

Perbedaan Efektivitas Model Pembelajaran Social Action Berbasis Creative Pedagogy Dan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kompetensi Kewirausahaan: Studi Di SMP N 1 Pakem Sleman DIY

Anik Widiastuti¹, Nana Supriatna², Disman³, Siti Nurbayani K⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial,
Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia
anikwidiastuti@upi.edu

Abstract

Entrepreneurial competence is one of the important competencies to master as one of the keys to preparing a generation that is ready to face the challenges of the 21st century. The importance of entrepreneurial competence has not been fully realized to be integrated into learning and has not been matched by the use of learning models that lead to strengthening entrepreneurial competence in students. This study aims to determine the differences in the effectiveness of Social Action models based on Creative Pedagogy and Project Based Learning to increase entrepreneurial competence. This research is an experimental research pre test-post test control group design. The research respondents were SMP 1 Pakem Sleman DIY students with a total of 32 students in class A as the experimental class and 32 students in class D as the control class who were selected by purposive sampling technique. Data collection techniques using tests, questionnaires, and observation sheets. The results of the study show that the Social Action model based on Creative Pedagogy is more effective in increasing social-creativepreneurship competencies.

Keywords: learning model, social action, creative pedagogy, project based learning, entrepreneurial competence, social studies

Abstrak

Kompetensi kewirausahaan merupakan salah satu kompetensi penting untuk dikuasai sebagai salah satu kunci menyiapkan generasi yang siap menghadapi tantangan abad 21. Pentingnya kompetensi kewirausahaan belum sepenuhnya disadari untuk diintegrasikan dalam pembelajaran dan belum diimbangi dengan penggunaan model pembelajaran yang mengarahkan pada penguatan kompetensi kewirausahaan pada diri peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengetahui perbedaan keefektifan model *Social Action* berbasis *Creative Pedagogy* dan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen *pre test-post test control group design*. Responden penelitian adalah peserta didik SMP 1 Pakem Sleman DIY dengan jumlah 32 peserta didik kelas A sebagai kelas eksperimen dan 32 peserta didik kelas D sebagai kelas kontrol yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Social Action* berbasis *Creative Pedagogy* lebih efektif meningkatkan kompetensi *social-creativepreneurship*.

Kata kunci: model pembelajaran, social action, creative pedagogy, project based learning, kompetensi kewirausahaan, IPS

PENDAHULUAN

Indonesia yang memiliki jumlah penduduk terbesar ke empat di antara negara-negara di dunia dapat menjadi kekuatan ataupun tantangan di bidang ketenagakerjaan. Di satu sisi jumlah penduduk yang banyak menjadi kekuatan

dalam perekonomian karena menunjukkan ketersediaan jumlah tenaga kerja yang melimpah, tetapi di sisi lain hal tersebut menjadi tantangan dalam hal ketersediaan lapangan kerja. Sebagian besar lulusan perguruan tinggi masih sebagai *job seeker* dan bukan sebagai *job creator* dikarenakan sistem akademik dan kurikulum yang

diterapkan bukan menyiapkan lulusan yang siap menciptakan lapangan pekerjaan (Hamdan, 2019). Pernyataan di atas sangat erat kaitannya dengan kewirausahaan.

Perlu menjadi refleksi kita bersama, sudahkah peserta didik di Indonesia memiliki kompetensi tersebut? Bialik & Fadel mempertanyakan beberapa hal terkait kemampuan peserta didik seperti “*Are they really ready to work?*”. Untuk menjawab ini Bialik dan Fadel menyebutkan bahwa “*Critical skills needs and resources for the changing workforce.*” (Bialik, M & Fadel, C, 2015) Perubahan di dunia kerja termasuk dalam hal angkatan kerja memerlukan keterampilan dan sumber daya yang sesuai sehingga pemerintah perlu memberikan perhatian melalui berbagai kebijakan di bidang ketenagakerjaan agar cita-cita Indonesia emas 2045 benar-benar menjadi bonus demografi dan bukan justru menjadi bencana demografi.

United Nations Population Division memperkirakan jumlah penduduk di dunia pada tahun 2050 mencapai 9,2 milyar orang dimana penduduk Indonesia yang sebesar 234,2 juta merupakan 3,38% penghuni planet ini dan mengalami pertumbuhan sekitar 1,14% per tahun (BSNP, 2010). Kondisi ini tentunya akan menyebabkan persaingan yang sangat ketat dalam dunia kerja global. Pemerintah perlu menyadari bahwa pendidikan tidak hanya dapat memberikan bekal pengetahuan kepada peserta didik tetapi perlu memberikan bekal keterampilan yang relevan agar lulusannya mampu bersaing dalam perekonomian global dan terserap di dunia kerja. *It is becoming increasingly clear that knowledge alone is not enough to prepare students to thrive in the world. Employers are speaking out about their newly hired graduates and their lack of*

skills in the workplace (Bialik, M & Fadel, C, 2015).

Berdasarkan hal di atas, pemerintah harus memiliki strategi yang tepat dalam bidang kependudukan dan ketenagakerjaan sehingga dapat meminimalisir terjadinya ledakan pengangguran. Sebagaimana kita ketahui, jumlah penduduk Indonesia yang sangat banyak rawan menyebabkan terjadinya pengangguran, termasuk di dalamnya pengangguran terdidik. Dalam bangunan perekonomian Indonesia saat ini, tingkat pengangguran pemuda masih cukup tinggi, sehingga akan mengakibatkan masalah sosial yang cukup tinggi pula apabila tidak memperoleh perhatian yang serius (Utomo, H, 2014). *Unemployed people with a bachelor's degree higher than other because the industry's intake capacity for job vacancies is very low, reaching only 10% - 15%* (Hurriyanti, R et al, 2019). Hal ini tentunya menjadi pekerjaan rumah yang besar bagi pemerintah Indonesia termasuk dunia pendidikan untuk mengurangi jumlah pengangguran yang ada agar dapat menggenjot perekonomian Indonesia dan mampu bersaing secara global. Tingginya pengangguran akan berdampak pada munculnya berbagai masalah sosial, di antaranya kemiskinan, penyalahgunaan narkoba, kriminalitas, pergaulan bebas, premanisme, jual beli manusia (*human trafficking*), dan lain sebagainya. Kondisi tersebut akan mengganggu pembangunan di segala bidang dan stabilitas nasional. Oleh karena itu, yang dibutuhkan saat ini adalah suatu solusi nyata yang dapat membantu mengatasi permasalahan di atas.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh pemerintah untuk mengurangi jumlah pengangguran adalah dengan meningkatkan jumlah wirausaha. Indonesia membutuhkan

sedikitnya empat juta wirausaha baru karena rasio wirausaha Indonesia baru mencapai 3,1% dari total populasi. Jumlah wirausaha Indonesia masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara tetangga Singapura yang mencapai 7% dan Malaysia 5% (Kemenperin, 2018).

Upaya meningkatkan jumlah wirausaha dapat dilakukan dengan peningkatan *entrepreneurial literacy*, *entrepreneurial skills*, serta *entrepreneurial competency* melalui pendidikan kewirausahaan. Pendidikan kewirausahaan dapat ditempuh melalui jalur pendidikan baik formal maupun non formal di seluruh jenjang pendidikan. Pemerintah Indonesia telah mengadopsi urgensi pendidikan kewirausahaan di dalam sistem pendidikan kita melalui Paradigma Pendidikan Nasional abad 21 yang dirumuskan BSNP karena kewirausahaan juga merupakan kompetensi yang relevan dengan abad 21. Terdapat beberapa karakteristik abad 21 yang di antaranya terdapat perhatian yang besar terhadap industri kreatif dan industri budaya serta beberapa implikasinya terhadap pendidikan kreatif dan *entrepreneurship* (BSNP, 2010). Secara eksplisit, pernyataan tersebut menegaskan bahwa terdapat unsur penting yang harus menjadi fokus perhatian yakni pendidikan kreatif dan *entrepreneurship*. Pada prinsipnya pendidikan kewirausahaan adalah tentang bagaimana agar peserta didik memahami dan menjiwai semangat kewirausahaan. Saat semangat kewirausahaan peserta didik tinggi maka diharapkan minat dan juga motivasi menjadi wirausaha semakin tinggi pula.

Permasalahannya adalah, sudah seberapa tinggikah minat dan motivasi berwirausaha peserta didik di Indonesia? Hasil penelitian yang dilakukan oleh Thohir,

dkk di SMP Negeri 17 Surabaya menunjukkan bahwa hanya terdapat 10% peserta didik yang berminat menjadi wirausaha setelah lulus SMA atau Perguruan Tinggi. Sementara 40% nya ingin menjadi PNS/POLRI/TNI dan 30% nya ingin bekerja di perkantoran (Thohir, M et. al, 2016). Hal serupa terjadi juga pada penelitian yang dilakukan oleh Fitroni yang menunjukkan bahwa hanya terdapat 27,59% dari siswa kelas VII.2 di SMP Muhammadiyah 8 Batu yang ingin menjadi wirausaha (Fitroni, Z, 2017). Hal ini menunjukkan rendahnya minat menjadi wirausaha di kalangan peserta didik dan kebanyakan setelah lulus ingin menjadi pegawai pemerintah ataupun swasta. Hasil penelitian lain dilakukan oleh Rahayu pada peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta sebanyak 81,34% memiliki motivasi berwirausaha yang rendah (Rahayu, N.K.B. 2013). Minat dan motivasi yang rendah menjadi wirausaha pada peserta didik akan berdampak pada lemahnya kemandirian generasi penerus bangsa sehingga perlu lebih digencarkan gerakan memasyarakatkan kewirausahaan sejak dini. Saat esensi kewirausahaan telah menjadi bagian yang dekat dengan keseharian peserta didik, maka peningkatan keterampilan abad 21 peserta didik akan dapat dilaksanakan terutama terkait dengan literasi kewirausahaan karena merupakan salah satu tema abad 21.

Hal di atas didukung oleh penjelasan Fadel dalam makalahnya bahwa *21st century themes* yang perlu menjadi perhatian bersama meliputi: 1) *global awareness*; 2) *financial, economic, business, and entrepreneurial literacy*; 3) *civic literacy*; dan 4) *health literacy* (Fadel, C. 2008). Berdasarkan pendapat ini, yang menjadi fokus dari keempat *21st century themes* dalam tulisan ini adalah *entrepreneurial literacy*.

Literasi di bidang kewirausahaan perlu ditanamkan pada diri peserta didik agar dapat berkompetisi dan berkolaborasi menghadapi ekonomi global dan kompleksitas abad 21. Oleh karena itu, *entrepreneurial literacy* perlu dikenalkan kepada peserta didik dengan tujuan meningkatkan keterampilan kewirausahaan dan kompetensi kewirausahaan pada generasi muda sejak dini termasuk salah satunya melalui jalur pendidikan.

BSNP dalam paradigma pendidikan nasional abad 21 yang mengadopsi pendapat Banks, menyebutkan beberapa kemampuan individu untuk mengatasi permasalahan-permasalahan sosial yang nyata pada abad 21 yang salah satunya terkait dengan *financial, economic, business and entrepreneurial literacy* yakni keahlian dalam mengelola berbagai sumber daya untuk meningkatkan kemandirian berusaha (BSNP, 2010). Dengan kemandirian yang dimiliki peserta didik diharapkan nantinya peserta didik dapat menolong dirinya sendiri dan juga menolong orang lain untuk dapat hidup sejahtera sebagaimana karakter perilaku abad 21. Oleh karena itu semakin jelas urgensi pendidikan kewirausahaan sebagai bekal kompetensi yang relevan di abad 21.

Hal terpenting dari pendidikan kewirausahaan bukanlah untuk mencetak peserta didik menjadi wirausaha akan tetapi agar peserta didik memiliki jiwa kewirausahaan (*entrepreneurship*) yang kuat, jujur, kreatif, dan disiplin. Hal inilah yang perlu dipersiapkan melalui pembelajaran yang dapat mengakomodir penguasaan kompetensi kewirausahaan untuk menyiapkan peserta didik sebagai generasi muda Indonesia yang kompetitif di abad 21.

Dalam tataran pembelajaran di jenjang SMP, IPS merupakan mata pelajaran yang

memiliki muatan materi kewirausahaan sehingga sangat relevan sebagai media penguatan kompetensi kewirausahaan. Berdasarkan hasil diskusi dengan beberapa guru IPS, menunjukkan bahwa materi yang bermuatan kewirausahaan belum diarahkan untuk penguatan kompetensi kewirausahaan aspek afektif dan psikomotor dan masih hanya fokus penguasaan aspek kognitif karena keterbatasan pengalaman guru. Oleh karena itu diperlukan keterampilan guru IPS untuk mengintegrasikan kompetensi kewirausahaan yang salah satunya dapat dilakukan dengan pemilihan model pembelajaran yang relevan.

Kewirausahaan yang erat kaitannya dengan mengkreasi, dan juga menghasilkan produk, relevan diajarkan dengan model pembelajaran yang beroutput produk antara lain model *Project Based Learning* dan model pembelajaran *Social Action* berbasis *Creative Pedagogy*. Hal ini dikarenakan penelitian ini merupakan bagian dari serangkaian penelitian dengan desain penelitian dan pengembangan/Research and Development (R & D) yang menghasilkan model pembelajaran *Social Action* berbasis *Creative Pedagogy* yang juga beroutput produk. Oleh karena itu penelitian ini akan menguji efektivitas kedua model tersebut dalam meningkatkan kompetensi kewirausahaan.

Project based learning adalah pembelajaran yang memerlukan jangka waktu panjang, menitikberatkan pada aktivitas peserta didik untuk dapat memahami suatu konsep atau prinsip dengan melakukan investigasi secara mendalam tentang suatu masalah dan mencari solusi yang relevan serta diimplementasikan dalam pengerjaan proyek, sehingga peserta didik mengalami proses pembelajaran yang

bermakna dengan membangun pengetahuannya sendiri (Nurfitriyanti, M, 2016). Sedangkan model pembelajaran *Social Action* berbasis *Creative Pedagogy* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk melaksanakan *social action* sebagai pemecahan masalah sosial secara kreatif dan menghasilkan produk yang bermanfaat untuk pemberdayaan masyarakat. Kedua model ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi kewirausahaan peserta didik melalui pembelajaran IPS di SMP.

Kompetensi kewirausahaan dalam penelitian ini difokuskan pada kompetensi kewirausahaan sosial dan kompetensi kewirausahaan kreatif yang kemudian disebut dengan kompetensi *social-creativepreneurship*. *Social entrepreneurship* merupakan konsep yang berbeda dengan konsep kewirausahaan biasa dimana selain berorientasi pada keuntungan, *social entrepreneurship* juga berorientasi pada masyarakat yaitu memiliki kepedulian kepada masyarakat (Dusturiya, N, 2018). *The creative entrepreneurship has become a term which refers to the business activity of entrepreneurs belonging to the creative industries* (Bujor, A et al, 2016).

Penelitian ini bertujuan mengetahui perbedaan keefektifan model *Social Action* berbasis *Creative Pedagogy* yang diterapkan pada kelas eksperimen dan *Project Based Learning* yang diterapkan pada kelas kontrol untuk meningkatkan kompetensi kewirausahaan. Hal-hal yang ingin diketahui pada penelitian ini antara lain: (1) Apakah terdapat perbedaan kompetensi *social-creativepreneurship* aspek kognitif antara

kelas eksperimen dan kelas kontrol? (2) Apakah terdapat perbedaan kompetensi *social-creativepreneurship* aspek afektif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol? (3) Apakah terdapat perbedaan kompetensi *social-creativepreneurship* aspek psikomotor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen *pre test post test control group design*. Penelitian dilakukan di SMP N 1 Pakem Sleman provinsi DIY semester genap tahun ajaran 2020/2021. Responden penelitian adalah peserta didik kelas VII yang dipilih dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan kelas yang memiliki kriteria kesetaraan sebelum dilakukan *treatment*. Hasil *pre test* dan observasi awal terpilih kelas A dan kelas D yang memenuhi kriteria setara dengan jumlah 32 peserta didik pada masing-masing kelas. Pada penelitian ini kelas A sebagai kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran *Social Action* berbasis *Creative Pedagogy* dan kelas D sebagai kelas kontrol diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning*. Sebelum diterapkan *treatment* berupa model pembelajaran, kelas diberikan *pre test* dan pada akhir pembelajaran diterapkan *post test* untuk membandingkan hasil pra tindakan dan pasca tindakan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, dan lembar observasi. Tes digunakan untuk mengetahui kompetensi kewirausahaan aspek kognitif, sedangkan angket dan observasi digunakan untuk mengetahui kompetensi kewirausahaan aspek afektif dan psikomotor. Kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen

Aspek	Indikator	Jumlah dan Nomor Item
Psikomotor/Keterampilan	Berpikir kritis, kerjasama, komunikasi, menemukan gagasan baru/ide orisinil, mengembangkan solusi baru untuk pemecahan masalah sehari-hari, mengambil resiko	11 (1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12)
Afektif/Sikap	Terbuka terhadap perubahan, empati, memahami kewajiban moral, memiliki fleksibilitas dalam pemikiran dan tindakan, percaya diri, inisiatif, berorientasi membantu dan melayani orang lain, inovatif, menciptakan dampak sosial yang unik, motivasi berprestasi	20 (13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32)
Kognitif/ pengetahuan	Peran kewirausahaan dalam membangun ekonomi Indonesia	6 (1, 2, 3, 4, 5, 6)

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial berupa Uji prasyarat uji homogenitas dan uji normalitas data. Karena data yang diperoleh tidak memenuhi normalitas dan homogenitas maka uji hipotesis menggunakan Mann-Whitney U-Tes. Uji Mann Whitney U bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata data sampel yang tidak berpasangan.

Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini antara lain: (1) terdapat perbedaan kompetensi *social-creativepreneurship* aspek kognitif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol; (2) terdapat perbedaan kompetensi *social-creativepreneurship* aspek afektif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol; (3) terdapat perbedaan kompetensi *social-creativepreneurship* aspek psikomotor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis didasarkan pada skor asymp sig Uji Mann Whitney U sebagai berikut: Apabila skor Asymp sig < dari 0,05 = hipotesis

diterima, dan apabila skor Asymp sig > dari 0,05 = hipotesis ditolak.

Selanjutnya untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran data dianalisis berdasarkan skor N-gain atau *Normalized gain score*. *N-gain score* adalah sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian *one-group pre test post test design* maupun penelitian yang menggunakan kelompok kontrol (quasi eksperimen). N-Gain dihitung dengan rumus sebagai berikut (Sundayana, R, 2014):

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Skor N-Gain yang diperoleh diinterpretasikan berdasar kriteria yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Indeks N-Gain

Indeks Gain	Interpretasi
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$G \leq 0,3$	Rendah

(Sumber: Sundayana, 2014)

Dalam bentuk persentase, nilai N-Gain dikategorikan dengan acuan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Intepretasi skor N-Gain

Indeks Gain	Interpretasi
$G > 76\%$	Efektif
$56\% < g \leq 76\%$	Cukup Efektif
$40\% < g \leq 56\%$	Kurang Efektif
$g \leq 40\%$	Tidak Efektif

(Sumber: Hake, 1999)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang disajikan dan dibahas berupa hasil uji hipotesis dan hasil penghitungan N-Gain score. Hasil uji hipotesis ditampilkan pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis ke-	Asymp sig (2 tailed)	Keputusan
I	0,001	Diterima
II	0,000	Diterima
III	0,000	Diterima

Tabel 4 menunjukkan bahwa semua hipotesis diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kompetensi *socialcreativepreneurship* aspek kognitif, afektif, dan psikomotor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran disajikan Hasil uji N-Gain dalam tabel perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol seperti tampak pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Perbandingan Hasil N-Gain pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Aspek	N-Gain Kelas Eksperimen	Kategori N-Gain	N-Gain% Kelas Eksperimen	Kategori N-Gain%	N-Gain Kelas Kontrol	Kategori N-Gain	N-Gain% Kelas Kontrol	Kategori N-Gain%
Kognitif	0,5882	Sedang	58,82	Cukup Efektif	0,3298	Sedang	32,98	Tidak Efektif
Afektif	0,7603	Tinggi	76,03	Efektif	0,3589	Sedang	35,89	Tidak Efektif
Psikomotor	0,7641	Tinggi	76,42	Efektif	0,3670	Sedang	36,70	Tidak Efektif

Berdasarkan data N-Gain pada tabel 5 di atas dapat disimpulkan bahwa setelah diberi *treatment* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan kompetensi *social-creativepreneurship* aspek kognitif pada kategori “sedang”, aspek afektif dan psikomotor pada kategori “tinggi”, sedangkan pada kelas kontrol mengalami peningkatan pada kategori “sedang”. Berdasar data N-Gain% dapat disimpulkan bahwa setelah diberi *treatment* pada kelas eksperimen

mengalami peningkatan kompetensi *social-creativepreneurship* yang termasuk dalam kategori “efektif” yaitu pada aspek afektif dan psikomotor, sedangkan pada kelas kontrol tidak ada aspek yang termasuk dalam kategori “efektif”.

Hasil di atas menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi *social-creativepreneurship* dibanding kelas kontrol karena peningkatan setelah *treatment* kelas eksperimen lebih

tinggi daripada kelas kontrol. Simpulan akhir yang dapat dinyatakan adalah bahwa model *Social Action* berbasis *Creative Pedagogy* memiliki efektivitas yang lebih tinggi dibanding model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kompetensi *social-creativepreneurship* peserta didik. Hasil

observasi kompetensi *social-creativepreneurship* aspek afektif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan pada 10 indikator. Hasil masing-masing kelas dan perbandingan antar kelas ditampilkan pada tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Hasil observasi kompetensi *social-reativepreneurship* aspek afektif kelas eksperimen dan kelas control

Indikator	Kelas			
	Eksperimen		Kontrol	
	Jml	%	Jml	%
Terbuka terhadap perubahan	4	12,50	1	3,13
Empati	3	9,38	0	0,00
Memahami kewajiban moral	1	3,13	0	0,00
Memiliki fleksibilitas dalam pemikiran dan tindakan	11	34,38	2	6,25
Percaya diri	16	50,00	3	9,38
Inovatif	2	6,25	0	0,00
Minat menciptakan dampak sosial unik	1	3,13	0	0,00
Motivasi berprestasi tinggi	3	9,38	0	0,00
Berorientasi membantu & melayani orang lain	1	3,13	3	9,38
Inisiatif	2	6,25	5	15,63
JUMLAH	44		14	
RATA-RATA		13,75		4,38

Hasil observasi yang menyajikan perbandingan aspek afektif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen memperoleh skor lebih tinggi pada beberapa indikator. Tiga indikator yang memperoleh skor paling tinggi dari urutan teratas adalah percaya diri, memiliki fleksibilitas dalam pemikiran dan tindakan, serta terbuka terhadap perubahan. Hal ini tampak saat peserta didik merancang *social action* peserta didik memiliki kepercayaan diri yang tinggi bahwa *social action*nya dapat mengatasi masalah yang ada di sekitar tempat tinggalnya.

Peserta didik juga memiliki fleksibilitas dalam pemikiran dan tindakan serta keterbukaan terhadap hal-hal baru. Fleksibilitas dan keterbukaan peserta didik tampak saat mencari solusi yang paling cocok dan paling inovatif menurut peserta didik sebagai alternatif pemecahan masalah. etelah menentukan solusi yang akan dijadikan *social action*, tampak kepercayaan diri yang tinggi pada peserta didik bahwa *social action* yang dilakukan dapat menjadi ide kreatif dan bermanfaat secara sosial maupun ekonomi. Selain itu kepercayaan diri juga semakin tampak karena guru bersifat supportive dan menghargai kebebasan berpikir peserta didik

sehingga peserta didik dapat mengembangkan imajinasi, dan menghasilkan solusi pemecahan masalah yang tepat.

Temuan lain yang diperoleh yaitu pada kelas kontrol memperoleh hasil yang lebih tinggi daripada kelas eksperimen pada indikator berorientasi membantu dan melayani orang lain serta inisiatif. Tampak pada saat pembelajaran dimana peserta didik memiliki inisiatif yang tinggi dalam

merancang proyek. Inisiatif tersebut muncul sebagai dampak dari proses diskusi yang dilakukan di dalam kelompok oleh peserta didik yang ditunjuk secara acak oleh guru.

Selain temuan di atas, kompetensi *social-creativepreneurship* dalam penelitian ini juga diperoleh dengan teknik observasi. Hasil observasi pada saat pelaksanaan tindakan disajikan pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil observasi kompetensi social-creative peneurship aspek psikomotor kelas eksperimen dan kelas kontrol

Indikator	Kelas			
	Eksperimen		Kontrol	
	Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
Berpikir kritis	10	31,25	2	6,25
Kerjasama	11	34,38	2	6,25
Mengambil resiko	2	6,25	1	3,13
Menemukan gagasan baru/ide orisinal	2	6,25	3	9,38
Mengembangkan solusi baru untuk pemecahan masalah sehari-hari	2	6,25	3	9,38
Komunikasi	12	37,5	2	6,25
JUMLAH	39		13	
RATA-RATA		20,31		6,77

Hasil observasi aspek psikomotor menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh hasil yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol dari urutan paling atas yaitu pada indikator kerjasama, berpikir kritis, komunikasi, serta mengambil resiko. Kerjasama yang baik muncul pada saat peserta didik melakukan social action karena guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengambil keputusan, menentukan aksi yang bermakna, serta mempertimbangkan hasil dari keputusan yang dipilih. Hal ini juga memicu keterampilan berpikir kritis peserta didik serta keberanian mengambil resiko dari keputusan yang diambilnya. Peserta didik merasakan bahwa pembelajaran adalah miliknya sehingga

keterlibatan aktif peserta didik menjadi lebih baik terutama dalam menggali referensi dan berkolaborasi antar anggota kelompok.

Hasil observasi pada kelas kontrol menunjukkan indikator menemukan gagasan baru/ide orisinal serta mengembangkan solusi baru untuk memecahkan permasalahan sehari-hari lebih baik bila dibandingkan dengan kelas eksperimen. Ide dijalankan peserta didik merupakan bentuk solusi baru untuk mengatasi masalah sehari-hari yang tepat yang dihasilkan dari proses penyelesaian proyek kelompok.

Pada model *Social Action* berbasis *Creative Pedagogy* peserta didik tumbuh keterampilan mengenali permasalahan sosial,

pemecahan masalah sosial dan bagaimana mencari solusi untuk dapat bermanfaat bagi masyarakat. Peserta didik juga memiliki sikap sadar, peduli dengan masalah yang ada di lingkungan sekitar, serta bertanggung jawab untuk memecahkan masalah sosial tersebut melalui berbagai kontribusi dari level yang sederhana.

Pembimbingan dan pendampingan dari guru agar *social action* dapat mencapai target pemecahan masalah serta mampu memberikan dampak bagi pemberdayaan masyarakat sebagaimana definisi *social entrepreneurship* yang merupakan suatu cara atau pendekatan untuk menyelesaikan masalah sosial melalui strategi bisnis (Anastasya, A, 2021) untuk memberikan dampak positif bagi masyarakat (Sofia, I.P, 2015) dengan mengadaptasi *social mission* dan mempertahankan *social value* (Dees, G, 2001). Pembimbingan oleh guru juga diarahkan untuk dapat menghasilkan ide dan produk kreatif sebagaimana yang dilakukan oleh seorang *creative entrepreneur* yang merupakan *somebody working in the creative sector who has shown leadership in the industry by championing its development in their country* (Barnett, R, 2022).

Pada model pembelajaran *Social Action* berbasis *Creative Pedagogy* peserta didik dapat melakukan *development for imagination* yaitu berimajinasi bagaimana kemanfaatan *social action*nya. Imajinasi berperan penting pada proses berpikir dan belajar peserta didik. *With imagination, children mentally transcend time, place, and/or circumstances to think about what might happen, plan and anticipate the future, create relationships and fictional worlds, and consider alternatives to real-life experiences* (Taylor, M. (Ed), 2013). *Development for imagination* terjadi saat peserta didik

memikirkan perubahan apa yang dapat terjadi dari *social action* serta apa dampaknya bagi pemberdayaan masyarakat.

Social action yang dilakukan kelompok juga menunjukkan *creative problem solving*. Peserta didik harus berpikir kreatif mencari pemecahan masalah yang paling mungkin dilakukan. Dengan *creative problem solving* peserta didik dapat mendemonstrasikan keterampilan pemecahan masalah melalui pengembangan pendapat mereka ketika diberi pertanyaan dimana hal ini dapat memperluas kekuatan berpikir peserta didik (Dewi, M.R.L et al, 2020). Tantangan yang diberikan guru untuk memberikan dampak *social action* pada pemberdayaan masyarakat mendorong peserta didik mencari pemecahan masalah kreatif. Hal ini akan berkembang semakin baik terhadap peserta didik yang menyukai tantangan dan terbuka dengan hal-hal baru, karena peserta didik saat ditantang akan berusaha melakukan tantangan tersebut, namun akan mengalami hambatan pada peserta didik yang memiliki mental lemah dan tidak menyukai tantangan. Karena dapat menyebabkan putus asa, dan ketidakmauan melanjutkan *social action*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Social Action* berbasis *Creative Pedagogy* lebih efektif meningkatkan kompetensi kewirausahaan (*social-creativepreneurship*) dibanding model *Project Based Learning*. Hal ini diperkuat dengan temuan hasil tes, angket maupun hasil observasi yang lebih tinggi pada pembelajaran menggunakan model *Social Action* berbasis *Creative Pedagogy*.

REKOMENDASI

Rekomendasi yang dapat diusulkan kepada peneliti selanjutnya adalah menguji efektivitas model *Social Action* berbasis *Creative Pedagogy* pada materi lain dan level kelas lain yang relevan untuk penguatan

kompetensi kewirausahaan (*social-creativepreneurship*). Peneliti selanjutnya juga dapat mengujicobakan model *Social Action* berbasis *Creative Pedagogy* dengan desain penelitian tindakan kelas untuk mengatasi rendahnya kompetensi kewirausahaan. Rekomendasi lain yang dapat diberikan adalah agar guru IPS menerapkan model pembelajaran *Social Action* berbasis *Creative Pedagogy* sebagai salah satu variasi inovasi pembelajaran karena model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran baru hasil penelitian dan pengembangan/*Research & Development* (R & D).

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada kepala SMP N 1 Pakem Sleman Provinsi DIY dan guru yang telah membantu jalannya penelitian serta kepada peserta didik sebagai responden penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya, A. (2021). *Social Entrepreneurship*. Diakses dari <https://ukmindonesia.id/> Tanggal 25 Oktober 2022 pukul 07.10 WIB.
- Barnett, R. (2022). *Definition of A creative Entrepreneur*. Retrieved form <https://www.britishcouncil.pl/en/programmes/arts/yce-competition/definition-creative-entrepreneur>, 25th October 2022, 07.56 WIB.
- Bialik, M & Fadel, C. (2015). *Skills for The 21st Century: What Should Students Learn?* Boston: Centre for Curriculum Redesign
- BSNP. (2010). *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan
- Bujor, A. & Avasilcai, S. (2016). The Creative Entrepreneur: A Framework of Analysis. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, Vol. 221, 21-28.
- Dees, G. (2001). *The Meaning of Social Entrepreneurship*. Retrieved from https://centers.fuqua.duke.edu/case/wp-content/uploads/sites/7/2015/03/Article_Deas_MeaningofSocialEntrepreneurship_2001.pdf, 25th October 2022 07.42 WIB.
- Dewi, M.R.L. & Putra, D.K.N.S., (2020). Creative Problem Solving Learning Model Assisted with Multimedia to The Competency of Science. *International Journal of Elementary Education*, Vol. 4(4), 587-595.
- Dusturiya, N. (2018). Strategi Pengembangan Kompetensi dalam Membangun *Social Entrepreneur* bagi Mahasiswa di Komunitas Sahabat Muda Yayasan Lagzis Peduli Surabaya. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Fadel, C. (2008). *21st Century Skills: How Can You Prepare Students for The New Global Economy*. Diunduh dari <https://www.oecd.org/site/educeri21st/40756908.pdf> pada hari Senin tanggal 7 Desember 2020 pukul 12.23 WIB.
- Fitroni, Z. (2017). Peningkatan Minat Kewirausahaan Siswa SMP dengan Pendekatan Scientific Sell. *JINoP: Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Vol. 3(2), 659-670.
- Hamdan. (2019). Model Pengembangan Kreativitas dan Inovasi dalam Membentuk Entrepreneur di Era Ekonomi Digital. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, Vol. 7(1): 59-68

- Hurriyanti, R., Surachim, A., Ana, A., & Minghat, A.D. (2019). The Development of Entrepreneurial Skill Through Creativepreneur 2.0 Model. *International Journal of Advanced Science and Technology*, Vol. 28 (18), 102-107
- Kemenperin. (2018). *Indonesia Butuh 4 Tuta Wirausaha Baru untuk Menjadi Negara Maju*. Diakses dari <https://kemenperin.go.id/artikel/19926/Indonesia-Butuh-4-Juta-Wirausaha-Baru-untuk-Menjadi-Negara-Maju> pada hari Selasa tanggal 16 Maret 2020 pukul 09.32 WIB
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Formatif*, 6(2), 149-160.
- Rahayu, N.K.B. (2013). Upaya Peningkatan Motivasi Berwirausaha Melalui Metode Project Based Learning pada Siswa Kelas X IPA 6 SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sofia, I.P. (2015). Konstruksi Model Kewirausahaan Sosial(Social Entrepreneurship) sebagai Gagasan Inovasi Sosial Bagi Pembangunan Perekonomian. *Jurnal Widyakala*, Vol. 2 (2), 2-23.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Taylor, M. (Ed). (2013). *The Oxford Handbook of The Development of Imagination*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195395761.001.0001>
- Thohir, M., Soesatyo, Y., & Harti, H. (2016). Pengaruh status sosial ekonomi orang tua, literasi ekonomi dan percaya diri terhadap minat wirausaha siswa SMP negeri di Kecamatan Tenggilis Mejoyo Surabaya. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, 4(2), 149-163
- Utomo, H. (2015). Menumbuhkan minat kewirausahaan sosial. *Among Makarti*, 7(2).