



UIN SUSKA RIAU

© Hak

Cipta milik 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.

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 TAMBANG



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

OLEH

OKSI YUNITA SAPUTRI
NIM. 11516203773

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1441 H/2019 M



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik 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.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 TAMBANG

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)



Oleh

OKSI YUNITA SAPUTRI

NIM. 11516203773

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1441 H/2019 M**



UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Kedua Jurusan
Pendidikan Ekonomi

© Hak Cipta milik 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.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang*, yang ditulis oleh Oksi Yunita Saputri, NIM. 11516203773 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 07 Shafar 1441 H.
07 Oktober 2019 M.

Menyetujui,

Pembimbing

Mendar Ermita, S.Pd, M.Ed

Salmiah, S.Pd, M.Pd.E



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Indang

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.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prasyaria dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang*, yang ditulis oleh Oksi Yunita Saputri, NIM. 11516203773 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 10 Rabiul Awal 1441 H/7 November 2019. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Ekonomi.

Pekanbaru, 10 Rabiul Awal 1441 H.
7 November 2019 M.

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Drs. Nuraswadi, M.Pd.

Pengaji I
Nuraswadi, M.Pd.

Emilia Susanti, M.Pd.

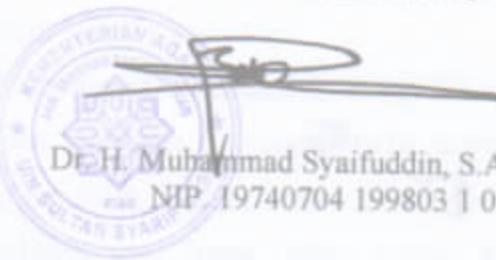
Pengaji II

M.Iqbal Lubis, M.Si.Ak

Pengaji III

M.Iqbal Lubis, M.Si.Ak

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19740704 199803 1 001



PENGHARGAAN

Puji syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam jahiliyah menuju alam yang penuh cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini berjudul *“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang”* merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Manajemen Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan oleh berbagai pihak. Terutama keluarga besar penulis, kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Junaedi Susanto dan Ibunda Tercinta Musirah yang telah banyak memberikan dukungan baik moril maupun materil. Semoga selalu dalam limpahan Allah SWT untuk kedua pahlawanku yang tidak kenal lelah mendidik dan membesarkan penulis. Selain itu, pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. KH. Ahmad Mujahidin, S.Ag, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Drs. H. Suryan A. Jamrah, M.A., selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Drs. H. Promadi, MA, Ph.D., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Dra.

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**

Rohani, M.Pd., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan Drs. Nursalim, M.Pd., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Mahdar Ernita, S.Pd, M.Ed selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Nurhayati, S.Ag, M.Hum selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

5. Ibu Salmiah, S.Pd, M.Pd.E selaku Penasehat Akademik dan Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan dan nasehat kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak Drs. Khairullah, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Tambang beserta staff yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Ibu Nurlian, M.Pd selaku Guru Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan yang telah banyak membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.

Terimakasih untuk keluarga besarku terutama kedua orang tuaku, ayahanda Junaedi Susanto dan ibunda tercinta Musirah yang selalu memberikan semangat, motivasi, nasehat, moril dan materil dalam membimbing, membesarkan serta mendoakan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Terimakasih untuk kakak kandungku Diny Yuliyanti, Abang Ipar Sugianto , Keponakan M. Rayyan Aderald Sakha dan M. Rafasya Alfarizky yang telah memotivasi dan memberikan semangat kepada penulis.

10. Terimakasih untuk adek kandungku Rizky Agustiyani, Adek Ipar Iva Sapendi dan keponakan Adreena Zea Shaqueena Sapendi yang telah mendoakan dan selalu memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

11. Terimakasih untuk Senja Ridohan yang selalu memberikan semangat dan selalu siap untuk direpotkan selama masa perkuliahan.

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

2. Sahabat penulis Nur Asiyah, Suci Darmi, Sri Hasanatun Toiba, Yola Junia, Riska Ramadani, Putri Atika, Siti Hamidah, Sukmawati yang selalu ada ketika suka, duka penulis pada awal hingga akhir perkuliahan.
3. Terimakasih teman teman Kost Putri Lima Saudara yang telah mewarnai kehidupan penulis selama masa perkuliahan.
4. Terimakasih untuk teman seperjuangan khususnya Manajemen E angkatan 2015 yang menjadi keluarga, memberikan dukungan, kepedulian, kekeluargaan dan keceriaan selama mengikuti proses perkuliahan.
5. Teman-teman KKN Desa Pasir Bongkal, Kecamatan Sungai Lala, Kabupaten Indragiri Hulu dan teman-teman PPL di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Kampar Timur angkatan 2015 yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam segala hal .
16. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik moril maupun materil dalam rangka penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT selalu memberikan taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua dalam mencapai cita-cita untuk kebahagiaan di dunia dan di akhirat.
Aamiin Ya Robbal'Alamin.

Pekanbaru, 07 Oktober 2019

Oksi Yunita Saputri

NIM. 11516203773

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.

PERSEMBAHAN



Alhamdulillah ar-Rahman ar-Rahim

Ya Allah Engkaulah Dzat yang telah menciptakanku, memberikan karunia nikmat yang tak terhingga, melindungiku, membimbingku, dan mengajariku dalam kehidupanku, serta Wahai Engkau ya Rasulullah ya habiballah yang telah memberikanku pengetahuan akan ajaran Tuhanku dan membawaku dari jurang kejahilan menuju kehidupan yang terang benderang.

Dan Allah tidak menjadikan pemberian bala bantuan itu melainkan sebagai kisabar gembira bagi (kemenangan)mu, dan agar tenteram hatimu karenanya. Dan kemenanganmu itu hanyalah dari Allah Yang Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.

(QS. Al Imran:126)

Sesungguhnya, sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Rabb-mulah hendaknya kamu berharap.

(QS. Al-Insyirah: 6-8)

Kupersembahkan karya kecil ini kepada

Ayahanda Tersayang "Junaedi Susanto"

Ibunda Tersayang "Musirah"

Yang tiada henti memberiku semangat, dorongan, do'a, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada di depanku. Terimakasih telah menjagaku, mendidikku, dan membimbingku dengan baik.

ABSTRAK

Oksi Yunita Saputri, (2019): Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quasi Eksperimen* dan desain yang digunakan adalah *The Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Objek penelitian nya adalah model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI IIS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IIS 3 sebagai kelas kontrol dengan alasan kedua kelas memiliki nilai rata-rata yang mendekati sama atau homogen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah Test “T”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan mean antara kedua kelas yaitu kelas eksperimen sebesar 54,8374 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 45,1626. Dari hasil uji t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ taraf signifikan 5% (1,997) dan 1% (2,384) atau $1,997 > 4,534 > 2,384$ yang berarti H_0 di terima dan H_0 di tolak yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, Kreativitas Belajar

ABSTRACT

Oksi Yunita Saputri, (2019): The Effect of Implementing Project Based Learning Model toward Student Learning Creativity on Craft and Entrepreneurship Subject at State Senior High School 1 Tambang

This research aimed at knowing the significant effect of implementing Project Based Learning model toward student learning creativity on Craft and Entrepreneurship Subject at State Senior High School 1 Tambang. It was instigated by the low of student learning creativity on Craft and Entrepreneurship Subject at State Senior High School 1 Tambang. It was a quasi-experimental research with the nonequivalent posttest-only control group design. The subjects of this research were the teachers and students. The object was Project Based Learning model toward student learning creativity on Craft and Entrepreneurship Subject. The eleventh-grade students of IIS were the population of this research. The samples were the eleventh-grade students of IIS 2 as the experimental group and the students of IIS 3 as the control group, they were selected because they had the almost same mean score or they could be supposed homogenous. Questionnaire, observation, and documentation were the techniques of collecting the data. The technique of analyzing the data was t-test. Based on the research findings, it could be concluded that there was a difference on mean between both groups, the experimental group score 54.8374 was higher than the control group 45.1626. Based on t-test results, it was obtained that the score of t_{observed} was higher than t_{table} at 5% (1.997) and 1% (2.384) significant levels, $1.997 < 4.534 > 2.384$. It meant that H_a was accepted and H_0 was rejected. Therefore, there was a significant effect of implementing Project Based Learning model toward student learning creativity on Craft and Entrepreneurship Subject at State Senior High School 1 Tambang.

Keywords: Project Based Learning, Learning Creativity

ملخص

أوكسي يونيتا سبوترى، (٢٠١٩): تأثير تطبيق نموذج التعليم القائم على المشاريع على إبتكار تعلم التلاميذ في مادة الحرفية وريادة الأعمال في المدرسة الثانوية الحكومية ١ تبانج

يهدف هذا البحث إلى معرفة التأثير الكبير بين نموذج التعليم القائم على المشاريع على إبتكار تعلم التلاميذ في مادة الحرفية وريادة الأعمال في المدرسة الثانوية الحكومية ١ تبانج. خلفيته هي انخفاض إبتكار تعلم التلاميذ في مادة الحرفية وريادة الأعمال في المدرسة الثانوية الحكومية ١ تبانج. هذا البحث بحث شبه تجربى، والتصميم المستخدم هو تصميم الجموعة الضابطة للاختبار البعدي غير المناسبة. أفراده المدرس والتلاميذ. موضوعه نموذج التعليم القائم على المشاريع على إبتكار تعلم التلاميذ في مادة الحرفية وريادة الأعمال. مجتمعه تلاميذ الصف الحادى عشر من قسم العلوم الاجتماعية. عينته الصف الحادى عشر من قسم العلوم الاجتماعية ٢ كالصف التجربى والصف الحادى عشر من قسم العلوم الاجتماعية ٣ كالصف الضبطى بالسبب فى أن كلا الصفين لها نتيجة المعادل قريبة من نفس أو متجانسة. تقنية جمع البيانات المستخدمة هي الاستبيان والملاحظة والتوثيق. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي اختبار t . بناءً على نتائج البحث، استنتج أن يوجد الفرق الكبير بين الصفين وهما الصف التجربى بنسبة 54.8374% أكبر من الصف الضبطى بمقدار 45.1626% . من نتائج اختبار t التي تم الحصول عليها $t_{\text{hitung}} = 4.524$ $t_{\text{tabel}} = 2.384$ مما يعني أن الفرضية البديلة مقبولة 99.7% (٢،٣٨٤) أو 99.7% (٤،٥٣٤) > 2.384 مما يعني أن الفرضية البديلة مقدمة. والفرضية المبدئية مردودة. مما يعني يوجد تأثير كبير بين نموذج التعليم القائم على المشاريع على إبتكار تعلم التلاميذ في مادة الحرفية وريادة الأعمال في المدرسة الثانوية الحكومية ١ تبانج.

الكلمات الأساسية: نموذج التعليم القائم على المشاريع، إبتكار التعلم.

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.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
PERSEMBERAHAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Penerangan Istilah	6
C. Permasalahan	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Konsep Teoritis	11
B. Materi Pembelajaran	35
C. Penelitian Relevan	40
D. Konsep Operasional	43
E. Asumsi Dasar dan Hipotesis Penelitian	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	48
B. Tempat dan Waktu Penelitian	49
C. Subjek dan Objek Penelitian	49
D. Populasi dan Sampel Penelitian	50
E. Teknik Pengumpulan Data	52
F. Uji Instrumen Penelitian	54
G. Teknik Analisis Data	59
BAB IV PENYAJIAN HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	64
B. Penyajian Data	74

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.

BAB V**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN-LAMPIRAN****BIOGRAFI PENELITI**

C. Analisis Data	116
D. Pembahasan	120
PENUTUP	
A. Kesimpulan	122
B. Saran	122

DAFTAR TABEL

Table III.1.	<i>The Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design</i>	49
Table III.2.	Populasi dalam Penelitian	50
Table III.3.	Sampel dalam Penelitian	51
Table III.4.	Skor Alternatif Jawaban Observasi	53
Table III.5.	Skor Alternatif Jawaban Angket.....	53
Table III.6.	Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas Instrument	56
Table III.7.	Pengujian Validitas Instrumen Penelitian	56
Table III.8.	Interpretasi Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrument	58
Table III.9.	Pengujian Reliabilitas Instrumen Angket	58
Table IV.1.	Daftar Nama Kepala Sekolah yang Pernah Menjabat di SMA Negeri 1 Tambang.....	71
Table IV.2.	Daftar Guru Dan Tenaga Administrasi.....	71
Table IV.3.	Daftar Tata Usaha dan Penjaga Sekolah di SMA Negeri 1 Tambang	72
Table IV.4.	Siswa SMA Negeri 1 Tambang.....	73
Table IV.5.	Daftar Sarana dan Prasarana di SMA Negeri 1 Tambang.....	73
Table IV.6.	Observasi Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> Pertemuan Pertama.....	76
Table IV.7.	Observasi Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> Pertemuan Kedua	78
Table IV.8.	Observasi Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> Pertemuan Ketiga	80
Table IV.9.	Observasi Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> Pertemuan Keempat.....	82
Table IV.10.	Hasil Rekapitulasi Observasi Penerapan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	84
Table IV.11.	Observasi dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pertemuan Pertama.....	86
Table IV.12.	Observasi dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pertemuan Kedua.....	88

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

Table IV.13. Observasi dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pertemuan Ketiga	91
Table IV.14. Observasi dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pertemuan Keempat	93
Table IV.15. Hasil Rekapitulasi Observasi dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional	94
Table IV.16. Siswa Menyampaikan Pendapat Mengenai Materi yang dijelaskan Guru	95
Table IV.17. Siswa Memberikan Usulan Mengenai Materi yang dipelajari	96
Table IV.18. Siswa Mengajukan Ide dari Pemikirannya	97
Table IV.19. Siswa Menjawab Pertanyaan yang di Ajukan Guru	98
Table IV.20. Siswa Mengemukakan Pemecahan Permasalahan dari Materi Yang dijelaskan Guru	98
Table IV.21. Siswa Mengambil Posisi Duduk Sesuai Teman Kelompok yang Telah Dibagi	99
Table IV.22. Siswa Berdiskusi Dengan Teman Kelompok Untuk Menyelesaikan Masalah	100
Table IV.23. Siswa Menghargai Perbedaan Pendapat dengan Temannya	101
Table IV.24. Siswa Mengungkapkan Ide yang Menarik Sesuai Pemahamannya ..	101
Table IV.25. Siswa Mengembangkan Kemampuan dari Hasil Pemikirannya	102
Table IV.26. Siswa Menyiapkan Alat dan Bahan Sesuai Materi yang dijelaskan..	103
Table IV.27. Siswa Mengerjakan Tugas Praktek Kerajinan yang Telah Diberikan Guru	104
Table IV.28. Siswa Mencoba Hal Baru Dalam Membuat Kerajinan	104
Table IV.29. Siswa Menggali Informasi Dari Berbagai Sumber yang Ada	105
Table IV.30. Siswa Memperluas Pengetahuan Dalam Membuat Kerajinan Proyek	106
Table IV.31. Siswa Menyelesaikan Tepat Waktu	102
Table IV.32. Siswa Tekun Dalam Mengerjakan Praktek Kerajinan	107
Table IV.33. Siswa Tidak Mudah Putus Asa	108
Table IV.34. Siswa Terus Mencoba Hal yang Baru	109

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.

Tabel IV.35. Siswa Mempunyai Daya Imajinasi Tinggi	110
Tabel IV.36. Siswa Menyelesaikan Praktek Kerajinan dengan Baik	110
Tabel IV.37. Siswa Merapikan Kembali Kondisi Kelas	111
Tabel IV.38. Rekapitulasi Jawaban Angket Kreativitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen	112
Tabel IV.39. Rekapitulasi Jawaban Angket Kreativitas Belajar Siswa Kelas Kontrol	114
Tabel IV.40. Uji Homogenitas	118
Tabel IV.41. Hasil Analisis Data Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	118
Tabel IV.42. Uji Test "T"	119

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Silabus
Lampiran 2	RPP Eksperimen
Lampiran 3	RPP Kontrol
Lampiran 4	LO Guru Kelas Eksperimen
Lampiran 5	Rekapitulasi LO Guru Kelas Eksperimen
Lampiran 6	LO Guru Kelas Kontrol
Lampiran 7	Rekapitulasi LO Guru Kelas Kontrol
Lampiran 8	Identitas Data Responden Angket
Lampiran 9	Data Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Angket
Lampiran 10	Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Angket
Lampiran 11	Identitas Data Responden Angket Penelitian
Lampiran 12	Rekapitulasi Data Hasil Kreativitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen
Lampiran 13	Rekapitulasi Kreativitas Belajar Siswa Kelas Kontrol
Lampiran 14	Merubah Data Ordinal Ke Interval
Lampiran 15	Uji Normalitas
Lampiran 16	Uji Homogenitas
Lampiran 17	Uji Hipotesis
Lampiran 18	Nilai t Tabel
Lampiran 19	Dokumentasi

UIN SUSKA RIAU

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kreativitas belajar siswa merupakan kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, kemampuan dalam mengatasi permasalahan, kemampuan dalam mencetuskan gagasan asli serta menyatakan pendapat secara rinci.¹ Kreativitas siswa dapat memunculkan perilaku seperti mengembangkan ide-ide, sikap dalam menentukan strategi mereka dalam belajar, dan biasanya siswa yang kreatif juga berkecenderungan untuk lebih tertarik pada hal yang rumit dan detail serta fleksibel dalam menyikapi permasalahan.²

Yuliani Nurani Sujiono menjelaskan kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran ditandai dengan kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak gagasan atau pendapat, siswa mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah, siswa mencetuskan gagasan asli dari hasil pemikiran sendiri, siswa memperluas ide yang mungkin tidak terpikirkan oleh orang lain, dan keuletan siswa dalam menghadapai suatu situasi yang diberikan guru.³

Pendapat yang dikemukakan oleh Yuliani Nurani Sujiono di atas mengenai indikator kreativitas belajar siswa, yang artinya dalam proses pembelajaran siswa tidak menghasilkan banyak gagasan atau ide, siswa tidak mengemukakan

¹ Suryosubro, *Proses Belajar dan Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm. 193

² Munandar, *Pengembangan Kemampuan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm. 56

³ Yuliani Nurani Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks, 2010), hlm. 38

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.

alternatif dalam memecahkan masalah dan hanya menerima pengetahuan dari guru saja.

Kreativitas belajar siswa merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus di pahami, didasari dan dikembangkan oleh setiap guru di dalam proses pembelajaran. Untuk memecahkan persoalan memerlukan kemampuan kreatif. Kemampuan kreatif akan mendorong siswa merasa memiliki harga diri. Perkembangan berpikir kreatif siswa merupakan perubahan yang sangat mendasar dalam proses pembelajaran. Dimilikinya kemampuan kreatif, siswa tidak hanya menerima informasi dari pendidik, namun berusaha mencari dan memberikan informasi dalam proses pembelajaran. Siswa yang kreatif selalu mempunyai rasa ingin tahu, ingin mencoba, berpetualang, memiliki banyak ide, mampu mengelaborasi beberapa pendapat dan suka bermain.⁴ Demikian pula berarti harus dapat diterapkan oleh siswa dalam setiap bentuk kegiatan belajar.⁵ Sebagaimana firman Allah dalam Q.S Thoha ayat 114:

عَلَمَ أَزْدَنِ رَبِّ وَقْل

Artinya: “*dan Katakanlah (olehmu Muhammad), "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan".*⁶

Pada ayat ini, Allah menegaskan bahwa dia adalah yang maha tinggi, maha besar amat luas ilmu-Nya yang dengan ilmu-Nya itu dia mengatur segala sesuatu, memiliki ilmu pengetahuan dan dengan ilmu pengetahuan itulah manusia

⁴Suryosubroto, *Op.Cit*, hlm. 192

⁵Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 119

⁶Q.S Thoha:114

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.

bersyukur kepada Allah. Tujuannya supaya berilmu dan dapat mengetahui dari tidak tau menjadi tau. Menumbuhkan pribadi yang memiliki ilmu pengetahuan sehingga dapat menjadi pribadi yang berilmu, cakap dan kreatif. Kreatif dalam mengemukakan ide baru yang belum ada sebelumnya sehingga dapat menjadikan gagasan baru dan dapat menerapkannya.

Guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab untuk menciptakan kreativitas belajar siswa.

Metode ceramah merupakan metode mengajar yang dilakukan dengan penuturan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya dengan menggunakan alat bantu seperti gambar bagan agar uraiannya menjadi jelas. Metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan dan alternatif pemecahan masalah.⁷

Sehingga dalam pengamatan yang dilakukan masih terlihat bahwa kreativitas belajar siswa tidak dapat berkembang karena siswa kurang kreatif dalam mencari informasi. Masih terlihat siswa yang belum dapat memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. Kurangnya pemahaman sehingga siswa tidak bisa mengutarakan ide atau pendapatnya. Siswa cenderung membuat karya yang berbahan dasar limbah plastik menjadi kerajinan yang sama dengan teman yang lainnya. Kebanyakan siswa membuat limbah plastik menjadi tas, padahal jika

⁷Suryosubroto, *Op.Cit*, hlm 167

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.

siswa kreatif dan memiliki ide akan menghasilkan karya yang lebih menarik dari teman yang lainnya, misalnya membuat limbah plastik menjadi dompet, cover meja, tempat tisu bahkan menjadi gantungan kunci.

Pengamatan awal yang di lakukan, peneliti menemukan gejala-gejala sebagai berikut:

1. Masih ada siswa yang belum bisa menghasilkan gagasan atau ide saat pembelajaran berlangsung.
2. Masih ada siswa yang belum bisa mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah.
3. Masih ada siswa yang belum bisa mencetuskan gagasan atau pendapat dari hasil pemikiran sendiri.
4. Masih ada siswa yang belum bisa memperluas ide yang mungkin tidak terpikirkan oleh orang lain.

Berdasarkan gejala-gejala yang ditemukan pada pengamatan awal diketahui bahwa fenomena tersebut bertolak belakang dengan teori indikator kreativitas belajar siswa yang berarti kreativitas belajar siswa saat proses pembelajaran belum maksimal. Maka peneliti memberikan solusi dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* karena merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat menekankan pada kreativitas siswa, juga menekankan pada keterampilan siswa bekerja kelompok untuk dapat memecahkan masalah.

Model pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran yang berpijak pada teori belajar konstruktivistik antara lain strategi belajar

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.

kolaborasi, mengutamakan aktivitas siswa daripada aktivitas guru, mengenai kegiatan laboratorium, panel diskusi, brainstorming, dan simulasi.⁸

Pembelajaran *project based learning* adalah suatu strategi pendekatan pendidikan yang efektif terfokus pada kreativitas siswa dalam berpikir, pemecahan masalah dan interaksi antara peserta didik dengan kawan sebaya mereka untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru, khususnya dilakukan dalam konteks pembelajaran aktif, dialog ilmiah dengan supervisor yang aktif sebagai peneliti.⁹

Pembelajaran *project based learning* harus memperhatikan kemampuan individual peserta didik dalam kelompok, bahan pelajaran tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari, pengembangan kreativitas, aktivitas dan pengalaman peserta didik banyak dilakukan, menjadikan teori, praktik, sekolah dan kehidupan masyarakat menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Peranan pembimbingan guru pada saat pembelajaran *project based learning* sangat penting, karena guru akan membimbing pola pikir mereka sehingga muncul kreativitas siswa dan cara berpikir siswa yang kritis dari lingkungan sekitarnya. Dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *project based learning*, kreativitas sangat berperan dalam rangka merancang atau membuat suatu produk.

Berdasarkan pemaparan di atas, pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* ini dapat mempengaruhi kreativitas belajar

⁸Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan:Media Persada, 2011), hlm.163

⁹Trianto Ibnu Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 43

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.

siswa. Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang.”**

B. Penegasan Istilah

Menghindari dari kesalahan dalam memahami judul penelitian, maka perlu adanya penegasan istilah yaitu sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, seperti orang yang turut membentuk waktu, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹⁰ Jadi yang dimaksud dengan pengaruh dalam penelitian ini yaitu daya yang timbul dari penerapan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Project Based Learning atau pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat memberikan dampak pengaruh kepada peserta didik terhadap kreativitas siswa dalam berpikir, pemecahan masalah dan interaksi serta membantu dalam penyelidikan yang mengarah

¹⁰Hoetomo, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Mitra Pelajar, 2005), hlm. 379

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 mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada penyelesaian masalah-masalah nyata.¹¹ Jadi, dengan adanya model *project based learning* menuntut siswa untuk memperluas pengetahuan dan berani memecahkan masalah yang ada dalam proyek. Sehingga dengan adanya *project based learning* mempengaruhi siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang.

3. Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat sesuatu dalam bentuk ide atau produk.¹² Kreativitas belajar siswa berarti kemampuan seseorang dalam menyelesaikan masalah dengan cara yang baru. Permasalahan cenderung bersifat konkret yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari yang mudah dipecahkan oleh siswa yang kreatif. Jadi, kreativitas yang dimaksud yaitu siswa memiliki kemampuan untuk menghasilkan produk atau sesuatu yang baru. Sehingga pembelajaran *project based learning* dapat mengembangkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang.

UIN SUSKA RIAU

¹¹Trianto Ibnu Badar, *Op.Cit*, hlm. 42

¹² Momon Sudarma, *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 9

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.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang peneliti paparkan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Kreativitas belajar siswa belum maksimal.
- b. Metode pembelajaran yang digunakan guru terhadap kreativitas belajar siswa belum maksimal.
- c. Pengaruh penerapan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas belajar siswa

2. Batasan Masalah

Penelitian ini peneliti membatasi masalah dengan memfokuskan pada “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang.”

3. Rumusan Masalah

Batasan masalah diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini: “Seberapa Besarkah Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang?”.

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.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang.

2. Manfaat Penelitian

Adapun nilai guna dan manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* sehingga dapat menyesuaikan Kreativitas Belajar Siswa sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar siswa dikelas maupun dirumah.
- b. Bagi guru, sebagai bahan informasi untuk melihat bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dalam melihat tingkat Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa dan memberikan informasi pada pihak sekolah agar dapat memberikan wacana yang bersifat positif.

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.

d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan dan memperdalam ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dan untuk penulisan ilmiah sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi akhir Strata 1 penulis.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Konsep Teoritis

1. Kreativitas Belajar Siswa

a. Definisi Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas berasal dari kata *to create* artinya membuat. Dengan kata lain, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu dalam bentuk ide, langkah atau produk.¹³

Suryosubroto menjelaskan bahwa kreativitas belajar siswa merupakan data-data informasi yang tersedia menentukan banyak kemungkinan jawaban terhadap sesuatu masalah, penekanannya pada kuantitas dan keragaman jawaban. Semakin banyak jawaban terhadap suatu masalah, maka kreatiflah siswa tersebut.¹⁴

Menurut Ngainun Naim, kreativitas belajar siswa adalah kemampuan siswa dalam mewujudkan bentuk baru, struktur kognitif baru dan produk baru yang mungkin bersifat fisikal seperti teknologi atau bersifat simbolik dan abstrak seperti definisi, rumus, karya sastra atau lukisan. Kreativitas sangat penting dalam kehidupan karena dengan adanya kreativitas dapat mendorong seseorang untuk mencoba bermacam cara dalam melakukan sesuatu.¹⁵

Kreativitas belajar siswa menurut Munandar berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, yang belum ada sebelumnya dan menerapkannya dalam pemecahan masalah dengan

¹³ Momon Sudarma, *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 9

¹⁴ Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm.

²²¹

¹⁵ Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm. 244

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.

membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi dan unsur-unsur yang adaatau ditransfer dalam proses pembelajaran.¹⁶ Munandar juga menjelaskan bahwa kreativitas belajar merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan yang meliputi kemampuan mengembangkan, memperkaya dan memperinci.¹⁷

Ahmad Susanto mengemukakan bahwa kreativitas belajar siswa merupakan suatu kemampuan, sikap dan proses. Kemampuan dalam menghasilkan ide-ide dengan mengkombinasikan, mengubah atau menerapkan kembali ide-ide yang telah ada. Sikap dalam melihat perubahan dan suatu proses dalam memperbaiki ide-ide dalam memperbaiki karya-karya sebelumnya.¹⁸

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat di ambil kesimpulan bahwa kreativitas belajar siswa adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru dengan mengeluarkan ide baru yang belum diketahui sebelumnya.

UIN SUSKA RIAU

¹⁶Hartono, *PAIKEM*, (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2012), hlm. 13

¹⁷Yuliani Nurani Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks, 2010), hlm. 38

¹⁸Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 101

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.

b. Cara Mengekspresikan Kreativitas Belajar Siswa

Terdapat cara yang dapat membantu dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu :

- 1) Menerima perubahan.
- 2) Menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan.
- 3) Mengenali berbagai masalah memiliki solusi.
- 4) Belajar menafsirkan dan menerima perasaan.
- 5) Memberi penghargaan pada kreativitas seseorang.
- 6) Merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dalam memecahkan masalah.
- 7) Menghargai perbedaan dalam diri.
- 8) Membangun ketekunan dalam diri.¹⁹

Dalam hal ini peserta didik akan lebih kreatif jika:

- 1) Dikembangkannya rasa percaya diri pada peserta didik dan mengurangi rasa takut.
- 2) Memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berkomunikasi ilmiah secara bebas dan terarah.
- 3) Melibatkan peserta didik dalam menentukan tujuan belajar dan evaluasinya.
- 4) Memberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat.

¹⁹Yuliani Nurani Sujiono, *Op.Cit*, hlm. 39

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.

5) Melibatkan secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

Menurut Suryosubroto, kemampuan kreatif dapat dicerminkan melalui lima macam perilaku, yaitu kelancaran atau kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, kemampuan menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan, kemampuan mencetuskan gagasan-gagasan asli, kemampuan menyatakan gagasan secara terperinci dan kepekaan menangkap serta menghasilkan gagasan sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.²⁰

Untuk membangun kreativitas ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi. Pertama, pengetahuan yang luas dalam bidang yang dikuasainya dan keinginan yang terus menerus untuk mencari problem baru. Dengan kata lain, mereka berkelana menyeberang batas pengetahuan yang dimilikinya. Kedua, adanya sejumlah kualitas yang memungkinkan munculnya respon seperti rasa percaya diri, ceria, mandiri, kukuh pendirian, tidak mengenal lelah dan kesiapan mengambil resiko. Kualitas demikian terbentuk karena kondisi yang kondusif sejak masa kanak-kanak. Dengan kata lain, orang tualah yang paling dahulu bertanggung jawab untuk menanamkan benih-benih kreativitas itu. Ketiga, adanya kemampuan membagi konsentrasi, menjauh dari cara berpikir konvensional menggunakan kekuatan intuitif dan yang tidak tersadari untuk menyelesaikan masalah dan tidak segera mengakhiri suatu usaha. Keempat, adanya keinginan kuat untuk mencapai keseimbangan saat menghadapi persoalan, sehingga dorongan internal untuk melakukan integrasi dan disintegrasi terhadap kemapanan yang ada akan senantiasa berakhir cemerlang. Jadi, dasar terpenting untuk menjadi kreatif adalah menguasai dengan baik di bidangnya. Banyak orang yang memiliki kecenderungan terhadap sesuatu. Bakat adalah kecenderungan alamiah untuk mampu menghasilkan karya besar dalam bidang tertentu akan tetapi

²⁰Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm.

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.

tanpa pelatihan dalam keterampilan di suatu bidang, bakat yang paling menjanjikan sekalipun akan luntur. Dengan pengembangan keterampilan yang layak, bakat yang biasa-biasa saja bisa menjadi basis bagi kreativitas. Keterampilan berpikir kreatif yaitu cara mendekati dunia yang memungkinkan untuk menemukan kemungkinan baru dan mewujudkannya hingga pelaksanaan akhir.²¹

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat di ambil kesimpulan bahwa dalam mengekspresikan kreativitas belajar siswa dengan memahami situasi yang terjadi, memiliki pengetahuan yang luas serta dapat mengembangkan pemikiran dan dapat melakukannya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Dimensi Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas diidentifikasi dari 4 dimensi yaitu :

- 1) Person.
 - a) Mampu melihat masalah dari segala arah
 - b) Hasrat ingin tahu yang besar
 - c) Terbuka terhadap pengalaman baru
 - d) Suka tugas yang menantang
 - e) Wawasan luas
 - f) Menghargai karya orang lain.²²

²¹Ngainun Naim, *Op.Cit*, hlm. 246.

²²*Ibid*, hlm. 155.

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.

2) Proses

Proses berpikir kreatif utamanya digunakan seseorang untuk memecahkan masalah. Pemecahan masalah dalam proses kreativitas ada 4 tahap antara lain:

- a) Tahap pengenalan, berupa pengumpulan informasi yang berkaitan dengan masalah yang dipecahkan dan merasakan ada masalah dalam kegiatan yang dilakukan.
- b) Tahap persiapan, mengumpulkan informasi penyebab masalah yang dirasakan dalam kegiatan itu dan memahami keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya dalam rangka pemecahan masalah.
- c) Tahap iluminasi, saat timbulnya inspirasi atau gagasan pemecahan masalah atau cara yang perlu dilakukan untuk memecahkan masalah.
- d) Tahap verifikasi, tahap pengujian secara klinis berdasarkan realitas atau kegiatan yang berkaitan dengan mengevaluasi langkah yang digunakan dalam pemecahan masalah akan memberikan hasil yang sesuai.

3) Product. Dimensi produk kreativitas digambarkan dari sifat:

- a) Baru, unik, berguna, benar dan bernilai.
- b) Bersifat heuristik, menampilkan metode yang masih belum pernah dilakukan sebelumnya.

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.

- 4) Press atau dorongan.

Ada beberapa faktor pendorong dan penghambat kreativitas, yaitu:

Faktor pendorong kreativitas antara lain:

- a) Kepekaan dalam melihat lingkungan.
- b) Kebebasan dalam melihat lingkungan atau bertindak.
- c) Komitmen kuat untuk maju dan berhasil.
- d) Optimis dan berani mengambil risiko, termasuk risiko yang paling buruk.
- e) Ketekunan untuk berlatih.
- f) Hadapi masalah sebagai tantangan.
- g) Lingkungan yang kondusif, tidak kaku dan otoriter.

Faktor penghambat kreativitas antara lain:

- a) Malas berfikir, bertindak, berusaha dan melakukan sesuatu.
- b) Implusif.
- c) Anggap remeh karya orang lain.
- d) Mudah putus asa, cepat bosan dan tidak tahan uji.
- e) Cepas puas.
- f) Tidak berani menanggung risiko.
- g) Tidak percaya diri.
- h) Tidak disiplin.

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.

- i) Tidak tahan uji.²³

Kesimpulan bahwa dimensi kreativitas terdiri atas person, proses, product dan press. Sehingga dapat di pahami dari masing-masing bagian dari dimensi tersebut.

d. Indikator Kreativitas Belajar Siswa

Menurut Yuliani Nurani Sujiono, indikator kreativitas belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Kelancaran, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, pendapat atau ide.
- 2) Kelenturan, kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah.
- 3) Keaslian yaitu, kemampuan untuk mencetuskan gagasan-gagasan asli sebagai hasil pemikiran sendiri dan tidak klise.
- 4) Elaborasi, yaitu kemampuan untuk memperluas ide atau aspek yang mungkin tidak terpikirkan oleh orang lain.
- 5) Keuletan dan Kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.²⁴

²³*Ibid*, hlm. 155

²⁴Yuliani Nurani Sujiono, *Op.Cit*, hlm. 38.

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.

Ahmad Susanto menjelaskan indikator kreativitas belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Kelancaran, yaitu kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide
- 2) Keluwesan, yaitu kemampuan menghasilkan ide-ide yang beragam
- 3) Kerincian atau elaborasi, yaitu kemampuan mengembangkan atau mengeluarkan sebuah ide
- 4) Orisinalitas, yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide²⁵

Suryosubroto mengemukakan beberapa indikator kreativitas belajar sebagai berikut:

- 1) Fluency, kelancaran atau kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan
- 2) Fleksibility, kemampuan menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan
- 3) Originality, kemampuan mencetuskan gagasan asli
- 4) Elaboration, kemampuan menyatakan gagasan secara terperinci
- 5) Sensitivity, kepekaan menangkap dan menghasilkan gagasan sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.²⁶

Berdasarkan pemaparan diatas dapat di ambil kesimpulan bahwa indikator dari kreativitas terdiri atas 5 yaitu kemampuan dalam memaparkan ide, mengemukakan pendapat, memberi gagasan dari pemikiran sendiri,

²⁵ Ahmad Susanto, *Op.Cit*, hlm. 102

²⁶ Suryosubroto, *Op.Cit*, hlm. 193

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.

memperluas ide atau pendapat yang dimiliki serta menghadapi situasi yang terjadi.

e. Prosedur Pengembangan Kreativitas

Pembelajaran guru perlu menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya penambahan aspek keluwesan, keaslian dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Beberapa prosedur dalam mengembangkan kreativitas antara lain:

- 1) Mengklasifikasikan jenis masalah yang akan disajikan kepada siswa.
- 2) Mengembangkan menggunakan keterampilan-keterampilan pemecahan masalah.
- 3) Memberikan hadiah bagi prestasi belajar siswa yang kreatif.²⁷

Berpikir kreatif berarti berusaha untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan melibatkan segala tampakan dan fakta pengolahan data di otak. Ada lima proses kreatif menurut DePorter dan Mike Hernacki antara lain:

- 1) Persiapan, mendefinisikan masalah, tujuan atau tantangan.
- 2) Inkubasi, mencerna fakta-fakta dan mengolahnya dalam pikiran.
- 3) Iluminasi, mendesak kepermukaan, gagasan-gagasan bermunculan.
- 4) Verifikasi, memastikan solusi untuk memecahkan masalah.
- 5) Aplikasi, mengambil langkah-langkah untuk menindak lanjuti solusi tersebut.²⁸

²⁷Oemar Hamalik, *Op.Cit*, hlm. 180

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.

Kesimpulan bahwa dalam mengembangkan kreativitas terdapat prosedur yang harus di capai yaitu menjelaskan masalah yang terjadi, membuat permasalahan yang kemudian mencari jalan keluar dari permasalahan tersebut serta memberikan penghargaan.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

a. Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai perangkat rencana atau pola yang dapat dipergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta membimbing aktivitas pembelajaran dikelas.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang di gunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Secara lebih konkret, dapat dikemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi

²⁸*Ibid*, hlm. 164

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.

sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.²⁹

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang di gunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.³⁰

Joyce and Weil dalam buku Istarani mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu pendekatan yang menyeluruh. Sedangkan menurut Arends, model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang di siapkan untuk membantu peserta didik mempelajari secara lebih spesifik berbagai ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Jadi, yang dinamakan model pembelajaran adalah suatu rencana yang berpijakan dari psikologi yang di gunakan sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar.³¹

²⁹ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hlm. 29

³⁰ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2011), hlm.1

³¹ *Ibid*, hlm. 164

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.

Menurut Istarani, model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian model pembelajaran merupakan cara-cara yang dilakukan seorang guru mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran.³²

Kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan pedoman atau langkah awal yang digunakan guru sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar sehingga peserta didik memahami pembelajaran dan model pembelajaran ini sangat penting sebagai faktor penentu keberhasilan mengajar dari awal sampai akhir proses pembelajaran.

b. Definisi Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proyek yang di kerjakan oleh peserta didik dapat berupa proyek perseorangan atau kelompok dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif, inovatif, unik dan berfokus pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang didukung atau berpijakan pada teori belajar konstruktivistik.

³²Istarani, *Op.Cit*, hlm. 2

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.

Menurut Berenfeld, *project based learning* adalah suatu strategi pendekatan pendidikan yang efektif terfokus pada kreativitas siswa dalam berpikir, pemecahan masalah dan interaksi antara peserta didik dengan kawan sebaya mereka untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru, khususnya di lakukan dalam konteks pembelajaran aktif, dialog ilmiah dengan supervisor yang aktif sebagai peneliti.³³

Thomas dalam Dewi menjelaskan bahwa *Project based learning* sebagai pendekatan pembelajaran inovatif, yang menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks, fokus pembelajaran ini terletak pada konsep-konsep dan prinsip dari disiplin ilmu, pemecahan masalah dan puncaknya menghasilkan produk.³⁴

Prinsip pembelajaran *project based learning* juga dilandasi oleh teori belajar konstruktif. Belajar konstruktif harus dilakukan dengan menumbuhkan upaya siswa membangun representasi memori yang kompleks dan kaya, yang menunjukkan tingkat terhubungan yang kuat antara pengetahuan semantik, episodik dan tindakan. Prinsip kontekstualisasi yang menjadi karakteristik penting dalam pembelajaran

³³Trianto Ibnu Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual* Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 43

³⁴Dewi Insyasiska, *Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Batu*, Jurnal Pendidikan Biologi, Volume 7, Nomor 1, Agustus 2015, hlm. 9-

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.

project based learning di turunkan dari ide dasar teori belajar adalah proses aktif membangun realitas dari pengalaman belajar.³⁵

Waras dalam Rinta mendefinisikan *Project based learning* adalah pembelajaran yang memfokuskan pada pengembangan produk, dimana siswa melakukan kegiatan mengorganisasi kegiatan belajar kelompok, menggunakan sumber yang terbatas secara efektif. Pembelajaran. *Project based learning* juga erat kaitannya dengan metode eksperimen untuk siswa. Dengan eksperimen dapat membuat siswa lebih kreatif dan aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang di hadapi dan menambah pengalaman di lapangan baik dari guru maupun siswa bahwa *project based learning* menguntungkan dan efektif sebagai pembelajaran, selain itu memiliki nilai tinggi dalam peningkatan kualitas belajar siswa.³⁶

Pemaparan di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa *project based learning* merupakan suatu model yang menggunakan proyek dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memecahkan permasalahan yang terdapat dari proyek yang ada.

UIN SUSKA RIAU

³⁵Istarani, *Op Cit.* hlm. 165

³⁶Rinta Doski Yance, *Pengaruh Penerapan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa*, Jurnal Fisika, Volume 1, April 2013, hlm. 3

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.

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Project based learning memiliki karakteristik yang membedakan dengan model pembelajaran lainnya. BIE menyebutkan ciri-ciri *project based learning* diantaranya: Pertama, isi yaitu di fokuskan pada ide-ide siswa yaitu dalam membentuk gambaran sendiri bekerja atas topik-topik yang relevan dan minat siswa yang seimbang dengan pengalaman siswa sehari-hari. Kedua, kondisi. Maksudnya adalah kondisi untuk mendorong siswa mandiri yaitu dalam mengelola tugas dan waktu belajar. Sehingga dalam belajar materi energi siswa mencari sumber informasi secara mandiri dari berbagai referensi seperti buku, jurnal maupun internet.

Ketiga, aktivitas. Maksudnya adalah suatu strategi yang efektif dan menarik yaitu dalam mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dan memecahkan masalah menggunakan kecakapan. Aktivitas juga merupakan bangunan dalam menggagas pengetahuan siswa dalam mentransfer dan menyimpan informasi dengan mudah.

Keempat, hasil. Hasil merupakan penerapan hasil yang produktif dalam membantu siswa mengembangkan kecakapan belajar dan mengintegrasikan dalam belajar yang sempurna, termasuk strategi dan kemampuan untuk menggunakan kognitif strategi pemecahan masalah.³⁷

³⁷Trianto Ibnu Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 49

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.

Menurut Istarani, karakteristik *project based learning* sebagai berikut:

- 1) Siswa membuat keputusan dan kerangka kerja
- 2) Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya
- 3) Siswa merancang proses
- 4) Siswa bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan
- 5) Melakukan evaluasi
- 6) Siswa melihat kembali apa yang dikerjakan
- 7) Hasil berupa produk dan di evaluasi kualitasnya
- 8) Memberi toleransi kesalahan dan perubahan³⁸

Sutirman mengemukakan karakteristik *project based learning* sebagai berikut:

- 1) Siswa membuat keputusan
- 2) Ada masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya
- 3) Merancang proses untuk mencapai hasil
- 4) Siswa bertanggung jawab mengelola informasi
- 5) Siswa melakukan evaluasi secara kontinu
- 6) Siswa secara teratur melihat kembali apa yang dikerjakan

³⁸Istarani, *Op.Cit*, hlm. 159

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.

- 7) Hasil berupa produk
- 8) Atmosfir kelas memberi toleransi kesalahan perubahan³⁹

Sedangkan menurut Made Wena, *project based learning* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Siswa membuat keputusan dan membuat kerangka kerja.
- 2) Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya.
- 3) Siswa merancang proses untuk mencapai hasil.
- 4) Siswa bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan.
- 5) Siswa melakukan evaluasi secara kontinu.
- 6) Siswa secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan.
- 7) Hasil akhir berupa produk dan di evaluasi kualitasnya.
- 8) Kelas memiliki atmosfir yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.⁴⁰

Dapat di ambil kesimpulan bahwa karakteristik dari pembelajaran *project based learning* terdiri dari bermacam-macam bagian dan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat di pisahkan karena saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Dalam pembelajaran *project based learning* di tuntut untuk dapat memecahkan permasalahan dan

³⁹Sutirman, *Op.Cit*, hlm. 44

⁴⁰Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara,2009), hlm. 145

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.

mencari solusi yang tepat sehingga kreativitas dan keterampilan siswa sangat dibutuhkan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Anatta dalam Susanti menyebutkan beberapa kelebihan dari *project based learning* di antaranya :

- 1) Meningkatkan motivasi.

Siswa tekun dan berusaha keras dalam mencapai proyek dan merasa bahwa belajar dalam proyek lebih menyenangkan daripada komponen kurikulum yang lain.

- 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Mendeskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat siswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem yang kompleks.

- 3) Meningkatkan kolaborasi.

Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi. Teori-teori kognitif yang baru dan konstruktivistik menegaskan bahwa belajar adalah fenomena sosial dan bahwa siswa akan belajar lebih di dalam lingkungan kolaboratif.

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.

- 4) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber.

Keterampilan mengelola sumber dan implementasikan secara baik maka siswa akan belajar dan praktik dalam mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

Kekurangan dari pembelajaran *project based learning* menurut Susanti antara lain :

- 1) Kondisi kelas agak sulit di kontrol dan mudah menjadi ribut saat pelaksanaan proyek, karena adanya kebebasan pada siswa sehingga memberi peluang untuk ribut dan untuk itu diperlukannya kecakapan guru dalam penguasaan dan pengelolaan kelas yang baik.
- 2) Walaupun sudah mengatur alokasi waktu yang cukup, masih saja memerlukan waktu yang lebih banyak untuk pencapaian hasil yang maksimal.⁴¹

Menurut Sutirman, kelebihan model pembelajaran *project based learning* antara lain:

- 1) Meningkatkan motivasi
- 2) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah
- 3) Meningkatkan kemampuan studi pustaka
- 4) Meningkatkan kolaborasi
- 5) Meningkatkan keterampilan manajemen sumber daya⁴²

⁴¹Trianto Ibnu Badar, *Op.Cit*, hlm. 48

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.

Kekurangan model *project based learning* antara lain:

- 1) Kondisi kelas sulit di kontrol dan mudah menjadi ribut
- 2) Walaupun sudah di alokasi waktu yang cukup masih memerlukan

waktu yang lebih banyak untuk pencapaian hasil yang maksimal

Dari pemaparan di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa terdapat kelebihan yaitu meningkatkan motivasi siswa, keterampilan siswa dan kemampuan pemecahan masalah, adapun kekurangan dari *project based learning* kesulitan dalam mengelola kelas dan mengatur waktu.

e. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Langkah-langkah pembelajaran dalam *project based learning* yang di kembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation terdiri dari:

- 1) Guru memulai pelajaran dengan pertanyaan yang esensial
Guru mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan suatu investigasi mendalam. Pertanyaan esensial diajukan untuk memancing pengetahuan, tanggapan, kritik dan ide peserta didik mengenai tema proyek yang akan diangkat.
- 2) Guru membuat perencanaan aturan pergerjaan proyek.
Guru membuat perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.
- 3) Guru membuat jadwal aktivitas
Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Jadwal ini disusun untuk mengetahui berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek.

⁴²Sutirman, *Op.Cit*, hlm. 45

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.

- 4) Guru memonitoring perkembangan proyek peserta didik.

Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara menfasilitasi peserta didik pada setiap proses.

- 5) Guru melakukan penilaian hasil kerja peserta didik

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

- 6) Guru mengevaluasi pengalaman belajar peserta didik.

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.

Kegiatan pembelajaran menggunakan *project based learning*, peserta didik diberi tugas atau proyek yang kompleks, sulit, lengkap akan tetapi nyata, realistik dan autentik. Guru hanya berperan memberikan bantuan secukupnya dengan tujuan agar peserta didik dapat menyelesaikan tugas atau proyeknya. Oleh karena itu, kreativitas peserta didik dan gaya atau cara berpikir peserta didik dalam menyelesaikan suatu proyek yang diberikan oleh guru akan sangat membantu perkembangan intelektual peserta didik sendiri. Tujuan paling akhir dari kegiatan pembelajaran *project based learning*, diharapkan dengan belajar mandiri, peserta didik dapat mengasah kemampuannya dan belajar dengan multi intelligence untuk meningkatkan prestasi belajarnya.⁴³

Dapat diambil kesimpulan bahwa langkah-langkah *project based learning* mengacu pada beberapa hal diantaranya dimulai dengan pertanyaan yang nyata, perencanaan proyek, membuat jadwal, melihat perkembangan pengetahuan siswa, memberikan penilaian serta mengevaluasi.

⁴³Trianto Ibnu Badar, *Op.Cit*, hlm. 52

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.

Langkah-langkah model pembelajaran *project based learning* menurut Sutirman, yaitu:

- 1) Memulai dengan pertanyaan esensial yang ditandai dengan pertanyaan yang mendorong siswa untuk melakukan suatu aktivitas
- 2) Membuat desain rencana proyek yang ditandai dengan membuat desain rencana proyek yang akan dilakukan oleh guru dan siswa
- 3) Membuat jadwal ditandai dengan guru dan siswa secara kolaborasi menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- 4) Memantau siswa dan kemajuan proyek
- 5) Menilai hasil
- 6) Refleksi yang dilakukan secara individu maupun kelompok.⁴⁴

Langkah-langkah model *project based learning* menurut Muhammad Fathurrohman, yaitu:

- 1) Penentuan proyek
- 2) Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek
- 3) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek
- 4) Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru
- 5) Penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek
- 6) Evaluasi proses dan hasil proyek⁴⁵

⁴⁴Sutirman, *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta:Graha Ilmu,2013),hlm. 46

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.

3. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa.

Pada pembelajaran yang dilakukan guru ketika mengajar diperlukan adanya kemampuan siswa, kreativitas siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi. Supaya kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik, perlu adanya keterlibatan dengan siswa salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Dalam pembelajaran ini menggunakan proyek yang berguna sebagai pokok permasalahan dalam kegiatan belajar.

Menurut Berenfeld, *project based learning* adalah suatu strategi pendekatan pendidikan yang efektif terfokus pada kreativitas siswa dalam berpikir, pemecahan masalah dan interaksi antara peserta didik dengan kawan sebaya mereka untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru, khususnya di lakukan dalam konteks pembelajaran aktif, dialog ilmiah dengan supervisor yang aktif sebagai peneliti.⁴⁶

Menurut Thomas terdapat beberapa penelitian menunjukkan bahwa, *project based learning* atau *pembelajaran berbasis proyek* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik agar memiliki kreativitas siswa dalam berpikir, pemecahan masalah dan interaksi serta

⁴⁵ Muhammad Fathurrohman, *Op.Cit*, hlm.124

⁴⁶ Trianto Ibnu Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 43

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.

membantu dalam penyelidikan yang mengarah pada penyelesaian masalah-masalah nyata.

Menurut Clegg pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek, melalui pembelajaran kerja proyek, kreativitas dan motivasi siswa akan meningkat.⁴⁷

4. Materi Pelajaran

a. Perencanaan Usaha Kerajinan Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

- 1) Ide dan Peluang Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

Langkah yang perlu diperhatikan dalam menganalisis peluang usaha produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar antara lain: penetapan kelayakan usaha, analisis kelayakan finansial dan membedakan persaingan.

- 2) Sumber daya yang dibutuhkan dalam Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

Sumber daya dibutuhkan dalam usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar meliputi enam tipe sumber daya yaitu, Man, Money, Material, Machine, Method dan Market.

⁴⁷Made Wena, *Op.Cit*, hlm. 144

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.

a) Man (Manusia)

Sumber daya manusia adalah salah satu faktor produksi selain tanah, modal dan keterampilan. manusia merupakan unsur manajemen yang penting dalam mencapai tujuan perusahaan.

b) Money (Uang)

Money atau uang adalah salah satu unsur yang tidak dapat diabaikan. Uang merupakan alat tukar dan alat pegukur nilai.

c) Material (Fisik)

Material berkaitan dengan perusahaan yang pada umumnya tidak menghasilkan sendiri bahan mentah yang dibutuhkan, tetapi membeli dari pihak lain.

d) Machine (teknologi)

Mesin memiliki peranan penting dalam proses produksi. Setelah revolusi industri, banyak pekerjaan manusia yang digantikan oleh mesin.

e) Method (metode)

Metode sangat dibutuhkan agar mekanisme kerja berjalan efektif dan efisien. Metode kerja yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan, baik proses produksi maupun administrasi.

f) Market (pasar)

Pasar dalam arti menyebarkan hasil produksi atau faktor yang menentukan dalam perusahaan. Agar pasar dapat dikuasai,

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.

kualitas barang harus sesuai dengan selera konsumen dan harga terjangkau oleh daya beli konsumen.

3) Perencanaan Administrasi

Beberapa aspek perencanaan administrasi usaha: mengurus izin usaha, penetapan besarnya retribusi, surat izin usaha perdagangan (SIUP), pengurusan pajak, membuka rekening bank, tanda daftar perusahaan, analisis mengenai dampak lingkungan (AMDAL).⁴⁸

b. Sistem Produksi Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

1) Aneka Produk dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar.

Berikut kerajinan dari bahan limbah bangun datar.

- a) Kerajinan dari Limbah Kulit Jagung
- b) Kerajinan dari Limbah Plastik
- c) Kerajinan dari Limbah Daun Pelepas Pisang
- d) Kerajinan dari Limbah Kertas
- e) Kerajinan dari Limbah Kain Perca
- f) Kerajinan dari Limbah Kardus
- g) Kerajinan dari Limbah Sisik Ikan
- h) Kerajinan dari Limbah Pecahan Keramik

⁴⁸Indah Setyowati, *Prakarya dan Kewirausahaan* , (Jawa Barat: CV. Arya Duta, 2018),hlm.7

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.

2) Manfaat Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

- a) Manfaat Produk Kerajinan sebagai Benda Pakai
- b) Manfaat Produk Kerajinan sebagai Benda Hias⁴⁹

c. Perhitungan Titik Impas (Break Event Point) Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

Break event point ialah titik impas dimana posisi jumlah pendapatan dan biaya sama atau seimbang, sehingga tidak terdapat keuntungan ataupun kerugian dalam suatu perusahaan. Break event point digunakan untuk menganalisis proyeksi sejauh mana banyaknya jumlah unit yang diproduksi atau sebanyak apa uang yang harus diterima untuk mendapatkan titik impas atau kembali modal.

Break event point memerlukan komponen penghitungan dasar sebagai berikut:

- 1) *Fixed Cost* merupakan biaya tetap atau konstan. Contoh biaya ini seperti biaya tenaga kerja, biaya penyusutan mesin dan lainnya
- 2) *Variable Cost* merupakan biaya perunit yang sifatnya dinamis tergantung dari tindakan volume produksinya. Contohnya biaya bahan baku dan biaya listrik.
- 3) *Selling Price* merupakan harga jual per unit barang atau jasa yang telah diproduksi.

⁴⁹Ibid, hlm. 22

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.

Komponen BEP meliputi biaya tetap dan biaya variabel. Dengan rumus : BEP = Biaya tetap/ (harga per unit - biaya variabel)

d. Strategi Promosi Hasil Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

Promosi adalah salah satu kegiatan pemasaran bagi perusahaan dalam upaya mempertahankan kelangsungan hidup perusahaan serta meningkatkan kualitas penjualan. Tujuan promosi antara lain:

- 1) Memperkenalkan diri
- 2) Membujuk
- 3) Modifikasi
- 4) Membentuk tingkah laku
- 5) Menginginkan kembali tentang produk dan perusahaan yang bersangkutan

Komponen strategi promosi antara lain: periklanan, promosi penjualan, penjualan tatap muka dan hubungan masyarakat.⁵⁰

e. Laporan Kegiatan Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

Laporan kegiatan usaha adalah penyampaian informasi sehingga tercipta komunikasi antara yang melaporkan dan pihak yang diberi laporan. Fungsi dan tujuan laporan kegiatan usaha adalah untuk memberitahukan persoalan kegiatan usaha secara detail dan obyektif serta

⁵⁰*Ibid*, hlm. 59

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.

memberi keterangan atau informasi yang singkat tentang kegiatan usaha.⁵¹

B. Penelitian Relevan

Penelitian tentang *project based learning* dan kreativitas siswa sudah pernah dilakukan pada penelitian sebelumnya, yaitu :

1. Rinta Doski Yance, 2013 dengan judul: Pengaruh Penerapan *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa. Penelitian ini menjelaskan bahwa diperoleh perbedaan hasil belajar fisika siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada ranah afektif, kognitif dan psikomotorik secara signifikan pada taraf nyata 0,05. Hasil belajar yang menggunakan PBL lebih tinggi di bandingkan hasil belajar kelas kontrol yang tidak menggunakan *project based learning*. Terlihat bahwa pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar, kemampuan siswa di kembangkan melalui diskusi kerjasama dalam kelompok, siswa di biasakan untuk menemukan sendiri konsep fisika melalui proyek yang diberikan dengan mengkontruksikan pengetahuan diri. Siswa terlatih untuk menghargai teman, menanggapi pendapat orang lain, mampu berbicara di depan banyak orang melalui presentasi laporan hasil proyek serta membuat siswa menjadi lebih kreatif.⁵² Persamaan penelitian Rinta

⁵¹*Ibid*, hlm. 68

⁵²Rinta Doski Yance, *Pengaruh Penerapan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa*, Jurnal Fisika, Volume 1, April 2013, hlm. 48-54

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.

Doski Yance dengan peneliti adalah *project based learning*. Perbedaannya Rinta membahas tentang hasil belajar fisika siswa, sedangkan peneliti mengkaji tentang kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran PK.

2. Dewi Insyasiska, 2015 dengan judul : Pengaruh *Project Based Learning* terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran Biologi. Penelitian ini menjelaskan bahwa berdasarkan uji LSD pembelajaran *project based learning* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa lebih tinggi 14%, kreativitas siswa meningkat 31,1 %, kemampuan berpikir kritis meningkat 34% dan melalui pembelajaran proyek yang bersifat kontekstual, kemampuan kognitif siswa juga meningkat 28,9% dari pada pembelajaran yang diberikan tanpa melalui proyek. Dalam penelitian ini, *project based learning* mampu menampilkan penguasaan konsep yang lebih baik dibandingkan siswa yang difasilitasi pembelajaran konvensional. *Project based learning* menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif tinggi. Penguasaan konsep tidak hanya sekedar mengingat tetapi individu mampu menerapkan konsep-konsep tersebut ke dalam suatu rangkaian permasalahan.⁵³ Persamaan penelitian Dewi Insyasiska dengan peneliti adalah membahas mengenai pengaruh *project based learning*.

⁵³Dewi Insyasiska, *Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Batu*, Jurnal Pendidikan Biologi, Volume 7, Nomor 1, Agustus 2015, hlm. 9-

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 mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perbedaannya Dian membahas tentang Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran Biologi, sedangkan peneliti mengkaji tentang kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan

3. Wilda, 2016 dengan judul: Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Penelitian ini menjelaskan bahwa hasil penelitian pada aspek kreativitas belajar matematika siswa berada pada persentase kreativitas belajar dari hasil analisis adalah 75% dan untuk persentase minat belajar diperoleh 60,4%. Pada analisis yang telah dilakukan hasil belajar matematika siswa adalah 62,6%. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis didapatkan nilai pada tabel anova kolom F, nilai Fhitung yaitu 0,453 dengan probabilitas 0,000. Dimana $0,000 < 0,05$. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. Hasil pengujian analisis deskriptif hasil belajar terdapat pada kategori tinggi dan hasil output dari analisis regresi ganda menunjukkan bahwa kreativitas dan minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.⁵⁴ Persamaan penelitian Wilda dengan peneliti adalah Kreativitas. Perbedaannya Wilda membahas tentang hasil belajar matematika siswa, sedangkan peneliti mengkaji tentang model pembelajaran *project based learning*.

⁵⁴Wilda, *Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, Jurnal Matematika, Volume 2, Nomor 1, April 2016, hlm. 135

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.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah penjelasan dalam bentuk konkret bagi konsep teoritis, agar mudah dipahami dan dapat diterapkan di lapangan sebagai acuan dalam penelitian. Hal ini diperlukan untuk menghindari kesalahpahaman dalam kajian penelitian ini, dengan demikian konsep teoritis perlu dioperasionalkan sebagai tolak ukur dalam penelitian ini.

Sehubungan dengan judul dan permasalahan yang diteliti, kajian ini berkenaan dengan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang. Maka, indikator-indikator yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Variabel X (Model Pembelajaran *Project Based Learning*)

Model pembelajaran *project based learning* merupakan variabel bebas yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa. Indikator model pembelajaran *project based learning* diambil dari langkah-langkah yang mengacu pada teori George Lucas, buku Trianto Ibnu Badar hlm. 31

- a. Guru memulai dengan pertanyaan yang esensial atau inti
 - 1) Guru mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata
 - 2) Guru memulai dengan suatu investigasi mendalam
 - 3) Guru mengajukan pertanyaan esensial untuk memancing pengetahuan, tanggapan, kritik dan ide peserta didik

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.

- b. Guru membuat perencanaan aturan pengerjaan proyek.
 - 1) Guru membuat perencanaan berisi tentang aturan main
 - 2) Guru melakukan pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial dengan mengintegrasikan berbagai subjek
 - 3) Guru mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek
- c. Guru membuat jadwal aktivitas
 - 1) Guru dan peserta didik berkolaborasi
 - 2) Guru menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek
 - 3) Guru menyusun jadwal untuk mengetahui lama waktu dalam pengerjaan proyek
- d. Guru memonitoring perkembangan proyek peserta didik.
 - 1) Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitoring
 - 2) Guru melihat aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek
 - 3) Guru memfasilitasi peserta didik pada setiap proses
- e. Guru melakukan penilaian hasil kerja peserta didik
 - 1) Guru mengukur ketercapaian standar
 - 2) Guru memberikan umpan balik
 - 3) Guru menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

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.

f. Guru mengevaluasi pengalaman belajar peserta didik.

- 1) Guru melakukan refleksi dari aktivitas dan hasil peserta didik
- 2) Guru menanyakan perasaan dan pengalaman peserta didik selama menyelesaikan proyek
- 3) Guru mengharapkan peserta didik belajar mandiri, mengasah kemampuannya untuk meningkatkan prestasi belajar

2. Variabel Y (Kreativitas Belajar Siswa)

Kreativitas belajar siswa merupakan variabel terikat. Indikator kreativitas belajar mengacu pada teori Jamaris, buku Yuliani Nurani Sujiono hlm. 18

- a. Kelancaran siswa, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, pendapat atau ide.
 - 1) Siswa menyampaikan pendapat
 - 2) Siswa memberikan usulan
 - 3) Siswa mengajukan ide dari pemikirannya
 - 4) Siswa memperhatikan guru
 - 5) Siswa menjawab pertanyaan
- b. Kelenturan siswa, kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah.
 - 1) Siswa memberikan saran
 - 2) Siswa mengemukakan pemecahan masalah
 - 3) Siswa mengambil posisi tempat duduk sesuai kelompok
 - 4) Siswa berdiskusi dengan teman 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.

- 5) Siswa menghargai perbedaan pendapat
- c. Keaslian siswa, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan-gagasan asli sebagai hasil pemikiran sendiri.
 - 1) Siswa mengungkapkan ide
 - 2) Siswa mengembangkan kemampuan
 - 3) Siswa menyiapkan alat dan bahan
 - 4) Siswa mengerjakan tugas praktek
 - 5) Siswa bertanya jika mengalami kesulitan
- d. Elaborasi siswa, yaitu kemampuan untuk memperluas ide atau aspek yang mungkin tidak terpikirkan oleh orang lain.
 - 1) Siswa mencoba hal yang baru
 - 2) Siswa menggali informasi dari berbagai sumber
 - 3) Siswa memperluas pengetahuan
 - 4) Siswa menyelesaikan tepat waktu
 - 5) Siswa tekun dalam mengerjakan praktek
- e. Keuletan dan kesabaran siswa dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.
 - 1) Siswa tidak putus asa
 - 2) Siswa terus mencoba hal baru
 - 3) Siswa mempunyai daya imajinasi tinggi
 - 4) Siswa menyelesaikan praktek
 - 5) Siswa merapikan kembali kondisi kelas

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.

D. Asumsi Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Dasar

Asumsi dasar pada penelitian ini adalah model *pembelajaran project based learning* dapat mempengaruhi kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan jawaban sementara peneliti terhadap rumusan masalah penelitian.⁵⁵ Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a : Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang.

H_o : Tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang.

UIN SUSKA RIAU

⁵⁵Sugiyono, *Op.Cit*, hlm. 63

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experimental* atau eksperimen semu. Dimana jenis penelitian ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *True Experimental Design* yang sulit dilaksanakan. *Quasi Experimental* dipilih karena pada kenyataanya sulit didapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.⁵⁶

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Dalam desain penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol, kemudian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan *posttest* dalam bentuk angket. Pada desain ini sampel yang di ambil, baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak (random). Secara skematis desain penulisan ini dapat dilihat pada tabel berikut:

⁵⁶Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017)
hlm. 77

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.

Tabel III.1
The Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design

Kelompok	Kelas	Perlakuan	Posttest
K_e	XI IIS 2	X	0
K_k	XI IIS 3	-	0

Keterangan:

K_e = Kelas eksperimen

K_k = Kelas kontrol

0 = Posttest (tes akhir)

X = Perlakuan

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian bertempat di Sekolah Menengah Atas Negeri 1

Tambang di Jl. Raya Pekanbaru – Bangkinang Km.29 Kel. Sungai Pinang, Kec. Tambang Kab. Kampar. Penelitian dimulai pada bulan Juli 2019 sampai bulan Agustus 2019.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah kelas XI IIS di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata

Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang dan waktu yang ditentukan.⁵⁷ Populasi juga merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.⁵⁸ Adapun data populasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel III.2
Populasi dalam Penelitian

No	Kelas	KKM	Nilai Rata-rata	Jumlah Siswa
1	XI IIS 1	75	87	32
2	XI IIS 2	75	76	34
3	XI IIS 3	75	77,5	34
	TOTAL	75	80,16	100

Sumber: Guru PK Kelas XI SMAN 1 Tambang

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁵⁹ Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel yang dilakukan peneliti dengan pertimbangan tertentu.⁶⁰

⁵⁷Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm. 116

⁵⁸Sugiono, *Op.Cit*, hlm. 81

⁵⁹Nurul Zuriah, *Op.Cit*, hlm. 119

⁶⁰Sugiono, *Op.Cit*, hlm. 37

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.

Penentuan kelas sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan nilai rata-rata kelas siswa yang mendekati sama dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan dua kelas sampel yang memiliki kemampuan sama atau mendekati sama berdasarkan nilai Ulangan Harian kelas XI IIS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang
- b. Dipilih dua kelas yang memiliki nilai rata-rata Ulangan Harian yang mendekati sama.

Berdasarkan tabel III.2 dapat ditentukan bahwa sampel penelitiannya yaitu kelas XI IIS 2 dan kelas XI IIS 3 Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang. Setelah didapat dua kelas sampel, maka untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan melakukan undian dari kedua kelas yang telah dipilih. Dari undian tersebut ditetapkan kelas XI IIS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IIS 3 sebagai kelas kontrol dengan rincian seperti di dalam tabel berikut ini:

Tabel III.3

Sampel dalam Penelitian

Kelompok	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata
Eksperimen	XI IIS 2	34	76
Kontrol	XI IIS 3	34	77,5

Sumber: Guru PK Kelas XI SMAN 1 Tambang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Teknik pengumpulan data dengan observasi berkenaan dengan manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Observasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengamatan yang dilakukan pada saat penelitian berlangsung dengan tujuan untuk mencocokkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa yang ada di kelas ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas eksperimen.

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keberhasilan guru (peneliti) dalam menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa selama proses pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Lembar observasi ini dibuat untuk setiap kali pertemuan dan diisi langsung oleh peneliti bidang studi prakarya dan kewirausahaan yang bertindak sebagai observer selama penelitian berlangsung. Data yang diperoleh dari lembar observasi masing-masing alternatif jawaban diberi skor penilaian sebagai berikut:⁶¹

⁶¹*Ibid*, hlm. 93

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.

Tabel III.4
Skor Alternatif Jawaban Observasi

PERNYATAAN	
Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kreativitas belajar siswa terhadap pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan model pembelajaran *project based learning*.

Angket digunakan untuk mengukur kreativitas belajar siswa terhadap pembelajaran prakarya dan kewirausahaan dengan model pembelajaran *project based learning*. Data yang diperoleh dari angket masing-masing alternatif jawaban diberi skor penilaian sebagai berikut:⁶²

Tabel III.5
Skor Alternatif Jawaban Angket

Pernyataan	
Alternatif Jawaban	Skor
Selalu	5
Sering	4
Kadang-kadang	3
Jarang	2
Tidak Pernah	1

⁶²Loc.Cit

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data melalui catatan atau dokumen yang diperoleh dari pihak sekolah seperti profil sekolah, jumlah guru, siswa, kurikulum yang digunakan, sarana dan prasarana di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang.

F. Uji Instrument Penelitian

1. Uji Validitas

Data evaluasi yang sesuai dengan kenyataan disebut valid.⁶³ Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrument. Suatu instrument dikatakan valid apabila mampu digunakan sebagai alat ukur yang mampu mengukur dengan tepat sesuai dengan kondisi responden yang sesungguhnya.⁶⁴

Pengujian validitas instrument dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *Product Moment* yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

R = Koefisien Validitas

N = Number Of Cases (Jumlah Frekuensi/Banyak Individu)

X = Jumlah skor item

⁶³Suharmisi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008)

hlm. 64

⁶⁴Hartono, *Analisis Item Instrumen*, (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2012), hlm. 81

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.

$$Y = \text{Jumlah skor total}^{65}$$

Setelah setiap butir instrumen dihitung besarnya koefisien korelasi dengan skor totalnya, maka langkah selanjutnya adalah menghitung uji-t dengan rumus sebagai berikut

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t_h = Nilai t hitung

R = Koefisien korelasi hasil r hitung

n = Jumlah responden

Penentuan valid atau tidak validnya pernyataan adalah dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} guna menentukan apakah butir tersebut valid atau tidak valid, dengan ketentuan sebagai berikut:

- c. Jika t_{hitung} lebih kecil dari ($<$) t_{tabel} maka butir tersebut invalid (tidak valid).
- d. Jika t_{hitung} lebih besar dari ($>$) t_{tabel} maka butir tersebut valid.⁶⁶

Setelah diketahui apakah butir soal tersebut valid atau tidak, maka langkah selanjutnya kita dapat memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditentukan tersebut besar atau kecil, maka dapat berpedoman pada ketentuan yang tertera pada tabel III.6

⁶⁵Ibid, hlm. 85

⁶⁶Ibid, hlm. 90

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.

Tabel III.6
Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas Instrument

Koefisien Korelasi	Keterangan	Interpretasi Validitas
$0,90 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi	Sangat Baik
$0,70 \leq r_{xy} < 0,90$	Tinggi	Baik
$0,40 \leq r_{xy} < 0,70$	Sedang	Cukup Baik
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah	Buruk
$r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah	Sangat Buruk

Hasil pengujian validitas angket terangkum pada penjelasan sebagai berikut:

Tabel III.7
Pengujian Validitas Instrumen Penelitian (Angket Kreativitas belajar)

No Item	r hitung	r table	Kesimpulan	Ket
1	0.428	0,361	Valid	Digunakan
2	0.383	0,361	Valid	Digunakan
3	0.394	0,361	Valid	Digunakan
4	0.271	0,361	Tidak Valid	Dibuang
5	0.594	0,361	Valid	Digunakan
6	0.307	0,361	Tidak Valid	Dibuang
7	0.493	0,361	Valid	Digunakan
8	0.573	0,361	Valid	Digunakan
9	0.638	0,361	Valid	Digunakan
10	0.404	0,361	Valid	Digunakan
11	0.454	0,361	Valid	Digunakan
12	0.619	0,361	Valid	Digunakan
13	0.573	0,361	Valid	Digunakan
14	0.379	0,361	Valid	Digunakan
15	0.246	0,361	Tidak Valid	Dibuang
16	0.663	0,361	Valid	Digunakan
17	0.594	0,361	Valid	Digunakan
18	0.664	0,361	Valid	Digunakan
19	0.663	0,361	Valid	Digunakan
20	0.594	0,361	Valid	Digunakan
21	0.498	0,361	Valid	Digunakan
22	0.493	0,361	Valid	Digunakan
23	0.573	0,361	Valid	Digunakan
24	0.695	0,361	Valid	Digunakan
25	0.453	0,361	Valid	Digunakan

Sumber: Data Olahan, 2019

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.

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari 25 item pernyataan tentang kreativitas belajar terdapat tiga item yang memiliki nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, sehingga tiga item tersebut dinyatakan tidak valid. Jadi seluruh item pernyataan yang dapat digunakan sebagai item pernyataan dalam pengumpulan data tentang kreativitas belajar adalah sebanyak 22 item.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada instrument yang dianggap dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Instrument yang sudah dapat dipercaya (reliabel) akan menghasilkan data yang dapat dipercaya pula. Jika datanya benar dan dapat dipercaya (sesuai dengan kenyataannya, maka meskipun pengambilan data dilakukan berulang kali hasilnya tetap akan sama. Dengan demikian instrument yang reliabel dapat diandalkan sebagai instrument penelitian.⁶⁷ Adapun rumus yang digunakan adalah rumus *cronbach alpha*:

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{1 - \sum St}{St} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Nilai reliabilitas

$\sum St$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

St = Variabel total

⁶⁷Ibid, hlm. 101

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.

$$K = \text{Jumlah item}^{68}$$

Menginterpretasikan nilai koefisien korelasi reliabilitas instrumen dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel III.7 sebagai berikut:

Tabel III.8
Interpretasi Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Keterangan	Interpretasi Validitas
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi	Sangat Baik
$0,70 \leq r < 0,90$	Tinggi	Baik
$0,40 \leq r < 0,70$	Sedang	Cukup Baik
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah	Buruk
$r < 0,20$	Sangat Rendah	Sangat Buruk

Berdasarkan analisis yang dilakukan diperoleh hasil perhitungan reliabilitas dari tabel berikut

Tabel III.9
Pengujian Reliabilitas Instrumen Angket Kreativitas belajar

No	Angket	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
1	kreativitas belajar	25	0,878	Reliabel

Sumber: Data Olahan, 2019

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai koefisien alpha hitung angket kreativitas belajar adalah sebesar $0,878 > 0,60$ maka dapat disimpulkan bahwa instrumen atau alat ukur data tersebut bersifat reliabel. Maka instrumen angket kreativitas belajar tersebut dapat digunakan untuk mengumpulkan data di lapangan.

⁶⁸*Ibid*, hlm. 102

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Deskriptif

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kuantitatif. Analisis data yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel X (Model Pembelajaran *Project Based Learning*) terhadap variabel Y (Kreativitas Belajar Siswa). Sebelum masuk ke rumus statistik, terlebih dahulu data yang diperoleh untuk masing-masing alternative jawaban dicari persentase jawabannya pada item pertanyaan masing-masing variabel dengan rumus:⁶⁹

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = *Number Of Case* (Jumlah frekuensi/banyak individu)⁷⁰

Data yang dipersentasekan kemudian direkapitulasikan dan diberi kriteria sebagai berikut:

- 81% - 100% dikategorikan sangat baik.
- 61% - 80% dikategorikan baik.
- 41% - 60% dikategorikan cukup baik.
- 21% - 40% dikategorikan kurang baik.
- 0% - 20% dikategorikan sangat tidak baik.⁷¹

⁶⁹Hartono, *Statistik untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), hlm. 2

⁷⁰Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 43

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.

2. Mengubah Data Ordinal ke Interval

Data yang diperoleh dari angket dan observasi berupa data ordinal yang kemudian akan diubah menjadi data interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Ti = 50 + 10 \frac{(Yi - Y)}{SD}$$

Keterangan:

Yi = Variabel data ordinal

Y = Mean (rata-rata)

SD = Standar deviasi⁷¹

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Uji parametrik misalnya, mengisyaratkan data harus berdistribusi normal. Apabila distribusi data tidak normal maka disarankan untuk menggunakan uji nonparametrik. Dalam penelitian ini penulis menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov (K-S). Menurut Ghazali untuk mendekripsi normalitas data dapat juga dilakukan dengan Non-parametrik statistik dengan uji Kolmogorov-Smirnov (K-S), caranya adalah menentukan terlebih dahulu hipotesis pengujian yaitu:

⁷¹Riduwan dan Sunarto, *Pengantar Statistik Pendidikan Sosial, Ekonomi, dan Bisnis*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 23

⁷²Hartono, *Op.Cit*, hlm. 126

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.

Hipotesis Nol (H_0) : data terdistribusi secara normal

Hipotesis Alternatif (H_A) : data tidak terdistribusi secara normal⁷³

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan sebuah uji yang harus dilakukan untuk melihat kedua kelas yang diteliti homogen atau tidak. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Setelah didapatkan nilai F (F_{hitung}), langkah selanjutnya yaitu membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan rumus:

dk pembilang = $n - 1$ (untuk varians terbesar)

dk penyebut = $n - 1$ (untuk varians terkecil)

Taraf signifikan (α) = 0,05, maka dicari pada tabel F didapatkan nilai F_{tabel} . Dengan kriteria pengujian; jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ berarti data tidak homogen, sedangkan jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ berarti data homogen.⁷⁴

5. Uji Hipotesis

- a. Jika datanya sudah berdistribusi normal dan homogen maka pengujian hipotesis menggunakan uji “t”, yaitu:⁷⁵

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{SD_x}{\sqrt{N-1}}\right)^2 + \left(\frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}\right)^2}}$$

⁷³Imam Ghozali, *Aplikasi Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*, (Semarang, Undip, 2018), hlm.30

⁷⁴*Ibid*, hlm. 120

⁷⁵Hartono, *Op.Cit*, hlm. 208

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.

Keterangan:

M_x = Mean kelas eksperimen

M_y = Mean kelas control

SD_x = Standar Deviasi kelas eksperimen

SD_y = Standar Deviasi kelas control

N = Jumlah frekuensi

Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui seberapa besar perbedaan antara kreativitas belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran *project based learning* dengan kreativitas belajar siswa yang tidak menerapkan model pembelajaran *project based learning*.

Setelah dilakukan uji hipotesis maka dapat disimpulkan dengan ketentuan:

- 1) Apabila $t_0 \geq t_t$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas belajar siswa kelas eksperimen dengan kreativitas belajar siswa kelas kontrol.
- 2) Apabila $t_0 \leq t_t$ maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas belajar siswa kelas eksperimen dengan kreativitas belajar siswa kelas kontrol.

b. Jika data berdistribusi normal tetapi tidak memiliki *varians* yang homogen maka pengujian hipotesis menggunakan uji "t", yaitu:⁷⁶

⁷⁶Nana Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), hlm. 240

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.

$$t_0 = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\overline{X_1}$ = Mean kelas eksperimen

$\overline{X_2}$ = Mean kelas kontrol

S_1^2 = Variansi kelas eksperimen

S_2^2 = Variansi kelas kontrol

n_1 = Sampel kelas eksperimen

n_2 = Sampel kelas kontrol

c. Jika data tidak berdistribusi normal maka pengujian hipotesis menggunakan uji statistik non-parametrik yaitu menggunakan uji *Mean-Whitney U*, yaitu:⁷⁷

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 - 1)}{2} - R_1$$

Dan

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 - 1)}{2} - R_2$$

Keterangan:

U_1 = Jumlah peringkat 1

U_2 = Jumlah peringkat 2

R_1 = Jumlah rangking pada n^1

R_2 = Jumlah rangking pada n^2

⁷⁷Sugiyono, *Op.Cit*, hlm. 153

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan pada eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* memperoleh kategori persentase kreativitas belajar lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan rata-rata kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan pada kelas eksperimen sebesar 74,81%, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 68,13%. Berdasarkan analisis uji-t dari skor kreativitas belajar siswa (*posttest*) pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan antara kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1,997 < 4,534 > 2,384$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa (*posttest*) pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas XI IIS di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, penulis memberikan beberapa saran yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* sebagai berikut:

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 mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Diharapkan kepada guru agar lebih meningkatkan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam proses pembelajaran dikelas sehingga kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran meningkat.
2. Diharapkan kepada guru prakarya dan kewirausahaan agar menjadikan model pembelajaran *Project Based Learning* sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang dapat menciptakan kreativitas belajar siswa yang baik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Diharapkan kepada guru agar meningkatkan pengetahuan dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan kemampuannya dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa saat belajar dikelas.

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.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto, 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Anas Sudijono. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers

Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Azzahra, *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi dan Kreativitas Siswa*, Jurnal Pendidikan Kimia Volume 4, Nomor 1

Dewi Insyasiska. 2015. *Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Batu*, Jurnal Pendidikan Biologi, Volume 7, Nomor 1

Duwi Priyatno. 2012. *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET

Hartono. 2012. *PAIKEM*. Pekanbaru: Zanafa Publishing

_____. 2010. *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

_____. 2012. *Analisis Item Instrumen*. Pekanbaru: Zanafa Publishing

Hoetomo. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Mitra Pelajar

Imam Ghozali. 2018. *Aplikasi Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Undip

Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada

Made Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara

Mas'ud Zein dan Darto. 2012. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Pekanbaru: Dulat Riau

Mohammad Jauhar. 2011. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Momon Sudarma. 2013. *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

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.

Muhammad Fathurrohman. 2016. *Model-Model pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru Profesional Dalam Menciptakan Pembelajaran Kreatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Nana Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito

Ngainun Naim. 2016. *Menjadi Guru Inspiratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Nurdin Mohamad. 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Nurul Zuriah. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Oemar Hamalik. 2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Q.S Thoha: 114

Riduwan dan Sunarto. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan Sosial, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta

Rinta Doski Yance, 2013. *Pengaruh Penerapan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa*, Jurnal Fisika, Volume 1

Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suharmisi Arikunto. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara

_____. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Sutirman. 2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group

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.

Waras Kamdi. 2010. *Implementasi Pembelajaran Project Based Learning di Sekolah Menengah Kejuruan*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 17, Nomor 1

Wilda. 2016. *Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, Jurnal Matematika, Volume 2, Nomor 1

Yeni Nurfita Sari , Skripsi : *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning disertai Lembar Kerja Siswa terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Teknik Pemisahan Campuran*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2016

Yuliani Nurani Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT indeks

LAMPIRAN A
Silabus

Hak Cipta
 Universitas Sultan Syarif Kasim Riau
 Ditulis oleh : **Amran**
 Mata Pelajaran : **Prakarya dan Kewirausahaan**
 Aspek : **Kerajinan**
 Kelas /Semester : **XI/Ganjil**

Kompetensi Inti (KI)

Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergauluan dunia”

Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi dasar	Indikator	Materi	Kegiatan pembelajaran	Alokasi waktu	Sumber belajar	Penilaian
1. Dilarang mengutip atau 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 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	3.1.1 Menjelaskan perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar (sebagai solusi dari masalah lingkungan hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumberdaya, administrasi dan pemasaran Menyusun perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar (sebagai solusi dari masalah lingkungan hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumberdaya, administrasi 3.1.2 Menganalisis ide dan peluang usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.1.3 Menganalisis sumber daya	• Perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar • Menganalisis ide dan peluang usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar • Menganalisis sumber daya	• Membaca dan mencermati model perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar • Membuat pertanyaan terhadap apa yang belum diketahui • Mengumpulkan data/informasi tentang perencanaan	4 jp	<ul style="list-style-type: none"> • Buku teks pelajaran yang relevan • Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2017. Buku guru mata pelajaran prakarya kerajinan dan kewirausahaan kelas xi jakarta, : 	<ul style="list-style-type: none"> • Lisan • Tertulis • Uji kinerja • Portofolio

dan pemasaran

© Hak cipta milik 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 ata
 - 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.

	<p>3.1.4 yang dibutuhkan dalam usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar Menjelaskan perencanaan administrasi usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bahan limbah berbentuk bangun datar Menjelaskan perencanaan pemasaran usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bahan limbah berbentuk bangun datar Membuat perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar (sebagai solusi dari masalah lingkungan hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumberdaya, administrasi dan pemasaran</p> <p>3.1.5</p> <p>4.1.1</p> <p>4.1.2 Menyusun</p>		<p>usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar membuat perencanaan usaha kerajinan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengolah informasi dan data yang diperoleh, membuat hubungan antara pengetahuan dan praktik dalam bentuk perencanaan usaha dan menyimpulkan • Menyajikan hasil analisis dan simpulan tentang perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 		<p>kementerian pendidikan dan kebudayaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2017. Buku guru mata pelajaran prakarya kerajinan dan kewirausahaan kelas xi jakarta.: kementerian pendidikan dan kebudayaan
--	--	--	--	--	---

© Hak Cipta milik UIN SUSKA

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau

2

 seluruh karya tulis²

tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik ata

b.

Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan

<p>2</p> <p>Menganalisis system produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat</p> <p>Memproduksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat</p>	<p>3.2.1 Menjelaskan sistem produksi usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p> <p>3.2.2 Mengidentifikasi aneka produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p> <p>3.2.3 Menjelaskan manfaat kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p> <p>3.2.4 Menganalisis potensi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p> <p>3.2.5 Menjelaskan</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sistem produksi usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati sistem produksi usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar sekitar sekolah, toko kerajinan, internet, video dan atau membaca literatur/buku teks Mengumpulkan data/informasi untuk memperoleh jawaban dari berbagai pertanyaan yang dikembangkan tentang produksi usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar Latihan produksi 	<p>4 jp</p>	<ul style="list-style-type: none"> Buku teks pelajaran yang relevan Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2017. Buku guru mata pelajaran prakarya kerajinan dan kewirausahaan kelas xi jakarta, : kementerian pendidikan dan kebudayaan. Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2017. Buku 	<ul style="list-style-type: none"> Lisan Tertulis Uji kinerja Portofolio
---	---	--	---	-------------	--	--

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

© Hak cipta milik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

3

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>Menahami perhitungan titik impas (<i>break even point</i>) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar menganalisis sistem produksi kerajinan dan bahan limbah berbentuk bangun datar berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat Menhitung titik impas (<i>break even point</i>) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p>	<p>4.2.3 bahan limbah berbentuk bangun datar Melakukan pengemasan produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p>	<p>3.3.1 Menganalisis perhitungan titik impas (<i>break event point</i>) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.3.2 Menjelaskan pengertian dan manfaat titik impas (<i>break event point</i>) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.3.3 Mengidentifikasi komponen perhitungan titik impas (<i>break event point</i>) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.3.4 Menjelaskan prosedur</p>	<p>Perhitungan titik impas (<i>break event point</i>) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p>	<ul style="list-style-type: none"> Membaca literatur atau buku teks tentang perhitungan titik impas (<i>break event point</i>) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar Mengumpulkan data/informasi tentang untuk memperoleh jawaban dari berbagai pertanyaan yang dikembangkan tentang perhitungan titik impas (<i>break event point</i>) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar Latihan menghitung perhitungan titik impas (<i>break event point</i>) usaha 	4 jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku teks pelajaran yang relevan Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2017. Buku guru mata pelajaran prakarya kerajinan dan kewirausahaan kelas xi jakarta, : kementerian pendidikan dan kebudayaan. Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2017. Buku guru mata pelajaran prakarya kerajinan dan 	<ul style="list-style-type: none"> Lisan Tertulis Uji kinerja Portofolio
---	---	---	--	--	------	---	--

<p>limbah datar.</p> <p>Hak Cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau. <p>2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>	<p>berbentuk bangun datar</p> <p>3.4.2 berbentuk bangun datar Menganalisis strategi promosi produk hasil usaha kerajinan dari bahan limbah</p> <p>3.4.3 berbentuk bangun datar Menjelaskan cara menentukan strategi promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p> <p>3.4.4 berbentuk bangun datar Menjelaskan prosedur melakukan promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p> <p>4.4.1 Melaksanakan promosi produk usahakerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p> <p>4.4.2 Membuat rancangan promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p>		<p>berbentuk bangun datar di sekitar sekolah atau membaca/menyimak dari berbagai literatur atau nara sumber lain</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat pertanyaan dan berdiskusi untuk mendapatkan informasi tentang strategi promosi produk hasil usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar Mengumpulkan data/informasi untuk menjawab pertanyaan dan memperkuat pemahaman tentang strategi promosi produk hasil usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar Latihan strategi promosi produk hasil usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar Menganalisis dan menyimpulkan 	<p>kebudayaan. 2017. Buku guru mata pelajaran prakarya kerajinan dan kewirausahaan kelas xi jakarta, : kementerian pendidikan dan kebudayaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2017. Buku guru mata pelajaran prakarya kerajinan dan kewirausahaan kelas xi jakarta.: kementerian pendidikan dan kebudayaan
--	--	--	---	---

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan

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 ata

 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



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



State Islamic University of Sultan

State Islamic University of Sultan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Tambang, Agustus 2019

Guru Mata Pelajaran

A handwritten signature in black ink.

Nurlian, S.Pd
NIP: 19711031199802 2 002

UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN B1
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMA NEGERI 1 TAMBANG
Mata Pelajaran	: Prakarya dan Kewirausahaan
Aspek Materi	: Kerajinan
Kelas / Semester	: Perencanaan Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar
Alokasi Waktu	: XI/Ganjil
Periode	: 2 X 45 Menit (1 Pertemuan)
Kompetensi Inti (KI)	: 1

KI SPIRITAL (KI 1) DAN KI SOSIAL (KI 2)	
<p>Kompetensi Sikap Spiritual yang ditumbuh kembangkan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik, yaitu berkaitan dengan kemampuan menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang batinanutnya. Sedangkan pada Kompetensi Sikap Sosial berkaitan dengan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, responsive (kritis), pro-aktif (kreatif) dan percaya diri, serta dapat berkomunikasi dengan baik.</p>	

KI PENGETAHUAN (KI 3)	KI KETERAMPILAN (KI 4)
<p>KI3:Memahami ,menerapkan, dan menganalisis pengetahuan fakual,konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu yang tentang ilmu pengetahuan, teknologi, semibudaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p> <p>menyebutkan sumber:</p>	<p>KI4:Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan</p>

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.1 Memahami perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar (sebagai solusi dari masalah lingkungan)	3.1.1 Menjelaskan perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.1.2 Menganalisis ide dan peluang usaha

<p style="text-align: center;">Hak Cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumberdaya,administrasi dan pemasaran</p> <p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 	<p>kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p> <p>3.1.3 Menganalisis sumber daya yang dibutuhkan dalam usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p> <p>3.1.4 Menjelaskan perencanaan administrasi usaha kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar</p> <p>3.1.5 Menjelaskan perencanaan pemasaran usaha kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar</p> <p>4.1.1 Membuat perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar (sebagai solusi dari masalah lingkungan hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumberdaya,administrasi dan pemasaran</p> <p>4.1.2 Menyusun perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar (sebagai solusi dari masalah lingkungan hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumberdaya,administrasi dan pemasaran</p>
---	--

Nilai Karakter

- Religius
- Mandiri
- Gotong royong
- Kejujuran
- Kerja keras
- Percaya diri
- Kerjasama

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning* yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, mengembangkan kreativitas, memecahkan permasalahan, memunculkan ide-ide kreatif, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat

- Menjelaskan perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menganalisis sumber daya yang dibutuhkan dalam usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menjelaskan perencanaan administrasi usaha kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar
- Menjelaskan perencanaan pemasaran usaha kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

➤ Membuat perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar (sebagai solusi dari masalah lingkungan hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumber daya, administrasi dan pemasaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Menyusun perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar (sebagai solusi dari masalah lingkungan hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumberdaya,administrasi dan pemasaran dengan rasa rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

Fokus nilai-nilai sikap

- Peduli
- Sujur berkarya
- Tanggung jawab
- Toleran
- Kerjasama
- Proaktif
- Kreatif

Materi Pembelajaran

i. Materi Pembelajaran Reguler

a. Fakta:

- bahan limbah

b. Konsep

- usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

c. Prinsip

- Menyusun perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian matriks dengan bilangan skalar dan perkalian

Prosedur

- Membuat perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar (sebagai solusi dari masalah lingkungan hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumber daya,administrasi dan pemasaran

ii. Materi pembelajaran remedial

Membuat perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar (sebagai solusi dari masalah lingkungan hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumberdaya,administrasi dan pemasaran

iii. Materi pembelajaran pengayaan

Ide dan Peluang Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan
- Model : *Project Based Learning*

F. Media/alat,Bahan, dan Sumber Belajar

Media/alat:

- Laptop,
- Bahan Praktek



Alat Tulis

Sumber Belajar:

Buku Prakarya dan Kewirausahaan Kelas X1, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2017.

Internet.

Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Guru		Waktu
A. Pendahuluan		15 Menit
1. Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik membaca doa		
2. Guru membuka pelajaran		
3. Guru mengabsen siswa		
B. Kegiatan Inti		65 Menit
4. Guru memulai dengan pertanyaan yang esensial <ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengambil topik realitas dunia nyata b. Guru memulai dengan investigasi mendalam c. Guru mengajukan pertanyaan esensial 		
5. Guru membuat perencanaan aturan pelaksanaan proyek <ul style="list-style-type: none"> a. Guru membuat perencanaan tentang aturan main b. Guru melakukan pemilihan aktivitas c. Guru mengetahui alat dan bahan 		
6. Guru membuat jadwal aktivitas <ul style="list-style-type: none"> a. Guru dan peserta didik berkolaborasi b. Guru menyusun jadwal aktivitas dalam c. Guru menyusun jadwal untuk mengetahui lama waktu dalam pelaksanaan proyek 		
7. Guru memonitoring perkembangan proyek peserta didik <ul style="list-style-type: none"> a. Guru bertanggung jawab melakukan monitoring b. Guru melihat aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek c. Guru memfasilitasi peserta didik pada setiap proses 		
8. Guru melakukan penilaian hasil kerja peserta didik <ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengukur ketercapaian standar b. Guru memberikan umpan balik c. Guru menyusun strategi pembelajaran lainnya 		
9. Guru mengevaluasi pengalaman belajar peserta didik <ul style="list-style-type: none"> a. Guru melakukan refleksi dari aktivitas dan hasil peserta didik b. Guru menanyakan perasaan dan pengalaman c. Guru mengharapkan peserta didik belajar mandiri, mengasah kemampuannya untuk meningkatkan prestasi belajar 		
C. Penutup		10 Menit
10. Guru mengakhiri proses belajar mengajar dengan mengucap salam		

© Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

Penilaian Kompetensi Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Penilaian Lisan	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban terbuka	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian pembelajaran (assessment for learning) untuk
2	Penugasa	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esai, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian pembelajaran (assessment for learning) dan sebagai pembelajaran (assessment as learning) untuk
3	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esai, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Terlampir	Setelah pembelajaran usai	Penilaian pencapaian pembelajaran (assessment of learning) of
4	Portofolio	Sampel pekerjaan terbaik hasil dari penugasan atau tes tertulis	Terlampir	Saat pembelajaran usai	Data untuk penulisan deskripsi pencapaian pengetahuan (assessment of learning) of

HaCipta Dilengkung

undang-Undang

1.

Barang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik 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.

b. Penilaian Kompetensi Keterampilan

Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
Praktik	Tugas (keterampilan)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)
Produk	Tugas (keterampilan)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)
Proyek	Tugas besar	Terlampir	Selama atau usai pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)
Portofolio	Sampel produk terbaik dari tugas atau proyek	Terlampir	Saat pembelajaran usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)

Tambang, 29 Juli 2019

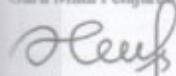
Peneliti



Oksi Yunifa Saputri

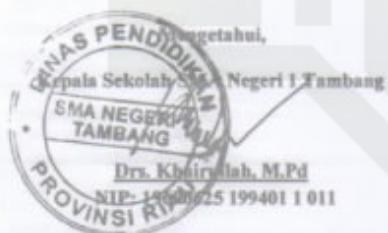
NIM: 11516203773

Guru Mata Pelajaran



Nurlian, S.Pd

NIP: 19711031 199802 2 002



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN B2
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan
Mata Pelajaran
Aspek
Materi
Madrasah
Kelas / Semester
Alokasi Waktu
Pertemuan

Kompetensi Inti (KI)
KI SPIRITUAL (KI 1) DAN KI SOSIAL (KI 2)

Kompetensi Sikap Spiritual yang ditumbuh kembangkan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik, yaitu berkaitan dengan kemampuan menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Sedangkan pada Kompetensi Sikap Sosial berkaitan dengan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, responsive (kritis), pro-aktif (kreatif) dan percaya diri, serta dapat berkomunikasi dengan baik.

KI PENGETAHUAN (KI 3)

KI3:Memahami ,menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual,konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu yang tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI KETERAMPILAN (KI 4)

KI4:Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

1. Dilarang menguasai sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- 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.

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
K ompetensi Dasar C ipta Karya D ilindungi Undang-Undang A nilia milik UIN Suska Riau 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.	3.2.1 Menjelaskan sistem produksi usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.2.2 Mengidentifikasi aneka produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.2.3 Menjelaskan manfaat kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.2.4 Menganalisis potensi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.2.5 Menjelaskan perencanaan produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.2.6 Menganalisis alat dan bahan yang dibutuhkan dalam memproduksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.2.7 Menjelaskan proses produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.2.8 Menjelaskan prosedur pengemasan produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
2. Memproduksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat	4.2.1 Menggunakan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam memproduksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 4.2.2 Melaksanakan proses produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 4.2.3 Melakukan pengemasan produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

Nilai Karakter

- Religius
- Mandiri
- Gotong royong
- Kejujuran
- Kerja keras
- Percaya diri
- Kerjasama

UIN SUSKA RIAU

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning* yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, mengembangkan kreativitas, memecahkan permasalahan, memunculkan ide-ide kreatif, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat

- Menjelaskan sistem produksi usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Mengidentifikasi aneka produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menjelaskan manfaat kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menganalisis potensi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

- Menjelaskan perencanaan produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menganalisis alat dan bahan yang dibutuhkan dalam memproduksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menjelaskan proses produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menjelaskan prosedur pengemasan produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menggunakan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam memproduksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Melaksanakan proses produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Melakukan pengemasan produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Dengan rasa rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

Fokus nilai-nilai sikap

- Peduli
- Jujur berkarya
- Tanggung jawab
- Toleran
- Kerjasama
- Proaktif
- Kreatif

Materi Pembelajaran

i. Materi Pembelajaran Reguler

- a. **Fakta:**
 - manfaat kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- b. **Konsep**
 - aneka produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- c. **Prinsip**
 - prosedur pengemasan
- d. **Prosedur**
 - proses produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

ii. Materi pembelajaran remedial

Membuat perencanaan kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar (sebagai solusi dari masalah lingkungan hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumber daya, administrasi dan pemasaran

iii. Materi pembelajaran pengayaan

prosedur pengemasan produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan
- Model : *Project Based Learning*

F. Media/alat,Bahan, dan Sumber Belajar

Media/alat:

- Laptop,
- Bahan Praktek

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa men-

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

➤ Alat Tulis

➤ Sumber Belajar:

➤ **Buku Prakarya dan Kewirausahaan Kelas X1, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2017.**

➤ Internet.

Langkah-langkah Pembelajaran

		Kegiatan Guru	Waktu
		A. Pendahuluan	15 Menit
1. Dilarang mengutip bagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	1. Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik membaca doa 2. Guru membuka pelajaran 3. Guru mengabsen siswa	
		B. Kegiatan Inti	65 Menit
		4. Guru memulai dengan pertanyaan yang esensial <ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengambil topik realitas dunia nyata b. Guru memulai dengan investigasi mendalam c. Guru mengajukan pertanyaan esensial 5. Guru membuat perencanaan aturan pengerjaan proyek <ul style="list-style-type: none"> a. Guru membuat perencanaan tentang aturan main b. Guru melakukan pemilihan aktivitas c. Guru mengetahui alat dan bahan 6. Guru membuat jadwal aktivitas <ul style="list-style-type: none"> a. Guru dan peserta didik berkolaborasi b. Guru menyusun jadwal aktivitas dalam c. Guru menyusun jadwal untuk mengetahui waktu dalam pengerjaan proyek 7. Guru memonitoring perkembangan proyek peserta didik <ul style="list-style-type: none"> a. Guru bertanggung jawab melakukan monitor b. Guru melihat aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek c. Guru memfasilitasi peserta didik setiap proses 8. Guru melakukan penilaian hasil kerja peserta didik <ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengukur ketercapaian standar b. Guru memberikan umpan balik c. Guru menyusun strategi pembelajaran lainnya 9. Guru mengevaluasi pengalaman belajar peserta didik <ul style="list-style-type: none"> a. Guru melakukan refleksi dari aktivitas dan hasil b. Guru menanyakan perasaan dan pengalaman c. Guru mengharapkan peserta didik belajar mandiri, mengasah kemampuannya untuk meningkatkan prestasi belajar 	
		C. Penutup	10 Menit
		10. Guru mengakhiri proses belajar mengajar dengan mengucap salam	

ilaiian Proses dan Hasil Pembelajaran

a. Penilaian Kompetensi Penge-tahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Unguji lisan	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban terbuka	Terlampir	Saat pembelajaranberlangsung	Penilaian pembelajaran (assessment learning) untuk
2	Penugasa	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esei, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Terlampir	Saat pembelajaranberlangsung	Penilaian pembelajaran (assessment for learning) dan sebagai pembelajaran (assessment learning) for
3	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esai, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Terlampir	Setelah pembelajaranusai	Penilaian pencapaian pembelajaran (assessment learning) of
4	Portofoli	Sampel pekerjaan terbaik hasil dari	Terlampir	Saat pembelajaran usai	Data untuk penulisan deskripsi pencapaian pengetahuan (assessment

1. **H**arang 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

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.

terbaik hasil dari penugasan atau tes tertulis		usai	pengetahuan (assessment of learning)
--	--	------	--------------------------------------

Penilaian Kompetensi Keterampilan

Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
Praktik	Tugas (keterampilan)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)
Produk	Tugas (keterampilan)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	pengetahuan (assessment for, as, and of learning)
Proyek	Tugas besar	Terlampir	Selama atau usai pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)
Portofolio	Sampel produk terbaik dari tugas atau proyek	Terlampir	Saat pembelajaran usai	pengetahuan (assessment for, as, and of learning)

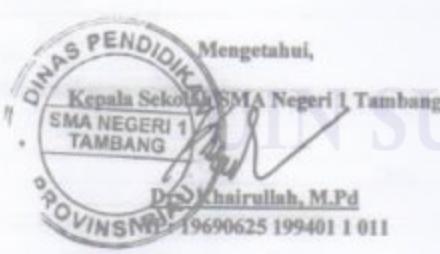
Tambang, 5 Agustus 2019

Peneliti


 Oksi Yunita Saputri
 NIM: 11516203773

 Mata Pelajaran
 Rekanan, S.Pd
 19711031 199802 2 002

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



LAMPIRAN B3
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**
Satuan Pendidikan
Mata Pelajaran
Aspek
Materi
Madrasah
Kelas / Semester
Alokasi Waktu
Pertemuan
Kompetensi Inti (KI)

: SMA NEGERI 1 TAMBANG
: Prakarya dan Kewirausahaan
: Kerajinan
: Perhitungan Titik Impas (Break Event Point) Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar
: XI/Ganjil
: 2 X 45 Menit (1 Pertemuan)
: 3

KI SPIRITAL (KI 1) DAN KI SOSIAL (KI 2)

Kompetensi Sikap Spiritual yang ditumbuh kembangkan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik, yaitu berkaitan dengan kemampuan menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Sedangkan pada Kompetensi Sikap Sosial berkaitan dengan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, responsive (kritis), pro-aktif (kreatif) dan percaya diri, serta dapat berkomunikasi dengan baik.

KI PENGETAHUAN (KI 3)

KI3:Memahami ,menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual,konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu yang tentang ilmu pengetahuan, teknologi, senibudaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI KETERAMPILAN (KI 4)

KI4:Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	Memahami perhitungan titik impas (<i>BreakEven Point</i>) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar	3.3.1	Menganalisis perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
	3.3.2	Menjelaskan pengertian dan manfaat titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar	
	3.3.3	Mengidentifikasi komponen perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar	
	3.3.4	Menjelaskan prosedur penghitungan biaya pokok produksi usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar	
	3.3.5	Mengevaluasi hasil perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar	
3	Menghitung titik impas (<i>BreakEven Point</i>) kerajinan dari bahan berbentuk bangun datar	4.3.1	Melakukan perhitungan titik impas (<i>BreakEven Point</i>) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
		4.3.2	Menyusun hasil perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

Nilai Karakter

- Religius
- Mandiri
- Gotong royong
- Kejujuran
- Kerja keras
- Percaya diri
- Kerjasama

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning* yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, mengembangkan kreativitas, memecahkan permasalahan, memunculkan ide-ide kreatif, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat

- Menganalisis perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menjelaskan pengertian dan manfaat titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Mengidentifikasi komponen perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

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.

- Menjelaskan prosedur perhitungan biaya pokok produksi usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Mengevaluasi hasil perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Melakukan perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menyajikan hasil perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

Fokus nilai-nilai sikap

- Peduli
- Jujur berkarya
- Tanggung jawab
- Toleran
- Kerjasama
- Proaktif
- Kreatif

Materi Pembelajaran

1. **Materi Pembelajaran Reguler**
 - a. **Fakta:**
 - break event point
 - b. **Konsep**
 - perhitungan titik impas (break event point)
 - c. **Prinsip**
 - prosedur pengemasan
 - d. **Prosedur**
 - proses produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
2. **Materi pembelajaran remedial**

Melakukan perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
3. **Materi pembelajaran pengayaan**

Mengevaluasi hasil perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan
- Model : *Project Based Learning*

F. Media/alat,Bahan, dan Sumber Belajar

Media/alat:

- Laptop,
- Bahan Praktek
- Alat Tulis

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa izin
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan karya tulis
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Sumber Belajar:

© Buku Prakarya dan Kewirausahaan Kelas X1, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2017.
 Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 Internet.

Langkah-langkah Pembelajaran

		Kegiatan Guru	Waktu
		A. Pendahuluan	15 Menit
1.	Dilarang mengajip sebagai bagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik membaca doa Guru membuka pelajaran Guru mengabsen siswa	
2.		B. Kegiatan Inti	65 Menit
3.		Guru memulai dengan pertanyaan yang esensial <ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengambil topik realitas dunia nyata b. Guru memulai dengan investigasi mendalam c. Guru mengajukan pertanyaan esensial Guru membuat perencanaan aturan penggerjaan proyek <ul style="list-style-type: none"> a. Guru membuat perencanaan tentang aturan main b. Guru melakukan pemilihan aktivitas c. Guru mengetahui alat dan bahan Guru membuat jadwal aktivitas <ul style="list-style-type: none"> a. Guru dan peserta didik berkolaborasi b. Guru menyusun jadwal aktivitas dalam c. Guru menyusun jadwal untuk mengetahui lama waktu dalam pengerjaan proyek Guru memonitoring perkembangan proyek peserta didik <ul style="list-style-type: none"> a. Guru bertanggung jawab melakukan monitor b. Guru melihat aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek c. Guru memfasilitasi peserta didik pada setiap proses Guru melakukan penilaian hasil kerja peserta didik <ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengukur ketercapaian peserta didik b. Guru memberikan umpan balik c. Guru menyusun strategi pembelajaran lainnya Guru mengevaluasi pengalaman belajar peserta didik <ul style="list-style-type: none"> a. Guru melakukan refleksi dari aktivitas dan hasil b. Guru menanyakan perasaan dan pengalaman c. Guru mengharapkan peserta didik belajar mandiri, mengasah kemampuannya untuk meningkatkan prestasi belajar 	
4.		C. Penutup	10 Menit
5.		Guru mengakhiri proses belajar mengajar dengan mengucapkan salam	

1. Dilarang mengajip sebagai bagian 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.

ilaiian Proses dan Hasil Pembelajaran

a. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Unguji lisan	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban terbuka	Terlampir	Saat pembelajaranberlangsung	Penilaian pembelajaran (assessment learning) untuk
2	Penugasa	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esei, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Terlampir	Saat pembelajaranberlangsung	Penilaian pembelajaran (assessment for learning) dan sebagai pembelajaran (assessment learning) for
3	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esai, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Terlampir	Setelah pembelajaranusai	Penilaian pencapaian pembelajaran (assessment learning) of
4	Portofoli	Sampel pekerjaan terbaik hasil dari	Terlampir	Saat pembelajaran usai	Data untuk penulisan deskripsi pencapaian pengetahuan (assessment

1. **H**arang 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

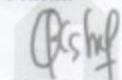
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

			atau tes tertulis		
b. Penilaian Kompetensi Keterampilan					
Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan	
Praktik	Tugas (keterampilan)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)	
Praktik	Tugas (keterampilan)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)	
Praktik	Tugas besar	Terlampir	Selama atau usai pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)	
Portofolio	Sampel produk terbaik dari tugas atau proyek	Terlampir	Saat pembelajaran usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)	

Tambang, 12 Agustus 2019

Peneliti



Oksi Yunita Saputri
NIM: 11516203773



Mengetahui,

Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Tambang

SMA NEGERI 1

TAMBANG

Dr. Khairullah, M.Pd

PROVINSI NIP: 19690625 199401 1 011

LAMPIRAN B4
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMA NEGERI 1 TAMBANG
Mata Pelajaran	: Prakarya dan Kewirausahaan
Aspek	: Kerajinan
Materi	: Strategi Promosi Produk Hasil Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar
Kelas / Semester	: XI/Ganjil
Alokasi Waktu Pertemuan	: 2 X 45 Menit (1 Pertemuan)
	: 4

Kompetensi Inti (KI)

KI SPIRITAL (KI 1) DAN KI SOSIAL (KI 2)	
Kompetensi Sikap Spiritual yang ditumbuh kembangkan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik, yaitu berkaitan dengan kemampuan menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Sedangkan pada Kompetensi Sikap Sosial berkaitan dengan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, responsive (kritis), pro-aktif (kreatif) dan percaya diri, serta dapat berkomunikasi dengan baik.	
KI PENGETAHUAN (KI 3)	KI KETERAMPILAN (KI 4)
KI3:Memahami ,menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual,konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu yang tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah Ket: KI3 dan KI4 dituntut untuk menyebutkan sumber:	KI4:Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

- Dilarang mengungkapkan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang © Hak Cipta milik UIN Suska Riau	Menganalisis strategi promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar	3.4.1	Menjelaskan pengertian promosi produk hasil usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
		3.4.2	Menganalisis strategi promosi produk hasil usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
		3.4.3	Menjelaskan cara menentukan strategi promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
		3.4.4	Menjelaskan prosedur melakukan promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
4. Melakukan promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar.	4.4.1	Melaksanakan promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar	
	4.4.2	Membuat rancangan promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar	

Nilai Karakter

- Religius
- Mandiri
- Gotong royong
- Kejujuran
- Kerja keras
- Percaya diri
- Kerjasama

Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning* yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, mengembangkan kreativitas, memecahkan permasalahan, memunculkan ide-ide kreatif, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat

- Menganalisis strategi promosi produk hasil usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menjelaskan cara menentukan strategi promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menjelaskan prosedur melakukan promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Melaksanakan promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Membuat rancangan promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

Fokus nilai-nilai sikap

- Eduli
- Ejur berkarya

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.



- Tanggung jawab
- Toleran
- Kerjasama
- Proaktif
- Kreatif

Materi Pembelajaran

Materi Pembelajaran Reguler

a. Fakta:

- strategi promosi produk hasil usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

Konsep

- pengertian promosi produk hasil usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

Prinsip

- rancangan promosi

d. Prosedur

- melakukan promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

2. Materi pembelajaran remedial

- strategi promosi

3. Materi pembelajaran pengayaan

- Melakukan promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan
- Model : *Project Based Learning*

Media/alat,Bahan, dan Sumber Belajar

Media/alat:

- Laptop,
- Bahan Praktek
- Alat Tulis

Sumber Belajar:

- Buku Prakarya dan Kewirausahaan Kelas X1, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2017.
- Internet.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan Guru	Waktu
	A. Pendahuluan	15 Menit
1.	Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik membaca doa	
2.	Guru membuka pelajaran	
3.	Guru mengabsen siswa	
	B. Kegiatan Inti	65 Menit

4. Hak Cipta	<p>Guru memulai dengan pertanyaan yang esensial</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru mengambil topik realitas dunia nyata Guru memulai dengan investigasi mendalam Guru mengajukan pertanyaan esensial 	
5. Dilindungi Undang-Undang	<p>Guru membuat perencanaan aturan pengerjaan proyek</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru membuat perencanaan tentang aturan main Guru melakukan pemilihan aktivitas Guru mengetahui alat dan bahan 	
6. UIN Suska Riau	<p>Guru membuat jadwal aktivitas</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru dan peserta didik berkolaborasi Guru menyusun jadwal aktivitas dalam Guru menyusun jadwal untuk mengetahui lama waktu dalam pengerjaan proyek 	
7. State Islamic University Sultan Syarif Kasim Riau	<p>Guru memonitoring perkembangan proyek peserta didik</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru bertanggung jawab melakukan monitor Guru melihat aktivitas peserta didik selama Guru memfasilitasi peserta didik pada setiap proses 	
8.	<p>Guru melakukan penilaian hasil kerja peserta didik</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru mengukur ketercapaian standar Guru memberikan umpan balik Guru menyusun strategi pembelajaran lainnya 	
9.	<p>Guru mengevaluasi pengalaman belajar peserta didik</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru melakukan refleksi dari aktivitas dan hasil peserta didik Guru menanyakan perasaan dan pengalaman Guru mengharapkan peserta didik belajar mandiri, mengasah kemampuannya untuk meningkatkan prestasi belajar 	
C. Penutup	10. Guru mengakhiri proses belajar mengajar dengan mengucap salam	10 Menit

H. Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Lisan	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban terbuka	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (assessment for learning)
2	Penugasa	Pertanyaan	Terlampir	Saat	Penilaian untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang <ol style="list-style-type: none"> 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis inti tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: <ol style="list-style-type: none"> 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. 	n © Hak cipta milik UIN Suska Riau	State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	dan/atau tugas tertulis berbentuk esei, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	pembelajaran berlangsung	pembelajaran (assessment for learning) dan sebagai pembelajaran (assessment as learning)
	3	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esei, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Terlampir	Setelah pembelajaran usai
	4	Portofolio	Sampel pekerjaan terbaik hasil dari penugasan atau tes tertulis	Terlampir	Saat pembelajaran usai

Penilaian Kompetensi Keterampilan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Praktik	Tugas (keterampilan)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian
2	Produk	Tugas (keterampilan)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	pembelajaran (assessment for, as, and

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Mata Pelajaran
Reeks
ian, S.Pd
19711031 199802 2 002

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.

an)		dan/atau setelah usai	of learning)
Proyek	Tugas besar	Terlampir	Selama atau usai pembelajaran berlangsung
Portfolio	Sampel produk terbaik dari tugas atau proyek	Terlampir	Saat pembelajaran usai

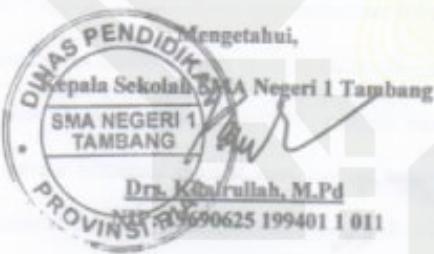
Tambang, 19 Agustus 2019

Peneliti



Oksi Yunita Saputri

NIM: 11516203773



UIN SUSKA RIAU

Materi Pelajaran

Wirausaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

Produk kerajinan pada awalnya dibuat untuk tujuan fungsional, baik untuk kepentingan keagamaan (religius) maupun kebutuhan praktis. Produk kerajinan tersebut berupa peninggalan zaman batu seperti artefak kapak dan perkakas pada zaman logam berupa bejana, kapak hingga perhiasan seperti gelang, kalung dan cincin. Benda tersebut digunakan untuk perhiasan dan properti upacara adat.

Sejalan dengan perkembangan zaman konsep karya kerajinan terus berkembang dan pembuatan karya kerajinan pada awalnya untuk kepentingan fungsional dan dalam perkembangannya mengarah pada unsur keindahan (estetis). Kekayaan alam Indonesia merupakan modal untuk menghasilkan produk kerajinan. Produk kerajinan lebih banyak memanfaatkan bahan-bahan alam. Ada juga yang memanfaatkan bahan limbah sebagai bahan kerajinan seperti limbah kertas, plastik, karet dan logam. Ketika melihat sampah yang berserakan tidak teratur di suatu tempat tentunya sampah atau limbah tersebut dapat membuat pemandangan menjadi tidak indah, menghasilkan bau tidak sedap, dan dampaknya akan merusak lingungan. Limbah tersebut sebenarnya dapat dimanfaatkan sebagai barang kerajinan yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.

Secara umum terdapat dua macam limbah, yaitu limbah organik dan limbah anorganik. Limbah organik merupakan limbah yang bisa dengan mudah diuraikan atau mudah membusuk. Limbah organik mengandung unsur karbon contohnya kulit buah, sayuran, kotoran manusia dan hewan. Sedangkan limbah anorganik adalah jenis limbah yang berwujud padat, sangat sulit untuk diuraikan

dan tidak bisa membusuk. Contoh dari limbah anorganik seperti minyak bumi, batubara, besi, timah dan nikel.

Limbah anorganik umumnya berasal dari kegiatan industri, pertambangan dan domestik yaitu sampah rumah tangga seperti kaleng, botol, plastik, karet sintesis dan pelat dari logam. Limbah anorganik yang dapat di daur ulang contohnya sampah plastik, logam, kaca, plastik dan kaleng. Limbah-limbah anorganik dapat dipilah-pilah sesuai kebutuhan, jika dinilai tidak layak pakai maka limbah anorganik dapat dilebur. Sedangkan limbah yang masih dalam kondisi baik dapat dimanfaatkan kembali menjadi karya kerajinan. Jika limbah sudah beralih manfaat menjadi barang kerajinan, maka secara ekonomi nilainya akan meningkat.

Limbah berbentuk bangun datar adalah limbah yang berbentuk bangun yang berdimensi dua, yaitu bahan limbah yang memiliki sisi panjang dan lebar sehingga tidak mempunyai ruang. Limbah berbentuk bangun datar dapat berupa bidang beraturan seperti lingkaran, segi empat, segitiga, dan bangun tidak beraturan. Contoh limbah bangun datar antara lain daun, kertas, kain perca dan plastik.

Adapun tahapan dari wirausaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar antara lain berkaitan dengan perencanaan usaha, sistem produksi, perhitungan titik impas, strategi promosi serta laporan kegiatan 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.

a. Perencanaan Usaha Kerajinan Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

- 1) Ide dan Peluang Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

Langkah yang perlu diperhatikan dalam menganalisis peluang usaha produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar antara lain: penetapan kelayakan usaha, analisis kelayakan finansial dan membedakan persaingan.

- 2) Sumber daya yang dibutuhkan dalam Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

Sumber daya dibutuhkan dalam usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar meliputi enam tipe sumber daya yaitu, Man, Money, Material, Machine, Method dan Market.

- a) Man (Manusia)

Sumber daya manusia adalah salah satu faktor produksi selain tanah, modal dan keterampilan.manusia merupakan unsur manajemen yang penting dalam mencapai tujuan perusahaan.

- b) Money (Uang)

Money atau uang adalah salah satu unsur yang tidak dapat diabaikan. Uang merupakan alat tukar dan alat pegukur nilai.

- c) Material (Fisik)

Material berkaitan dengan perusahaan yang pada umumnya tidak menghasilkan sendiri bahan mentah yang dibutuhkan, tetapi membeli dari pihak lain.

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.

d) Machine (teknologi)

Mesin memiliki peranan penting dalam proses produksi. Setelah revolusi industri, banyak pekerjaan manusia yang digantikan oleh mesin.

e) Method (metode)

Metode sangat dibutuhkan agar mekanisme kerja berjalan efektif dan efisien. Metode kerja yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan, baik proses produksi maupun administrasi.

f) Market (pasar)

Pasar dalam arti menyebarkan hasil produksi atau faktor yang menentukan dalam perusahaan. Agar pasar dapat dikuasai, kualitas barang harus sesuai dengan selera konsumen dan harga terjangkau oleh daya beli konsumen.

3) Perencanaan Administrasi

Beberapa aspek perencanaan administrasi usaha: mengurus izin usaha, penetapan besarnya retribusi, surat izin usaha perdagangan (SIUP), pengurusan pajak, membuka rekening bank, tanda daftar perusahaan, analisis mengenai dampak lingkungan (AMDAL).

b. Sistem Produksi Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

- 1) Aneka Produk dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar. Berikut kerajinan dari bahan limbah bangun ruang.
 - a) Kerajinan dari Limbah Kulit Jagung
 - b) Kerajinan dari Limbah Plastik
 - c) Kerajinan dari Limbah Daun Pelepas Pisang

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.

- d) Kerajinan dari Limbah Kertas
- e) Kerajinan dari Limbah Kain Perca
- f) Kerajinan dari Limbah Kardus
- g) Kerajinan dari Limbah Sisik Ikan
- h) Kerajinan dari Limbah Pecahan Keramik

- 2) Manfaat Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar
 - a) Manfaat Produk Kerajinan sebagai Benda Pakai
 - b) Manfaat Produk Kerajinan sebagai Benda Hias

c. Perhitungan Titik Impas (Break Event Point) Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

Break event point ialah titik impas dimana posisi jumlah pendapatan dan biaya sama atau seimbang, sehingga tidak terdapat keuntungan ataupun kerugian dalam suatu perusahaan. Break event point digunakan untuk menganalisis proyeksi sejauh mana banyaknya jumlah unit yang diproduksi atau sebanyak apa uang yang harus diterima untuk mendapatkan titik impas atau kembali modal.

Break event point memerlukan komponen penghitungan dasar sebagai berikut:

- 1) *Fixed Cost* merupakan biaya tetap atau konstan. Contoh biaya ini seperti biaya tenaga kerja, biaya penyusutan mesin dan lainnya
- 2) *Variable Cost* merupakan biaya perunit yang sifatnya dinamis tergantung dari tindakan volume produksinya. Contohnya biaya bahan baku dan biaya listrik.

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.

3) *Selling Price* merupakan harga jual per unit barang atau jasa yang telah diproduksi.

Komponen BEP meliputi biaya tetap dan biaya variabel. Dengan rumus : BEP = Biaya tetap/ (harga per unit - biaya variabel)

d. Strategi Promosi Hasil Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

Promosi adalah salah satu kegiatan pemasaran bagi perusahaan dalam upaya mempertahankan kelangsungan hidup perusahaan serta meningkatkan kualitas penjualan. Tujuan promosi antara lain:

- 1) Memperkenalkan diri
- 2) Membujuk
- 3) Modifikasi
- 4) Membentuk tingkah laku
- 5) Menginginkan kembali tentang produk dan perusahaan yang bersangkutan

Komponen strategi promosi antara lain: periklanan, promosi penjualan, penjualan tatap muka dan hubungan masyarakat.¹

e. Laporan Kegiatan Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

Laporan kegiatan usaha adalah penyampaian informasi sehingga tercipta komunikasi antara yang melaporkan dan pihak yang diberi laporan. Fungsi dan tujuan laporan kegiatan usaha adalah untuk memberitahukan persoalan kegiatan usaha secara detail dan obyektif serta memberi keterangan atau informasi yang singkat tentang kegiatan usaha.

¹Indah Setyowati, *Prakarya dan Kewirausahaan* (Jawa Barat: CV. Arya Duta, 2018), hlm. 59



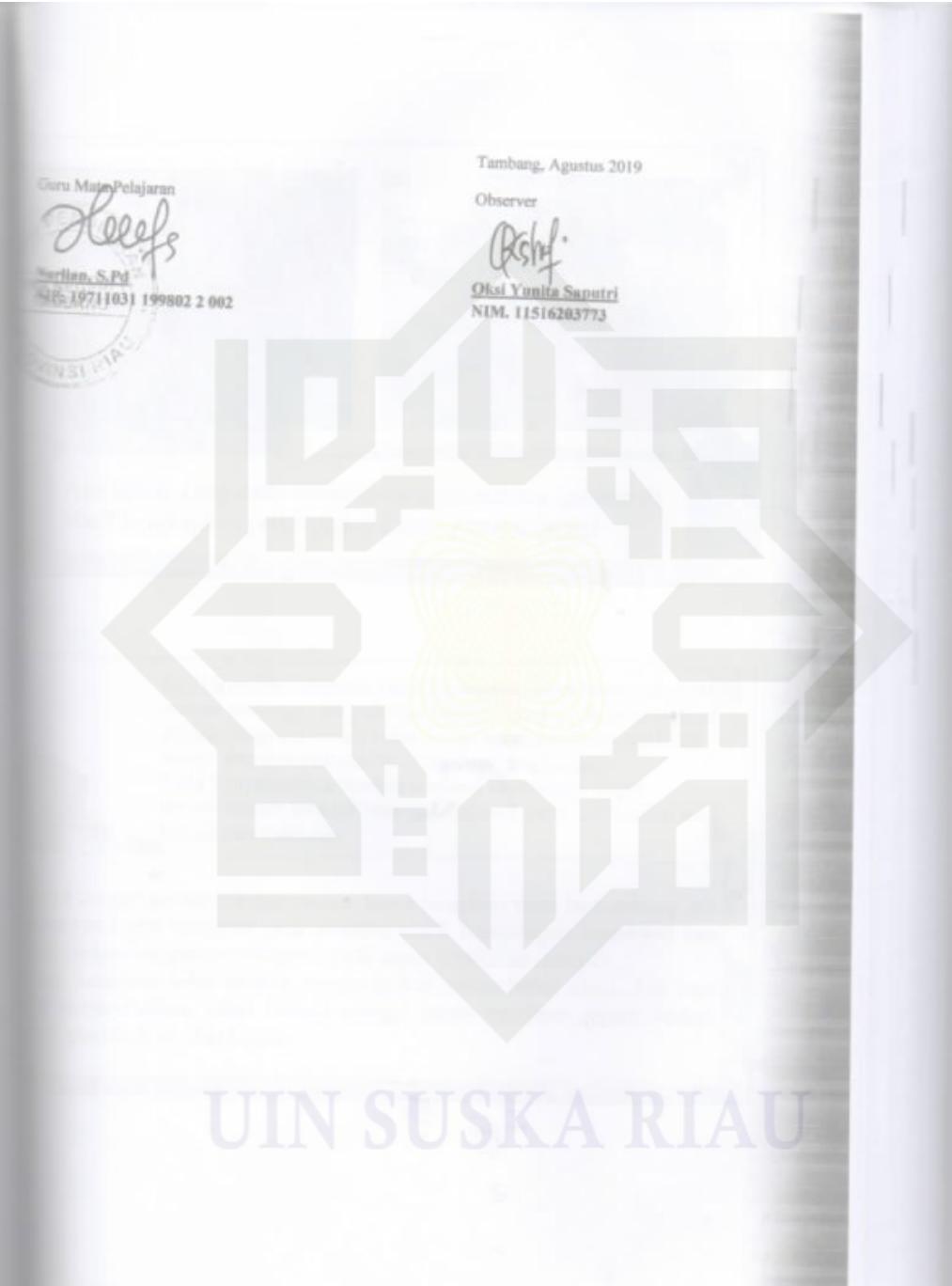
UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.



Tambang, Agustus 2019

Observer


Oksi Yunita Saputri
NIM. 11516205773



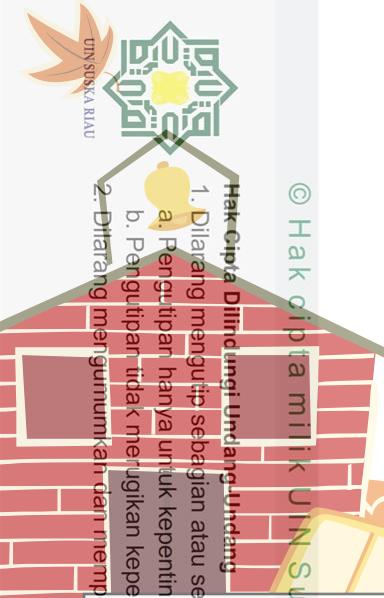
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

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, maupun menyelesaikan tugas akhir di institusi yang wajar
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



Apa kesan yang anda dapatkan setelah melihat gambar di atas? Ungkapkan pendapatmu dalam pembelajaran!



Ketika melihat sampah yang berserakan tidak teratur di suatu tempat tentunya sampah atau limbah tersebut dapat membuat pemandangan menjadi tidak indah, menghasilkan bau tidak sedap, dan dampaknya akan merusak lingkungan.

Pada kenyataannya limbah tersebut sebenarnya dapat dimanfaatkan sebagai barang kerajinan yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.

Sejalan dengan perkembangan zaman, karya kerajinan terus berkembang dan pembuatan karya kerajinan pada awalnya untuk kepentingan fungsional dan dalam perkembangannya mendarah pada unsur keindahan (estetis).

Produk kerajinan lebih banyak memanfaatkan bahan-bahan alam. Ada juga yang memanfaatkan bahan limbah sebagai bahan kerajinan seperti limbah kertas, plastik, karet dan logam.

Limbah adalah buangan yang dihasilkan dari suatu proses produksi baik industri maupun domestik (rumah tangga). Macam-macam limbah, yaitu limbah organik dan limbah anorganik



Limbah
organik



Limbah
anorganik

Limbah organik merupakan limbah yang bisa dengan mudah diuraikan atau mudah membusuk, contohnya kulit buah, sayuran, kotoran manusia dan hewan.

Limbah anorganik adalah jenis limbah yang berwujud padat, sangat sulit untuk diuraikan dan tidak bisa membusuk seperti kaleng, botol, plastik, karet sintesis dan pelat dari logam.

Limbah-limbah anorganik dapat dipilah-pilah sesuai kebutuhan, jika dinilai tidak layak pakai maka dapat di lebur. Sedangkan limbah yang masih dalam kondisi baik dapat dimanfaatkan kembali menjadi karya kerajinan. Jika limbah sudah beralih manfaat menjadi barang kerajinan, maka secara ekonomi nilainya akan meningkat.

Pada materi wirausaha kerajinan bahan limbah berbentuk bangun datar bertujuan untuk mempelajari dan memanfaatkan limbah berbentuk bangun datar untuk dibuat menjadi produk kerajinan yang unik dan menarik sehingga memiliki nilai jual, nilai keindahan, bermutu serta mendatangkan keuntungan ekonomi yang tinggi.

Adapun tahapan dari wirausaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar antara lain berkaitan dengan perencanaan usaha, sistem produksi, perhitungan titik impas, strategi promosi serta laporan kegiatan usaha.



**A. Perencanaan
usaha kerajinan
dari bahan limbah
berbentuk bangun
datar**

1. Ide dan peluang usaha terdiri dari :
penetapan kelayakan usaha, analisis
kelayakan finansial dan membedakan
persaingan

2. Sumber daya yang di butuhkan antara lain:

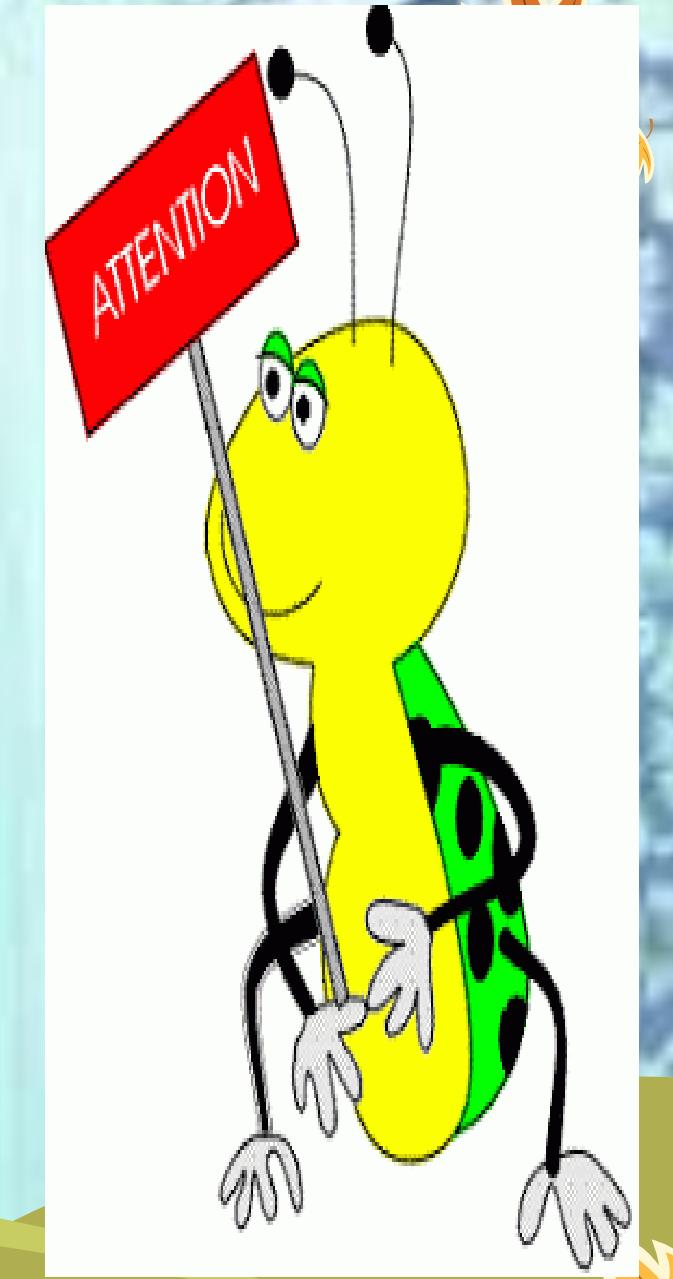
- a. Man (manusia)
- b. Money (uang)
- c. Material (fisik)
- d. Machine (teknologi)
- e. Method (metode)
- f. Market (pasar)

3. Perencanaan administrasi

- a. Perizinan usaha
- b. Surat menyurat
- c. Pencatatan transaksi barang/jasa
- d. Pencatatan transaksi keuangan
- e. Pajak

4. Perencanaan pemasaran

- a. Memahami seni menjual
- b. Menetapkan harga jual
- c. Menganalisis kepuasan pelanggan
- d. Promosi



1. Aneka produk kerajinan dari limbah berbentuk bangun datar

a. Limbah kulit jagung

b. Limbah plastik

e. Limbah kain perca

f. Limbah kardus

B. Sistem produksi usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

d. Limbah kertas

c. Limbah daun pelepas pisang

g. Limbah sisik ikan

h. Limbah pecahan keramik

Limbah Kulit Jagung

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

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, r

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



State Islamic Univ

Limbah Plastik



2. Manfaat kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

a. Manfaat produk kerajinan sebagai benda pakai



b. Manfaat produk kerajinan sebagai benda hias



3. Potensi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

Contoh limbah berbentuk bangun datar yang dapat di manfaatkan, dilihat dari kondisi wilayahnya:

- a. Daerah pesisir pantai atau laut : sisik ikan, daun pandan , daun kelapa
- b. Daerah pegunungan : daun-daunan kering, kulit buah-buahan seperti salak
- c. Daerah pertanian : kult jagung, batang daun singkong, kulit bawang
- d. Daerah perkotaan : kertas, kardus, serutan kayu, plastik

Proses pengolahan limbah berbentuk bangun datar dapat di gunakan secara manual maupun menggunakan mesin, proses tersebut umumnya sebagai berikut:

a. Pemilihan bahan limbah

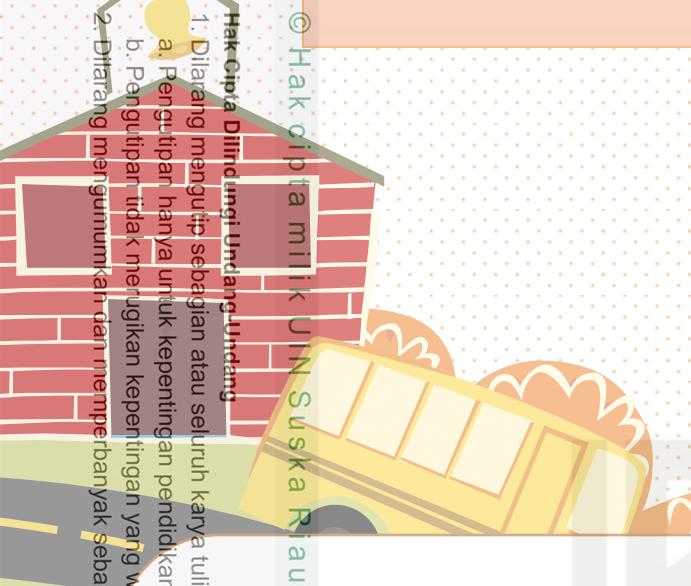
b. Pembersihan limbah

c. Pengeringan

d. Pewarnaan

e. Pengeringan setelah pewarnaan

f. Finishing



4. Perencanaan produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

- a. Unsur estetika atau keindahan
- b. Unsur ergonomis atau kegunaan

Persyaratan yang harus dipenuhi dalam proses perancangannya antara lain:

- a. Menentukan bahan/ material produksi
- b. Menentukan teknik produksi



5. Alat dan bahan yang dibutuhkan dalam memproduksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

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, ma
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

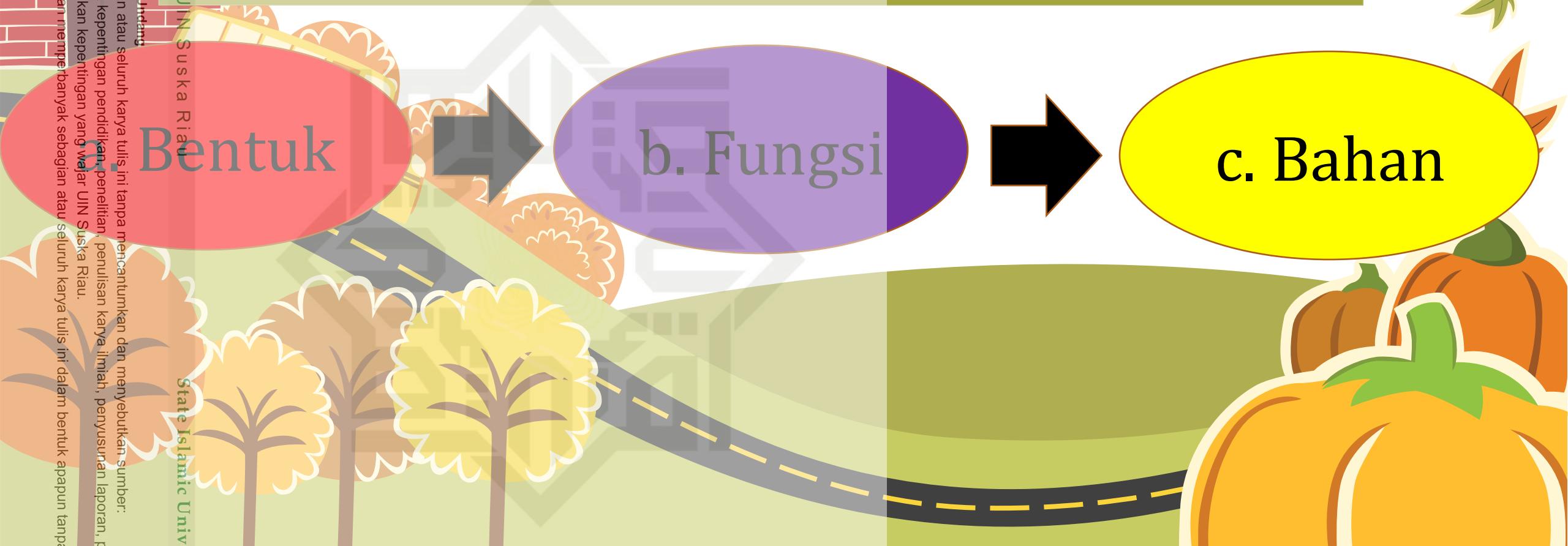
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



State Islamic Univ



6. Proses produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar



Contoh proses produksi kerajinan dari bahan limbah kulit jagung

a. Perancangan produk : kulit jagung



b. Alat pendukung : gunting, benang dan tali

c. Keselamatan kerja

d. Teknik pembuatan

1. Menyiapkan rancangan



2. Menyiapkan batang lidi



3. Menyiapkan kulit jagung



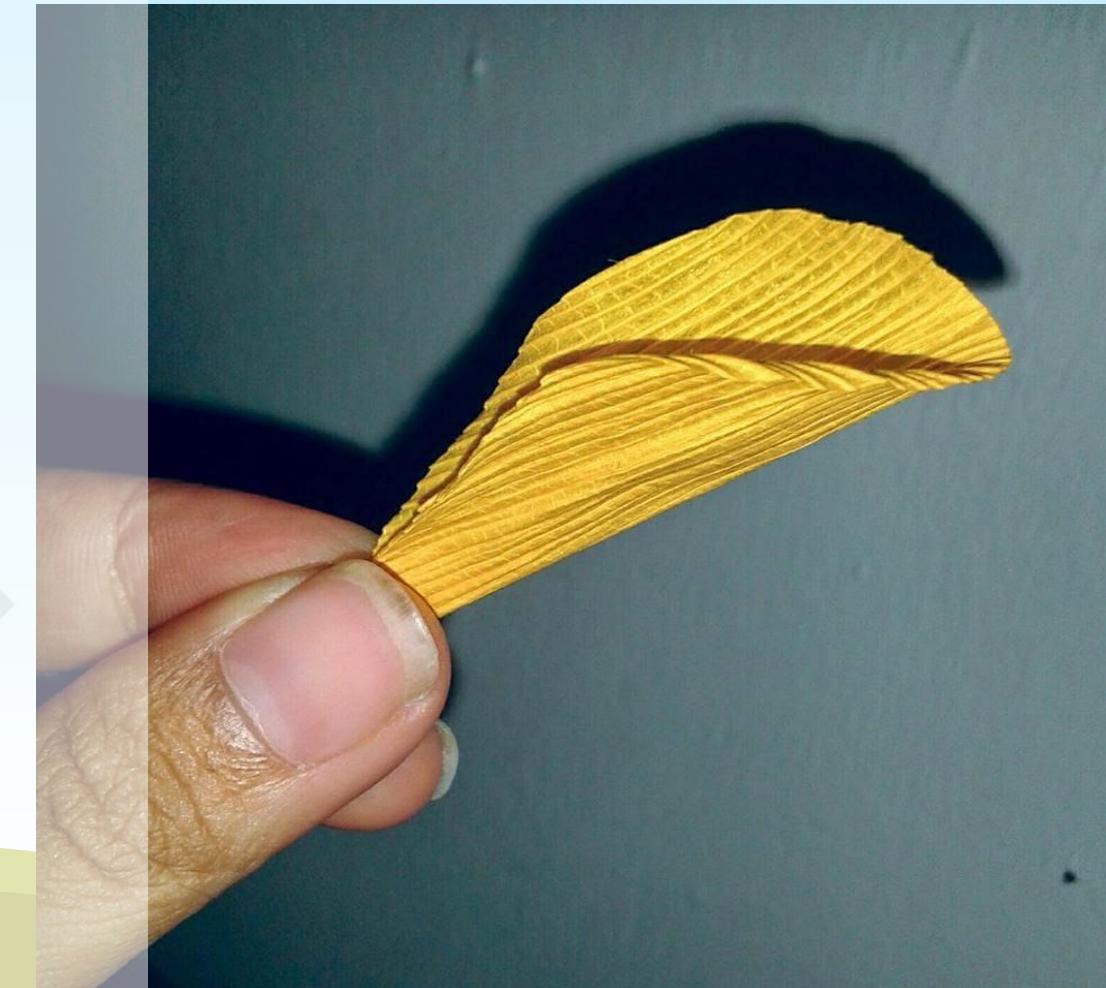
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Univ

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, ma
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

4. Menggunting kulit jagung 5. Membentuk menjadi kelopak bunga



6. Menyiapkan tangkai bunga



7. Membuat bunga





8. Membuat bunga dan daun



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Univ

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, ma
 - 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

9. Memperbanyak tangkai bunga 10. Finishing karya



a. Kemasan kertas



7. Pengemasan produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

b. Kemasan kayu



c. Kemasan plastik



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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

C. Perhitungan titik impas usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar



©

Hak Cipta milik UIN SUSKA RIAU

- 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk keperluan pembelajaran, penelitian, dan kegiatan yang wajar
 - 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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Manfaat titik impas atau break event point :

Alat perencanaan untuk menghasilkan laba

Memberikan informasi mengenai tingkat volume penjualan

Mengevaluasi laba dari perusahaan

Mengganti sistem laporan yang tebal dengan grafik yang mudah dibaca.



d. Strategi promosi produk hasil usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

1. Pengertian promosi usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

Promosi adalah aktifitas pemasaran yang dilakukan oleh suatu perusahaan untuk menyebarkan informasi kepada konsumen supaya memiliki daya tarik untuk membeli produk yang ditawarkan.

Tujuan dari promosi yaitu meningkatkan hasrat konsumen untuk mencoba produk, meningkatkan kinerja perusahaan, meningkatkan pembelian konsumen serta meminimalisir perilaku berganti-ganti merk.

e. Laporan kegiatan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

1. Pengertian dan manfaat laporan kegiatan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

Laporan kegiatan usaha adalah kegiatan yang berhubungan dengan setiap kejadian, lancar atau tidaknya kegiatan usaha.

Tujuan laporan kegiatan usaha adalah untuk memberi keterangan tentang masalah kegiatan usaha sehingga dapat diketahui oleh pimpinan atau bagian yang menyusun laporan kegiatan usaha khususnya mengetahui posisi tenaga kerja, peralatan, bahan baku, produksi, pemasaran, penjualan dan sebagainya.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan Mata Pelajaran Materi Kelas / Semester Alokasi Waktu Pertemuan	SMA NEGERI 1 TAMBANG Prakarya dan Kewirausahaan Kerajinan Perencanaan Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar XI/Ganjil 2 X 45 Menit (1 Pertemuan) 1	
	Kompetensi Inti (KI)	
KI SPIRITAL (KI 1) DAN KI SOSIAL (KI 2)		<p>Kompetensi Sikap Spiritual yang ditumbuh kembangkan melalui keteladanan, pembiasaan, dan kebudaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi reserta didik, yaitu berkaitan dengan kemampuan menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang berlantanggung jawab, kerjasama, responsive (kritis), pro-aktif (kreatif) dan percaya diri, serta dapat berkomunikasi dengan baik.</p>
KI PENTAHUAN (KI 3) <p>KI3:Memahami ,menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual,konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu nya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, sumberdaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>		KI KETERAMPILAN (KI 4) <p>KI4:Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan</p>

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.1 Memahami perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar	3.1.1 Menjelaskan perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

(sebagai solusi dari masalah lingkungan hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumberdaya,administrasi dan pemasaran

- 3.1.2 Menganalisis ide dan peluang usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- 3.1.3 Menganalisis sumber daya yang dibutuhkan dalam usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- 3.1.4 Menjelaskan perencanaan administrasi usaha kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar
- 3.1.5 Menjelaskan perencanaan pemasaran usaha kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

Menyusun perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar (sebagai solusi dari masalah lingkungan hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumberdaya,administrasi dan pemasaran

- 4.1.1 Membuat perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar (sebagai solusi dari masalah lingkungan hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumberdaya,administrasi dan pemasaran
- 4.1.2 Menyusun perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar (sebagai solusi dari masalah lingkungan hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumberdaya,administrasi dan pemasaran

Nilai Karakter

- Religius
- Mandiri
- Gotong royong
- Kejujuran
- Kerja keras
- Percaya diri
- Kerjasama

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, mengembangkan kreativitas, memecahkan permasalahan, memunculkan ide-ide kreatif, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat

- Menjelaskan perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menganalisis sumber daya yang dibutuhkan dalam usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menjelaskan perencanaan administrasi usaha kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar
- Menjelaskan perencanaan pemasaran usaha kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

➤ Membuat perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar (sebagai solusi dari masalah lingkungan hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumber daya, administrasi dan pemasaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Menyusun perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar (sebagai solusi dari masalah lingkungan hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumber daya, administrasi dan pemasaran dengan rasa rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

Fokus nilai-nilai sikap

- Peduli
- Sujur berkarya
- Tanggung jawab
- Toleran
- Kerjasama
- Proaktif
- Kreatif

Materi Pembelajaran

i. Materi Pembelajaran Reguler

a. Fakta:

- bahan limbah

b. Konsep

- usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

c. Prinsip

- Menyusun perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian matriks dengan bilangan skalar dan perkalian

Prosedur

- Membuat perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar (sebagai solusi dari masalah lingkungan hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumber daya, administrasi dan pemasaran

ii. Materi pembelajaran remedial

Membuat perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar (sebagai solusi dari masalah lingkungan hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumber daya, administrasi dan pemasaran

iii. Materi pembelajaran pengayaan

Ide dan Peluang Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar

E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan

F. Media/alat,Bahan, dan Sumber Belajar

Media/alat:

- Laptop,
- Bahan Praktek

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Lat Tulis

Sumber Belajar:

Buku Prakarya dan Kewirausahaan Kelas X1, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2017.

Internet.

Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan Guru	Waktu
	A. Pendahuluan	15 Menit
1.	Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik membaca doa	
2.	Guru membuka pelajaran	
3.	Guru mengabsen siswa	
	B. Kegiatan Inti	65 Menit
4.	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 4-5 orang	
5.	Guru menampilkan ppt yang berisi materi pembelajaran yang akan dipelajari	
6.	Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan materi yang akan diajarkan	
7.	Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang telah disampaikan	
8.	Guru membagikan artikel yang berkaitan dengan materi pelajaran pada saat itu	
9.	Guru meminta semua siswa untuk membaca artikel yang telah dibagikan	
10.	Guru meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan permasalahan yang terdapat di artikel tersebut	
11.	Guru meminta setiap kelompok untuk melaksanakan diskusi sesuai dengan aturan main yang telah ditetapkan	
12.	Guru meminta setiap kelompok untuk membuat laporan hasil diskusi yang telah dilakukan	
13.	Guru meminta perwakilan siswa setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan	
14.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya pada hal-hal yang belum dipahami	
15.	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas	
16.	Guru melakukan evaluasi baik individu maupun secara berkelompok	
	C. Penutup	10 Menit
17.	Guru mengakhiri proses belajar mengajar dengan mengucap salam	

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.

© Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

Penilaian Kompetensi Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Lisan	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban terbuka	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (assessment for learning)
2	Penugasa	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esai, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (assessment for learning) dan sebagai pembelajaran (assessment as learning)
3	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esai, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Terlampir	Setelah pembelajaran usai	Penilaian pencapaian pembelajaran (assessment of learning)
4	Portofolio	Sampel pekerjaan terbaik hasil dari penugasan	Terlampir	Saat pembelajaran usai	Data untuk penulisan deskripsi pencapaian pengetahuan (assessment of learning)

 HaP Cipta Dilindungi
Undang-Undang

1. Barang 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

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.

b. Penilaian Kompetensi Keterampilan					
No	Teknik	Bentuk Instrumen	Batir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Praktik	Tugas (keterampilan)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)
2	Produk	Tugas (keterampilan)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)
3	Proyek	Tugas besar	Terlampir	Selama atau usai pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)
4	Portofolio	Sampel produk terbaik dari tugas atau proyek	Terlampir	Saat pembelajaran usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)

Tambang, 01 Agustus 2019

Guru Mata Pelajaran

Hieek
Nurliaq, S.Pd
NIP: 19711031 199802 2 002

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Surat Manu
Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Tambang
NEGERI 1 TAMBANG
Drs. Khairul Hikmah, M.Pd
NIP: 19660615 199401 1 011

UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN C2
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMA NEGERI 1 TAMBANG
Mata Pelajaran	: Prakarya dan Kewirausahaan
Aspek	: Kerajinan
Materi	: Sistem Produksi Usaha Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar
Kelas / Semester	: XI/Ganjil
Alokasi Waktu Pertemuan	: 2 X 45 Menit (1 Pertemuan)
	: 2

A. Kompetensi Inti (KI)

KI SPIRITAL (KI 1) DAN KI SOSIAL (KI 2)	
<p>Kompetensi Sikap Spiritual yang ditumbuh kembangkan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik, yaitu berkaitan dengan kemampuan menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Sedangkan pada Kompetensi Sikap Sosial berkaitan dengan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, responsive (kritis), pro-aktif (kreatif) dan percaya diri, serta dapat berkomunikasi dengan baik.</p>	
KI PENGETAHUAN (KI 3)	KI KETERAMPILAN (KI 4)
<p>KI3:Memahami ,menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual,konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu yang tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p> <p>Sebutkan sumber:</p>	<p>KI4:Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan</p>

- Dilarang menguasai sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
Hak Cipta milik 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.	3.2.1 Menganalisis system produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat 3.2.2 Mengidentifikasi aneka produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.2.3 Menjelaskan manfaat kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.2.4 Menganalisis potensi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.2.5 Menjelaskan perencanaan produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.2.6 Menganalisis alat dan bahan yang dibutuhkan dalam memproduksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.2.7 Menjelaskan proses produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.2.8 Menjelaskan prosedur pengemasan produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
2 Memproduksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat	4.2.1 Menggunakan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam memproduksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 4.2.2 Melaksanakan proses produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 4.2.3 Melakukan pengemasan produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

Nilai Karakter
 ▷ Religius
 ▷ Mandiri
 ▷ Gotong royong
 ▷ Kejujuran
 ▷ Kerja keras
 ▷ Percaya diri
 ▷ Kerjasama

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, mengembangkan kreativitas, memecahkan permasalahan, memunculkan ide-ide kreatif, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat

- ▷ Menjelaskan sistem produksi usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- ▷ Mengidentifikasi aneka produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- ▷ Menjelaskan manfaat kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- ▷ Menganalisis potensi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

- Menjelaskan perencanaan produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menganalisis alat dan bahan yang dibutuhkan dalam memproduksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menjelaskan proses produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menjelaskan prosedur pengemasan produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menggunakan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam memproduksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Melaksanakan proses produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Melakukan pengemasan produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Dengan rasa rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

Fokus nilai-nilai sikap

- Peduli
- Jujur berkarya
- Tanggung jawab
- Toleran
- Kerjasama
- Proaktif
- Kreatif

Materi Pembelajaran

i. Materi Pembelajaran Reguler

- a. **Fakta:**
 - manfaat kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- b. **Konsep**
 - aneka produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

Prinsip

- prosedur pengemasan

Prosedur

- proses produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

ii. Materi pembelajaran remedial

Membuat perencanaan usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar (sebagai solusi dari masalah lingkungan hidup) meliputi ide, peluang usaha, sumber daya, administrasi dan pemasaran

iii. Materi pembelajaran pengayaan

prosedur pengemasan produk kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan

F. Media/alat,Bahan, dan Sumber Belajar

Media/alat:

- Laptop,
- Bahan Praktek
- Alat Tulis

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa menanyakan 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.

Sumber Belajar:

Buku Prakarya dan Kewirausahaan Kelas X1, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2017.
Internet.

Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Guru		Waktu
A. Pendahuluan		15 Menit
1. Dilarang mengutip Gebagan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik membaca doa	
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	2. Guru membuka pelajaran	
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	3. Guru mengabsen siswa	
B. Kegiatan Inti		65 Menit
4. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 4-5 orang		
5. Guru menampilkan ppt yang berisi materi pembelajaran yang akan dipelajari		
6. Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan materi yang akan diajarkan		
7. Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang telah disampaikan		
8. Guru membagikan artikel yang berkaitan dengan materi pelajaran pada saat itu		
9. Guru meminta semua siswa untuk membaca artikel yang telah dibagikan		
10. Guru meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan permasalahan yang terdapat di artikel tersebut		
11. Guru meminta setiap kelompok untuk melaksanakan diskusi sesuai dengan aturan main yang telah ditetapkan		
12. Guru meminta setiap kelompok untuk membuat laporan hasil diskusi yang telah dilakukan		
13. Guru meminta perwakilan siswa setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan		
14. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya pada hal-hal yang belum dipahami		
15. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas		
16. Guru melakukan evaluasi baik individu maupun secara berkelompok		
C. Penutup		10 Menit
17. Guru mengakhiri proses belajar mengajar dengan mengucapkan salam		

H. Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

Penilaian Kompetensi Pengetahuan					
No	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Isian	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban terbuka	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (assessment for learning)
2	Penugasa	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esei, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (assessment for learning) dan sebagai pembelajaran (assessment as learning)
3	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esai, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Terlampir	Setelah pembelajaran usai	Penilaian pencapaian pembelajaran (assessment of learning)
4	Portofoli	Sampel pekerjaan terbaik hasil dari penugasan	Terlampir	Saat pembelajaran usai	Data untuk penulisan deskripsi pencapaian pengetahuan (assessment of learning)

Hak Cipta Dihindungi 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 Sultan Syarif Kasim 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.

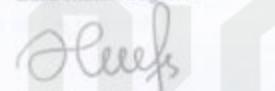
stasi	tes			
-------	-----	--	--	--

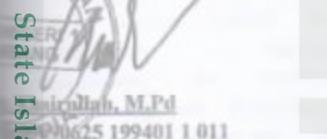
Penilaian Kompetensi Keterampilan

Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
Praktik	Tugas (keterampilan)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)
Produk	Tugas (keterampilan)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)
Proyek	Tugas besar	Terlampir	Selama atau usai pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)
Portofolio	Sampel produk terbaik dari tugas atau proyek	Terlampir	Saat pembelajaran usai	penilaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)

Tambang, 8 Agustus 2019

Guru Mata Pelajaran


Nurljan, S.Pd
 NIP: 19711031 199802 2 002


SMA Negeri 1 Tambang
Nurullah, M.Pd
 NIP: 19625 199401 1 011

UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN C3
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMA NEGERI 1 TAMBANG
Mata Pelajaran	: Prakarya dan Kewirausahaan
Aspek Materi	: Kerajinan
Kelas / Semester	: Perhitungan Titik Impas (Break Event Point) Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar
Alokasi Waktu Pertemuan	: XI/Ganjil
	: 2 X 45 Menit (1 Pertemuan)
	: 3
Kompetensi Inti (KI)	

KI SPIRITAL (KI 1) DAN KI SOSIAL (KI 2)

Kompetensi Sikap Spiritual yang ditumbuh kembangkan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik, sertai berkaitan dengan kemampuan menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Sedangkan pada Kompetensi Sikap Sosial berkaitan dengan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, responsive (kritis),pro-aktif (kreatif) dan percaya diri, serta dapat berkomunikasi dengan baik.

KI PENGETAHUAN (KI 3)	KI KETERAMPILAN (KI 4)
<p>KI3:Memahami ,menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual,konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahuanya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, sembudaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p> <p>KI4:Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan</p>	

1. Dilarang mengajukan saran atau kritik atas karya tulis ini.
- 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.

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.

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
Memahami perhitungan titik impas (<i>BreakEvenPoint</i>) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar	3.3.1 Menganalisis perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.3.2 Menjelaskan pengertian dan manfaat titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.3.3 Mengidentifikasi komponen perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.3.4 Menjelaskan prosedur penghitungan biaya pokok produksi usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 3.3.5 Mengevaluasi hasil perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
3 Menghitung titik impas (<i>BreakEven Point</i>) kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar	4.3.1 Melakukan perhitungan titik impas (<i>BreakEven Point</i>) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar 4.3.2 Menyusun hasil perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, mengembangkan kreativitas, memecahkan permasalahan, memunculkan ide-ide kreatif, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat

- Menganalisis perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menjelaskan pengertian dan manfaat titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Mengidentifikasi komponen perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

- Menjelaskan prosedur perhitungan biaya pokok produksi usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Mengevaluasi hasil perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Melakukan perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menyajikan hasil perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

Fokus nilai-nilai sikap

- Peduli
- Jujur berkarya
- Tanggung jawab
- Toleran
- Kerjasama
- Proaktif
- Kreatif

Materi Pembelajaran

1. **Materi Pembelajaran Reguler**
 - a. **Fakta:**
 - break event point
 - b. **Konsep**
 - perhitungan titik impas (break event point)
 - c. **Prinsip**
 - prosedur pengemasan
 - d. **Prosedur**
 - proses produksi kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
2. **Materi pembelajaran remedial**

Melakukan perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
3. **Materi pembelajaran pengayaan**

Mengevaluasi hasil perhitungan titik impas (break event point) usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan

F. Media/alat,Bahan, dan Sumber Belajar

Media/alat:

- Laptop,
- Bahan Praktek
- Alat Tulis

Sumber Belajar:



➤ Buku Prakarya dan Kewirausahaan Kelas X1, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2017.

Internet.

Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan Guru	Waktu
A. Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik membaca doa	15 Menit
	2. Guru membuka pelajaran	
	3. Guru mengabsen siswa	
	4. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 4-5 orang	
	5. Guru menampilkan ppt yang berisi materi pembelajaran yang akan dipelajari	
	6. Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan materi yang akan diajarkan	
	7. Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang telah disampaikan	
	8. Guru membagikan artikel yang berkaitan dengan materi pelajaran pada saat itu	
	9. Guru meminta semua siswa untuk membaca artikel yang telah dibagikan	
	10. Guru meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan permasalahan yang terdapat di artikel tersebut	
	11. Guru meminta setiap kelompok untuk melaksanakan diskusi sesuai dengan aturan main yang telah ditetapkan	
	12. Guru meminta setiap kelompok untuk membuat laporan hasil diskusi yang telah dilakukan	
	13. Guru meminta perwakilan siswa setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan	
	14. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya pada hal-hal yang belum dipahami	
	15. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas	
	16. Guru melakukan evaluasi baik individu maupun secara berkelompok	
B. Kegiatan Inti	C. Penutup	10 Menit
17. Guru mengakhiri proses belajar mengajar dengan mengucap salam		

H. Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

Penilaian Kompetensi Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan

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.

1	Lisan	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban terbuka	Terlampir	Saat pembelajaranberlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (assessment for learning)
2	Penugasa	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esei, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Terlampir	Saat pembelajaranberlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (assessment for learning) dan sebagai pembelajaran (assessment as learning)
3	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esai, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Terlampir	Setelah pembelajaranusai	Penilaian pencapaian pembelajaran (assessment of learning)
4	Portofoli	Sampel pekerjaan terbaik hasil dari penugasan atau tes tertulis	Terlampir	Saat pembelajaran usai	Data untuk penulisan deskripsi pencapaian pengetahuan (assessment of learning)

Penilaian Kompetensi Keterampilan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
----	--------	------------------	-----------------	-------------------	------------

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 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

Praktik	Tugas (keterampilan)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian
Produk	Tugas (keterampilan)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	pembelajaran (assessment for, as, and of learning)
Proyek	Tugas besar	Terlampir	Selama atau usai pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian
Portofolio	Sampel produk terbaik dari tugas atau proyek	Terlampir	Saat pembelajaran usai	pembelajaran (assessment for, as, and of learning)

Tambang, 15 Agustus 2019

Guru Mata Pelajaran

Nurliam, S.Pd

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.

LAMPIRAN C4
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMA NEGERI 1 TAMBANG
Mata Pelajaran	: Prakarya dan Kewirausahaan
Aspek Materi	: Kerajinan
Kelas / Semester	: Strategi Promosi Produk Hasil Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar
Alokasi Waktu Pertemuan	: XI/Ganjil
	: 2 X 45 Menit (1 Pertemuan)
	: 4

Kompetensi Inti (KI)

KI SPIRITAL (KI 1) DAN KI SOSIAL (KI 2)	
Kompetensi Sikap Spiritual yang ditumbuh kembangkan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik, sertai berkaitan dengan kemampuan menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Sedangkan pada Kompetensi Sikap Sosial berkaitan dengan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, responsive (kritis),pro-aktif (kreatif) dan percaya diri, serta dapat berkomunikasi dengan baik.	
KI PENGETAHUAN (KI 3)	KI KETERAMPILAN (KI 4)
KI3:Memahami ,menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual,konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahuanya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, sembudaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah K13:Menyebutkan sumber:	KI4:Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

1. Dilarang mengajukan saran dan kritik.
- 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.

Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
<p>4.4 Menganalisis strategi promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p> <p>4.4.1 Melakukan promosi produk usahakerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar.</p>	<p>3.4.1 Menjelaskan pengertian promosi produk hasil usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p> <p>3.4.2 Menganalisis strategi promosi produk hasil usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p> <p>3.4.3 Menjelaskan cara menentukan strategi promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p> <p>3.4.4 Menjelaskan prosedur melakukan promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p> <p>4.4.1 Melaksanakan promosi produk usahakerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p> <p>4.4.2 Membuat rancangan promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar</p>

Nilai Karakter

- Religius
- Mandiri
- Gotong royong
- Kejujuran
- Kerja keras
- Percaya diri
- Kerjasama

Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, mengembangkan kreativitas, memecahkan permasalahan, memunculkan ide-ide kreatif, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat

- Menganalisis strategi promosi produk hasil usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menjelaskan cara menentukan strategi promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Menjelaskan prosedur melakukan promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Melaksanakan promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar
- Membuat rancangan promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

Fokus nilai-nilai sikap

➤ Peduli

1. **Dikapitakan** luar Undang-Undang
Dilarang mengutip sebagian atau seluruh katanya tulis ini tanpa mencantumkan sumbernya.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh kamus

karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.



- Jujur berkarya
- Tanggung jawab
- Toleran
- Kerjasama
- Proaktif
- Kreatif

IX.

Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler

a. Fakta:

- strategi promosi produk hasil usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

b. Konsep

- pengertian promosi produk hasil usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

c. Prinsip

- rancangan promosi

d. Prosedur

- melakukan promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

2. Materi pembelajaran remedial

- strategi promosi

3. Materi pembelajaran pengayaan

- Melakukan promosi produk usaha kerajinan dari bahan limbah berbentuk bangun datar

Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan

Media/alat,Bahan, dan Sumber Belajar

Media/alat:

- Laptop,
- Bahan Praktek
- Alat Tulis

Sumber Belajar:

- Buku Prakarya dan Kewirausahaan Kelas X1, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2017.
- Internet.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan Guru	Waktu
	A. Pendahuluan	15 Menit
1.	Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik membaca doa	
2.	Guru membuka pelajaran	
3.	Guru mengabsen siswa	
	B. Kegiatan Inti	65 Menit

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.

4. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 4-5 orang		
5.	Guru menampilkan ppt yang berisi materi pembelajaran yang akan dipelajari		
6.	Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan materi yang akan diajarkan		
7.	Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang telah disampaikan		
8.	Guru membagikan artikel yang berkaitan dengan materi pelajaran pada saat itu		
9.	Guru meminta semua siswa untuk membaca artikel yang telah dibagikan		
10.	Guru meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan permasalahan yang terdapat di artikel tersebut		
11.	Guru meminta setiap kelompok untuk melaksanakan diskusi sesuai dengan aturan main yang telah ditetapkan		
12.	Guru meminta setiap kelompok untuk membuat laporan hasil diskusi yang telah dilakukan		
13.	Guru meminta perwakilan siswa setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan		
14.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya pada hal-hal yang belum dipahami		
15.	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas		
16.	Guru melakukan evaluasi baik individu maupun secara berkelompok		
C. Penutup			10 Menit
17.	Guru mengakhiri proses belajar mengajar dengan mengucap salam		

III. Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

Penilaian Kompetensi Penge-tahu-an

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Ujian lisan	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban terbuka	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian pembelajaran (assessment for learning) untuk
2	Penugasa	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esei,	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian pembelajaran (assessment for learning) dan sebagai pembelajaran (assessment as

III. Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

Penilaian Kompetensi Penge-tahu-an

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Ujian lisan	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban terbuka	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian pembelajaran (assessment for learning) untuk
2	Penugasa	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esei,	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian pembelajaran (assessment for learning) dan sebagai pembelajaran (assessment as

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.

© Hak Cipta milik 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.		pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esai, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Terlampir	Setelah pembelajaran usai	Penilaian pencapaian pembelajaran (assessment of learning)
4		Portofolio	Sampel pekerjaan terbaik hasil dari penugasan atau tes tertulis	Terlampir	Saat pembelajaran usai	Data untuk penulisan deskripsi pencapaian pengetahuan (assessment of learning)

Penilaian Kompetensi Keterampilan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Praktik	Tugas (keterampilan)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian
2	Produk	Tugas (keterampilan)	Terlampir	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	pembelajaran (assessment for, as, and of learning)
3	Proyek	Tugas besar	Terlampir	Selama atau usai pembelajaran	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian



berlangsung
pembelajaran (assessment for, as, and of learning)

Tambang, 22 Agustus 2019

Guru Mata Pelajaran

Nurliann, S.Pd

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menautil sebadian atau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karyatulis 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 Dilindungi Undang-Undang

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber.

LAMPIRAN D1

Lembar Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Nama Sekolah : Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang
 Tahun Ajaran : 2019/2020
 Kelas/Semester : XI IIS 2
 Materi Pelajaran : Perencanaan Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar
 Pertemuan : 1
 Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

No dan r ^h ayeb	Indikator Model Pembelajaran Project Based Learning	Keterangan				
		Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Tidak baik
1.	A. Guru memulai dengan pertanyaan yang esensial atau inti					
2.	Guru mengambil topik pembelajaran					
3.	Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik					
4.	Guru memancing tanggapan peserta didik					
5.	B. Guru membuat perencanaan aturan pengerjaan proyek					
6.	Guru merencanakan aturan main dalam pembelajaran					
7.	Guru merencanakan pemilihan aktivitas yang sesuai					
8.	Guru mengetahui alat dan bahan yang diperlukan					
9.	C. Guru membuat jadwal aktivitas					
10.	Guru menyusun jadwal aktivitas					
11.	Guru mengalokasikan waktu					
12.	Guru meminimalisir lama pengerjaan proyek					
13.	D. Guru memonitoring perkembangan proyek peserta didik					
14.	Guru mengawasi perkembangan peserta didik					
15.	Guru melihat aktivitas peserta didik					
16.	Guru memfasilitasi proses pembelajaran					
17.	E. Guru melakukan penilaian hasil kerja peserta didik					
18.	Guru mengukur ketercapaian peserta didik					
19.	Guru memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran					
20.	Guru menyusun strategi pembelajaran berikutnya					
21.	F. Guru mengevaluasi pengalaman belajar peserta didik					
22.	Guru melakukan refleksi dari aktivitas dan hasil peserta					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber dan sumbernya.
- 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.

Lembar Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Nama Sekolah : Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang
 Tahun Ajaran : 2019/2020
 Kelas/Semester : XI IIS 2
 Materi Pelajaran : Sistem Produksi Usaha Kerajinan Dari Limbah Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar
 Pertemuan : 2

Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

No	Indikator Model Pembelajaran Project Based Learning	Keterangan				
		Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
A.	Guru memulai dengan pertanyaan yang esensial atau inti					
1.	Guru mengambil topik pembelajaran					
2.	Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik					
3.	Guru memancing tanggapan peserta didik					
B.	Guru membuat perencanaan aturan pengerjaan proyek					
4.	Guru merencanakan aturan main dalam pembelajaran					
5.	Guru merencanakan pemilihan aktivitas yang sesuai					
6.	Guru mengetahui alat dan bahan yang diperlukan					
C.	Guru membuat jadwal aktivitas					
7.	Guru menyusun jadwal aktivitas					
8.	Guru mengalokasikan waktu					
9.	Guru meminimalisir lama pengerjaan proyek					
D.	Guru memonitoring perkembangan proyek peserta didik					
10.	Guru mengawasi perkembangan peserta didik					
11.	Guru melihat aktivitas peserta didik					
12.	Guru memfasilitasi proses pembelajaran					
E.	Guru melakukan penilaian hasil kerja peserta didik					
13.	Guru mengukur ketercapaian peserta didik					
14.	Guru memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran					
15.	Guru menyusun strategi pembelajaran berikutnya					
F.	Guru mengevaluasi pengalaman belajar peserta didik					
16.	Guru melakukan refleksi dari aktivitas dan hasil peserta didik					
17.	Guru mengevaluasi kemajuan pemahaman peserta didik					
18.	Guru mengakhiri pembelajaran dan menyanyikan perasaan serta pengalaman peserta didik					

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.

KETERANGAN:

- Sangat baik diberi skor 5
- Baik diberi skor 4
- Cukup baik diberi skor 3
- Kurang baik diberi skor 2
- Tidak baik diberi skor 1



Tambang, 12 Agustus 2019

Observer

Oksi Yunita Saputri
NIM. 11516203773

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber dan sumbernya.
- 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.

Lembar Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

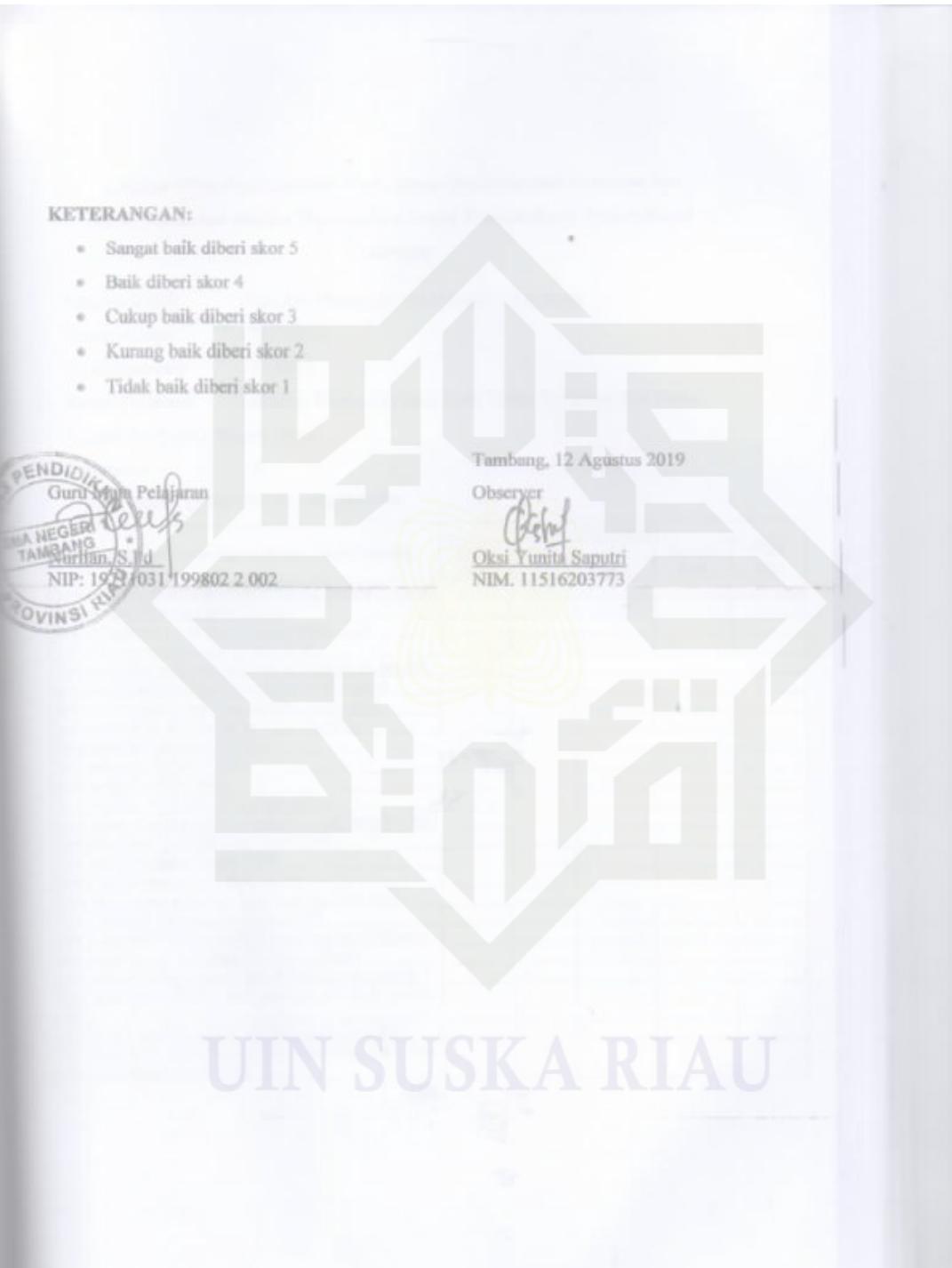
Nama Sekolah : Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang
 Tahun Ajaran : 2019/2020
 Kelas/Semester : XI IIS 2
 Materi Pelajaran : Perhitungan Titik Impas Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah
 Berbentuk Bangun Datar
 Pertemuan : 3

Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

No	Indikator Model Pembelajaran Project Based Learning	Keterangan				
		Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
A.	Guru memulai dengan pertanyaan yang esensial atau inti					
1.	Guru mengambil topik pembelajaran					
2.	Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik					
3.	Guru memancing tanggapan peserta didik					
B.	Guru membuat perencanaan aturan pengerjaan proyek					
4.	Guru merencanakan aturan main dalam pembelajaran					
5.	Guru merencanakan pemilihan aktivitas yang sesuai					
6.	Guru mengetahui alat dan bahan yang diperlukan					
C.	Guru membuat jadwal aktivitas					
7.	Guru menyusun jadwal aktivitas					
8.	Guru mengalokasikan waktu					
9.	Guru meminimalisir lama pengerjaan proyek					
D.	Guru memonitoring perkembangan proyek peserta didik					
10.	Guru mengawasi perkembangan peserta didik					
11.	Guru melihat aktivitas peserta didik					
12.	Guru memfasilitasi proses pembelajaran					
E.	Guru melakukan penilaian hasil kerja peserta didik					
13.	Guru mengukur ketercapaian peserta didik					
14.	Guru memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran					
15.	Guru menyusun strategi pembelajaran berikutnya					
F.	Guru mengevaluasi pengalaman belajar peserta didik					
16.	Guru melakukan refleksi dari aktivitas dan hasil peserta didik					
17.	Guru mengevaluasi kemajuan pemahaman peserta didik					
18.	Guru mengakhiri pembelajaran dan menyanyikan perasaan serta pengalaman peserta didik					

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 Dilindungi Undang-Undang

Kelas/Semester

Nama Sekolah

Tahun Ajaran

Materi Pelajaran

Limbah Berbentuk Banun Datar

Pertemuan

: Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang

: 2019/2020

: XI IIS 2

: Strategi Promosi Produk Hasil Usaha Kerajinan dari Bahan

 Lembar Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

No	Indikator Model Pembelajaran Project Based Learning	Keterangan				
		Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
A.	Guru memulai dengan pertanyaan yang esensial atau inti					
1.	Guru mengambil topik pembelajaran					
2.	Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik					
3.	Guru memancing tanggapan peserta didik					
B.	Guru membuat perencanaan aturan pengerjaan proyek					
4.	Guru merencanakan aturan main dalam pembelajaran					
5.	Guru merencanakan pemilihan aktivitas yang sesuai					
6.	Guru mengetahui alat dan bahan yang diperlukan					
C.	Guru membuat jadwal aktivitas					
7.	Guru menyusun jadwal aktivitas					
8.	Guru mengalokasikan waktu					
9.	Guru meminimalisir lama pengerjaan proyek					
D.	Guru memonitoring perkembangan proyek peserta didik					
10.	Guru mengawasi perkembangan peserta didik					
11.	Guru melihat aktivitas peserta didik					
12.	Guru memfasilitasi proses pembelajaran					
E.	Guru melakukan penilaian hasil kerja peserta didik					
13.	Guru mengukur ketercapaian peserta didik					
14.	Guru memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran					
15.	Guru menyusun strategi pembelajaran berikutnya					
F.	Guru mengevaluasi pengalaman belajar peserta didik					
16.	Guru melakukan refleksi dari aktivitas dan hasil peserta didik					
17.	Guru mengevaluasi kemajuan pemahaman peserta didik					
18.	Guru mengakhiri pembelajaran dan menyanyikan perasaan serta pengalaman peserta didik					

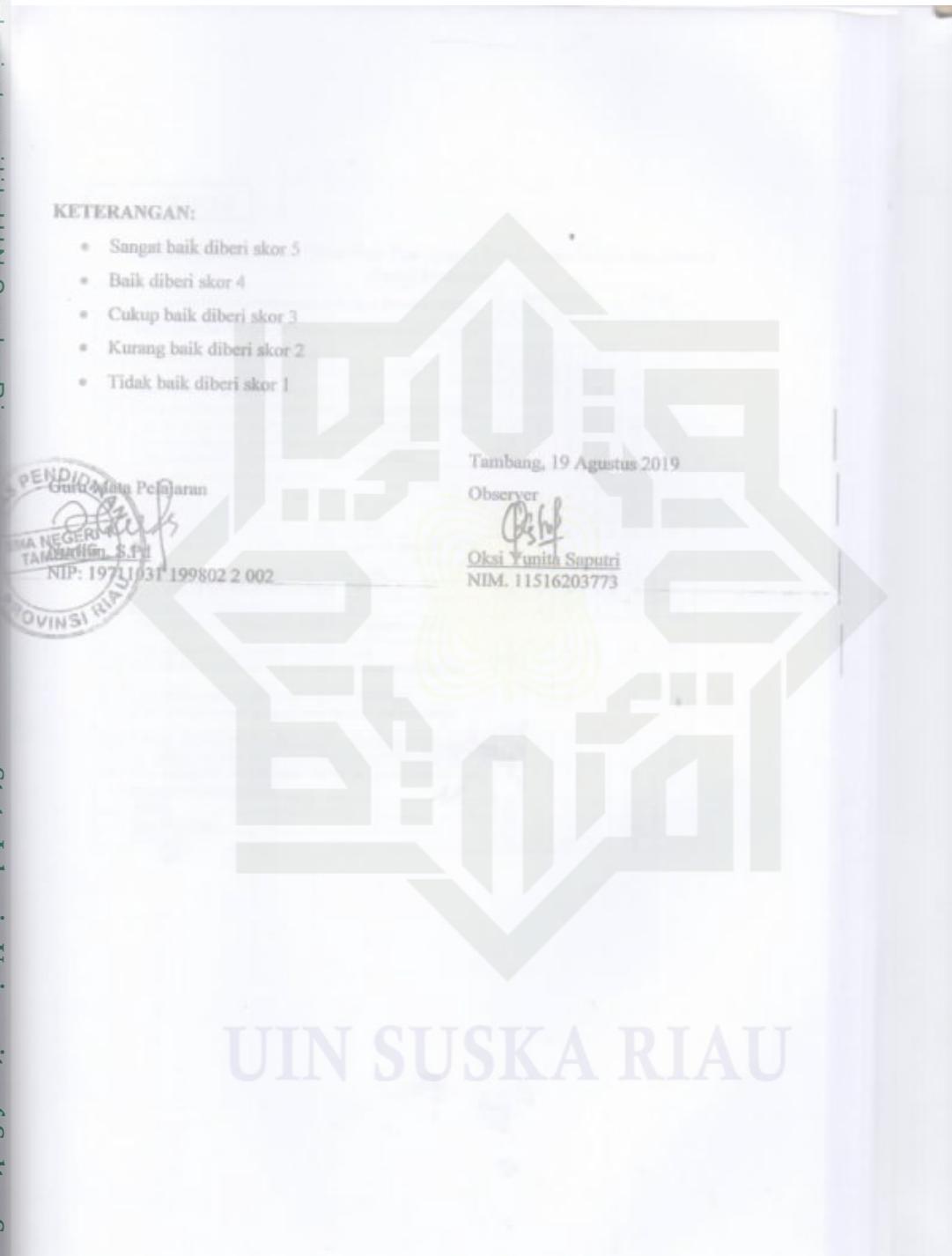
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber dan sumbernya.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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 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.

LAMPIRAN D2

Hasil Rekapitulasi Observasi Penerapan Model pembelajaran *Project Based Learning*

No	Indikator Model Pembelajaran Project Based Learning	Pertemuan				Total	
		1	2	3	4	Skor	%
A.	Guru memulai dengan pertanyaan yang esensial atau inti						
1.	Guru mengambil topik pembelajaran	4	4	4	5	17	85
2.	Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik	4	4	4	4	16	80
3.	Guru memancing tanggapan peserta didik	4	4	4	4	16	80
B.	Guru membuat perencanaan aturan pengerjaan proyek						
4.	Guru merencanakan aturan main dalam pembelajaran	3	4	4	5	16	80
5.	Guru merencanakan pemilihan aktivitas yang sesuai	4	4	4	5	17	85
6.	Guru mengetahui alat dan bahan yang diperlukan	3	3	4	4	14	70
C.	Guru membuat jadwal aktivitas						
7.	Guru menyusun jadwal aktivitas	3	4	4	4	15	75
8.	Guru mengalokasikan waktu	3	4	4	4	15	75
9.	Guru meminimalisir lama pengerjaan proyek	4	4	4	4	16	80
D.	Guru memonitoring perkembangan proyek peserta didik						
10.	Guru mengawasi perkembangan peserta didik	3	4	4	4	15	75
11.	Guru melihat aktivitas peserta didik	4	4	4	4	16	80
12.	Guru memfasilitasi proses pembelajaran	3	3	4	4	14	70
E.	Guru melakukan penilaian hasil kerja peserta didik						
13.	Guru mengukur ketercapaian peserta didik	3	4	4	4	15	75
14.	Guru memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran	3	4	4	4	15	75
15.	Guru menyusun strategi pembelajaran berikutnya	3	3	4	4	14	70
F.	Guru mengevaluasi pengalaman belajar peserta didik						
16.	Guru melakukan refleksi dari aktivitas dan hasil peserta didik	4	4	4	4	16	80
17.	Guru mengevaluasi kemajuan pemahaman peserta didik	4	4	4	4	16	80
18.	Guru mengakhiri pembelajaran dan menyanyikan	4	4	4	4	16	80

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.

perasaan serta pengalaman peserta didik						
Jumlah	63	69	72	75	279	
Skor Maksimal	90	90	90	90	360	
Persentase	70	77	80	83	78	

LAMPIRAN E1
Lembar Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan Menerapkan Metode Pembelajaran Konvensional

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 Lembar Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan Menerapkan Metode Pembelajaran Konvensional
 Sekolah
 Tahun Ajaran
 Kelas/Semester
 Materi Pelajaran
 Datar
 Pertemuan
 Merilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut:
 1. Dilarang mengutip bagian 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.

: Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang
 : 2019/2020
 : XI IPS 3
 : Perencanaan Usaha Kerajinan Dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun
 : 1

Merilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut:

1 : Tidak Baik
 2 : Kurang Baik
 3 : Cukup Baik
 4 : Baik
 5 : Sangat Baik

Aspek yang di amati	Keterangan				
	Sangat baik	Baik	Cukup baik	Kurang baik	Tidak baik
1 Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 4-5 orang					
2 Guru menampilkan ppt yang berisi materi pembelajaran yang akan dipelajari					
3 Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan materi yang akan diajarkan					
4 Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang telah disampaikan					
5 Guru membagikan artikel yang berkaitan dengan materi pelajaran pada saat itu					
6 Guru meminta semua siswa untuk membaca artikel yang telah dibagikan					
7 Guru meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan permasalahan yang terdapat di artikel tersebut					
8 Guru meminta setiap kelompok untuk melaksanakan diskusi sesuai dengan aturan main yang telah ditetapkan					
9 Guru meminta setiap kelompok untuk membuat laporan hasil diskusi yang telah dilakukan					

Lembar Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan Menerapkan Metode Pembelajaran Konvensional

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau
 Hak Cipta Milik UIN Suska Riau
 Tahun Ajaran
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan, dan
 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.

: Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang
 : 2019/2020
 : XI IPS 3
 : Sistem Produksi Usaha Kerajinan dari Limbah Berbentuk Bangun Datar
 : 2

Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut:

1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

	Aspek yang di amati	Keterangan				
		Sangat baik	Baik	Cukup baik	Kurang baik	Tidak baik
1	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 4-5 orang					
2	Guru menampilkan ppt yang berisi materi pembelajaran yang akan dipelajarai					
3	Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan materi yang akan diajarkan					
4	Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang telah disampaikan					
5	Guru membagikan artikel yang berkaitan dengan materi pelajaran pada saat itu					
6	Guru meminta semua siswa untuk membaca artikel yang telah dibagikan					
7	Guru meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan permasalahan yang terdapat di artikel tersebut					
8	Guru meminta setiap kelompok untuk melaksanakan diskusi sesuai dengan aturan main yang telah ditetapkan					
9	Guru meminta setiap kelompok untuk membuat laporan hasil diskusi yang telah dilakukan					
10	Guru meminta perwakilan siswa setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan					
11	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya pada hal-hal yang belum dipahami					
12	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah					



UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

© Hak Cipta milik 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.

DISAIN PELAJARAN
PENG
dian S
19711031 199802 2 002

Guru meminta perwakilan siswa setiap kelompok

untuk mempresentasikan hasil diskusi yang telah

dilaksukan

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk

bertanya pada hal-hal yang belum dipahami

a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah

dilakukan

b. Guru melakukan evaluasi baik individu maupun

caranya

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tambang, 1 Agustus 2019

Observer

Oksi Yunita Saputri

NIM. 11516203773

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.

Lembar Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan Menerapkan Metode Pembelajaran Konvensional

Nama Sekolah : Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang
 Tahun Ajaran : 2019/2020
 Kelas/Semester : XI IPS 3
 Materi Pelajaran : Perhitungan Titik Impas Usaha Kerajinan dari Bahan Limbah
 Berbentuk Bangun Datar
 Pertemuan : 3

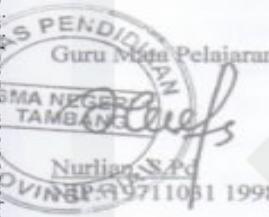
Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

No	Aspek yang di amati	Keterangan				
		Sangat baik	Baik	Cukup baik	Kurang baik	Tidak baik
1	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 4-5 orang					
2	Guru menampilkan ppt yang berisi materi pembelajaran yang akan dipelajari					
3	Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan materi yang akan diajarkan					
4	Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang telah disampaikan					
5	Guru membagikan artikel yang berkaitan dengan materi pelajaran pada saat itu					
6	Guru meminta semua siswa untuk membaca artikel yang telah dibagikan					
7	Guru meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan permasalahan yang terdapat di artikel tersebut					
8	Guru meminta setiap kelompok untuk melaksanakan diskusi sesuai dengan aturan main yang telah					

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**© Hak cipta milik 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.

Nurjanah, S.Pd
D VIN 819711031 199802 2 002

1. Guru meminta setiap kelompok untuk membuat resumen hasil diskusi yang telah dilakukan				
2. Guru meminta perwakilan siswa setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan				
3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya pada hal-hal yang belum dipahami				
4. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas				
5. Guru melakukan evaluasi baik individu maupun secara perkelompok				

Tambang, 15 Agustus 2019

Observer


Oksi Yunita Saputri
NIM. 11516203773

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan Menerapkan Metode Pembelajaran Konvensional

Nama Sekolah : Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang
 Tahun Ajaran : 2019/2020
 Kelas/Semester : XI IPS 3
 Materi Pelajaran : Strategi Promosi Hasil Usaha Kerajinan Dari Limbah
 Berbentuk Bangun Datar
 Pertemuan : 4

Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut:

- : Tidak Baik
- : Kurang Baik
- : Cukup Baik
- : Baik
- : Sangat Baik

No	Aspek yang di amati	Keterangan				
		Sangat baik	Baik	Cukup baik	Kurang baik	Tidak baik
1	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 4-5 orang					
2	Guru menampilkan ppt yang berisi materi pembelajaran yang akan dipelajari					
3	Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan materi yang akan diajarkan					
4	Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang telah disampaikan					
5	Guru membagikan artikel yang berkaitan dengan materi pelajaran pada saat itu					
6	Guru meminta semua siswa untuk membaca artikel yang telah dibagikan					
7	Guru meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan permasalahan yang terdapat di artikel tersebut					
8	Guru meminta setiap kelompok untuk melaksanakan diskusi sesuai dengan aturan main yang telah					

© Hak cipta milik 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.



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tambang, 22 Agustus 2019

Observer


Oksi Yunita Saputri
NIM. 11516203773

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.

LAMPIRAN E2

Hasil Rekapitulasi Observasi dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional

No	Metode Pembelajaran Konvensional	Pertemuan				Total	
		1	2	3	4	Skor	%
1.	Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 4-5 orang	3	4	4	4	15	75
2.	Guru menampilkan ppt yang berisi materi pembelajaran yang akan dipelajari	2	4	4	4	14	70
3.	Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan materi yang akan diajarkan	3	4	4	4	15	75
4.	Guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang telah disampaikan	3	3	3	3	12	60
5.	Guru membagikan artikel yang berkaitan dengan materi pelajaran pada saat itu	3	4	4	4	15	75
6.	Guru meminta semua siswa untuk membaca artikel yang telah dibagikan	3	3	3	4	13	65
7.	Guru meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan permasalahan yang terdapat di artikel tersebut	2	4	4	4	14	70
8.	Guru meminta setiap kelompok untuk melaksanakan diskusi sesuai dengan aturan main yang telah ditetapkan	4	3	3	4	14	70
9.	Guru meminta setiap kelompok untuk membuat laporan hasil diskusi yang telah dilakukan	3	4	5	4	16	80
10.	Guru meminta perwakilan siswa setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan	3	5	5	5	18	90
11.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya pada hal-hal yang belum dipahami	3	5	5	5	18	90
12.	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas	3	5	4	5	17	85
13.	Guru melakukan evaluasi baik individu maupun secara berkelompok	2	4	5	4	15	75
	Jumlah	37	44	53	54	196	
	Skor Maksimal	65	65	65	65	260	
	Persentase	56	67	81	83	72	

LAMPIRAN F1
ANGKET KREATIVITAS BELAJAR SISWA
Identitas Data Responden

Nama :
Jenis Kelamin :
Kelas :

Petunjuk Pengisian Kuesioner

- Isilah terlebih dahulu identitas Saudara/I pada tempat yang telah disediakan di atas.
- Bacalah setiap pernyataan yang ada dalam kuesioner ini dengan teliti, karena semua jawaban tidak ada yang benar dan yang salah sehingga yang diharapkan adalah jawaban yang sesungguhnya terjadi selama ini pada Saudara/I.
- Berikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang tersedia pada lembar jawaban sesuai dengan kreativitas belajar Saudara/I
- Pilih alternative jawaban kreativitas belajar adalah:

SL	= Selalu
SR	= Sering
KD	= Kadang-Kadang
JR	= Jarang
TP	= Tidak Pernah
- Contoh jawaban dari pernyataan:

No	State	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN				
			SL	SR	KD	JR	TP
		Saya terpengaruh penampilan teman		✓			

1. Pernyataan Kreativitas Belajar siswa pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (Y)

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SL	SR	KD	JR	TP
1. Kelancaran Siswa						
1. Kelancaran Siswa	Siswa menyampaikan pendapat mengenai materi yang dijelaskan guru					
2.	Siswa memberikan usulan mengenai materi yang dipelajari					
3.	Siswa mengajukan ide dari pemikirannya					
4.	Siswa memperhatikan guru menerangkan materi pelajaran					
5.	Siswa menjawab pertanyaan yang di ajukan guru					
6. Kelenturan Siswa						
6. Kelenturan Siswa	Siswa memberikan saran yang berkaitan dengan materi yang di bahas					
7.	Siswa mengemukakan pemecahan permasalahan dari materi yang telah di jelaskan guru					
8.	Siswa mengambil posisi duduk sesuai teman kelompok yang telah dibagi					
9.	Siswa berdiskusi dengan teman kelompok untuk menyelesaikan masalah					
10.	Siswa menghargai perbedaan pendapat dengan temannya					
7. Keaslian						
7. Keaslian	Siswa mengungkapkan ide yang menarik sesuai pemahamannya					
8.	Siswa mengembangkan kemampuan dari hasil pemikirannya					
9.	Siswa menyiapkan alat dan bahan sesuai materi yang telah dijelaskan					
10.	Siswa mengerjakan tugas praktek kerajinan yang telah di berikan guru					
11.	Siswa bertanya jika mengalami kesulitan					
8. Elaborasi						
8. Elaborasi	Siswa mencoba hal baru dalam membuat kerajinan					
9.	Siswa menggali informasi dari berbagai sumber yang ada					
10.	Siswa memperluas pengetahuan dalam membuat kerajinan					
11.	Siswa menyelesaikan tepat waktu					
12.	Siswa tekun dalam mengerjakan praktek kerajinan					
9. Keuletan dan Kesabaran						
9. Keuletan dan Kesabaran	Siswa tidak mudah putus asa					
10.	Siswa terus mencoba hal yang baru					
11.	Siswa mempunyai daya imajinasi tinggi					
12.	Siswa menyelesaikan praktek kerajinan dengan baik					
13.	Siswa merapikan kembali kondisi kelas					

24	S24	4	3	3	4	3	4	3	4	2	3	4	4	1	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	80
25	S25	3	4	4	5	4	5	5	4	3	3	4	4	2	4	4	3	4	3	3	4	5	5	4	3	3	95
26	S26	3	4	5	4	3	4	4	5	3	3	5	5	3	4	5	3	3	3	3	3	4	4	5	3	3	94
27	S27	4	3	5	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	2	3	2	2	3	3	4	4	4	4	90
28	S28	4	4	4	4	4	3	5	4	5	4	4	4	3	5	4	2	4	2	2	4	2	5	4	5	4	95
29	S29	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	85
30	S30	3	3	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	2	3	2	2	3	2	4	4	3	3	79

Sekolah Ilmiah UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau
- 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 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

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

LAMPIRAN G1

Lampiran 4. Hasil uji Validitas dan Reliabilitas Angket

Correlations

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	Total											
p1	Pearson Correlation	1	0.168	0.174	-0.133	0.316	-0.139	0.113	0.252	.368	0.057	0.286	0.254	0.252	.438	0.053	0.198	0.316	0.211	0.198	0.316	-0.032	0.113	0.252	.399	0.076	.428										
	Sig. (2-tailed)		0.374	0.356	0.485	0.089	0.465	0.551	0.179	0.045	0.765	0.125	0.176	0.179	0.015	0.781	0.293	0.089	0.263	0.293	0.089	0.866	0.551	0.179	0.025	0.691	0.018										
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30										
p2	Pearson Correlation		1	0.360	-0.029	0.037	0.058	0.202	0.089	0.234	-0.029	0.207	0.290	0.354	0.303	0.040	0.220	0.037	0.268	0.220	0.037	0.221	0.202	0.089	0.327	0.029	.383										
	Sig. (2-tailed)			0.374	0.051	0.880	0.846	0.762	0.286	0.642	0.214	0.880	0.273	0.120	0.055	0.104	0.832	0.243	0.846	0.152	0.243	0.846	0.240	0.286	0.642	0.078	0.880	0.037									
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30										
p3	Pearson Correlation			1	-0.234	0.196	-0.100	0.169	.433	0.081	-0.176	.456	0.244	.373	.362	0.043	0.153	0.196	0.190	0.153	0.196	0.089	0.169	.433	0.200	-0.073	.394										
	Sig. (2-tailed)				0.356	0.051	0.214	0.300	0.598	0.371	0.017	0.669	0.353	0.011	0.194	0.042	0.050	0.821	0.421	0.300	0.315	0.421	0.300	0.641	0.371	0.017	0.289	0.701	0.031								
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30										
p4	Pearson Correlation				-0.133	-0.029	-0.234	1	0.086	.912	-0.082	0.313	0.049	0.089	0.031	-0.025	-0.020	-0.292	0.285	0.097	0.086	0.068	0.097	0.086	.621	-0.082	0.313	0.004	0.061	0.271							
	Sig. (2-tailed)					0.485	0.880	0.214		0.651	0.000	0.666	0.092	0.796	0.640	0.871	0.896	0.917	0.117	0.127	0.610	0.651	0.719	0.610	0.651	0.000	0.666	0.092	0.985	0.751	0.147						
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30										
p5	Pearson Correlation						0.316	0.037	0.196	0.086	1	0.061	0.338	0.145	0.220	0.253	0.139	.367	0.230	0.244	0.054	0.336	1.000	0.345	0.336	1.000	0.227	0.336	0.145	0.252	0.271	.594					
	Sig. (2-tailed)							0.089	0.846	0.300	0.651		0.749	0.068	0.445	0.242	0.178	0.463	0.046	0.221	0.194	0.775	0.070	0.000	0.062	0.070	0.000	0.228	0.068	0.445	0.179	0.147	0.001				
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30										
p6	Pearson Correlation								-0.139	0.058	-0.100	.912	0.061	1	-0.121	0.292	-0.077	0.004	0.139	0.012	-0.040	-0.300	0.266	0.214	0.061	0.237	0.214	0.061	.795	-0.121	0.292	-0.028	0.034	0.307			
	Sig. (2-tailed)									0.465	0.762	0.598	0.000	0.749		0.525	0.118	0.686	0.982	0.463	0.948	0.835	0.107	0.155	0.256	0.749	0.208	0.256	0.749	0.000	0.525	0.118	0.883	0.856	0.099		
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30										
p7	Pearson Correlation										0.113	0.202	0.169	-0.082	0.338	-0.121	1	0.159	.465	0.307	-0.015	.416	0.093	0.266	-0.066	0.132	0.338	0.136	0.132	0.338	-0.033	1.000	0.159	.479	0.315	.493	
	Sig. (2-tailed)											0.551	0.286	0.371	0.666	0.068	0.525		0.401	0.010	0.099	0.935	0.022	0.626	0.155	0.727	0.488	0.068	0.472	0.488	0.068	0.862	0.000	0.401	0.007	0.090	0.006
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30										

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

		Correlations																									
		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	Total
98	Pearson Correlation	0.252	0.089	.433	0.313	0.145	0.292	0.159	1	0.248	0.047	0.349	.420	0.252	-0.009	.446	0.247	0.145	0.234	0.247	0.145	0.351	0.159	1.000	0.237	0.040	.573
	Sig. (2-tailed)	0.179	0.642	0.017	0.092	0.445	0.118	0.401		0.187	0.807	0.059	0.021	0.180	0.964	0.013	0.188	0.445	0.212	0.188	0.445	0.057	0.401	0.000	0.208	0.835	0.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
99	Pearson Correlation	.368	0.234	0.081	0.049	0.220	-0.077	.465	0.248	1	.418	0.075	.443	.678	.381	0.005	0.277	0.220	0.247	0.277	0.220	-0.108	.465	0.248	.960	.392	.638
	Sig. (2-tailed)	0.045	0.214	0.669	0.796	0.242	0.686	0.010	0.187		0.022	0.692	0.014	0.000	0.038	0.979	0.138	0.242	0.187	0.138	0.242	0.571	0.010	0.187	0.000	0.032	0.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
100	Pearson Correlation	0.057	-0.029	-0.176	0.089	0.253	0.004	0.307	0.047	.418	1	0.264	0.162	0.313	-0.037	-0.352	0.159	0.253	0.129	0.159	0.253	-0.044	0.307	0.047	.372	.969	.404
	Sig. (2-tailed)	0.765	0.880	0.353	0.640	0.178	0.982	0.099	0.807	0.022		0.159	0.393	0.092	0.846	0.057	0.401	0.178	0.498	0.401	0.178	0.816	0.099	0.807	0.043	0.000	0.027
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
101	Pearson Correlation	0.286	0.207	.456	0.031	0.139	0.139	-0.015	0.349	0.075	0.264	1	0.200	0.270	0.285	0.065	0.207	0.139	0.259	0.207	0.139	0.291	-0.015	0.349	0.176	0.325	.454
	Sig. (2-tailed)	0.125	0.273	0.011	0.871	0.463	0.463	0.935	0.059	0.692	0.159		0.288	0.149	0.128	0.733	0.273	0.463	0.167	0.273	0.463	0.119	0.935	0.059	0.353	0.080	0.012
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
102	Pearson Correlation	0.254	0.290	0.244	-0.025	.367	0.012	.416	.420	.443	0.162	0.200	1	.420	0.139	0.165	.367	.367	.369	.367	.367	0.191	.416	.420	.463	0.174	.619
	Sig. (2-tailed)	0.176	0.120	0.194	0.896	0.046	0.948	0.022	0.021	0.014	0.393	0.288		0.021	0.465	0.383	0.046	0.046	0.045	0.046	0.046	0.313	0.022	0.021	0.010	0.359	0.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
103	Pearson Correlation	0.252	0.354	.373	-0.020	0.230	-0.040	0.093	0.252	.678	0.313	0.270	.420	1	0.340	0.074	0.247	0.230	0.234	0.247	0.230	0.068	0.093	0.252	.668	0.305	.573
	Sig. (2-tailed)	0.179	0.058	0.042	0.917	0.221	0.835	0.626	0.180	0.000	0.092	0.149	0.021		0.066	0.696	0.188	0.221	0.212	0.188	0.221	0.721	0.626	0.180	0.000	0.101	0.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
104	Pearson Correlation	.438	0.303	.362	-0.292	0.244	-0.300	0.266	-0.009	.381	-0.037	0.285	0.139	0.340	1	0.230	0.159	0.244	0.153	0.159	0.244	-0.044	0.266	-0.009	.446	0.045	.379
	Sig. (2-tailed)	0.015	0.104	0.050	0.117	0.194	0.107	0.155	0.964	0.038	0.846	0.128	0.465	0.066		0.221	0.400	0.194	0.420	0.400	0.194	0.819	0.155	0.964	0.014	0.812	0.039
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
105	Pearson Correlation	0.053	0.040	0.043	0.285	0.054	0.266	-0.066	.446	0.005	-0.352	0.065	0.165	0.074	0.230	1	0.167	0.054	0.157	0.167	0.054	.449	-0.066	.446	-0.005	-0.357	.246
	Sig. (2-tailed)	0.781	0.832	0.821	0.127	0.775	0.155	0.727	0.013	0.979	0.057	0.733	0.383	0.696	0.221		0.377	0.775	0.406	0.377	0.775	0.013	0.727	0.013	0.979	0.053	0.190
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
106	Pearson Correlation	0.198	0.220	0.153	0.097	0.336	0.214	0.132	0.247	0.277	0.159	0.207	.367	0.247	0.159	0.167	1	0.336	.973	1.000	0.336	.496	0.132	0.247	0.324	0.218	.663

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

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.

Correlations

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	Total
Sig. (2-tailed)	0.293	0.243	0.421	0.610	0.070	0.256	0.488	0.188	0.138	0.401	0.273	0.046	0.188	0.400	0.377	0.070	0.000	0.000	0.070	0.005	0.488	0.188	0.081	0.247	0.000	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p17 Pearson Correlation	0.316	0.037	0.196	0.086	1.000	0.061	0.338	0.145	0.220	0.253	0.139	.367	0.230	0.244	0.054	0.336	1	0.345	0.336	1.000	0.227	0.338	0.145	0.252	0.271	.594
Sig. (2-tailed)	0.089	0.846	0.300	0.651	0.000	0.749	0.068	0.445	0.242	0.178	0.463	0.046	0.221	0.194	0.775	0.070	0.062	0.070	0.000	0.228	0.068	0.445	0.179	0.147	0.001	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p18 Pearson Correlation	0.211	0.268	0.190	0.068	0.345	0.237	0.136	0.234	0.247	0.129	0.259	.369	0.234	0.153	0.157	.973	0.345	1	.973	0.345	.504	0.136	0.234	0.339	0.184	.664
Sig. (2-tailed)	0.263	0.152	0.315	0.719	0.062	0.208	0.472	0.212	0.187	0.498	0.167	0.045	0.212	0.420	0.406	0.000	0.062	0.005	0.472	0.212	0.067	0.329	0.000			
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p19 Pearson Correlation	0.198	0.220	0.153	0.097	0.336	0.214	0.132	0.247	0.277	0.159	0.207	.367	0.247	0.159	0.167	1.000	0.336	.973	1	0.336	.496	0.132	0.247	0.324	0.218	.663
Sig. (2-tailed)	0.293	0.243	0.421	0.610	0.070	0.256	0.488	0.188	0.138	0.401	0.273	0.046	0.188	0.400	0.377	0.000	0.070	0.000	0.070	0.005	0.488	0.188	0.081	0.247	0.000	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p20 Pearson Correlation	0.316	0.037	0.196	0.086	1.000	0.061	0.338	0.145	0.220	0.253	0.139	.367	0.230	0.244	0.054	0.336	1.000	0.345	0.336	1	0.227	0.338	0.145	0.252	0.271	.594
Sig. (2-tailed)	0.089	0.846	0.300	0.651	0.000	0.749	0.068	0.445	0.242	0.178	0.463	0.046	0.221	0.194	0.775	0.070	0.000	0.062	0.070	0.228	0.068	0.445	0.179	0.147	0.001	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p21 Pearson Correlation	-0.032	0.221	0.089	.621	0.227	.795	-0.033	0.351	-0.108	-0.044	0.291	0.191	0.068	-0.044	.449	.496	0.227	.504	.496	0.227	1	-0.033	0.351	-0.027	0.033	.498
Sig. (2-tailed)	0.866	0.240	0.641	0.000	0.228	0.000	0.862	0.057	0.571	0.818	0.119	0.313	0.721	0.819	0.013	0.005	0.228	0.005	0.005	0.228	0.862	0.057	0.888	0.862	0.005	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p22 Pearson Correlation	0.113	0.202	0.169	-0.082	0.338	-0.121	1.000	0.159	.465	0.307	-0.015	.416	0.093	0.266	-0.066	0.132	0.338	0.136	0.132	0.338	-0.033	1	0.159	.479	0.315	.493
Sig. (2-tailed)	0.551	0.286	0.371	0.666	0.068	0.525	0.000	0.401	0.010	0.099	0.935	0.022	0.626	0.155	0.727	0.488	0.068	0.472	0.488	0.068	0.862	0.401	0.007	0.090	0.006	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p23 Pearson Correlation	0.252	0.089	.433	0.313	0.145	0.292	0.159	1.000	0.248	0.047	0.349	.420	0.252	-0.009	.446	0.247	0.145	0.234	0.247	0.145	0.351	0.159	1	0.237	0.040	.573
Sig. (2-tailed)	0.179	0.642	0.017	0.092	0.445	0.118	0.401	0.000	0.187	0.807	0.059	0.021	0.180	0.964	0.013	0.188	0.445	0.212	0.188	0.445	0.057	0.401	0.208	0.835	0.001	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
p24 Pearson Correlation	.399	0.327	0.200	0.004	0.252	-0.028	.479	0.237	.960	.372	0.176	.463	.668	.446	-0.005	0.324	0.252	0.339	0.324	0.252	-0.027	.479	0.237	1	.395	.695
Sig. (2-tailed)	0.029	0.078	0.289	0.985	0.179	0.883	0.007	0.208	0.000	0.043	0.353	0.010	0.000	0.014	0.979	0.081	0.179	0.067	0.081	0.179	0.888	0.007	0.208	0.031	0.000	

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
- 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.

		Correlations																										
N		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	Total	
		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
b25	Pearson Correlation	0.076	0.029	-0.073	0.061	0.271	0.034	0.315	0.040	.392	.969	0.325	0.174	0.305	0.045	-0.357	0.218	0.271	0.184	0.218	0.271	0.033	0.315	0.040	.395	1	.453	
	Sig. (2-tailed)	0.691	0.880	0.701	0.751	0.147	0.856	0.090	0.835	0.032	0.000	0.080	0.359	0.101	0.812	0.053	0.247	0.147	0.329	0.247	0.147	0.862	0.090	0.835	0.031	0.012		
N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Total	Pearson Correlation	.428	.383	.394	.271	.594	.307	.493	.573	.638	.404	.454	.619	.573	.379	.246	.663	.594	.664	.663	.594	.498	.493	.573	.695	.453	1	
	Sig. (2-tailed)	0.018	0.037	0.031	0.147	0.001	0.099	0.006	0.001	0.000	0.027	0.012	0.000	0.001	0.039	0.190	0.000	0.001	0.000	0.000	0.001	0.005	0.006	0.001	0.000	0.012		
N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.878	25

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p1	85.3333	74.851	.356	.876
p2	84.9667	76.585	.329	.876
p3	84.8667	74.947	.312	.878
p4	85.0667	77.030	.194	.881
p5	85.4000	74.317	.550	.872
p6	85.1667	76.557	.230	.880
p7	84.5000	74.121	.428	.874
p8	84.7333	73.237	.516	.872
p9	85.1000	70.576	.572	.870
p10	85.0667	75.306	.332	.877
p11	84.8333	75.454	.397	.875
p12	84.5000	74.672	.582	.872

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik
- 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 Suska Riau

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p13	85.7333	73.237	.516	.872
p14	84.6667	76.575	.324	.877
p15	84.7000	78.010	.190	.879
p16	85.6667	71.540	.611	.869
p17	85.4000	74.317	.550	.872
p18	85.7000	71.321	.611	.869
p19	85.6667	71.540	.611	.869
p20	85.4000	74.317	.550	.872
p21	85.2333	73.151	.421	.875
p22	84.5000	74.121	.428	.874
p23	84.7333	73.237	.516	.872
p24	85.1667	69.661	.637	.867
p25	85.1000	74.645	.385	.875

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.

LAMPIRAN G2

ANGKET KREATIVITAS BELAJAR SISWA

A. Identitas Data Responden

Nama :
Jenis Kelamin :
Kelas :

B. Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Isilah terlebih dahulu identitas Saudara/I pada tempat yang telah disediakan di atas.
2. Bacalah setiap pernyataan yang ada dalam kuesioner ini dengan teliti, karena semua jawaban tidak ada yang benar dan yang salah sehingga yang diharapkan adalah jawaban yang sesungguhnya terjadi selama ini pada Saudara/I.
3. Berikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang tersedia pada lembar jawaban sesuai dengan kreativitas belajar Saudara/I
4. Pilih alternative jawaban kreativitas belajar adalah:
SL = Selalu
SR = Sering
KD = Kadang-Kadang
JR = Jarang
TP = Tidak Pernah
5. Contoh jawaban dari pernyataan:

No	PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN				
		SL	SR	KD	JR	TP
1.	Saya terpengaruh penampilan teman		✓			

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SL	SR	KD	JR	TP
A. Kelancaran Siswa						
1. Dilarang mengambil sebagian atau seluruh karya tulis intelektualnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pertuisian karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	Siswa menyampaikan pendapat mengenai materi yang dijelaskan guru					
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pertuisian karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	Siswa memberikan usulan mengenai materi yang dipelajari					
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	Siswa mengajukan ide dari pemikirannya					
	Siswa menjawab pertanyaan yang di ajukan guru					
B. Kelenturan Siswa						
1. Dilarang mengambil sebagian atau seluruh karya tulis intelektualnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pertuisian karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	Siswa mengemukakan pemecahan permasalahan dari materi yang telah di jelaskan guru					
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pertuisian karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	Siswa mengambil posisi duduk sesuai teman kelompok yang telah dibagi					
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	Siswa berdiskusi dengan teman kelompok untuk menyelesaikan masalah					
	Siswa menghargai perbedaan pendapat dengan temannya					
C. Keaslian						
1. Dilarang mengambil sebagian atau seluruh karya tulis intelektualnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pertuisian karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	Siswa mengungkapkan ide yang menarik sesuai pemahamannya					
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pertuisian karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	Siswa mengembangkan kemampuan dari hasil pemikirannya					
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	Siswa menyiapkan alat dan bahan sesuai materi yang telah dijelaskan guru					
	Siswa mengerjakan tugas praktek kerajinan yang telah di berikan guru					
D. Elaborasi						
1. Dilarang mengambil sebagian atau seluruh karya tulis intelektualnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pertuisian karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	Siswa mencoba hal baru dalam membuat kerajinan					
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pertuisian karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	Siswa menggali informasi dari berbagai sumber yang ada					
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	Siswa memperluas pengetahuan dalam membuat kerajinan					
	Siswa menyelesaikan tepat waktu					
	Siswa tekun dalam mengerjakan praktek kerajinan					
E. Keuletan dan Kesabaran						
1. Dilarang mengambil sebagian atau seluruh karya tulis intelektualnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pertuisian karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	Siswa tidak mudah putus asa					
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pertuisian karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	Siswa terus mencoba hal yang baru					
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	Siswa mempunyai daya imajinasi tinggi					
	Siswa menyelesaikan praktek kerajinan dengan baik					
	Siswa merapikan kembali kondisi kelas					

LAMPIRAN H1

REKAPITULASI DATA HASIL KREATIVITAS BELAJAR SISWA SETELAH *TREATMENT* KELAS EKSPERIMENTAL

No.	Nama Siswa	Item Soal																						Jumlah	%	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22			
1	Eks 01	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	90	81.82	SB
2	Eks 02	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	92	83.64	SB
3	Eks 03	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	95	86.36	SB
4	Eks 04	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	89	80.91	B
5	Eks 05	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	83	75.45	B
6	Eks 06	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	79	71.82	B
7	Eks 07	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	93	84.55	SB
8	Eks 08	4	4	4	3	5	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	5	3	3	2	78	70.91	B
9	Eks 09	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	76	69.09	B
10	Eks 10	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	90	81.82	SB
11	Eks 11	4	5	5	3	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	95	86.36	SB
12	Eks 12	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	81	73.64	B
13	Eks 13	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	84	76.36	B
14	Eks 14	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	78	70.91	B
15	Eks 15	2	3	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	2	3	3	4	4	4	5	4	3	3	74	67.27	B
16	Eks 16	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	85	77.27	B
17	Eks 17	2	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	5	4	4	80	72.73	B

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- 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

UIN SUSKA RIAU

18	Eks 18	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	74	67.27	B	
19	Eks 19	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	5	4	95	86.36	SB	
20	Eks 20	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	81	73.64	B
21	Eks 21	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	75	68.18	B
22	Eks 22	3	4	3	4	5	4	3	4	3	4	2	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	78	70.91	B
23	Eks 23	2	3	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	2	3	3	4	4	3	5	4	4	4	4	4	75	68.18	B	
24	Eks 24	3	3	5	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	86	78.18	B	
25	Eks 25	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	5	4	4	4	2	4	80	72.73	B	
26	Eks 26	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	74	67.27	B	
27	Eks 27	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	2	4	4	4	79	71.82	B	
28	Eks 28	3	3	3	3	5	3	3	5	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	5	80	72.73	B		
29	Eks 29	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	73	66.36	B	
30	Eks 30	4	3	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	73	66.36	B		
31	Eks 31	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	5	5	4	4	4	86	78.18	B		
32	Eks 32	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	82	74.55	B		
33	Eks 33	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	79	71.82	B		
34	Eks 34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	86	78.18	B		
	Jumlah	117	130	129	120	139	132	122	127	131	137	116	124	116	121	127	124	123	132	140	135	130	126	2798					
	Rata-rata	3.44	3.82	3.79	3.53	4.09	3.88	3.59	3.74	3.85	4.03	3.41	3.65	3.41	3.56	3.74	3.65	3.62	3.88	4.12	3.97	3.82	3.71	82.29					
	Persentase	69	76	76	71	82	78	72	75	77	81	68	73	68	71	75	73	72	78	82	79	76	74	74.81					
	Ket	B	B	B	B	SB	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	SB	B	B	B	B	B					

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

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.

REKAPITULASI DATA HASIL KREATIVITAS BELAJAR KELAS SETELAH **TREATMENT EKSPERIMEN**

No.	Nama Siswa	Item Soal																						Jumlah	%	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22			
1	Eks 01	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	90	81.82	SB
2	Eks 02	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	92	83.64	SB
3	Eks 03	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	95	86.36	SB
4	Eks 04	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	89	80.91	B
5	Eks 05	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	83	75.45	B
6	Eks 06	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	79	71.82	B
7	Eks 07	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	93	84.55	SB
8	Eks 08	4	4	4	3	5	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	5	3	3	2	78	70.91	B
9	Eks 09	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	76	69.09	B
10	Eks 10	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	90	81.82	SB
11	Eks 11	4	5	5	3	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	95	86.36	SB
12	Eks 12	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	81	73.64	B
13	Eks 13	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	84	76.36	B
14	Eks 14	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	78	70.91	B
15	Eks 15	2	3	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	2	3	3	4	4	4	5	4	3	3	74	67.27	B
16	Eks 16	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	85	77.27	B

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of S

17	Eks 17	2	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	5	4	4	4	4	80	72.73	B	
18	Eks 18	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	74	67.27	B	
19	Eks 19	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	95	86.36	SB	
20	Eks 20	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	5	4	4	81	73.64	B	
21	Eks 21	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	4	4	3	4	4	4	4	75	68.18	B	
22	Eks 22	3	4	3	4	5	4	3	4	3	4	2	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	78	70.91	B	
23	Eks 23	2	3	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	2	3	3	4	4	3	5	4	4	4	75	68.18	B	
24	Eks 24	3	3	5	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	86	78.18	B	
25	Eks 25	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	5	4	4	2	4	80	72.73	B
26	Eks 26	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	74	67.27	B	
27	Eks 27	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	2	4	4	79	71.82	B	
28	Eks 28	3	3	3	3	5	3	3	5	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	5	80	72.73	B	
29	Eks 29	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	73	66.36	B
30	Eks 30	4	3	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	2	3	73	66.36	B	
31	Eks 31	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	86	78.18	B	
32	Eks 32	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	82	74.55	B	
33	Eks 33	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	79	71.82	B	
34	Eks 34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	86	78.18	B
	Jumlah	117	130	129	120	139	132	122	127	131	137	116	124	116	121	127	124	123	132	140	135	130	126	2798			
	Rata-rata	3.44	3.82	3.79	3.53	4.09	3.88	3.59	3.74	3.85	4.03	3.41	3.65	3.41	3.56	3.74	3.65	3.62	3.88	4.12	3.97	3.82	3.71	82.29			
	Persentase	69	76	76	71	82	78	72	75	77	81	68	73	68	71	75	73	72	78	82	79	76	74	74.81			
	Ket	B	B	B	B	SB	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	SB	B	B	B	B			



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of S

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

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.



LAMPIRAN I
REKAPITULASI DATA HASIL KREATIVITAS BELAJAR SISWA SETELAH *TREATMENT KELAS KONTROL*

No.	Nama Siswa	Item Soal																						Jumlah	%	Ket	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22				
1	Kon 01	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	5	5	4	91	82.73	SB	
2	Kon 02	4	4	3	3	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	86	78.18	B	
3	Kon 03	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	80	72.73	B	
4	Kon 04	5	4	5	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	2	3	2	4	4	3	3	76	69.09	B
5	Kon 05	2	4	4	3	2	3	2	2	3	4	4	4	4	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	62	56.36	CB
6	Kon 06	4	4	4	3	4	4	3	2	3	4	5	3	4	3	4	3	4	3	5	3	3	3	78	70.91	B	
7	Kon 07	3	4	3	2	4	4	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	2	4	4	4	4	2	73	66.36	B	
8	Kon 08	3	4	3	3	5	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	5	4	3	4	79	71.82	B	
9	Kon 09	2	3	4	3	5	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	71	64.55	B	
10	Kon 10	3	3	5	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	3	3	83	75.45	B	
11	Kon 11	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	5	4	4	2	4	77	70.00	B	
12	Kon 12	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	4	71	64.55	B	
13	Kon 13	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	76	69.09	B	
14	Kon 14	2	3	3	3	4	4	3	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	5	3	4	4	77	70.00	B	
15	Kon 15	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	70	63.64	B	
16	Kon 16	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	70	63.64	B	
17	Kon 17	2	4	4	3	2	3	2	2	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	62	56.36	CB	

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

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 Suska Riau

No.	Nama Siswa	Item Soal																						Jumlah	%	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22			
18	Kon 18	4	4	4	3	5	3	3	2	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	5	3	3	3	78	70.91	B
19	Kon 19	3	4	3	2	4	4	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	2	4	4	4	4	2	73	66.36	B
20	Kon 20	3	4	3	3	5	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	5	4	3	4	79	71.82	B
21	Kon 21	2	3	4	3	5	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	5	4	3	3	71	64.55	B
22	Kon 22	3	4	3	2	4	4	4	2	3	4	3	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	2	73	66.36	B
23	Kon 23	3	4	3	3	5	3	4	4	3	4	2	4	4	3	2	2	3	3	5	4	3	4	75	68.18	B
24	Kon 24	2	3	4	3	5	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	5	4	3	3	71	64.55	B
25	Kon 25	2	3	4	3	5	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	5	4	3	3	71	64.55	B
26	Kon 26	2	3	3	3	5	3	3	5	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	5	3	3	5	77	70.00	B
27	Kon 27	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	70	63.64	B
28	Kon 28	4	3	3	3	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	70	63.64	B
29	Kon 29	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	2	4	3	4	3	3	4	5	5	4	3	4	83	75.45	B
30	Kon 30	3	4	5	3	4	4	4	4	5	5	3	4	3	3	3	3	4	4	5	3	4	4	83	75.45	B
31	Kon 31	4	3	5	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	2	2	3	3	4	4	4	4	82	74.55	B
32	Kon 32	2	4	4	3	2	3	2	3	4	4	3	4	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	62	56.36	CB
33	Kon 33	4	4	4	3	5	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	5	3	3	2	75	68.18	B
34	Kon 34	3	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	2	3	3	2	4	4	4	2	73	66.36	B
	Jumlah	103	124	124	100	136	125	110	111	125	135	109	129	111	108	103	96	105	117	137	127	104	109	2548		
	Rata-rata	3.03	3.65	3.65	2.94	4.00	3.68	3.24	3.26	3.68	3.97	3.21	3.79	3.26	3.18	3.03	2.82	3.09	3.44	4.03	3.74	3.06	3.21	74.94		
	Persentase	61	73	73	59	80	74	65	65	74	79	64	76	65	64	61	56	62	69	81	75	61	64	68.13		
	Ket	CB	B	B	CB	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	CB	CB	B	B	B	B	B	B	B		

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

Stafé Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LAMPIRAN J

PERUBAHAN DATA ORDINAL KE INTERVAL KREATIVITAS BELAJAR SISWA SEBELUM TREATMENT (POSTTEST)

$$\text{Rumus : } T_i = 50 + 10 \frac{(x_i - \bar{x})}{SD}$$

Keterangan:

x_i = Variabel data ordinal
 \bar{x} = Mean (rata-rata)
 SD = Standar Deviasi

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kreativitas Belajar	68	62.00	95.00	78.617647	7.600136
Valid N (listwise)	68				

$$\bar{x} : 78.617647$$

$$SD : 7.600136$$

Kelas Eksperimen

a. Data kreativitas belajar dari siswa 1 yaitu sebesar 90 dirubah menjadi data interval dengan cara:

$$T_i = 50 + 10 \frac{(90 - 78.617647)}{7.600136} = 64.976512$$

Data kreativitas belajar dari siswa 2 yaitu sebesar 92 dirubah menjadi data interval dengan cara:

$$T_i = 50 + 10 \frac{(92 - 78.617647)}{7.600136} = 67.608043$$

Dan seterusnya

Kelas Kontrol

Data kreativitas belajar dari siswa 1 yaitu sebesar 91 dirubah menjadi data interval dengan cara:

$$T_i = 50 + 10 \frac{(91 - 78.617647)}{7.600136} = 66.292277$$

Data kreativitas belajar dari siswa 2 yaitu sebesar 86 dirubah menjadi data interval dengan cara:

$$T_i = 50 + 10 \frac{(86 - 78.617647)}{7.600136} = 59.713448$$

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

Dan seterusnya

No	Kelas	Data Ordinal	Mean	SD	$\frac{(X_i - \bar{X})}{SD}$
1	Eks 01	90	78.617647	7.600136	64.976512
2	Eks 02	92	78.617647	7.600136	67.608043
3	Eks 03	95	78.617647	7.600136	71.555341
4	Eks 04	89	78.617647	7.600136	63.660746
5	Eks 05	83	78.617647	7.600136	55.766150
6	Eks 06	79	78.617647	7.600136	50.503087
7	Eks 07	93	78.617647	7.600136	68.923809
8	Eks 08	78	78.617647	7.600136	49.187321
9	Eks 09	76	78.617647	7.600136	46.555789
10	Eks 10	90	78.617647	7.600136	64.976512
11	Eks 11	95	78.617647	7.600136	71.555341
12	Eks 12	81	78.617647	7.600136	53.134619
13	Eks 13	84	78.617647	7.600136	57.081916
14	Eks 14	78	78.617647	7.600136	49.187321
15	Eks 15	74	78.617647	7.600136	43.924258
16	Eks 16	85	78.617647	7.600136	58.397682
17	Eks 17	80	78.617647	7.600136	51.818853
18	Eks 18	74	78.617647	7.600136	43.924258
19	Eks 19	95	78.617647	7.600136	71.555341
20	Eks 20	81	78.617647	7.600136	53.134619
21	Eks 21	75	78.617647	7.600136	45.240023
22	Eks 22	78	78.617647	7.600136	49.187321
23	Eks 23	75	78.617647	7.600136	45.240023
24	Eks 24	86	78.617647	7.600136	59.713448
25	Eks 25	80	78.617647	7.600136	51.818853
26	Eks 26	74	78.617647	7.600136	43.924258
27	Eks 27	79	78.617647	7.600136	50.503087
28	Eks 28	80	78.617647	7.600136	51.818853
29	Eks 29	73	78.617647	7.600136	42.608492
30	Eks 30	73	78.617647	7.600136	42.608492
31	Eks 31	86	78.617647	7.600136	59.713448
32	Eks 32	82	78.617647	7.600136	54.450385
33	Eks 33	79	78.617647	7.600136	50.503087
34	Eks 34	86	78.617647	7.600136	59.713448
35	Kon 01	91	78.617647	7.600136	66.292277
36	Kon 02	86	78.617647	7.600136	59.713448

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.

No	Kelas	Data Ordinal	Mean	SD	$\frac{(X_i - \bar{X})}{SD}$
37	Kon 03	80	78.617647	7.600136	51.818853
38	Kon 04	76	78.617647	7.600136	46.555789
39	Kon 05	62	78.617647	7.600136	28.135067
40	Kon 06	78	78.617647	7.600136	49.187321
41	Kon 07	73	78.617647	7.600136	42.608492
42	Kon 08	79	78.617647	7.600136	50.503087
43	Kon 09	71	78.617647	7.600136	39.976960
44	Kon 10	83	78.617647	7.600136	55.766150
45	Kon 11	77	78.617647	7.600136	47.871555
46	Kon 12	71	78.617647	7.600136	39.976960
47	Kon 13	76	78.617647	7.600136	46.555789
48	Kon 14	77	78.617647	7.600136	47.871555
49	Kon 15	70	78.617647	7.600136	38.661194
50	Kon 16	70	78.617647	7.600136	38.661194
51	Kon 17	62	78.617647	7.600136	28.135067
52	Kon 18	78	78.617647	7.600136	49.187321
53	Kon 19	73	78.617647	7.600136	42.608492
54	Kon 20	79	78.617647	7.600136	50.503087
55	Kon 21	71	78.617647	7.600136	39.976960
56	Kon 22	73	78.617647	7.600136	42.608492
57	Kon 23	75	78.617647	7.600136	45.240023
58	Kon 24	71	78.617647	7.600136	39.976960
59	Kon 25	71	78.617647	7.600136	39.976960
60	Kon 26	77	78.617647	7.600136	47.871555
61	Kon 27	70	78.617647	7.600136	38.661194
62	Kon 28	70	78.617647	7.600136	38.661194
63	Kon 29	83	78.617647	7.600136	55.766150
64	Kon 30	83	78.617647	7.600136	55.766150
65	Kon 31	82	78.617647	7.600136	54.450385
66	Kon 32	62	78.617647	7.600136	28.135067
67	Kon 33	75	78.617647	7.600136	45.240023
68	Kon 34	73	78.617647	7.600136	42.608492

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

**TABEL REKAPITULASI DATA KREATIVITAS BELAJAR SISWA
SEBELUM TREATMENT (POSTTEST)**

No	Eksperimen			No	Kontrol		
	Siswa	Ordinal	Interval		Siswa	Ordinal	Interval
1	Eks 01	90	64.976512	35	Kon 01	91	66.292277
2	Eks 02	92	67.608043	36	Kon 02	86	59.713448
3	Eks 03	95	71.555341	37	Kon 03	80	51.818853
4	Eks 04	89	63.660746	38	Kon 04	76	46.555789
5	Eks 05	83	55.766150	39	Kon 05	62	28.135067
6	Eks 06	79	50.503087	40	Kon 06	78	49.187321
7	Eks 07	93	68.923809	41	Kon 07	73	42.608492
8	Eks 08	78	49.187321	42	Kon 08	79	50.503087
9	Eks 09	76	46.555789	43	Kon 09	71	39.976960
10	Eks 10	90	64.976512	44	Kon 10	83	55.766150
11	Eks 11	95	71.555341	45	Kon 11	77	47.871555
12	Eks 12	81	53.134619	46	Kon 12	71	39.976960
13	Eks 13	84	57.081916	47	Kon 13	76	46.555789
14	Eks 14	78	49.187321	48	Kon 14	77	47.871555
15	Eks 15	74	43.924258	49	Kon 15	70	38.661194
16	Eks 16	85	58.397682	50	Kon 16	70	38.661194
17	Eks 17	80	51.818853	51	Kon 17	62	28.135067
18	Eks 18	74	43.924258	52	Kon 18	78	49.187321
19	Eks 19	95	71.555341	53	Kon 19	73	42.608492
20	Eks 20	81	53.134619	54	Kon 20	79	50.503087
21	Eks 21	75	45.240023	55	Kon 21	71	39.976960
22	Eks 22	78	49.187321	56	Kon 22	73	42.608492
23	Eks 23	75	45.240023	57	Kon 23	75	45.240023
24	Eks 24	86	59.713448	58	Kon 24	71	39.976960
25	Eks 25	80	51.818853	59	Kon 25	71	39.976960
26	Eks 26	74	43.924258	60	Kon 26	77	47.871555
27	Eks 27	79	50.503087	61	Kon 27	70	38.661194
28	Eks 28	80	51.818853	62	Kon 28	70	38.661194
29	Eks 29	73	42.608492	63	Kon 29	83	55.766150
30	Eks 30	73	42.608492	64	Kon 30	83	55.766150
31	Eks 31	86	59.713448	65	Kon 31	82	54.450385
32	Eks 32	82	54.450385	66	Kon 32	62	28.135067
33	Eks 33	79	50.503087	67	Kon 33	75	45.240023
34	Eks 34	86	59.713448	68	Kon 34	73	42.608492

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
Explore Kelas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Kreativitas Belajar
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 mengikuti kepentingan yang diwajibkan
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak karya tulis ini tanpa izin UIN Suska Riau.

UJI NORMALITAS DATA

Case Processing Summary

Kelas	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Eksperimen	34	100.0%	0	0.0%	34	100.0%
Kontrol	34	100.0%	0	0.0%	34	100.0%

Descriptives

Kelas		Statistic	Std. Error	
Eksperimen	Mean	54.8374	1.54203	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	51.7001	
		Upper Bound	57.9747	
	5% Trimmed Mean		54.5880	
	Median		52.4767	
	Variance		80.847	
	Std. Deviation		8.99148	
	Minimum		42.61	
	Maximum		71.56	
	Range		28.95	
	Interquartile Range		12.17	
	Skewness		.501	.403
Kontrol	Kurtosis		-.831	.788
	Mean	45.1626	1.47494	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	42.1618	
		Upper Bound	48.1634	
	5% Trimmed Mean		45.0852	
	Median		45.2400	
	Variance		73.965	
	Std. Deviation		8.60029	
	Minimum		28.14	
	Maximum		66.29	
	Range		38.16	
	Interquartile Range		10.53	

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.134	34	.128	.929	34	.028
Kontrol	.137	34	.109	.964	34	.322

a. Lilliefors Significance Correction

Kreativitas Belajar

Histograms

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

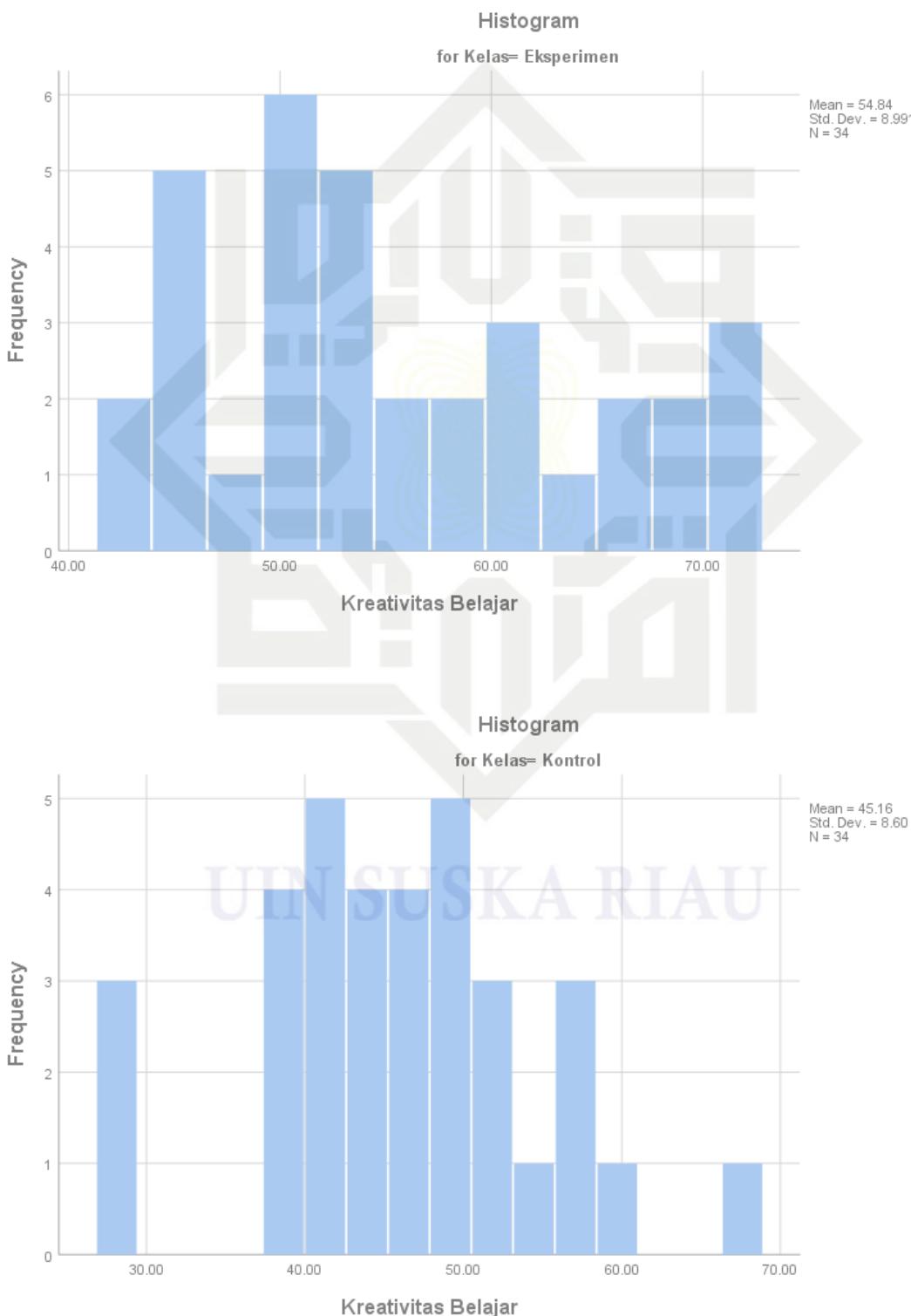
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

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



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.

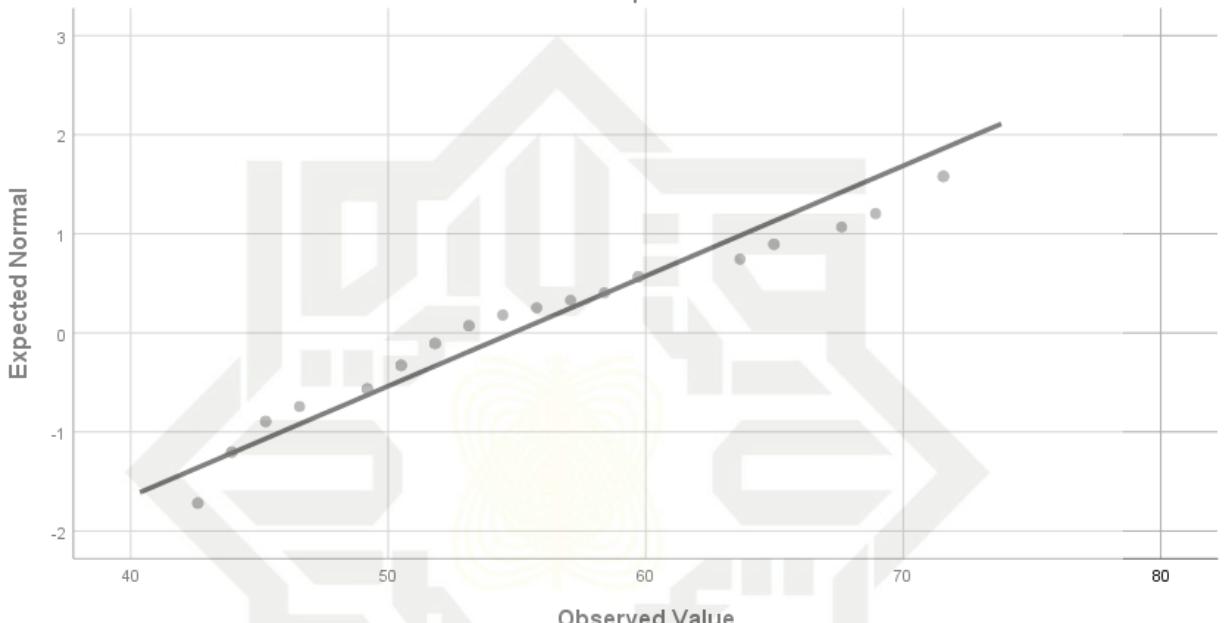
© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Normal Q-Q Plots

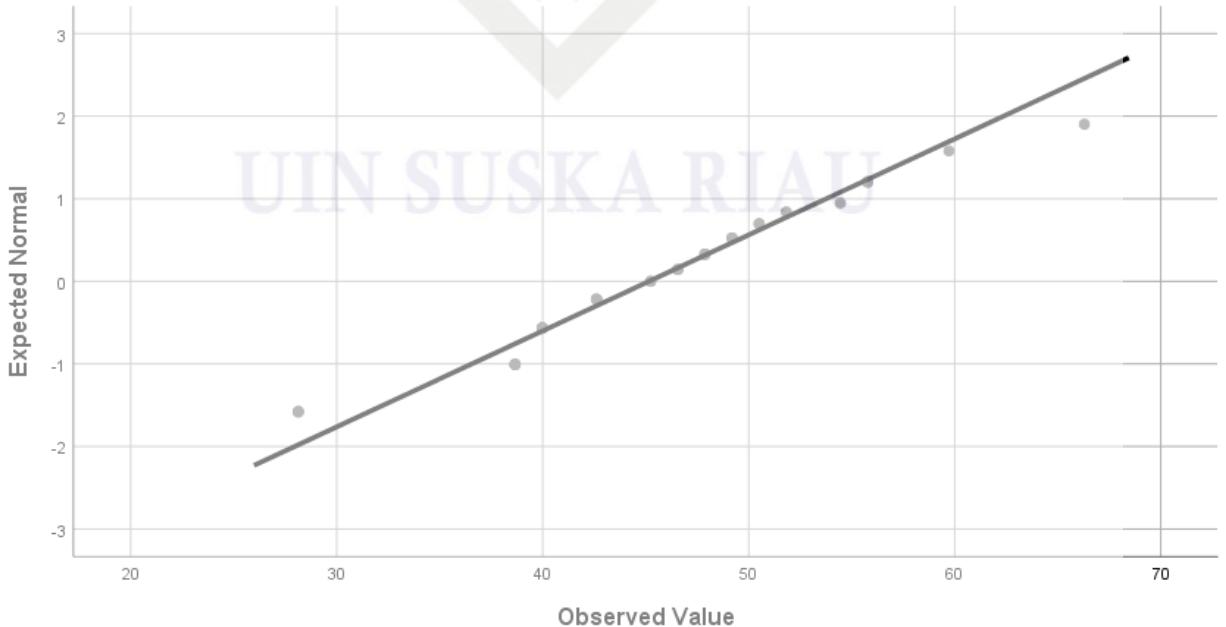
Normal Q-Q Plot of Kreativitas Belajar

for Kelas= Eksperimen



Normal Q-Q Plot of Kreativitas Belajar

for Kelas= Kontrol



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

Detrended Normal Q-Q Plots

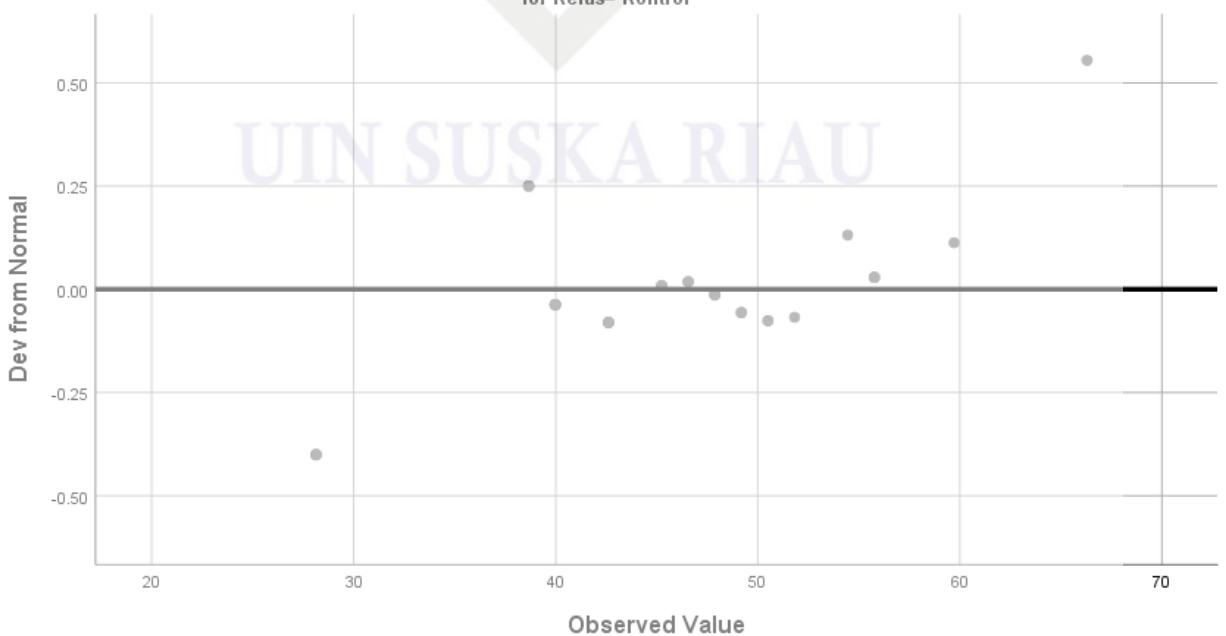
Detrended Normal Q-Q Plot of Kreativitas Belajar

for Kelas= Eksperimen



Detrended Normal Q-Q Plot of Kreativitas Belajar

for Kelas= Kontrol



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

LAMPIRAN L

UJI HOMOGENITAS DATA

Explore Kelas

Case Processing Summary

	Kelas	N	Valid		Cases Missing		N	Total	Percent
			Percent	N	Percent	N			
Kreativitas Belajar	Eksperimen	34	100.0%	0	0.0%	0	34	34	100.0%
	Kontrol	34	100.0%	0	0.0%	0	34	34	100.0%

Descriptives

Kelas	Kreativitas Belajar	Eksperimen	Mean	Statistic		Std. Error
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	
			54.8374	51.7001	57.9747	
			54.5880			
			52.4767			
			80.847			
			8.99148			
			42.61			
			71.56			
			28.95			
			12.17			
			.501	.403		
			-.831	.788		
			45.1626	42.1618	48.1634	
			45.0852			
			45.2400			
			73.965			
			8.60029			
			28.14			
			66.29			
			38.16			
			10.53			
			.051	.403		
			.407	.788		

Test of Homogeneity of Variance

Kreativitas Belajar		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
	Based on Mean	.466	1	66	.497	
	Based on Median	.216	1	66	.644	
	Based on Median and with adjusted df	.216	1	65.749	.644	
	Based on trimmed mean	.408	1	66	.525	



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.

LAMPIRAN M

UJI T

T-Test

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kreativitas Belajar	Eksperimen	34	54.8374	8.99148	1.54203
	Kontrol	34	45.1626	8.60029	1.47494

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower Difference	Upper Difference	
Kreativitas Belajar	Equal variances assumed	.466	.497	4.534	66	.000	9.67475	2.13384	5.41439	13.93510	
	Equal variances not assumed			4.534	65.870	.000	9.67475	2.13384	5.41424	13.93526	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin 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

LAMPIRAN N

Tabel Nilai t

d.f	$t_{0.25}$	$t_{0.1}$	$t_{0.05}$	$t_{0.01}$	$t_{0.005}$	d.f
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63, 657	1
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	2
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	3
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	4
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	5
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	6
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	7
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	8
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	9
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	10
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	11
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	12
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	13
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	14
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	15
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	16
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	17
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	18
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	19
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	20
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	21
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	22
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	23
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	24
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	25
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	26
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	27
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	28
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	29
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	30
31	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744	31
32	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738	32
33	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733	33
34	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728	34
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724	35
36	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719	36
37	1,305	1,687	2,026	2,431	2,715	37
38	1,304	1,686	2,024	2,429	2,712	38
39	1,303	1,685	2,023	2,426	2,708	39

Sumber: Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS (Dr. Imam Ghozali)

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.

Tabel Nilai t

d.f	$t_{0.25}$	$t_{0.1}$	$t_{0.05}$	$t_{0.01}$	$t_{0.005}$	d.f
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	40
41	1,303	1,683	2,020	2,421	2,701	41
42	1,302	1,682	2,018	2,418	2,698	42
43	1,302	1,681	2,017	2,416	2,695	43
44	1,301	1,680	2,015	2,414	2,692	44
45	1,301	1,679	2,014	2,412	2,690	45
46	1,300	1,679	2,013	2,410	2,687	46
47	1,300	1,678	2,012	2,408	2,685	47
48	1,299	1,677	2,011	2,407	2,682	48
49	1,299	1,677	2,010	2,405	2,680	49
50	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678	50
51	1,298	1,675	2,008	2,402	2,676	51
52	1,298	1,675	2,007	2,400	2,674	52
53	1,298	1,674	2,006	2,399	2,672	53
54	1,297	1,674	2,005	2,397	2,670	54
55	1,297	1,673	2,004	2,396	2,668	55
56	1,297	1,673	2,003	2,395	2,667	56
57	1,297	1,672	2,002	2,394	2,665	57
58	1,296	1,672	2,002	2,392	2,663	58
59	1,296	1,671	2,001	2,391	2,662	59
60	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	60
61	1,296	1,670	2,000	2,389	2,659	61
62	1,295	1,670	1,999	2,388	2,657	62
63	1,295	1,669	1,998	2,387	2,656	63
64	1,295	1,669	1,998	2,386	2,655	64
65	1,295	1,669	1,997	2,385	2,654	65
66	1,295	1,668	1,997	2,384	2,652	66
67	1,294	1,668	1,996	2,383	2,651	67
68	1,294	1,668	1,995	2,382	2,650	68
69	1,294	1,667	1,995	2,382	2,649	69
70	1,294	1,667	1,994	2,381	2,648	70
71	1,294	1,667	1,994	2,380	2,647	71
72	1,293	1,666	1,993	2,379	2,646	72
73	1,293	1,666	1,993	2,379	2,645	73
74	1,293	1,666	1,993	2,378	2,644	74
75	1,293	1,665	1,992	2,377	2,643	75
76	1,293	1,665	1,992	2,376	2,642	76
77	1,293	1,665	1,991	2,376	2,641	77
78	1,292	1,665	1,991	2,375	2,640	78

Sumber: Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS (Dr. Imam Ghazali)

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.

Tabel Nilai t

d.f	$t_{0.25}$	$t_{0.1}$	$t_{0.05}$	$t_{0.01}$	$t_{0.005}$	d.f
79	1,292	1,664	1,990	2,374	2,640	79
80	1,292	1,664	1,990	2,374	2,639	80
81	1,292	1,664	1,990	2,373	2,638	81
82	1,292	1,664	1,989	2,373	2,637	82
83	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	83
84	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	84
85	1,292	1,663	1,988	2,371	2,635	85
86	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	86
87	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	87
88	1,291	1,662	1,987	2,369	2,633	88
89	1,291	1,662	1,987	2,369	2,632	89
90	1,291	1,662	1,987	2,368	2,632	90
91	1,291	1,662	1,986	2,368	2,631	91
92	1,291	1,662	1,986	2,368	2,630	92
93	1,291	1,661	1,986	2,367	2,630	93
94	1,291	1,661	1,986	2,367	2,629	94
95	1,291	1,661	1,985	2,366	2,629	95
96	1,290	1,661	1,985	2,366	2,628	96
97	1,290	1,661	1,985	2,365	2,627	97
98	1,290	1,661	1,984	2,365	2,627	98
99	1,290	1,660	1,984	2,365	2,626	99
Inf.	1,290	1,660	1,984	2,364	2,626	Inf.

Sumber: Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS (Dr. Imam Ghazali)

LAMPIRAN O**Hak cipta milik UIN Suska Riau**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DOKUMENTASI

© Hak Cipta milik 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.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



© Hak cipta milik 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 mempertanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau





KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
SKRIPSI MAHASISWA

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

© Hak Cipta milik UIN SUSKA Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

: Salmiah, M.Pd.E
: 130117 008
: OKSI Yunita Saputri
: 1516203773
: Bimbingan Proposal

Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
LB dan Canti Samper	✓	
Data di LB, Penulisan dan Bab IJ	✓	
Bab I, Sampel dan Data LB	✓	
Acc Samper (Foto)	✓	

Pekanbaru, Maret 2019
Pembimbing,

SAIMAH, M.Pd.E



KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA SKRIPSI MAHASISWA

akceptamiliksuskaRiau

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa izin
Mahasiswa

Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
14-03-2019	LB dan Candi Sampran	\$.
14-03-2019	Data di LB, Penulisan dan Bab II	\$.
14-03-2019	BPP, sampel dan Data LB	\$.
01-04-2019	Acc Seminar (Protokol)	\$.
02-04-2019		\$.

Pekanbaru, Maret 2019
Pembimbing,

44

SAINI, M.P.D.E.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21120

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
SKRIPSI MAHASISWA**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN SUSKA RIAU

Jenis Pengembangan Penelitian
a. Summative Laporan Penelitian
b. Pengembangan Penelitian
Nama Mahasiswa
a. Nama Mahasiswa
Nama Mahasiswa
Nomor Mahasiswa
Kegiatan

: Salmiah, S.Pd, M.Pd.E
: 130117008
: Oki Yusfa Sarubri
: 11516203773
: Bimbingan Skripsi.

Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
01/08/2018	Lebur observasi	✓	
02/08/2018	Acc uji coba angket	✓	
03/08/2018	Rumusan dan Ruj. IV	✓	
04/08/2018	Rambahasa	✓	
05/08/2018	Lampiran	✓	
06/08/2018	Acc Skripsi	✓	

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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.

Pekanbaru, Agustus 2019
Pembimbing,

Salmiah, S.Pd, M.Pd.E



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk keperluan penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pengembangan dan pengajaran yang wajar.

b. Pengutipan tidak merugikan keperluan yang wajar UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 13 Februari 2019

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara **OKSI YUNITA SAPUTRI** sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

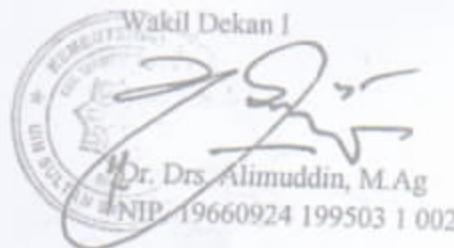
Nama	: OKSI YUNITA SAPUTRI
NIM	: 11516203773
Jurusan	: Pendidikan Ekonomi
Judul	: PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KREATIFITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI I RENGAT
Waktu	: 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Ekonomi Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

W a s s a l a m
an. Dekan

Wakil Dekan I





© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
J. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tangerang Pekanbaru Riau 26293 PO. BOX 1004 Telp. (0701) 501047
Fax. (0701) 501647 Web www.fkt.uinsuska.ac.id, E-mail: fkt_uinsuska@yahoo.co.id

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, dan teknik penulisan skripsi sebagai manfaat yang wajar UIN Suska Riau.
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.

Pekanbaru, 22 Agustus 2019

Lembaga Penelitian dan Pengembangan Skripsi (Perpanjangan)

Pd. M.Pd.E

Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara

pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : OKSI YUNITA SAPUTRI

NIM : 11516203773

Jurusan : Pendidikan Ekonomi

Judul : PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED
LEARNING TERHADAP KREATIFITAS BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRASAHAAN DI SEKOLAH
MENENGAH ATAS NEGERI 1 TAMBANG

Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Ekonomi dan dengan Redaksi
Teknik Penulisan Skripsi sebagai manfaat yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara
diharapkan terima kasih.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Wassalam
an. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag
NPWP 19660924 199503 1 002



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU
Nomor : 0014/PP.00.9/5599/2019

Sifat

Lamp

Hal

Tempat

Tanggal

Waktu

Tempat

UIN SUSKA RIAU

Tempat



UIN SUSKA RIAU

PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 TAMBANG

KECAMATAN TAMBANG

Jalan Raya Pekanbaru - Bangkinang Km. 29 Kode Pos 28461

Website : www.smansatutambang.sch.id, Email : samansatutambang@gmail.com

Twitter / Instagram : @sman 1 Tambang - NPSN : 10400371 NSS : 301.14.06.70.001
Akreditasi A

SURAT KETERANGAN IZIN PRA RISET

NOMOR : 070/SMAN.1-TB/2019/013

Berdasarkan Surat Izin Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau Nomor : Unsyar/PP.0009/5599/2019 , tanggal 01 April 2019, maka Kepala SMA Negeri 1 Tambang Provinsi Riau, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	: OKSI YUNITA SAPUTRI
Nomor Mahasiswa/NIM	: 11516203773
Universitas	: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Peminatan	: PENDIDIKAN EKONOMI

Yang bersangkutan akan melakukan Penelitian/Riset di SMA Negeri 1 Tambang Propinsi Riau pada hari ini dapat menerimanya.

Dengan kian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.





Nomor : Jn.0/F.II/PP.00.9/8241/2019

Stata Biasa
Lantah (Salu) Proposal

Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

Kepada
Yth. Gubernur RiauCq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini
memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	:	OKSI YUNITA SAPUTRI
NIM	:	11516203773
Semester/Tahun	:	VIII (Delapan) / 2019
Program Studi	:	Pendidikan Ekonomi
Fakultas	:	Tarbiyah dari: Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan
juluk skripsinya : PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT
BASED LEARNING TERHADAP KREATIFITAS BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 TAMBANG
Lokasi Penelitian : Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang
Waktu Penelitian : 3 Bulan (20 Mei 2019 s.d 20 Agustus 2019)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang
berangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Rektor

Dekan



Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag
NIP. 19740704 199803 1 001

Tembahan :
Rektor UIN Suska Riau

© Hak Cipta milik 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 mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Kompleks Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39054 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
Email : dpmptsp@riau.go.id

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa izin UIN Suska Riau.

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/230/76
TENTANG



182010

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

Menurut Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : 00241/2019 Tanggal 20 Mei 2019, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

OKSI YUNITA SAPUTRI
115162037730
PENDIDIKAN EKONOMI
S1
PEKANBARU

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang

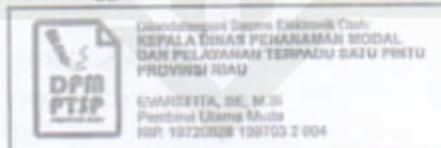
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 TAMBANG

Pada penelitian ini diperlukan saran dan rekomendasi sebagai berikut:

1. Dilarang melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 8 (enam) bulan terhitung mulai dilaksanakan. Rekomendasi ini diberikan.
3. Kegiatan yang terkait diharapkan dapat memberikan kontribusi serta membantu kelancaran kegiatan penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Ditulis di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 22 Mei 2019



Surat Rekomendasi Dinas Penanaman Modal
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
PROVINSI RIAU

EVARENITA, S.E, M.M
Pembina Ulang Skripsi
NIP. 19720528 199703 2 004

UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UNISKA RIAU

PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
JALAN CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. 22552/21553
PEKANBARU

© 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.

: 503/Disdik/1.3/2019/6671
Basisa
: Izin Riset / Penelitian

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/23076 Tanggal 22 Mei 2019 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : OKSI YUNITA SAPUTRI
NIM : 115162037730
Program Studi : PENDIDIKAN EKONOMI
Jenjang : S1
Alamat : PEKANBARU
Judul Penelitian : PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 TAMBANG

Tempat : SMA NEGERI 1 TAMBANG

Berkenaan dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI RIAU

SEKRETARIS





UIN SUSKA RIAU

PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 TAMBANG

KECAMATAN TAMBANG

Jalan Raya Pekanbaru - Bangkinang Km. 29 Kode Pos 28461

Website : www.sman1tambang.sch.id, Email : saman1tambang@gmail.com
Twitter / Instagram : @sman 1 Tambang - NPSN : 10400371 NSS : 301.14.06.70.001

Akreditasi A

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

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,

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 resmi/penelitian, maka yang bersangkutan benar telah melakukan Penelitian/Riset di SMA Negeri Tambang Propinsi Riau yang dilaksanakan mulai tanggal 29 Juli s/d 29 Agustus 2019, guna menyelesaikan Skripsi dengan Judul " PENGARUH PENERAPAN PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRA KARYA DAN KEVIRUSAHAAN DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 TAMBANG".

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 070/SMAN.1-TB/2019/123

: OKSI YUNITA SAPUTRI
: 11516203773
: UIN SUSKA RIAU PEKANBARU
: PENDIDIKAN EKONOMI
: S1
: Jl Merpati Sakti, Gg Himssi

Yan pada tanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Tambang Provinsi Riau, dengan ini
menyatakan bahwa:

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Berdasarkan surat rekomendasi Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor 503/DPMPTSP/NON-IZIN-RISET/23076 Tanggal 24 Mai 2019 perihal penyelesaian izin riset/penelitian, maka yang bersangkutan benar telah melakukan Penelitian/Riset di SMA Negeri Tambang Propinsi Riau yang dilaksanakan mulai tanggal 29 Juli s/d 29 Agustus 2019, guna menyelesaikan Skripsi dengan Judul " PENGARUH PENERAPAN PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRA KARYA DAN KEVIRUSAHAAN DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 TAMBANG".

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

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.

OKSI YUNITA SAPUTRI, lahir di Indragiri Hulu (INHU), pada tanggal 30 Oktober 1996. Anak kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan ayahanda Junaedi Susanto dan Ibunda Musirah. Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis adalah TK Tunas Harapan pada tahun 2003 melanjutkan ke SD Negeri 010 Air Putih lulus pada tahun 2009 melanjutkan pendidikan ke SMPN 2 Lubuk Batu Jaya lulus pada tahun 2012. Setelah itu, penulis melanjutkan ke SMKN 1 Rengat lulus pada tahun 2015. Kemudian pada tahun 2015 penulis melanjutkan studi ke Jurusan Manajemen Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulis telah menyelesaikan tugas akhir dengan judul penelitian *“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambang”*. Alhamdulillah, akhirnya penulis telah dapat menyelesaikan studi selama 4 tahun dibawah bimbingan Ibu Salmiah S.Pd,M.Pd.E dan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada tanggal 07 November 2019 dengan predikat sangat memuaskan.