

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Landasan Teori

##### 1. Model Project Based Learning (PJBL)

###### a. Pengertian Project Based Learning

*Project Based Learning* ialah metode desain pembelajaran dimana didalamnya merupakan proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan peserta didik untuk membuat sebuah proyek yang berguna untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada di masyarakat ataupun dilingkungan sekitar. Permasalahan yang akan dibahas merupakan permasalahan yang kompleks yang membutuhkan penguasaan konsep terhadap materi pelajaran agar dapat menyelesaikan permasalahan yang akan diselesaikan.<sup>11</sup>

*Project Based Learning* merupakan salah satu metode instruksional dimana yang mengatur peserta didik untuk saling bekerjasama dengan kelompok yang telah ditentukan untuk memecahkan suatu masalah serta mencari solusi bagi masalah yang nyata. Adapun permasalahan yang sering akan terjadi setiap pengerjaan proyek adalah ketetapan waktu dalam mengerjakan tugas, seringkali tidak sesuai dengan target rencana diawal pembelajaran.<sup>12</sup> Dalam menyelesaikan masalah pada metode *Project Based Learning* dilakukan dengan cara diskusi kelompok sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. *Project Based Learning* lebih menekankan dengan cara mengutarakan pendapat dan saling bertukar pendapat saat mengerjakan proyek, dengan seperti itu siswa mampu bekerja sesuai dengan intruksi saat mengikuti proses dalam mengembangkan pengetahuannya dalam mencapai ketuntasan belajar.<sup>13</sup>

Model pembelajaran *Project Based Learning* lebih menekankan model pembelajaran yang berpusat pada siswa atau bisa disebut dengan studi center dalam suatu proyek yang

---

<sup>11</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Sainstifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014) : 172.

<sup>12</sup>

<sup>13</sup> Halimatus Sa'diyah, "Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap *Self Regulated learning* Siswa Dalam Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Pada Kelas XI Tata Busana WU Di SMK Negeri 1 Bunduran" *e-Journal*, Vol.08 No.02 (2019) ,:49-54.

memungkinkan siswa untuk bekerja secara mandiri ataupun kelompok guna akan menghasilkan sebuah produk atau karya<sup>14</sup>. Pembelajaran berbasis proyek sendiri merupakan pembelajaran yang inovatif dan dalam proyek akan lebih menekankan pada proses pembelajaran kontekstual, dalam melalui kegiatan yang kompleks, dan juga melibatkan peserta didik secara langsung guna memecahkan suatu masalah dan akan menyelesaikan tugas yang lebih bermakna, dan proyek tersebut dengan melibatkan peserta didik dengan tidak langsung akan memberikan kesempatan terhadap siswa untuk bekerja secara otonom didalam mengkonstruksikan pengetahuan mereka sendiri, dan pada akhirnya akan menghasilkan sebuah produk dari pemecahan masalah tadi. Pembelajaran berbasis proyek memiliki peranan yang cukup besar bagi siswa, khususnya pengalaman belajar yang membuat siswa lebih tertarik yang akan memberikan kesan yang sulit dilupakan karena mengandung makna bagi siswa itu sendiri<sup>15</sup>.

#### **b. Karakteristik *Project Based Learning* (PjBL)**

*Buck Institute Education* menyatakan bahwa *Project Based Learning* memiliki beberapa karakteristik diantara adalah sebagai berikut<sup>16</sup>:

Siswa akan membuat satu keputusan dan tidak lupa membuat kerangka kerja. Jika terdapat pokok suatu permasalahan maka siswa harus segera untuk mencari jalan pemecahannya. Pembelajaran *Project Based Learning* siswa dituntut untuk mencapai suatu hasil dengan bertanggung jawab dalam mendapatkan suatu informasi maka siswa harus dapat mengelolanya. Tidak hanya itu saja siswa juga harus melakukan evaluasi secara kontinudengan mengecek secara rutin dan melihat kembali apa yang mereka kerjakan. Hasil akhir yang dikerjakan siswa berupa bentuk produk dan evaluasi kualitasnya. Suasana kelas memiliki sifat dalam memberi toleransi kesalahan dan juga perubahan.

---

<sup>14</sup> Yani, Lingga Indra, “ *Penerapan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar*”, e-jurnal Inovasi Pembelajaran, Vol. 8 No.9 (2020).

<sup>15</sup> Made Wena, “*Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*”, ( Jakarta : Bumi Aksara, 2012), : 145.

<sup>16</sup> Made Wena, “*Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*”, ( Jakarta : Bumi Aksara, 2012), : 145.

Karakteristik yang dimiliki dalam model pembelajaran *Project Based Learning* sendiri membuat peserta didik untuk meningkatkan keterampilan dalam mengelola informasi yang didapatkan atau mengelola bahan yang sudah tersedia untuk menyelesaikan tugas yang sudah diberikan, adanya karakteristik ini bisa membuat peserta didik lebih inovatif dan juga aktif dalam memecahkan suatu masalah yang kompleks dengan adanya produk yang nyata yang dihasilkan dari permasalahan tadi.

### c. Sintak Model *Project Based Learning* (PJBL)

Adapun Langkah-langkah model *project based learning* adalah sebagai berikut:

#### 1) Penyajian Masalah

Masalah berupa bentuk sebuah pertanyaan. Pertanyaan awal yang akan diajukan merupakan sebuah pertanyaan yang berupa pertanyaan esensial yang merupakan peranan penting yang akan membuat peserta didik termotivasi. Tema atau topik dalam penugasan disesuaikan dengan dunia nyata sehingga relevan dengan kenyataan yang ada sehingga dapat dimulai investigasi mendalam.

#### 2) Membuat Perencanaan

Membuat perencanaan harus melibatkan peserta didik dan juga pendidik. Maka akan terjalinnya kolaboratif antara keduanya diharapkan terciptanya rasa memiliki atas proyek tersebut. Dalam pembuatan perencanaan ini terdapat syarat-syarat atau aturan dalam pembuatan sebuah proyek.

#### 3) Menyusun Jadwal

Menyelesaikan suatu proyek maka peserta didik dan pendidik harus kolaboratif untuk bisa membuat *time line* dan *dead line* agar berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Pendidik tidak lupa untuk mengarahkan peserta didik agar bisa merancang proyek sesuai tema yang akan diambil, untuk Langkah terakhir meminta peserta didik tidak lupa membuat penjelasan dan juga disertai alasan pemilihan suatu proyek.

#### 4) Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek

Peserta didik memiliki peran untuk ikut andil dalam memeriksa ataupun melakukan monitoring terkait kegiatan selama menyelesaikan sebuah

proyeknya. Proses monitoring sendiri dapat dilakukan dengan cara membuat rubik atau merekam keseluruhan aktivitas penting.

5) Menguji Hasil

Penilaian yang dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur perolehan standar, memberi umpan balik terkait pemahaman yang sudah dicapai oleh peserta didik, selain itu juga membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6) Mengevaluasi Pengalaman

Pada tahap terakhir ini pendidik serta peserta didik akan melakukan tahap refleksi mengenai proyek yang telah dijalankan. Dimana proses refleksi tersebut dilakukan baik secara individu maupun juga kelompok. Dimana tahap evaluasi ini peserta didik untuk bisa mengungkapkan perasaan dan juga pengalamannya dalam menyelesaikan proyek. Pada tahap selanjutnya pendidik dan peserta didik bisa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran sehingga pada tahap akhirnya didapatkan suatu temuan baru untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama dalam pembelajaran<sup>17</sup>.

**d. Manfaat Model *Project Based Learning***

Adapun manfaat model *Project Based Learning* diantaranya adalah<sup>18</sup>:

Peserta didik akan mendapatkan pengalaman dan kemampuan yang baru dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa dapat menumbuhkan keterampilan dalam memecahkan suatu permasalahan, sehingga membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu model pembelajaran ini, dapat menumbuhkan kemampuan dalam mengolah suatu informasi dan juga mengeratkan persekutuan antar siswa.

---

<sup>17</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), : 145-147. Cet 7.

<sup>18</sup> Vina Melinda dan Melva Zainil, “ *Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur)*”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.4 (2020), : 1526-1539.

Pemanfaatan dalam menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* juga dapat melatih siswa dalam membuat keputusan sendiri dan juga membuat kerangka atau desain dalam suatu proyek. Tidak hanya itu siswa dapat memecahkan masalah, sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkannya. peserta didik dapat membuat penilaian secara berkala, sehingga dapat memeriksa kembali pekerjaan yang telah dilakukan secara bersama-sama. Hasil akhir yang dihasilkan berupa produk yang dinilai keunggulannya.

#### e. Kekurangan model *project based learning*

Model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki beberapa kekurangan diantara lain :

- 1) Sikap aktif peserta didik dapat mempengaruhi suasana kelas dimana yang tadinya kelas kondusif dengan adanya model pembelajaran *project based learning* menjadi peluang tidak kondusif.
- 2) Penerapan alokasi waktu yang telah ditentukan masih kurang bagi peserta didik sehingga pendidik harus memberikan waktu tambahan bagi masing-masing kelompok<sup>19</sup>.

#### 2. *Project Based Learning* berbasis *Entrepreneurship*

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang digunakan untuk sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis dalam mencapai tujuan pembelajaran yang mencangkut sintaksis, sistem soal, sistem reaksi dan sistem pendukung.<sup>20</sup>

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan untuk menghasilkan atau membuat suatu proyek. Proyek yang dihasilkan berupa proposal usaha dan produk yang dibuat oleh siswa dengan beberapa kelompok. Produk usaha adalah berupa pengolahan limbah sebagai bahan dasarnya yang memiliki potensi untuk dijadikan bahan produk yang bermanfaat.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu model kegiatan di kelas yang berbeda dengan biasanya. Kegiatan pembelajaran berbasis proyek berjangka cukup lama, antar

---

<sup>19</sup> Putri Dewi Anggraini, “Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa”, Jurnal Pendidikan Adminitrasi Perkantoran (JPAP), Vol. 9 No.2 (2021), : 292-299.

<sup>20</sup> Joice & well. 2009. Models of Teaching (Model-Model Pengajaran). Yogyakarta:Pustaka Pelajar.

disiplin, yang berpusat pada siswa dan memiliki intregrasi dengan masalah dunia nyata.<sup>21</sup> Pembelajaran tersebut akan lebih bermaknakarena siswa dapat mengaplikasikannya dengan lebih mudah.<sup>22</sup> Pembelajaran berbasis proyek ini tidak hanya mengkaji hubungan anantara informasi dan praktik saja, tetapi juga dapat memotivasi siswa untuk lebih merefleksi apa yang mereka pelajari dalam pembelajaran kedalam sebuah proyek yang nyata.

### 3. Entrepreneurship

#### a. Pengertian *Entrepreneurship*

*Entrepreneurship* merupakan proses kegiatan kreativitas dan inovasi dalam menciptakan perubahan dengan memanfaatkan peluang dan sumber-sumber yang ada untuk menghasilkan nilai tambah serta kemampuan dalam menghadapi tantangan hidup dari berbagai resiko dan ketidakpastian demi mencapai keuntungan dan pertumbuhan. Entrepreneurship berasal dari Bahasa Inggris yang di serap dari Bahasa Prancis yaitu *entreprende* yang memiliki arti petualang, pencipta, dan pengelola usaha. Sedangkan *entrepreneur* merupakan seseorang yang bertanggung jawab menanggung sebuah resiko dalam sebuah usaha.<sup>23</sup>

Wirausaha merupakan seseorang yang memiliki kemampuan dalam menggunakan sumber daya seperti, finansial, bahan mentah, dan tenaga kerja dalam menghasilkan sesuatu yang baru. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa ketika seseorang cenderung memperhatikan, memiliki perasaan senang dan berkeinginan untuk terlibat dalam pekerjaan wirausaha. Didalam AL-Qur'an menerangkan tentang wirausaha pada Q.S. An Najm ayat 39-41 yang artinya :

“ *Dan Bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya, dan bahwasannya usaha itu kelak akan diperlihat*

---

<sup>21</sup> Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Puataka.

<sup>22</sup> Purnomo, A., 2017. *Pengaruh Pembelajaran Outdoor Terhadap Pengetahuan, dan Sikap Pelestarian Lingkungan Mahasiswa S1 Pendidikan Geografi Universitas Kanjuruhan Malang*. Jurnal Pendidikan Geografi: Kajian, Teori, dan Praktek dalam Bidang Pendidikan dan Ilmu Geografi, 20(1).

<sup>23</sup> Suryana. “*kewirausahaan Pedoman Praktis : Kiat dan Proses Menuju Sukses*”, 2006, Jakarta : Salemba Empat.

(kepadanya). Kemudian akan diberi balasan kepadanya dengan yang paling sempurna”.<sup>24</sup>

Zaman sekarang kebanyakan anak-anak lulusan SMA/SMK yang sangat kesulitan dalam mencari pekerjaan dimana kurangnya lahan pekerjaan bagi mereka yang hanya lulusan berdasarkan ijazah SMA/SMK, tetapi dengan umur yang sangat produktif lulusan SMA/SMK dapat berwirausaha dengan membuat produk-produk dari limbah plastic atau barang bekas yang dapat di daur ulang yang dimana produk tersebut saat ini banyak diminati oleh masyarakat luas.

#### **b. Karakteristik *Entrepreneurship***

Karakter terdiri dari nilai-nilai operatif, dimana nilai-nilai yang berfungsi didalam sebuah praktek. Sebuah karakter mengalami pertumbuhan yang dapat membuat suatu nilai menjadi budi pekerti, dimana sebuah watak batin yang dapat diandalkan dan digunakan untuk merespon diberbagai situasi dengan cara bermoral. Ketika kita berfikir mengenai jenis suatu karakter untuk anak kita yang sesuai keinginan kita, jelas bahwa kita ingin agar mereka dapat menilai suatu hal yang baik dan buruk, sangat peduli dengan hal-hal yang benar, dan melakukan sesuatu yang menurut mereka benar bahkan saat mereka dihadapkan dengan situasi yang penekanan dari luar dan sebuah godaan dari dalam.<sup>25</sup>

#### **c. Indikator *Entrepreneurship***

Indikator *entrepreneurship* yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian adalah :

##### 1) Percaya Diri

Seseorang yang memiliki kepercayaan tinggi merupakan orang yang sudah matang akan jasmani dan rohaninya. Ciri-ciri kematangan seseorang yaitu apabila sudah tidak tergantung pada orang lain dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi, obyektif, dan kritis. Tidak akan menyerap begitu mudah pendapat dan opini yang ada, tetapi dia akan mempertimbangkan secara kritis untuk apa yang dilihat dan didengar. Mengenai emosional sendiri sudah dapat dikatakan stabil, tidak akan mudah tersinggung dan

---

<sup>24</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, “*Al-Qur’an dan Terjemahnya*”, (Surabaya: Penerbit Duta Ilmu, 2009), : 768.

<sup>25</sup> Thomas Lickona. *Pendidikan Karakter Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*. (Bandung; Nusa Media) : 72

naik pitam. Diharapkan dengan wirausahawan seperti ini dapat mengembangkan usahanya dengan mandiri, jujur, dan dapat disukai oleh relasinya.

Seorang wirausahawan harus memiliki kepercayaan diri untuk dijadikan nilai dasar dalam berwirausaha untuk meraih kesuksesan. Wirausahawan cenderung optimis dan memiliki keyakinan yang kuat dalam kemauan yang harus dimilikinya dapat berhasil.

2) Orisinalitas

Seorang wirausaha harus memiliki sifat percaya diri yang tercermin dari sikap yakin dan optimis, mandiri, kepemimpinan, dan dinamis.

3) Berorientasi manusia

Sikap-sikap pada manusia tercermin dengan sifat dan tindakan sifat yang suka bergaul dengan orang lain, komitmen, responsif terhadap saran dan kritikan dari orang lain.

4) Berorientasi pada hasil kerja

Sikap-sikap berorientasi pada hasil kerja dapat dilihat dari sifat dan tindakan keinginan dalam berprestasi, berorientasi dalam keuntungan, teguh, tekun, dan kerja keras, penuh semangat dan energi.

5) Berorientasi pada masa depan

Karakter ini bercondong dengan sifat pandangan kedepan, dimana ketajaman persepsi, dengan adanya hal tersebut maka seorang wirausaha harus memiliki visi dan tujuan yang jelas.

6) Berorientasi dengan prestasi

Seorang wirausaha yang sukses selalu mengejar prestasi untuk menjadi yang lebih baik daripada prestasi sebelumnya. Mutu produk, pelayanan yang diberikan serta kepuasan seorang pelanggan merupakan sebuah perhatian yang utama.

7) Berani mengambil resiko

Indikator ini wajib dimiliki seorang wirausaha kapanpun dan di tempat manapun, baik dalam bentuk uang, maupun waktu.

**d. Tujuan *Entrepreneurship***

Tujuan kewirausahawan ialah mencetak sebuah wirausahawan yang kreatif dengan artian individu yang memiliki kreativitas yang tinggi dalam menjalankan usahanya .dalam ranah pendidikan dapat diartikan tujuan pendidikan



sendiri yaitu dapat mencetak, menciptakan individu yang memiliki kreativitas yang tinggi agar individu-individu tersebut memiliki bekal kreatifitas untuk masa depan mereka. Kreativitas yang didapatkan saat disekolah dapat dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari, jadi tidak hanya pengetahuan saja yang didapatkan tetapi juga mendapatkan bekal ketika mereka sudah lulus nanti.

#### 4. Minat Wirausaha

##### a. Pengertian Minat Berwirausaha

Minat berwirausaha merupakan keinginan, keterkaitan, serta ketersediaan dalam bekerja keras dengan adanya pemusatan perhatian untuk berusaha dalam memenuhi kebutuhan hidup tanpa merasa takut akan resiko yang akan dihadapi, senantiasa belajar dari kegagalan yang dialami, serta mengembangkan usaha yang diciptakannya. Minat wirausaha tersebut tidak hanya keinginan dari dalam diri saja tetapi harus melihat kedepan dalam potensi mendirikan usaha.

##### b. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat berwirausaha

Minat pada diri manusia tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian atau secara tiba-tiba. Menurut Lester D.Crow dan Alince Crow menyatakan bahwa, tumbuh berkembangnya minat dipengaruhi oleh beberapa factor diantaranya yaitu, factor internal dan factor eksternal.<sup>26</sup> Minat dalam berwirausaha dipengaruhi oleh beberapa factor, diantaranya adalah :

###### 1) Sikap Kreatif

Sikap kreatif dalam berwirausaha berperan sangat besar, dari sikap kreatif inilah yang menangkap peluang yang ada di depan mata.<sup>27</sup> Tanpa adanya sikap kreatif dalam memunculkan sebuah ide atau gagasan dalam sebuah berwirausaha maka usahanya akan ketinggalan dengan yang lain, karena konsumen selalu menuntut sebuah hal-hal yang baru.

###### 2) Sikap Mandiri

Sikap mandiri harus dimiliki dalam jiwa wirausahawan terutama dalam pengambilan sebuah

---

<sup>26</sup> Lester D.Crow dan Alice Crow. *Psikologi Pendidikan*. Terjemahan, Suwardi . (Yogyakarta : Nur Cahaya,1999) : 303.

<sup>27</sup> Yunus Suryana dan Kartib Bayu. *Kewirausahawan, Pendekatan Karakteristik Wirausahawan Sukses*, (Jakarta : Prenada Media Grup, 2011) : 54.

keputusan atau Tindakan tanpa adanya ketergantungan dari pihak lainnya.

3) Motivasi

Motivasi merupakan sebuah dorongan yang sangat kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk mencapai sebuah suatu tujuan. Seseorang harus mempunyai motivasi diri untuk mencapai suatu tujuan yang dapat diperoleh oleh orang tersebut dalam wirausaha.

4) Kepribadian

Dalam berwirausaha kepribadian seseorang dapat menunjukkan keberhasilan seseorang dalam berwirausaha, dimana pengalaman psikologi dapat menunjukkan bahwa keberhasilan memilih suatu usaha sangat bergantung dalam kecocokan dalam kepribadian itu sendiri.<sup>28</sup>

5) Pengalaman

Yang dimaksud dengan sebuah pengalaman adalah pengalaman pribadi dari seseorang yang telah berhasil dalam melakukan sebuah usaha. Pengalaman tersebut merupakan sebuah pedoman atau guru agar tidak elakukan kesalahan dalam menjalankan sebuah usaha.<sup>29</sup>

6) Kondisi Lingkungan Tempat Tinggal

Kondisi lingkungan tempat tinggal dalam berwirausaha sangat mempengaruhi, terutama lingkungan keluarga yang menjadi factor utama dalam pembentukan semangat dan kepercayaan diri lewat dukungan. Selain itu kondisi ekonomi lingkungan juga sangat mempengaruhi dalam berwirausaha, dimana seseorang akan lebih .

**c. Indikator Minat Berwirausaha**

Ada beberapa cara dalam mengukur minat berwirausaha diantaranya dengan 1) membuat pilihan kerja; 2)merasa tertarik dalam berwirausaha; 3) merasa senang untuk berwirausaha; 4) berkeinginan untuk berwirausaha; 5) berani mengambil resiko untuk meraih kesuksesan.

Adapun indicator dalam minat berwirusaha antara lain :

- 1) Memiliki rasa percaya diri
- 2) Dapat mengambil resiko
- 3) Kreatif dan inovatif

---

<sup>28</sup> Arman Hakim Nasution. *Entreprenurship. Membangun Spirit Teknopreneurship*. (Yogyakarta: Andy Offest, 2007) :111.

<sup>29</sup> Kasmir. *Kewirausahaan*, : 39.

- 4) Disiplin dan kerja keras berorientasi kemasa depan
- 5) Memiliki rasa ingin tahu

## 5. Keterampilan Berinovasi

Inovasi dan kreativitas berbeda wilayah domain yang sama, tetapi memiliki Batasan yang tegas. Kreatifitas merupakan Langkah pertama dalam menuju inovasi yang terdiri dari beberapa tahap. Kreatifitas berkaitan dengan produksi kebaruan dan ide yang bermanfaat sedangkan inovasi berkaitan dengan produksi atau adopsi ide yang bermanfaat dalam implementasinya.

### a. Keterampilan

Keterampilan merupakan hasil belajar pada ranah psikomotorik, yang terbentuk menyerupai hasil belajar psikomotorik. Keterampilan dapat diartikan kemampuan dalam mengerjakan atau melaksanakan sesuatu dengan baik, dengan kecakapan dan potensi yang dimiliki dalam menguasai suatu keahlian yang dimilikinya sejak lahir. kemampuan seseorang dapat tumbuh melalui Latihan-latihan yang dilakukan oleh orang itu sendiri.<sup>30</sup>

#### 1) Macam-macam Keterampilan

Keterampilan menurut Robbins, pada dasarnya dapat dikategorikan menjadi empat; yaitu : 1) *Basic literacy skill*, merupakan suatu keahlian dasar yang wajib dimiliki oleh kebanyakan seseorang seperti membaca, menulis dan mendengar; 2) *Technical skill*, keahlian yang dimiliki seseorang dalam pengembangan teknik yang dimiliki, seperti keahlian dalam menghitung cepat dan mudah dalam mengoperasikan computer; 3) kemampuan yang dimiliki oleh seseorang secara efektif dalam berinteraksi antar sesama diantaranya yaitu, pendengar yang baik, menyampaikan pendapat dengan baik dan mudah bekerjasama anatar tim; 4) *Problem Solving*, menyelesaikan masalah merupakan salah satu aktivitas dalam menajamkan logika, berargumentasi dan menyelesaikan masalah serta berkemampuan dalam mengetahui penyebab, mengembangkan alternatif, dan

---

<sup>30</sup> Mulyati, Yeti, dkk. 2007, *Keterampilan Dalam Belajar Mengajar*. Jakarta : Universitas Terbuka : 11.

dapat menganalisa serta dapat memilih penyelesaian yang baik.<sup>31</sup>

b. Berinovasi

1) Pengertian Inovasi

Inovasi merupakan suatu proses dalam mewujudkan, mengkombinasikan, atau mematangkan dalam suatu pengetahuan atau gagasan sebuah ide, yang kemudian disesuaikan guna mendapatkan nilai baru dalam suatu produk, proses atau jasa. Secara umum inovasi memiliki makna proses dalam mengadopsi “sesuatu” yang baru oleh siapapun yang mengadopsinya, dan sebagai proses dalam produk baru yang diciptakannya.<sup>32</sup>

2) Tujuan Inovasi

Tujuan inovasi produk diantaranya untuk mempertahankan kelangsungan berwirausaha karena produk yang rentan terhadap setiap perubahan kebutuhan dan selera konsumen, teknologi, siklus hidup produk yang singkat, serta meningkatnya persaingan antar lainnya. Pada saat ini di tengah diatas persaingan yang begitu ketat, barang yang telah ditawarkan kepada konsumen harus bervariasi dengan segala kelebihan dan kecanggihan dalam suatu produk yang dimiliki. Inovasi produk yang dimiliki harus melalui tahap penelitian pasar agar produk yang dihasilkan dapat sesuai dengan selera dan kebutuhan konsumen. Dengan tahap demikianlah merupakan salah satu kunci kesuksesan sebuah operasi bisnis yang menghasilkan suatu produk yang unggul kompetitif.<sup>33</sup>

3) Tipe Inovasi produk

Pendekatan-pendekan dalam pembuatan inovasi produk baru untuk memikat konsumen maka harus disesuaikan dengan asumsi pasar tetap, yaitu :<sup>34</sup>

---

<sup>31</sup> Stephen P Robins dan Timothy A Judge, *Perilaku Organisasi*, ( Jakarta: Salemba Empat, 2008) : 449.

<sup>32</sup> Lena Enitan dan Lina Anatan, *Manajemen Inovasi*. (Bandung, alfabeta, 2009), : 04

<sup>33</sup> Arianti. 2012. Tujuan Inovasi Produk. ([www.scribd.com/doc/90920422/inov-asi-dan-produk-baru.com](http://www.scribd.com/doc/90920422/inov-asi-dan-produk-baru.com). dikases pada 07 febuari 2022.)

<sup>34</sup> Kotler dan Bes. *Leteral Marketing*. (Jakarta: Erlangga. 2004). : 31

- a) Inovasi berbasis modulasi  
 Inovasi produk baru dimana melibatkan perubahan dalam suatu karakteristik dasar atau jasa, dalam menaikkan atau menurunkan suatu karakteristik tersebut.
- b) Inovasi berbasis ukuran  
 Inovasi berbasis ukuran merupakan suatu pelucuran produk baru kekonsumen tanpa mengubah apapun kecuali volume produk.
- c) Inovasi berbasis kemasan  
 Pengemasan dalam produk dapat mengubah persepsi konsumen mengenai sebuah manfaat, fungsi, ataupun alasan yang di konsumsi konsumen dari produk atau jasa.
- d) Inovasi berbasis desain  
 Inovasi berbasis desain merupakan sebuah inovasi dimana produk, container, atau kemasan dan ukuran yang dijual sama, tetapi desain atau tampilannya dimodifikasi.
- e) Inovasi berbasis pengembangan bahan komplementer  
 Inovasi berbasis pengurangan merupakan upaya untuk tidak merubah suatu produk atau jasa, tetapi upaya dalam menaikkan ukuran dari pasar. Inovasi maca mini merupakan sebuah taktik dengan cara menaikkan nilai dengan menurunkan pennyebut, bukan menaok kan pembilang.

c. Indikator inovasi produk

Ada tiga indikator inovasi produk yaitu :

- 1) Kualitas produk  
 Kemampuan dalam suatu produk dalam menerapkan fungsi-fungsinya diantaranya yaitu, daya tahan, keandalannya, dan ketelitian yang dihasilkan.
- 2) Varian produk  
 Sarana kompetitif dimana kata dapat membedakan produk satu dengan produk yang lainnaya, dan antara produk yang dimiliki dengan produk pesaing.
- 3) Gaya dan desain produk  
 Gaya hanya menjadi penjelas penampilan produk tertentu, sedangkan desain memiliki konsep yang lebih dari gaya.

## 6. Perubahan Lingkungan

Perubahan lingkungan merupakan salah satu materi yang terdapat dalam pembelajaran Biologi kelas X semester genap. Materi perubahan lingkungan untuk kelas x terdiri dari : (a) Pencemaran Lingkungan, (b) Pelestarian Lingkungan, dan (c) Pemanfaatan Limbah. Perubahan lingkungan merupakan salah satu topik biologi yang wajib kita pelajari. Perubahan lingkungan merupakan salah satu tantangan yang sangat besar yang dihadapi oleh negara kita Indonesia pada saat ini. Letak geografis dan geologis Indonesia juga membuat isu mengenai ini dengan mudah berdampak pada kehidupan masyarakat. Dalam buku yang berjudul *Risiko Bencana Indonesia*, menyatakan dalam buku karangannya, bahwa Indonesia terletak pada *ring of fire* ( daerah rawan bencana) yang dapat menyebabkan penduduk rentan dengan sangat beresiko terhadap bencana. Kondisi ini diperparah dengan adanya eksploitasi Sumber Daya Alam (SDA) yang sangat berdampak negative terhadap lingkungan alam. Pencegahan kerusakan lingkungan harus mulai ditanamkan kepada generasi penerus bangsa Indonesia mulai sejak dini<sup>35</sup>.

## 7. Hubungan Project Based Learning terhadap Minat Berwirausaha

Lulusan dengan berdaya saing ditandai dengan adanya sejumlah kemampuan tinggi yang dimiliki, baik berupa hard skill maupun soft skill serta pengetahuan di biddang spiritual, emosional, maupun kreativitas. Tingkat satuan Pendidikan sekolah yang padahakikatnya yang sangat berorientasi terhadap dunia kerja, usaha maupun industri, bahwa dalam menghasilkan sebuah kelulusan yang demikian, yang dibutuhkan sesuai dengan kurikulum pendidikan dengan intregasi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Model pembelajaran *entrepreneurship* yang dapat membentuk karakter dan perilaku entrepreneur ialah model *project based learning*<sup>36</sup>. Tujuan pembelajaran ini dapat melatih kemandirian kepada peserta didik. Peserta didik dilatih berpikir kritis, logis, dan realistis agar memiliki kemandirian dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dalam mempelajari komsep dan

---

<sup>35</sup> Amri, M.R., Yulianti, G., Yunus, dkk, (2016). *Risiko Bencana Indonesia*. Jakarta : Badan Nasional Penanggulangan Bencana.

<sup>36</sup> Barnawi dan Mohammad Ariifin. *School Preneurship "Mengembangkan Jiwa dan Sikap Entrepreneurship Siswa"*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

kemampuan dengan berpikir kritis tersebut mereka bekerja secara bersama-sama dalam satu kelompok untuk mengkaji masalah-masalah riil dalam kegiatan bisnis.

*Entrepreneurship* dan teori *entrepreneurship* terdapat hubungan sangat kuat yang diberikan. Oleh karena itu model pembelajaran dalam Pendidikan *entrepreneurship* dengan *project based learning* dapat diterapkan dapat membentuk peserta didik untuk memiliki jiwa dan mental untuk menjadi wirausahawan yang kuat.<sup>37</sup>

Pendidikan dengan model *project based learning* harus memiliki masalah-masalah yang nyata sehingga peserta didik belajar untuk berfikir kritis dan terampil dalam memecahkan masalah dan mendukung dalam pengembangan keterampilan teknis serta perolehan pengetahuan yang mendalam. Titik kefokusannya pada model pembelajaran *project based learning* terdapat pada : 1) pemecahan masalah nyata, 2) kerja kelompok, 3) umpan balik, 4) diskusi, dan 5) laporan akhir.

## **8. Hubungan Project Based Learning Terhadap Keterampilan Berinovasi**

Pembelajaran Project Based Learning terdiri dari proyek yang mengintegrasikan terhadap ilmu pengetahuan, teknologi, masyarakat, sejarah, matematik, politik, seni, dan bahkan sebuah produk dengan mencari sebuah peluang dengan cara berdiskusi sehingga siswa dapat lebih produktif, mendorong penyelidikan kepada siswa yang diarahkan terhadap masalah pada dunia nyata sehingga dapat menjadi strategi dalam pembelajaran yang afektif. Project based learning sebagai model pembelajaran yang kooperatif dan akomodatif terhadap kemampuan anak menuju proses berfikir yang lebih bebas, kreatif dan, inovatif.

Orientasi pembelajaran dengan penerapan manajemen Pendidikan berbasis dengan *entrepreneurship* hendaknya dapat menumbuhkan pola pikir dan jiwa *entrepreneur* dalam peserta didik untuk mencoba dengan keberanian dalam berwirausaha. Sistem pendekatannya tidak hanya dengan teori saja tetapi juga

---

<sup>37</sup> Muhammad Idris, Purwanto. 2015. "Pengaruh Kompetensi Dosen dan Sikap Mahasiswa Pada Mata Kuliah *Entrepreneurship* Terhadap Tumbuhnya Jiwa *Entrepreneur* Mahasiswa Dalam Penerapan *Project Based Learning*". Dalam Jurnal *Probisnis*, volume 8 No 02. Hal 12-13. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.

dengan studi kasus dan juga praktik (*learning by doing*), mencoba dan mencoba lagi tentu dibimbing dengan guru pengampu.<sup>38</sup>

Siklus belajar entrepreneurship terdapat lima fase : 1) *fase exploring* , fase dimana mencari dan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya. 2) *Planning*, fase dalam membuat perencanaan dengan mengeluarkan ide-ide dan gagasan siswa. Peserta didik didalam fase ini dituntut untuk mengeluarkan ide dalam pengembangan inovasinya. 3) *producting*, memberikan manfaat dan faedah baru. Peserta didik dalam tahap ini berinovasi dengan membuat penemuan baru, pengembangan, penggandaan, sintesis, atau mengelola konsekuensi buruk (resiko) yang dihadapi nantinya. 4) *marketing*, fase dimana peserta didik harus mensosialisasikan agar menarik minat pelanggan atas produk yang dibuat. 5) *reflecting*, fase untuk mencari kelebihan dan kerugian atas proses yang dilewati serta dapat mengambil kesimpulannya.

## B. Penelitian Terdahulu

Angriani melakukan sebuah penelitian dengan judul Pengaruh Project Based Learning Produk Kimia Terhadap Pemahaman Konsep dan Keterampilan Proses Sains Siswa SMA menunjukkan bahwa  $r_b$  yang dihasilkan bernilai positif dengan sebesar 0,44 (korelasi sedang) untuk hasil keterampilan proses sains peserta didik. Model PJBL memiliki pengaruh yang sangat positif terhadap keterampilan proses sains peserta didik sebesar 16% yang disebut dengan kategori sedang.

Roziqin melakukan sebuah penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Terhadap Minat Belajar dan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika Di SMA Bulung menunjukkan rata-rata keterampilan yang dimiliki oleh para siswa dalam keterampilan dalam proses pembelajaran sains dalam kelompok eksperimen (73,54) lebih baik dari kelas kontrol (61,56). Dalam model PJBL sangat berpengaruh signifikan terhadap keterampilan proses sains dalam peserta didik.

Carnawi melakukan penelitian yang berjudul *Application of Project Based Learning (PJBL) Model for Materials of Salt Hydrolysis to Encourage Student's Entrepreneurship Behavior* menunjukkan bahwa penerapan model PJBL dapat menumbuhkan

---

<sup>38</sup> Barnawi dan Muhammad Arifin. 2012. "School Preneurship" *Membangkitkan Jiwa dan Sikap Entrepreneurship Siswa*". Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.



sikap kewirausahaan dalam semua aspek di kelas eksperimen dan di dalam kelas kontrol. Sikap kewirausahaan dalam siswa kelas eksperimen mengalami pertumbuhan yang lebih kuat daripada kelas kontrol.

Nasir melakukan penelitian yang berjudul *The Implementation Project- Based Learning and Guided Inquiry to Improve Science Proecc Skills and Student Cognitive Learning Outcomes* menunjukkan bahwa dalam model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keerpampilan proses sains pada siswa dengan menunjukkan nilai N-gain daro 0,43. Peserta didik akan menjadi lebih aktif, kreatif dan terampil dalam berkolaborasi dalam menghasilkan sebuah produk yang lebih berkualitas.

Apriliana Eka Safitri melakukan penelitian yang berjudul *Kontribusi Prestasi Praktik Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas XII Busana Butik SMK Negeri Wonosari* terdapat pengaruh positif dan signifikan Prestasi Praktik Kewirausahaan terhadap Minat Berwirausaha, ditunjukkan dengan koefisien ( $r^2_{x1,y}$ ) sebesar 0,213 dan  $t_{hitung}$  sebesar 3,896 >  $t_{tabel}$  2,000. Persamaan penelitian sekarang dengan dengan penelitian terdahulu terdapat pada variabel Minat Berwirausaha.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Objek yang diteliti sama-sama peserta didik sekolah
- 2) Jenis dan metode pendekatan penelitian sama-sama menggunakan metode kuantitatif berjenis eksperimen
- 3) Fokus penelitian yang digunakan sama-sama pengaruh model Project Based Learning berbasis Entrepreneurship terhadap minat berwirausaha dan keterampilan berinovasi.
- 4) Sikap kewirausahaan dalam siswa kelas eksperimen sama-sama mengalami pertumbuhan yang lebih kuat daripada kelas kontrol.

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Lokasi dalam penelitian terdahulu dengan sekarang berbeda.
- 2) Produk keterampilan yang dihasilkan berbeda jenis.

### C. Kerangka Berfikir

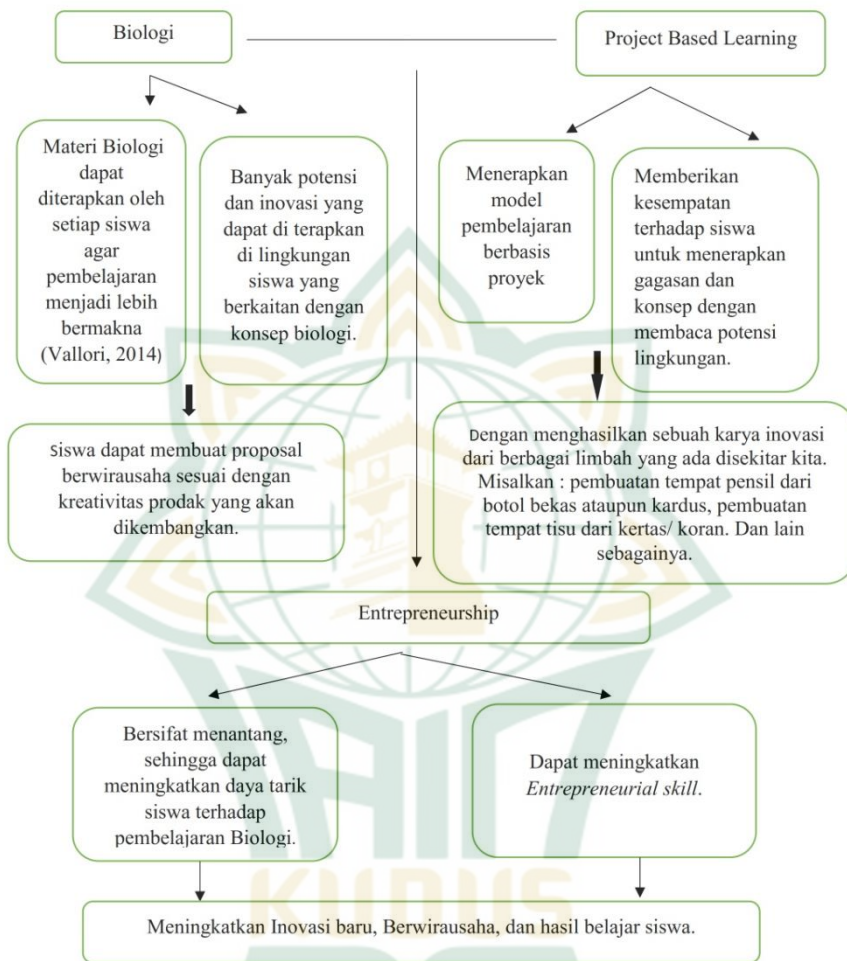
Biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup membosankan bagi siswa, maka dari itu setiap guru harus mampu membawa materi menjadi lebih bermakna sehingga siswa dapat menciptakan inovasi baru untuk siswa, pada materi perubahan

lingkungan dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Entrepreneurship*. *Project Based Learning* ialah metode desain pembelajaran dimana didalamnya merupakan proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan peserta didik untuk membuat sebuah proyek yang berguna untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada di masyarakat ataupun dilingkungan sekitar.

Pembelajaran *Project based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dipadukan dengan cara berorientasi pada *life and career skills, learning and innovation skills, dan information, media, and technology skills* menjadi *Entrepreneurship*. *Project based learning* ini menerapkan pendekatan *entrepreneurship* kedalam topik Biologi. Topik biologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Perubahan *Lingkungan*. *Project based learning* ini memberikan kesempatan terhadap siswa untuk menerapkan gagasan, dan menekankan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Salah satu aktivitas dalam pembelajaran ini yaitu dengan pembuatan produk dan rancangan produk. Aktivitas ini dapat melatih kemampuan dalam berwirausaha siswa. Aktivitas ini akan menstimulasi kreativitas siswa dan meningkatkan pemahaman tentang kewirausahaan. Adanya keterlibatan siswa secara lenih aktif dalam pembelajaran akan lebih meningkatkan ketertarikan dan memotivasi dalam belajar siswa. Alur pemikiran pada penelitian ini dintunjukkan dengan pada Gambar 2.1.

Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berfikir



## D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan dalam suatu penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>39</sup> Pengaruh model *Project Based Learning* berbasis *Entrepreneurship* terhadap minat berwirausaha dan keterampilan berinovasi siswa kelas X pada materi Perubahan Lingkungan MAN 01 Pati Tahun ajaran 2021/2022. Berdasarkan latar belakang dan landasan dalam teori yang telah diuraikan, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis penelitian ini adalah :

H<sub>01</sub> : Pembelajaran biologi dengan pendekatan *Model Project Based Learning* berbasis *Entrepreneurship* tidak berpengaruh terhadap minat berwirausaha dan keterampilan berinovasi siswa kelas X pada materi perubahan lingkungan di MAN 01 PATI Tahun ajaran 2022.

H<sub>A1</sub> : Pembelajaran biologi dengan pendekatan model *Project Based Learning* berbasis *Entrepreneurship* berpengaruh terhadap minat berwirausaha dan keterampilan berinovasi siswa kelas X Pada materi perubahan lingkungan di MAN 01 PATI Tahun ajaran 2022.

H<sub>02</sub> : pembelajaran biologi dengan pendekatan model *Project Based Learning* berbasis *Entrepreneurship* tidak berpengaruh terhadap minat berwirausaha siswa kelas X MIA pada materi perubahan lingkungan di MAN 01 PATI Tahun ajaran 2022.

H<sub>a2</sub> : Pembelajaran biologi dengan pendekatan model *Project Based Learning* berbasis *Entrepreneurship* berpengaruh terhadap minat berwirausaha siswa kelas X MIA pada materi perubahan lingkungan MAN 01 PATI Tahun 2022.

H<sub>03</sub> : Pembelajaran biologi dengan pendekatan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Entrepreneurship* tidak berpengaruh terhadap keterampilan berinovasi siswa kelas X MIA pada materi perubahan lingkungan di MAN 01 PATI Tahun ajaran 2022.

---

<sup>39</sup> Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. (Bandung:Alfabeta.2011). Hlm.64.

$H_{a3}$  : Pembelajaran biologi dengan pendekatan model *Project Based Learning* berbasis *Entrepreneurship* berpengaruh terhadap keterampilan berinovasi siswa kelas X MIA pada materi Perubahan Lingkungan di MAN 01 PATI Tahuna ajaran 2022.

## 2. Hipotesis Statistik

Adapun hipotesis statistiknya yaitu sebagai berikut :

$$H_{01} : \mu 1 = \mu 2$$

$$H_{a1} : \mu 1 > \mu 2$$

$$H_{02} : \mu 1 = \mu 2$$

$$H_{a2} : \mu 1 > \mu 2$$

$$H_{03} : \mu 1 = \mu 2$$

$$H_{a3} : \mu 1 > \mu 2$$

