UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoretis

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedan pandangan. Defenisi kreativitas sangan berkaitan dengan penekaan pendefenisian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya. Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak-anak sekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya.[7]

Kreativitas dapat diperoleh melalui hasil interaksi antar pendidik dengan siswa. Pendidik member pengarahan terhadap siswa dalam memperoleh pengetahuan seperti melalui pemberian tugas, latihan maupun membaca buku pelajaran.

Menurut Suryosubroto kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata, dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* dan *non aptitude*, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.[8]

[7] Martini Jamaris, *perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Grasindo, 2008, hal. 57

[8] B. suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009, hal. 191

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Sementara Andi Yudha Asfandiyar mengatakan bahwa kreativitas adalah bakat yang di bawa sejak lahir, merupakan hasil dari proses pembelajaran, pembiasaan, dan pengalaman yang dirangkum oleh otak. Kreativitas merupakan hasil kerja sama antara otak kanan dan otak kiri menggabungkan kinerja imajinasi dan kondisi rill.[9]

Di dalam al-Quran juga diperintahkan untuk memiliki jiwa kreatif, dalil al-Quran yang berhubungan dengan kreativitas adalah :

1) Qur'an Surah An-Nahl ayat 17

أَفَمَن يَخْلُقُ كَمَن لَّا يَخْلُقُ ۗ أَفَلَا تَذَكَّرُونَ ﴿١٧﴾

Artinya : Maka apakah (Allah) yang menciptakan itu sama dengan yang tidak dapat menciptakan (apa-apa)? Maka mengapa kamu tidak mengambil pelajaran.[10]

2) Qur'an Surah Az-Zumar ayat 9

أَمَّنْ هُوَ قَانِتٌ ءَانَآءَ ٱلَّيْلِ سَاجِدًا وَقَآئِمًا يَحْذَرُ ٱلْءَاخِرَةَ وَيَرْجُوا۟ رَحْمَةَ رَبِّهِۦ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِى ٱلَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَٱلَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُو۟لُوا۟ ٱلْأَلْبَٰبِ ﴿٩﴾

Artinya :(Apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.[11]

[9]Andi Yudha Asfandiyar, *Creative Parenting Today*, Bandung: Kaifa, 2012, hal. 13
[10] Nandang Burhanudin, *Mushaf Al-Burhan*: CV Media Fitra Rabbani,2014, hal.459
[11] Nandang Burhanudin, Ibid., hal. 269

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Kedua ayat di atas menerangkan tentang perbedaan antara orang-orang yang mampu menciptakan sesuatu dengan orang yang tidak menghasilkan karya apa-apa, juga perintah untuk berfikir tentang hal baru. Orang yang kreatif akan selalu berusaha untuk menciptakan hal yang baru sehingga bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain. Begitu juga dalam pendidikan baik guru maupun siswanya harus bias kreatif.

Rogers menerangkan (1962) bahwa sumber dari kretivitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.[12]

Menurut penulis, kreativitas seseorang atau siswa dalam berfikir dari segala arah untuk menjabarkan sebuat teori dengan menggunakan berbagai hal. Kreativitas juga dapat disebut dengan rasa ingin tahu siswa terhadap masalah yang ada dengan mencari jalan keluarnya, pada saatnya kreativitas akan muncul ketika berbagai upaya yang dilakukan dalam mencari jalan keluar suatu masalah.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas merupakan hasil dari proses pembelajaran, pembiasaan, dan pengalaman yang dirangkum oleh otak. Merupakan hasil kerja sama otak kanan dan otak kiri menggabungkan imajinasi dan kondisi rill. Ciri-ciri kreativitas:

[12]Prof. Dr. Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.* Jakarta: Rineka Cipta, 2016, hal. 18

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Berani mencoba hal baru
2. Punya rasa ingin tahu yang tinggi
3. Tidak takut salah dan gagal
4. Punya banyak alternatif atau solusi
5. Banyak membaca dan mencari hal baru
6. Punya selera humor yang tinggi
7. Tidak meremehkan hal-hal kecil dan orang lain
8. Berani berbeda
9. Selalu mencatat atau merekam ide-ide yang di temukan
10. Tidak sabar merealisasikan ide-idenya.[13]

Sementara, Sund (1975), menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal secara mudah melalui pengamatan ciri-ciri yang dimiliki terutama dalam setiap pertemuan atau diskusi. Ciri-ciri tersebut antara lain

1. Mempunyai hasrat ingin mengetahui;
2. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru;
3. Panjang akal;
4. Keinginan untuk menemukan dan meneliti;
5. Cenderung lebih suka melakukan tugas yang lebih berat dan sulit;
6. Berfikir fleksibel, bergairah, aktif, dan berdedikasi dalam melakukan tugas; serta

[13]Andi Yudha, *Creative Parenting Today*, Bandung: Kaifa, 2012 hal.141

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

7. Menanggapi pertanyaan dan punya kebiasaan untuk memberikan jawaban lebih banyak.[14]

Menurut conny R. semiawan ciri-ciri kreativitas antara lain:

1. Berani mengambil resiko
2. Memainkan peran yang positif dan berfikir kreatif
3. Merumuskan dan mendefinisikan masalah
4. Tumbuh kembang mengatasi masalah
5. Toleransi terhadap masalah
6. Menghargai sesama dan lingkungan sekitar[15]

2. Media *Online*

a. Pengertian Media *Online*

Media *online* adalah sebutan umum untuk sebuah bentukmedia yang berbasis pada telekomunikasi dan multimedia dengan memiliki informasi yang bersifat update (terbaru), aktual dan menjangkau seluruh dunia yang memiliki akses internet.[16]

Media *Online* disebut juga dengan Digital Media adalah media yang tersaji secara *online* di internet. Terbagi menjadi dua pengertian yaitu secara umum dan khusus: Media *online* secara umum, yaitu segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui internet berisikan teks, foto, video, dan suara. Dengan pengertian media *online* secara umum ini, maka email, mailing list (milis), website, blog,

[14]Nursisto, *Kiat Menggali Kreativitas*, yogyakarta: Mitra gama widya, 2008 hal.35
[15]Conny R.Semiawan, *Dimensi Kreatif dalam Filsafat Ilmu*,Bandung*:* Rosda : 2009, hal. 136
[16]Septiawan Santana K, *Jurnalisme Kontemporer*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2009, hal. 137

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

whatsapp, dan media sosial (sosial media) masuk dalam kategori media *online*.

Pengertian Media *Online* secara khusus yaitu terkait dengan pengertian media dalam konteks komunikasi massa. Media adalah singkatan dari media komunikasi massa dalam bidang keilmuan komunikasi massa mempunyai karakteristik tertentu, seperti publisitas dan periodisitas.[17]

Media *online* merupakan produk jurnalistik online yang didefinisikan sebagai pelaporan fakta atau peristiwa yang diproduksi dan didistribusikan melalui internet. Media *online* dapat dikatakan sebagai media generasi ketiga setelah media cetak, dan media elektronik.

Perkembangan teknologi komunikasi semakin canggih, sehingga informasi dapat berpindah dengan sangat cepat karena munculnya media komunikasi baru yaitu internet sebagai media *online*.

Media *online* atau internet didirikan oleh pemerintah Amerika Serikat pada tahun 1969. Media *online* didefinisikan sebagai jaringan luas komputer, yang dengan perizinan, dapat saling berkoneksi antara satu dengan yang lainnya untuk menyebarluaskan dan membagikan digital files, serta memperpendek jarak antar Negara. Tidak seperti radio dan televisi yang disiarkan di satu lokasi untuk diterima di daerah

[17]M.Romli, Asep Syamsul, *Jurnalistik Online: Panduan Praktis Mengelola Media Online*, Bandung, Nuansa Cendekia, 2012 hal. 34

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

sekitarnya, internet mampu mengkoneksikan antara satu komputer dengan komputer lain, sekaligus sebagai broadcaster dan receiver.[18]

Guru membimbing siswa menggunakan media *online*dalam proses belajar mengajar. Fasilitas laptop dan *wi-fi* yang telah tersedia di sekolahdapat manfaatkan siswa untuk mencari hal-hal baru yang berhubungan dengan materi pelajaran yang diajarkan guru di dalam kelas.

Perkembangan internet kini semakin lengkap saja, banyak kemudahan yang bisa kita dapat di sana. Banyak *tools* atau program bantu *online* yang dapat dipakai untuk meringankan pekerjaan, sehingga kita tidak usah mencari atau memakai aalat manual yang sebelumnya ada. Beberapa contoh kemudahan yang ada adalah Kalkulator *Online*, Kamus *Online*, Penerjemah *Online* dan lain sebagainya.[19]

Menurut penulis, Media Online adalah media yang tersaji secara online di internet, yang memiliki sifat mudah untuk di akses oleh siapapun dengan penyajian informasi yang lengkap. Di dalam media online terdapat segala jenis media yang berisikan teks, gambar,video, dll. Adanya media online dapat membantu terjadinya proses pembelajaran dengan cepat, dapat dilakukan di mana saja selagi adanya jaringan internet.

[18] Jakob Oetomo, *Sejarah Sosial Media*, Jakarta: San Obor Indonesia, 2009 hal. 393
[19] Bunafit Nugroho, *Tips & Trik Jago Internet*, Yogyakarta: Alif Media, 2010 hal. 1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

b. Ciri-ciri Media *Online*

1. memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran.
2. memanfaatkan teknologi jaringan komputer
3. menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (self learning materials)
4. membutuhkan pembimbing.[20]

c. Karakteristik Media *Online*

1. Kecepatan (aktualitas) informasi

   Kejadian atau peristiwa yang terjadi dilapangan dapat langsung di *upload* ke dalam situs web media *online*, tanpa harus menunggu hitungan menit, jam atau hari, seperti yang terjadi pada media cetak. Dengan demikian mempercepat distribusi informasi ke pengakses dengan jangkauan global lewat jaringan internet, dalam waktu bersamaan. Umumnya informasi yang ada tertuang dalam bentuk data dan fakta bukan cerita.

2. Adanya pembaruan (updating) informasi

   Informasi disampaikan secara terus menerus, karena adanyan pembaruan informasi. Penyajian yang bersifat *realtime* ini menyebabkan tidak adanya waktu yang diistimewakan karena penyediaan informasi berlangsung tanpa putus, hanya tergantung kapan pengguna mau mengaksesnya.

3. Interaktivitas

[20]Hamka, *"*penggunaan internet sebagai media pembelajaran pada mahasiswa IAIN Palu" 2015 http://oaji.net/articles/2015/1163-1434806583.pdf (di akses tanggal 05 oktober 2016)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Salah satu keunggulan media *online* ini yang paling membedakan dengan media lain adalah fungsi interaktif. Model komunikasi yang digunakan media konvensional bersifat searah dan bertolak dari kecenderungan sepihak dari atas. Berbagai *features* yang ada seperti *chatroom, email, online polling,* merupakan contoh interaktif *options* yang terdapat di media *online*. Pembacanya dapat menyampaikan keluhan, saran, tanggapan kebagian redaksi dan bias langsung dibala

4. Personalisasi

   Pembaca atau pengguna semakin otonom dalam menentukan informasi mana yang di butuhkan. Media *online* memberikan peluang kepada setiap pembaca hanya mengambil informasi yang relevan bagi dirinya, dan menghapus informasi yang tidak di butuhkan. Jadi selektivitas informasi dan sensor berada ditangan pengguna.

5. Kapasitas muatan dapat diperbesar

   Informasi yang termuat bias dikatakan tanpa batas karena didukung media penyimpanan data yang ada di server komputer dan sistem global. Informasi yang pernah disediakan akan tetap tersimpan, dan dapat ditambah kapan saja dan pembaca dapat mencarinya dengan mesin pencari.

6. Terhubung dengan sumber lain (hyperlink)

   Setiap data dan informasi yang disajikan dapat dihubungkan dengan sumber lain yang juga berkaitan dengan informasi tersebut, atau di

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

sambungkan ke *bank* data yang dimiliki media tersebut atau dari sumber-sumber luar. Karakter *hyperlink* membuat para pengakses bias berhubungan dengan pengakses lainnya ketika masuk ke sebuat situs media *online* dan menggunakan fasilitas yang sama dalam media tersebut, misalnya dalam *chatroom*, lewat *email*, atau *games.*[21]

3. Pengaruh Media Online Terhadap Kreativitas Siswa

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional no. 20 tahun 2003, ternyata telah disadari penerimaan pengakuan bahwa bukan masanya mengandalkan pendekatan konvensional saja dalam menyelenggarakan sistem pendidikan nasional.

Teknologi informasi mulai masuk kedalam dunia pendidikan. Sekolah mulai memanfaatkannya didalam proses pembelajaran. Pendidikan memanfaatkan kemajuan di bidang teknologi untuk kepentingan proses pembelajaran.[22]

Pengembangan kreativitas siswa tidak hanya memperhatikan penembangan kemampuan berfikir kreatif tetapi juga bagaimana siswa tersebut dapat memanfaatkan teknologi yang ada dengan penggunaan media *online* dalam proses belajar mengajar didalam kelas dan peningkatan diri terhadap tugas yang di berikan oleh guru. [23]

[21] M.Romli, Asep Syamsul, *Jurnalistik Online: Panduan Praktis Mengelola Media Online*, Bandung, Nuansa Cendekia, 2012 hal. 37

[23] Prof. Dr. Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.* Jakarta: Rineka Cipta, 2016, hal. 11

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

Cara terbaik meningkatkan kreativitas ialah membaca sesuatu dari bidang yang sama sekali berbeda dengan bidang masalah. Ketika kembali ke masalahnya, anda akan menjadi segar dan melihat sesuatu itu dalam pandangan yang berbeda.

Internet atau media *Online* sekarang merupakan sumber utama kreativitas, baik sebagai perangsang maupun sebagai sumber informasi tambahan. Dalam teknik-teknik buku ini, kami telah sebutkan sejumlah kemungkinan untuk menggunakan *software* komputer – terdapat juga paket spesialis yang tersedia, secara khusus didesain untuk mendukungteknik-teknik kreativitas dalam hal ini, internet mungkin menjadi sumber terbaik.[24]

Pengguna internet yang paling banyak, khususnya di Indonesia, berasal dari kelompok usia SLTA hingga mahasiswa. Hal ini disebabkan oleh fasilitas internet yang menyuguhkanberbagai kebutuhan psikologis kaum muda, bukan saja sebagai sumber informasi dan pengetahuan, tetapi juga sebagai tempat hiburan, media sosial, bisnis dan lain sebagainya.

4. Materi Pembelajaran Kewirausahaan

a. Pengertian Proposal Usaha

Proposal usaha merupakan media umum untuk menjelaskan profil usaha yang akan dikembangkan oleh seorang wirausaha. Proposal usaha merupakan dokumen tertulis yang menggambarkan

[24] Brian Clegg, Paul Brich, *Instant Creativity,76 cara instan meningkatkan kreativitas*, Jakarta: Erlangga, 2010 hal. 178

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

semua unsur, baik internal maupun eksternal mengenai suatu usaha baru.

b. Sistematika Menyusun Proposal Usaha

1) Uraian usaha
   a) Latar belakang perusahaan
   b) Prospek Perusahaan
   c) Hambatan yang dihadapi
   d) Pemecahan masalah usaha
2) Produk
   a) Bentuk
   b) Jenis
   c) Kegunaan
3) Lokasi
   a) Backward linkage
   b) Forward linkage
4) Pasar dan segmen pasar
   a) Segmen pasar bagi pemasaran produk
   b) Jenis pasar yang dimasuki
   c) Posisi perusahaan dalam pasar
5) Persaingan
   a) Jumlah pesaing yang dihadapi
   b) Strategi pemasaran dalam menghadapi pesaing

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

6) Laporan Keuangan
   a) Neraca
   b) Laporan laba/rugi
   c) analisis BEP (titik pulang pokok/ titik impas)
   d) sumber permodalan
7) Sumber daya manusia
   a) Jumlah karyawan
   b) Latar belakang pendidikan karyawan
8) Proposal kredit
   a) Alokasi kebutuhan dana
   b) Total kebutuhan dana
9) Lampiran
   a) Surat izin usaha
   b) Data penelitian pasar
   c) Surat kontrak dan dokumen perjanjian lainnya

c. Manfaat dari Proposal Usaha

1) Memberikan gambaran kepada pihak lain tentang profil perusahaan.
2) Mengundang orang orang yang potensial untuk bergabung dan bekerja sama.
3) Memperoleh kesempatan mengembangkan usaha.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

4) Mengatur pembentukan kerja sama yang saling menguntungkan dengan perusahaan lain, serta mendapatkan calon relasi usaha yang lebih luas.
5) Membantu wirausaha memahami persaingan dalam factor ekonomi dan analisis keuangan yang masuk dalam subjek proposal usaha sehingga dapat mendekati asumsi-asumsi secara cermat tentang seberapa besar tingkat keberhasilan yang dicapai.
6) Dapat memperoleh pinjaman maupun penertaan modal dari investor, bank dan pihak potensial lainnya.
7) Memperjelas sumber-sumber dana pengelolaan usaha

B. Penelitian Relevan

1. Resi Wahyuni (2013) meneliti dengan judul,"Hubungan Kreativitas Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajara Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Negeri 001 Kampar Utara" Berdasarkan hasil penelitiannya dapat diketahui bahwa kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 001 Kampar Utara Tergolong baik dengan persentase 70.71%, sedangkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi diperoleh rata-rata sebesar 63.45. Terdapat hubungan antara kreativitas belajar siswa dengan hasil hasil siswa pada mata pelajaran ekonomi. Hasil ini diperoleh dari nilai r hitung sebesar 0.581 lebih dari r tabel baik dari taraf signifikan 5% atau 1% (0.266 <0.581> 0.345). Tingkat hubungan kedua variabel tergolong cukup tinggi dengan nilai r hitung yang berada pada interval koefisien 0.40 – 0.599. Adapun

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

besarnya kontribusi kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 0,338 x 100 =33.8% selebihnya ditentukan oleh variabel-variabel lain sebesar 66.2%.[25]Perbedaan dengan penelitian penulis adalah terletak pada variabelnya. Sedangkan persamaanya terletak pada teori yang membahas tentang Kreativitas siswa.

2. Mega Erita Harahap (2013) meneliti dengan judul,"Pengaruh Motivasi terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 SiakHulu Kabupaten Kampar" Berdasarkan hasil penelitiannya dapat di ketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi terhadap kreativitas belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Siak Hulu Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar, dengan kontribusi motivasi terhadap kreativitas adalah 0,387 x 100% = 38,7% dan selebihnya di pengaruhi oleh variabel lain.Dimana r0 (observasi) = 0,622 lebih besar dari rt (tabel) pada taraf signifikan 5% maupun 1% yaitu 0,250 <0,622> 0,325, ini berarti Ha diterima Ho ditolak.[26] Persamaan dengan penelitian penulis adalah peneliti juga meneliti tentang variable terikat (variable Y) yaitu Kreativitas Belajar Siswa, sedangkan perbedaan dengan penelitian penulis adalah terdapat pada variable bebas (variable X) yaitu penggunaan media *online*.

[25]Resi Wahyuni, 2013: "*Hubungan Kreativitas Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Siswa Pada MataPelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di Sekolah Menengah Atas Negeri 001 Kampar Utara" (UIN Suska, Pend. Ekonomi)*

[26]Mega Erita Harahap, 2013: "*Pengaruh Motivasi Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Siak Hulu, Kabupaten Kampar" (UIN Suska, Pend.Ekonomi)*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah penjabaran dalam bentuk yang kongkrit dari konsep teoritis agar mudah dipahami sebagai bahan acuan dalam penelitian, bagaimana seharusnya terjadi dan tidak menyimpang dari konsep teoritis. Hal ini sangat diperlukan agar tidak terjadi salah pengertian dalam memahami tulisan ini.

Menguji variabel X (Media *Online*), penulis perlu memaparkan beberapa indikator Media *Online*, yaitu:

1. Memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran.
    a. Siswa mampu mengoperasikan komputer sebagai fasilitas sekolah
    b. Siswa dapat menggunakan komputer sebagai media*Online* tidak hanya di gunakan saat berlangsugnya jam pelajaran
    c. Siswa bisa mencari informasi kapan saja
2. Memanfaatkan teknologi jaringan komputer
    a. Siswa dapat berinteraksi tanpa harus bertatap muka
    b. Siswa lebih mudah untuk mendapatkan informasi terbaru
    c. Siswa lebih mendapatkan hal baru dengan menggunakan jaringan komputer
3. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*)
    a. Siswa dapat menyimpan segala sesuatu yang telah di temukan
    b. Siswa dapat mengulang membaca informasi yang telah di simpannya
4. Membutuhkan pembimbing.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

a. Siswa dapat menjadikan guru sebgai pembimbing dalam mendapatkan informasi
b. Siswa dapat mencari informasi dan pembenarannya melalui pembimbing

Menguji variabel Y (Kreativitas), penulis perlu memaparkan beberapa indikator dari ciri-ciri kreativitas sebagai berikut :

1. Mempunyai hasrat ingin mengetahui;
   a. Siswa senang mencari pengetahuan baru
   b. Siswa selalu mengajukan pertanyaan kepada guru dalam belajar
   c. Siswa lebih banyak membaca dari berbagai sumber termasuk di media *online* untuk mendapatkan informasi baru
2. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru;
   a. Siswa bisa menerima masukan dari siswa yang lain
   b. Siswa bisa terima terhadap hal baru
   c. Siswa lebih mudah menerima pendapat siswa lainnya
3. Panjang akal;
   a. Siswa dapat berfikir dengan baik dalam belajar
   b. Siswa mampu berfikir cepat dalam memberikan jawaban atas pertanyaan siswa lain
   c. Siswa mencari wawasan baru dalam belajar
4. Keinginan untuk menemukan dan meneliti;
   a. Siswa menyampaikan pendapatnya
   b. Siswa mampu mengeksplor diri dalam penyelesaian masalah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

c. Siswa banyak memiliki jalan keluar dari masalah yang ada

5. Cenderung lebih suka melakukan tugas yang lebih berat dan sulit
   a. Siswa lebih tertarik dengan tugas yang lebih menantang wawasannya
   b. Siswa lebih tertarik mencari jalan keluar yang menguras fikirannya
   c. Siswa suka mengerjakan soal-soal yang lebih sulit
6. Berfikir fleksibel, bergairah, aktif, dan berdedikasi dalam melakukan tugas
   a. Siswa tidak terikat pada satu teori dalam belajar
   b. Siswa selalu bersemangat dalam proses pembelajaran
   c. Siswa aktif dalam melakukan diskusi kelompok
   d. Siswa lebih banyak meluangkan waktu untuk mengerjakan tugas-tugas
7. Menanggapi pertanyaan dan punya kebiasaan untuk memberikan jawaban lebih banyak
   a. Siswa mampu memberikan jawaban dari pemikirannya sendiri atas pertanyaan siswa lain
   b. Siswa mampu mencari sendiri jawaban pertanyaan dari diskusi kelompok

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian dari teori-teori di atas, maka dapat dirumuskan hipotesa sebagai berikut :

Ha:Terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Online* terhadap Kreativitas Siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru.

Ho :Tidak TerdapatPengaruh Penggunaan Media *Online* terhadap Kreativitas Siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru.