digunakan.

Tahap kedua adalah tahap perancangan (*design*). Tujuan dari tahap perancangan ini adalah untuk merancang suatu bentuk perangkat pembelajaran. Untuk memulai tahap perancangan ini, sebelumnya disusun serangkaian tujuan pembelajaran khusus terlebih dahulu. Setelah disusun tujuan

pembelajaran khusus, selanjutnya dilakukan pemilihan media dan metode pembelajaran serta format untuk perangkat pembelajaran.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*develop*). Pada tahap ini, contoh perangkat pembelajaran dari model pembelajaran ekonomi kreatif yang akan digunakan mulai dikembangkan. Adapun tahapan yang dilakukan adalah: mengembangkan bentuk produk awal, revisi produk utama, uji coba produk, revisi produk setengah jadi, dan revisi produk jadi yang dilaksanakan berdasarkan saran dari uji lapangan produk setengah jadi.

Tahap keempat adalah tahap pendesiminasian (*disseminate*). Tujuan dari tahap ini adalah mendeseminasikan hasil dan distribusi produk yang telah jadi berupa perangkat pembelajaran model ekonomi kreatif dalam bentuk naskah jadi yang digunakan di kelas-kelas pembelajaran. Dalam penelitian ini, pengembangan perangkat pembelajaran hanya sampai pada tahap pengembangan karena perangkat yang

digunakan akan dideseminasikan secara luas pada tahapan akhir penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK N 7 Yogyakarta yang berjumlah 32 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) Lembar Penilaian Uji Pakar, 2) Lembar Keterlaksanaan Model, 3) Lembar Pengamatan Kreativitas Siswa.

Tabel 1 merupakan hasil pengembangan perangkat pembelajaran model ekonomi kreatif sebagai langkah dalam mempersiapkan siswa yang berjiwa *entrepreneur* yang dilihat berdasarkan hasil penelitian terhadap instrumen yang telah dilakukan dalam penelitian pada bulan Mei-Juni 2012 di Kelas X Program Keahlian Akuntansi di SMKN 7 Yogyakarta.

Hasil penilaian instrumen keterlaksanaan model menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil keterlaksanaan model diperoleh skor sebesar 3.81 dengan kriteria baik sekali. Jadi dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan model ini baik sekali dengan perolehan skor sebesar 3.81 sehingga

Tabel 1. Data hasil Validasi Instrumen Keterlaksanaan Model

No	Validator	Rata-rata Penilaian Instrumen Keterlaksanaan Model/Validator	Keterangan
1.	Guru 1	3.71	Baik Sekali
2.	Guru 2	3.71	Baik Sekali
3.	Guru 3	4.00	Baik Sekali
Rata-rata Total:		3.81	Baik Sekali
<i>Sumber: Olah Data Primer oleh Peneliti</i>			

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Ekonomi Kreatif sebagai Langkah dalam Mempersiapkan Siswa yang Berjiwa *Entrepreneur* pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas X di SMKN 7 Yogyakarta

instrumen keterlaksanaan model ini dapat digunakan dalam pembelajaran ekonomi kreatif di kelas tanpa revisi.

Hasil pengembangan perangkat pembelajaran model ekonomi kreatif berupa silabus dan RPP. Berikut adalah hasil pengembangan perangkat pembelajaran :

satuan semester/program keahlian, SK, KD, indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian yang terdiri dari teknik, bentuk instrumen dan contoh penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.

1. Silabus

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Silabus

No	Validator	Rata-rata Penilaian Silabus/Validator	Keterangan
1.	Guru 1	3.14	Baik
2.	Guru 2	3.24	Baik
3.	Guru 3	3.00	Baik
Rata-rata Total		3.13	Baik

Sumber: Olah Data Primer oleh Peneliti

Berdasarkan hasil penelitian, penilaian silabus oleh ketiga validator diperoleh skor 3.13 dengan kategori baik. Silabus sebagai acuan pengembangan RPP yang dikembangkan dengan mengintegrasikan materi ekonomi kreatif ini memuat identitas sekolah, identitas mata pelajaran, identitas kelas/jenjang tingkat

2. RPP

Berdasarkan hasil penelitian, penilaian RPP menunjukkan bahwa hasil penilaian RPP oleh ketiga validator diperoleh skor 3.14 dengan kategori baik. RPP ini telah dirancang dan digunakan sebagai acuan bagi guru dalam implementasi model

Tabel 3. Data Hasil Penilaian RPP

No	Validator	Rata-rata Penilaian Silabus/Validator	Keterangan
1.	Guru 1	3.23	Baik
2.	Guru 2	3.18	Baik
3.	Guru 3	3.00	Baik
Rata-rata Total		3.14	Baik

Sumber: Olah Data Primer oleh Peneliti

pembelajaran ekonomi kreatif sebagai langkah dalam mempersiapkan siswa yang berjiwa *entrepreneur*. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran model ekonomi kreatif sebagai langkah dalam mempersiapkan siswa yang berjiwa *entrepreneur* tersebut diketahui bahwa instrumen yang telah divalidasi oleh para pakar sudah dapat digunakan untuk uji coba penelitian, meskipun ada sebagian kecil yang perlu untuk direvisi. Setelah direvisi maka sudah dapat digunakan untuk uji coba lapangan.

Pembelajaran ekonomi kreatif ini diajarkan pada kelas X program keahlian Akuntansi. Pembelajaran materi ekonomi kreatif ini disesuaikan dengan silabus dan RPP yang telah diujikan oleh ahli pakar dengan hasil kriteria baik dan siap untuk diujicobakan di lapangan. Terdapat 4 pertemuan dalam membelajarkan materi ekonomi kreatif ini. Pertemuan pertama membahas makna ide dan gagasan. Pertemuan kedua membahas pengertian kreatifitas serta ciri-ciri kreatif. Dalam pertemuan ketiga ini siswa diajarkan bagaimana barang-barang bekas tersebut diubah agar menjadi suatu produk/ barang yang bernilai jual yang tinggi. Misalnya dibuat tempat tissue, tempat pensil, dsb. Hal ini bertujuan, dengan adanya sikap kreatifitas siswa yang tinggi dapat menciptakan dan membuat produk/barang yang bernilai jual ekonomi yang tinggi sehingga dapat menumbuhkan kreatifitas siswa yang mempunyai jiwa *entrepreneur*.

Selanjutnya di pertemuan keempat, siswa diajarkan keterampilan menjual produk sampai layak jual bernilai ekonomi tinggi.

Adapun di saat pembelajaran berlangsung, setiap pertemuan demi pertemuan dalam pembelajaran di kelas diamati oleh tim observer dengan menggunakan lembar pengamatan kreatifitas yang mencakup sub-sub aktivitas kreatifitas ekonomi kreatif yang diamati. Untuk mengetahui munculnya keterampilan kreatif siswa terkait pengembangan ekonomi kreatif digunakan penilaian melalui lembar pengamatan kreatifitas siswa yang dihitung melalui persentase keberhasilan produk yang dapat dilihat dari data hasil pengamatan tingkat kreativitas berikut:

$$\text{Rumus : } NA = \frac{A+B+C+D+E+F+G+H+I}{\text{Jumlah Siswa}}$$

Adapun *A, B, C, D, E, F, G, H, I* merupakan sub-sub aktivitas ekonomi kreatif yang diamati.

Keterangan kriteria kreativitas siswa :

1. Siswa memberikan banyak usul, ide serta gagasan.
2. Siswa mengajukan pertanyaan yang berbobot.
3. Siswa mampu menyatakan pendapatnya secara spontan, tidak malu-malu.
4. Siswa mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain (orisinil).
5. Siswa dapat bekerja sendiri.
6. Siswa senang mencoba hal-hal yang baru.

7. Siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar.
8. Siswa mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan.
9. Siswa mampu merancang, mendesain, membuat sampai menjual produk.

Kriteria kreativitas:

$NA \leq 14$: kreatif

$9 \leq NA < 14$: cukup kreatif

$NA < 9$: kurang kreatif

Hasil Akhir:

$\frac{489}{32} = 15,3$. Dengan Kategori Kreatif

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada setiap pembelajaran yang berlangsung di kelas dengan menggunakan lembar pengamatan kreativitas siswa, didapatkan hasil bahwa terdapat 24 siswa mencapai tingkat kreatif, 5 siswa mencapai tingkat cukup kreatif, dan 3 siswa mencapai tingkat tidak kreatif. Adapun rerata kelas untuk kreativitas diperoleh 15,3. Dengan demikian dikategorikan sebagai kreatif. Jadi, sesuai dengan hasil pengamatan, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya pengembangan perangkat pembelajaran model ekonomi kreatif yang dilaksanakan di SMKN 7 Yogyakarta kelas X, didapatkan hasil bahwa adanya pengembangan perangkat pembelajaran model ekonomi kreatif mampu menumbuhkan kreatifitas siswa sehingga akan menumbuhkan sikap siswa untuk berjiwa *entrepreneur*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Pengembangan perangkat pembelajaran model ekonomi kreatif pada mata pelajaran kewirausahaan yang dikembangkan yaitu 1) silabus 2) RPP.
2. Pengembangan perangkat pembelajaran model ekonomi kreatif ini mampu meningkatkan kreativitas siswa serta mampu menumbuhkan sikap siswa untuk berjiwa *entrepreneur*. Hal ini dibuktikan dengan hasil rerata kelas untuk kreativitas diperoleh 15,3, dengan demikian dikategorikan sebagai kreatif. Jadi sesuai dengan hasil pengamatan dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya pengembangan perangkat pembelajaran model ekonomi kreatif yang dilaksanakan di SMKN 7 Yogyakarta kelas X, didapatkan hasil mampu menumbuhkan kreatifitas siswa sehingga akan menumbuhkan sikap siswa untuk berjiwa *entrepreneur*.

SARAN

Hasil penelitian membuktikan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran model ekonomi kreatif mampu meningkatkan kreatifitas siswa serta mampu menumbuhkan sikap siswa untuk berjiwa *entrepreneur* pada mata pelajaran kewirausahaan. Oleh karena itu, tim peneliti akan memberikan saran demi ke depannya agar lebih baik yaitu:

1. Kegiatan pembelajaran ekonomi kreatif harus berorientasi pada siswa bukan pada guru sehingga kemampuan serta kreatifitas siswa dapat lebih dikembangkan secara optimal.
 2. Hendaknya guru mampu meningkatkan kapasitas dan kualitas dari sisi penguasaan di segala bidang ilmu, misalnya tentang bisnis dan pemasaran, serta muatan-muatan ilmu kewirausahaan dalam rangka untuk menunjang kemampuan dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan kreatifitas siswa untuk berjiwa *entrepreneur*.
 3. Hendaknya guru membelajarkan materi pembelajaran khususnya kewirausahaan tidak hanya berpusat pada teori saja, akan tetapi juga membelajarkannya diimbangi dengan praktek, sehingga tercipta pembelajaran yang kreatif, inovatif serta menyenangkan.
- Munandar, S.C.U. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia
- Nurhadi, Senduk, G.A. 2003. *Pembelajaran Kontekstual dan penerapannya dalam KBK*. Malang : Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Purnomo, Bambang Hari. 2005. *Membangun semangat Kewirausahaan*. Yogyakarta. LaksBang PRESSindo
- Thiagarajan, Semmel D.S., & Semmel.1974. *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children a Sourcebook*. Bloomington: Center for innovation on Teaching the Handicaped

DAFTAR PUSTAKA

- Aufa, Fakhru dan Sri Mulyati. 2008. *Ekonomi Kreatif : Perekonomian Berbasis Seni sebagai alternatif pembangunan perekonomian Indonesia*. Paper. Bogor : Institut Pertanian Bogor.
- Galbraith, John K. 1967. *The New Industrial State A signed Book*. New York : Library Inc.
- Joyce, B., Weill, M., Calhoun, E. 2009. *Models of teaching (8th ed)*. (Alih bahasa Achmad Fawaid & Ateilla Mirza). Boston: Allyn & Bacon. (Buku asli diterbitkan tahun 2009)