

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

A. Deskripsi Teoretis / Pembahasan Teori

1. Modul pembelajaran IPA

Modul pembelajaran IPA didefinisikan sebagai bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik, memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

1. Bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik Modul pembelajaran IPA merupakan bahan ajar yang dikemas dalam bentuk unit-unit kecil pembelajaran, disusun secara terstruktur, dan dirancang dengan tampilan yang menarik agar dapat memfasilitasi siswa belajar secara mandiri (Widodo et al., 2023).
2. Memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana Di dalam modul pembelajaran IPA terdapat serangkaian aktivitas, latihan, dan evaluasi yang direncanakan dan didesain untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik (Pratama & Sarwanto, 2021).
3. Didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar Modul pembelajaran IPA disusun dengan tujuan utama untuk memfasilitasi siswa dalam menguasai kompetensi-kompetensi tertentu dalam mata pelajaran IPA, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Pratama & Sarwanto, 2021).
4. Tujuan belajar yang spesifik dalam mata pelajaran IPA Modul pembelajaran IPA dirancang khusus untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang sesuai dengan cakupan materi, konsep, dan keterampilan proses sains dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Pratama & Sarwanto, 2021).

Dengan demikian, modul pembelajaran IPA dapat dikatakan sebagai bahan ajar yang komprehensif, terstruktur, dan terfokus pada pencapaian

tujuan pembelajaran IPA yang spesifik, sehingga dapat membantu siswa belajar secara mandiri dan bermakna (Pratama & Sarwanto, 2021; Widodo et al., 2023).

2. Modul IPA berbasis *Entrepreneurship*

Tujuan utama pengembangan modul IPA berbasis *entrepreneurship* adalah untuk:

- a. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA secara lebih mendalam dan kontekstual (Hermawan & Yulianti, 2023).
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mengidentifikasi peluang, merancang solusi inovatif, dan mengembangkan produk berbasis konsep IPA (Rahmawati et al., 2023; Nugroho & Pratiwi, 2024; Santoso et al., 2023).
- c. Meningkatkan sikap dan karakteristik kewirausahaan pada diri siswa, seperti kemandirian, keberanian mengambil risiko, orientasi pada hasil, dan kerja keras (Pratiwi et al., 2023; Dewi & Kusuma, 2024).
- d. Mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan dengan membekali mereka dengan kompetensi abad 21 yang dibutuhkan, seperti kreativitas, pemecahan masalah, dan keterampilan kolaborasi (Rahman et al., 2024).

Fungsi modul IPA berbasis *entrepreneurship* antara lain:

- a. Sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa untuk mempelajari konsep IPA secara komprehensif.
- b. Sebagai panduan bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran IPA yang terintegrasi dengan aspek kewirausahaan.
- c. Sebagai media untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan sikap kewirausahaan siswa.
- d. Sebagai sarana untuk meningkatkan relevansi pembelajaran IPA dengan kebutuhan dan tantangan di masa depan.

Manfaat Penggunaan Modul IPA Berbasis *Entrepreneurship*
Penggunaan modul IPA berbasis *entrepreneurship* dalam pembelajaran memberikan beberapa manfaat, antara lain:

- a. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA dan kemampuan mengaplikasikannya dalam konteks kehidupan nyata (Hermawan & Yulianti, 2023).
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, inovatif, dan pemecahan masalah pada diri siswa (Rahmawati et al., 2023; Nugroho & Pratiwi, 2024).
- c. Memupuk sikap dan karakteristik kewirausahaan pada diri siswa, seperti kemandirian, keberanian mengambil risiko, dan berorientasi pada hasil (Pratiwi et al., 2023; Dewi & Kusuma, 2024).
- d. Meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa melalui aktivitas-aktivitas pembelajaran yang menarik dan relevan (Widodo et al., 2023).
- e. Mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan dengan mengembangkan kompetensi abad 21 yang dibutuhkan (Rahman et al., 2024).
- f. Meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah melalui integrasi aspek *entrepreneurship* yang mendorong pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna.

Prosedur Pengembangan Modul IPA Berbasis *Entrepreneurship*
Prosedur pengembangan modul IPA berbasis *entrepreneurship* dapat mengacu pada model-model pengembangan bahan ajar, seperti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) atau model Borg & Gall. Secara umum, prosedur pengembangannya dapat mencakup langkah-langkah berikut:

- a. Analisis kebutuhan
 - Mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa.
 - Menganalisis kompetensi IPA yang perlu dikembangkan.
 - Mengidentifikasi potensi integrasi *entrepreneurship* dalam pembelajaran IPA.

b. Perancangan modul

- Menentukan tujuan pembelajaran dan indikator ketercapaian.
- Menyusun kerangka dan peta konsep modul.
- Merancang aktivitas pembelajaran yang mendorong pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan sikap kewirausahaan.

c. Pengembangan modul

- Menulis materi pembelajaran IPA secara rinci dan kontekstual.
- Mengintegrasikan aktivitas-aktivitas entrepreneurship dalam modul.
- Menyusun instrumen evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan.
- Melakukan validasi oleh ahli materi, ahli pembelajaran, dan praktisi.

d. Implementasi dan evaluasi

- Melaksanakan uji coba terbatas pada kelompok siswa.
- Melakukan evaluasi dan revisi berdasarkan masukan dan hasil uji coba.
- Menyusun panduan penggunaan modul bagi guru.

Prosedur pengembangan ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks spesifik di masing-masing sekolah atau daerah. Hal terpenting adalah memastikan bahwa modul yang dikembangkan dapat secara efektif memfasilitasi pembelajaran IPA yang terintegrasi dengan aspek *entrepreneurship*.

3. *Entrepreneurship* dalam Pendidikan

a. Pengertian Entrepreneurship

Entrepreneurship merupakan keterampilan yang sangat penting di era saat ini. *Entrepreneurship* didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi peluang, mengembangkan ide-ide inovatif, dan mengambil tindakan untuk mewujudkannya (Pratiwi et al., 2021; Santoso & Winarno, 2023). Keterampilan ini memungkinkan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda melalui

berpikir kreatif dan inovatif (Rahmawati et al., 2020; Nugroho & Pratiwi, 2021; Santoso et al., 2022).

Seorang *entrepreneur* adalah individu yang memiliki jiwa kepemimpinan, berpikir kreatif, berani mengambil risiko, dan bertekad untuk sukses dalam memanfaatkan peluang usaha (Nugroho et al., 2022; Suryani & Rahmawati, 2024). *Entrepreneur* juga memiliki kemampuan untuk melihat dan mengevaluasi peluang-peluang bisnis, mengumpulkan sumber daya yang dibutuhkan untuk mengambil tindakan yang tepat, dan memastikan keberhasilan (Rahmawati et al., 2020; Nugroho & Pratiwi, 2021; Santoso et al., 2022).

Menurut Winarno et al. (2023), *entrepreneurship* dapat diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk dalam pembelajaran Sains, Teknologi, Teknik, dan Matematika (STEM). Pembelajaran STEM berbasis *entrepreneurship* dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif siswa serta mendorong mereka untuk menghasilkan produk atau solusi yang bermanfaat bagi masyarakat.

Entrepreneurship juga dapat diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di abad 21 (Pratiwi et al., 2021). Melalui pembelajaran yang berbasis *entrepreneurship*, siswa dapat belajar untuk mengidentifikasi peluang, merancang solusi inovatif, dan mengembangkan produk-produk berbasis konsep Sains (Santoso & Winarno, 2023).

Pengembangan *entrepreneurship* di kalangan siswa memiliki banyak manfaat, antara lain meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan kreativitas, melatih kemampuan pemecahan masalah, dan membentuk karakter positif seperti kemandirian, tanggung jawab, dan keberanian mengambil risiko (Suryani & Rahmawati, 2024; Winarno et al., 2023). Oleh karena itu, *entrepreneurship* menjadi keterampilan penting yang perlu dikembangkan dalam pendidikan saat ini.

b. Karakter *Entrepreneurship*

Seorang entrepreneur memiliki karakteristik yang khas dan unik. Karakteristik seorang entrepreneur antara lain: kreatif, inovatif, berani mengambil risiko, memiliki motivasi yang kuat, visioner, mandiri, bertanggung jawab, dan pantang menyerah (Rahmawati et al., 2020; Nugroho & Pratiwi, 2021; Santoso et al., 2022). Sifat-sifat ini memungkinkan entrepreneur untuk dapat melihat dan mengevaluasi peluang-peluang bisnis, mengumpulkan sumber daya yang dibutuhkan, mengambil tindakan yang tepat, serta memastikan keberhasilan usahanya (Nugroho et al., 2022; Suryani & Rahmawati, 2024).

Kemampuan berpikir kreatif dan inovatif memungkinkan *entrepreneur* untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda, baik berupa produk, layanan, maupun model bisnis (Pratiwi et al., 2021; Santoso & Winarno, 2023). Keberanian mengambil risiko juga diperlukan untuk berinovasi dan mewujudkan ide-ide yang belum pernah ada sebelumnya. Motivasi yang kuat dan visi yang jelas mendorong *entrepreneur* untuk terus berusaha mencapai tujuan dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan (Winarno et al., 2023). Sifat kemandirian dan tanggung jawab membantu *entrepreneur* untuk mengelola usahanya secara efektif dan efisien.

Karakteristik entrepreneurial yang dimiliki oleh seorang *entrepreneur* merupakan kunci untuk dapat mengenali peluang, merancang solusi inovatif, dan membangun usaha yang sukses. Keterampilan ini tidak hanya penting dalam bidang bisnis, tetapi juga dapat diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk dalam pembelajaran STEM (Sains, Teknologi, Teknik, dan Matematika) (Pratiwi et al., 2021; Santoso & Winarno, 2023).

c. Manfaat *Entrepreneurship* dalam Model IPA

Pembelajaran IPA berbasis *entrepreneurship* dapat memberikan manfaat seperti:

- 1). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif siswa dalam mengidentifikasi permasalahan dan peluang di sekitarnya.
- 2). Mendorong siswa untuk merancang solusi yang unik dan berguna berdasarkan konsep-konsep IPA.
- 3). Memotivasi siswa untuk mengembangkan produk atau layanan yang bermanfaat bagi masyarakat.
- 4). Melatih siswa untuk bersikap mandiri, bertanggung jawab, dan berani mengambil risiko.

d. Kelebihan *Entrepreneurship* dalam Model IPA

- 1). Mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.
- 2). Menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam belajar IPA.
- 3). Menghasilkan produk-produk inovatif berbasis konsep IPA.
- 4). Melatih soft skills seperti kepemimpinan, komunikasi, dan kerja sama.

e. Kelemahan *Entrepreneurship* dalam Model IPA

- 1). Membutuhkan waktu dan sumber daya yang lebih banyak dalam pelaksanaannya.
- 2). Tidak semua siswa memiliki kesiapan dan bakat untuk berpikir *entrepreneurship*.
- 3). Guru harus memiliki kompetensi yang memadai untuk merancang pembelajaran berbasis *entrepreneurship*.
- 4). Integrasi konsep *entrepreneurship* dan IPA membutuhkan upaya yang lebih kompleks.

4. Berpikir kreatif

Berpikir kreatif adalah proses kognitif yang memungkinkan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru, unik, dan bermanfaat. Dalam konteks pendidikan, berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan untuk membantu siswa menghadapi tantangan di dunia yang semakin kompleks. Menurut Sternberg (2022), berpikir

kreatif tidak hanya mencakup kemampuan untuk menghasilkan ide yang orisinal, tetapi juga kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda dan menghubungkan konsep-konsep yang tampaknya tidak terkait.

Berpikir kreatif terdiri dari beberapa dimensi yang saling berkaitan, yaitu:

- a. *Fluency* (Kelancaran): Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu yang relatif singkat.
- b. *Flexibility* (Fleksibilitas): Kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan solusi dari sudut pandang yang berbeda.
- c. *Originality* (Keaslian): Kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang unik dan tidak biasa.
- d. *Elaboration* (Pengembangan): Kemampuan untuk mengembangkan ide menjadi lebih detail dan kompleks (Torrance, 2020).

5. Sikap kewirausahaan

Kewirausahaan dan berpikir kreatif memiliki hubungan yang erat karena *entrepreneurship* secara inheren membutuhkan kreativitas. Dalam proses kewirausahaan, individu diharuskan untuk berpikir kreatif dalam mengidentifikasi peluang, merancang produk atau layanan baru, serta memecahkan masalah yang dihadapi selama proses bisnis. Menurut Gibb (2023), kewirausahaan adalah tentang inovasi, dan inovasi membutuhkan pemikiran kreatif yang melibatkan kemampuan untuk menghasilkan solusi yang orisinal dan bermanfaat.

Pendidikan berbasis kewirausahaan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah dunia nyata. Melalui pembelajaran ini, siswa dilatih untuk berpikir "di luar kotak," mengembangkan ide-ide baru, serta menemukan solusi inovatif untuk tantangan yang dihadapi. Penelitian oleh Jones dan Matlay (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *entrepreneurship* secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Siswa yang terlibat dalam program *entrepreneurship* cenderung lebih fleksibel dalam

berpikir dan lebih terbuka terhadap ide-ide baru karena mereka sering dihadapkan pada tantangan yang membutuhkan solusi kreatif.

Lebih jauh, pendidikan kewirausahaan mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan solutif yang sangat dibutuhkan di dunia kerja dan masyarakat. Dalam prosesnya, siswa belajar untuk mengidentifikasi peluang, mengevaluasi risiko, dan menciptakan nilai melalui inovasi. Dengan demikian, pengembangan modul berbasis entrepreneurship tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam kewirausahaan, tetapi juga secara signifikan melatih dan mengasah kemampuan berpikir kreatif mereka. Melalui kombinasi pembelajaran berbasis *entrepreneurship* dan modul yang terstruktur, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang kuat, yang pada akhirnya akan membantu mereka menjadi individu yang inovatif dan mampu beradaptasi di era yang penuh dengan perubahan dan tantangan.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam pengembangan modul pembelajaran berbasis *entrepreneurship* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa, sejumlah penelitian sebelumnya telah dilakukan yang relevan dengan topik ini. Penelitian-penelitian ini tidak hanya mendukung pentingnya modul berbasis kewirausahaan dalam pendidikan, tetapi juga menyoroti dampaknya terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.

1. Penelitian tentang Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Entrepreneurship* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif

Penelitian oleh Rahmawati (2021) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *entrepreneurship* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP. Penelitian ini dilakukan di beberapa sekolah di Jawa Barat dan melibatkan siswa kelas VIII. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui pendekatan berbasis kewirausahaan memiliki kemampuan untuk lebih fleksibel dalam menyelesaikan masalah dan lebih terbuka terhadap ide-ide baru. Siswa yang mengikuti

program ini mengalami peningkatan dalam beberapa aspek berpikir kreatif, seperti orisinalitas dan kelancaran dalam menghasilkan ide.

Penelitian ini mengindikasikan bahwa pendekatan kewirausahaan memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai perspektif dan melatih kemampuan mereka dalam merespons situasi yang kompleks. Kewirausahaan mendorong siswa untuk berpikir secara kritis, kreatif, dan inovatif melalui praktik langsung, seperti pembuatan produk dan pengelolaan proyek bisnis sederhana. Temuan ini mendukung gagasan bahwa pendidikan berbasis entrepreneurship dapat menjadi alat yang efektif dalam pengembangan kreativitas siswa.

2. Penelitian tentang Efektivitas Modul Berbasis Kewirausahaan dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa

Penelitian oleh Wulandari dan Sari (2023) berfokus pada pengembangan dan implementasi modul pembelajaran berbasis entrepreneurship untuk siswa SMP di Sumatra. Penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa efektif modul tersebut dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan inovatif siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan modul berbasis *entrepreneurship* dalam pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.

Modul yang digunakan dalam penelitian tersebut didesain untuk melibatkan siswa dalam proyek kewirausahaan, mulai dari identifikasi peluang bisnis, perencanaan produk, hingga peluncuran produk. Hal ini membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan melibatkan mereka dalam pengambilan keputusan, sehingga mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Menurut Wulandari dan Sari (2023), pendekatan ini efektif karena siswa dilatih untuk beradaptasi dengan situasi yang dinamis dan dituntut untuk selalu mencari solusi yang inovatif.

3. Penelitian tentang Integrasi Pendidikan Kewirausahaan dalam Kurikulum untuk Meningkatkan Kreativitas

Penelitian lain oleh Jones dan Matlay (2022) meneliti integrasi pendidikan kewirausahaan dalam kurikulum sekolah menengah di Eropa dan dampaknya terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan yang terintegrasi dalam kurikulum tidak hanya memberikan siswa pemahaman tentang bisnis, tetapi juga meningkatkan keterampilan kreatif mereka. Penelitian ini melibatkan siswa dari beberapa negara di Eropa dan menunjukkan bahwa siswa yang terpapar pembelajaran berbasis kewirausahaan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Temuan ini menggaris bawahi bahwa pendidikan kewirausahaan mampu menstimulasi kreativitas dengan menempatkan siswa dalam situasi yang menuntut pemikiran inovatif dan pengambilan risiko. Melalui proyek-proyek bisnis, siswa dilatih untuk merumuskan ide, mengevaluasi peluang, dan merancang solusi inovatif untuk tantangan yang mereka hadapi. Hal ini menjadikan pendidikan kewirausahaan sebagai alat yang efektif untuk mengasah keterampilan berpikir kreatif siswa.

4. Penelitian tentang Modul Interaktif Berbasis Proyek dan Pengaruhnya terhadap Kreativitas Siswa

Yulianti dan Susanto (2020) dalam penelitiannya mengembangkan modul interaktif berbasis proyek yang diterapkan dalam pembelajaran di SMP untuk melihat pengaruhnya terhadap kreativitas siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam kegiatan berbasis proyek lebih mampu berpikir kreatif karena mereka dilatih untuk mengeksplorasi berbagai solusi dari permasalahan nyata. Modul interaktif ini tidak hanya memberikan pengetahuan teori, tetapi juga melibatkan siswa dalam pengalaman belajar yang langsung berhubungan dengan dunia nyata.

Melalui modul ini, siswa dihadapkan pada tugas-tugas yang menantang kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka. Modul ini

terbukti efektif dalam meningkatkan kelancaran ide, fleksibilitas berpikir, dan orisinalitas siswa. Penelitian ini mendukung teori bahwa modul yang berbasis proyek, khususnya yang memiliki elemen entrepreneurship, dapat memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif secara lebih mendalam. Penelitian-penelitian ini memberikan landasan kuat bagi pengembangan modul pembelajaran berbasis *entrepreneurship* yang dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.

Hasil-hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan memberikan ruang bagi siswa untuk berinovasi, berpikir secara mandiri, dan mengambil keputusan yang kreatif dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, pengembangan modul berbasis *entrepreneurship* merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam menghadapi tantangan masa depan.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dirancang untuk memahami bagaimana modul pembelajaran berbasis *entrepreneurship* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kerangka berpikir ini mengintegrasikan teori-teori utama tentang modul pembelajaran, kewirausahaan, dan berpikir kreatif, serta bagaimana ketiganya saling berinteraksi dalam konteks pendidikan.

1. Modul Pembelajaran Berbasis *Entrepreneurship*

Modul pembelajaran berbasis *entrepreneurship* berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan kewirausahaan dengan cara yang sistematis dan terstruktur. Modul ini dirancang untuk mencakup berbagai aspek kewirausahaan, seperti identifikasi peluang, perencanaan bisnis, dan pengelolaan proyek. Menurut Prastowo (2021), modul ini harus mampu menyediakan materi yang komprehensif serta aktivitas-aktivitas yang menantang siswa untuk berpikir kreatif. Komponen Modul:

- a. Materi Pembelajaran: Menyediakan informasi dan konsep dasar tentang kewirausahaan.
- b. Aktivitas Interaktif: Tugas dan proyek yang mendorong siswa untuk menerapkan konsep kewirausahaan secara praktis.
- c. Evaluasi: Alat untuk mengukur pemahaman dan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui tugas-tugas yang berkaitan dengan kewirausahaan.

2. Kewirausahaan dan Kreativitas

Kewirausahaan memerlukan keterampilan berpikir kreatif karena melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan inovatif. Menurut Kuratko (2021), pendidikan kewirausahaan memberikan siswa kesempatan untuk menghadapi masalah yang memerlukan solusi kreatif dan inovatif. Ini sesuai dengan teori berpikir kreatif yang menyatakan bahwa kreativitas muncul dari kemampuan untuk berpikir di luar batasan konvensional dan menemukan solusi baru (Sternberg, 2022). Dimensi Kewirausahaan yang Mendukung Kreativitas:

- a. Identifikasi Peluang: Membantu siswa untuk melihat dan mengevaluasi peluang bisnis.
- b. Inovasi: Mendorong siswa untuk mengembangkan ide-ide baru dan solusi yang unik.
- c. Pengambilan Risiko: Mengajarkan siswa untuk mengambil risiko yang diperhitungkan dalam proses kewirausahaan.

3. Hubungan antara Modul dan Kemampuan Berpikir Kreatif

Modul berbasis *entrepreneurship* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menyediakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan inovasi. Berdasarkan penelitian oleh Wulandari dan Sari (2023), modul yang interaktif dan berbasis proyek mampu mendorong siswa untuk berpikir kreatif dengan menghadapkannya pada tantangan-tantangan nyata. Proses Peningkatan Kreativitas melalui Modul:

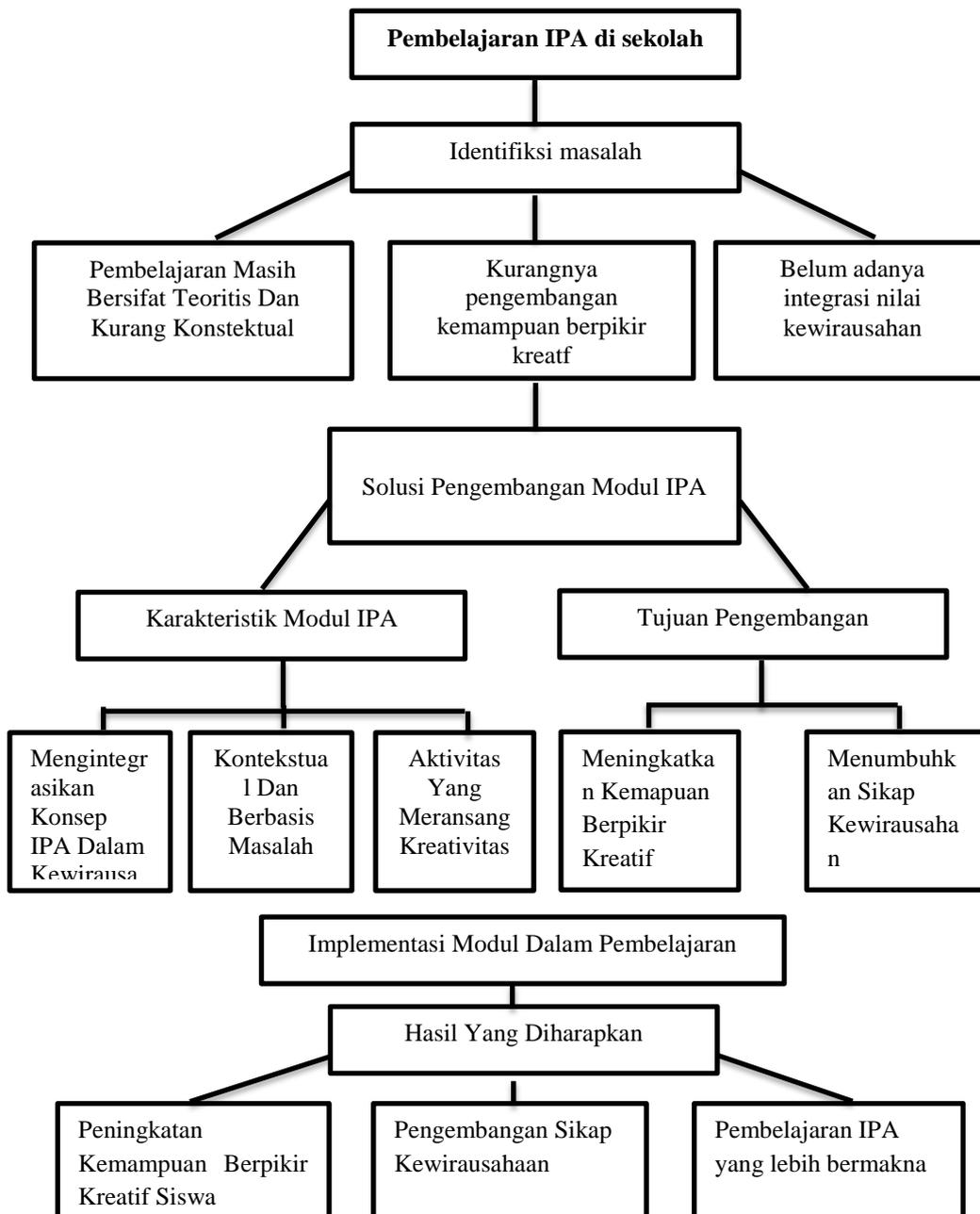
- a. Pembelajaran Aktif: Modul berbasis kewirausahaan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan praktis.
- b. Pengalaman Nyata: Memberikan siswa pengalaman langsung dalam menghadapi tantangan kewirausahaan, yang memacu pengembangan ide-ide kreatif.
- c. Feedback dan Evaluasi: Melalui evaluasi dan umpan balik, siswa dapat memahami kekuatan dan kelemahan mereka dalam berpikir kreatif dan melakukan perbaikan yang diperlukan.

4. Model Kerangka Berpikir

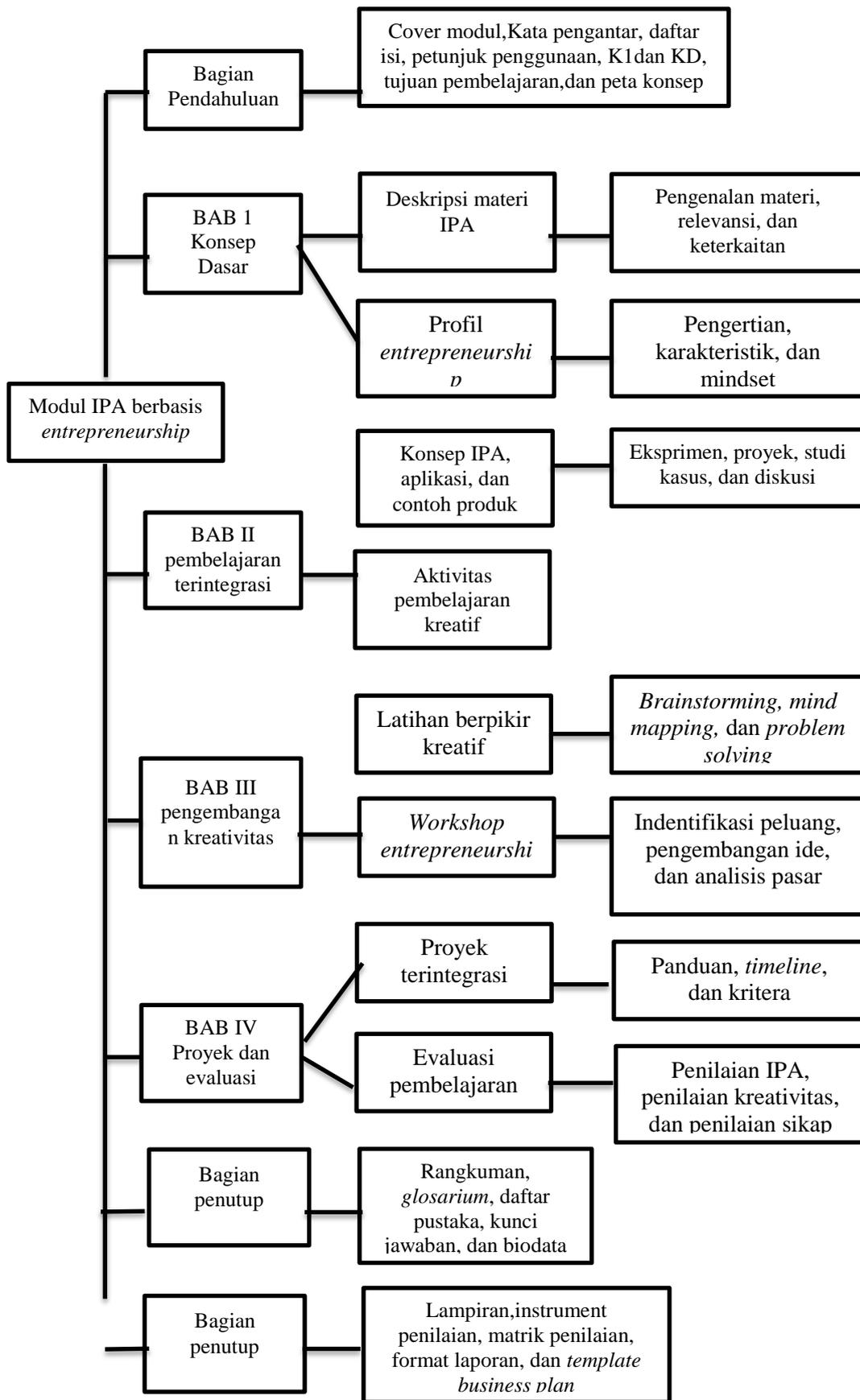
Kerangka berpikir untuk penelitian ini terdiri dari model yang menghubungkan ketiga komponen utama: modul pembelajaran, kewirausahaan, dan berpikir kreatif. Model ini menggambarkan bagaimana setiap komponen berinteraksi untuk mencapai tujuan utama penelitian, yaitu peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Model Kerangka Berpikir:

- a. Input: Pengembangan dan implementasi modul berbasis *entrepreneurship*.
- b. Proses: Aktivitas pembelajaran interaktif yang dirancang dalam modul.
- c. Output: Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, yang diukur melalui evaluasi kualitatif dan kuantitatif.

Diagram atau model visual dapat digunakan untuk menggambarkan hubungan antara modul pembelajaran, kewirausahaan, dan kemampuan berpikir kreatif. Dengan menggunakan kerangka berpikir ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana modul berbasis *entrepreneurship* dapat secara efektif meningkatkan kreativitas siswa di SMPN 7 Seluma.



Bagan 2.1 Alur kerangka berpikir



Bagan 2.2 kerangka modul