

# PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATERI GAMBAR KERJA (SHOP DRAWING) PADA PROYEK KONSTRUKSI

*By Pendiatus Laia*

33

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI TERHADAP  
KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATERI GAMBAR KERJA  
(SHOP DRAWING) PADA PROYEK KONSTRUKSI**

**SKRIPSI**



Oleh  
**PENDIANUS LAIA**  
NIM. 209902021

UNIVERSITAS NIAS  
12 **FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN**  
AGUSTUS 2024

33

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI TERHADAP  
KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATERI GAMBAR KERJA  
(SHOP DRAWING) PADA PROYEK KONSTRUKSI**

82

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Nias  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan**

**Oleh  
PENDIANUS LAIA  
NIM. 209902021**

**UNIVERSITAS NIAS  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN  
AGUSTUS 2024**

Saya mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, dengan rahmat serta anugerahnya yang dia berikan sepanjang dalam penulisan karya ilmiah ini skripsi yang berjudul **“Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Materi Gambar Kerja (*Shop Drawing*) Pada Proyek Konstruksi”**, semuanya dapat terselesaikan hanya karena belas kasih Tuhan kepada saya sebagai penulis. Berbagai hambatan yang saya hadapi, dari awal memulai perkuliahan di Universitas Nias sampai sekarang ini, tidak halangan dalam menyelesaikan rancangan skripsi ini.

Semenjak masuk di Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Gunungsitoli pada Agustus 2020, yang saat ini telah berubah menjadi Universitas Nias (UNIAS) sehingga penulisan rancangan skripsi ini, proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik tanpa dukungan, dan bimbingan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak Terima kasih kepada:

1. Bapak Eliyunus Waruwu, S.Pt., M.Si., selaku Rektor Universitas Nias
2. Bapak Dr. Yaredi Waruwu, S.S., M.S., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Dr. Ayler B Ndraha, S.STP., M.Si., selaku Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) di Universitas Nias yang selalu setia melayani penulis untuk persiapan berkas yang berhubungan dalam penyelesaian Rancangan skripsi ini.
4. Bapak Envilwan Berkat Harefa, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan sekaligus sebagai dosen pembimbing penulisan skripsi ini, beliau tidak memperhitungkan waktu dalam melakukan pembimbingan, mengarahkan, memotivasi untuk menyelesaikan penulisan Rancangan skripsi ini.
5. Bapak Aprianus Telaumbanua, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan.
6. Bapak Arisman Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.T., selaku Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan.



7. Bapak Anugerah Septiaman Harefa, S.T., M.Ars., selaku Dosen Pembimbing Akademik di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan.
8. Bapak/Ibu Dosen Universitas Nias Secara Khusus Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan yang selalu memotivasi dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan Rancangan skripsi ini.
9. Teman-teman Mahasiswa/i di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nias, khususnya pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan yang memberikan dukungan pada penulisan rancangan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa selalu melimpahkan anugerah dan rahmat-Nya dengan berlipat ganda kepada semua pihak yang telah turut mendukung dalam menulis rancangan skripsi ini. Penulis menyadari banyak kekurangan yang jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga rancangan skripsi ini bermanfaat bagi seluruh pembaca dan khususnya bagi mahasiswa Program studi Pendidikan Teknik Bangunan.

Gunungsitoli, Juni 2024

Penulis

**Pendianus Laia**

Nim. 209902021

## DAFTAR ISI

<b>22</b>	<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
	<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iii</b>
	<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>IV</b>
	<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>V</b>
	<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
	1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
	1.2 Identifikasi Masalah .....	5
	1.3 Batasan Masalah .....	5
	1.4 Rumusan Masalah .....	5
	1.5 Tujuan Penelitian .....	6
	1.6 Manfaat Penelitian .....	6
	<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
	2.1 Landasan Filosofi .....	8
	2.2 Penelitian Relevan .....	25
	2.3 Kerangka Berpikir .....	26
	2.4 Hipotesis .....	27
	<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>28</b>
	3.1 Jenis Penelitian .....	28
	3.2 Variabel Penelitian .....	29
	3.3 Populasi dan Sampel .....	30
	3.4 Lokasi dan Jadwal Penelitian .....	31
	3.5 Instrumen Penelitian .....	35
	3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	35
	3.7 Teknik Analisis Uji Coba Instrumen .....	36
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>40</b>
	<b>LAMPIRAN</b> .....	

## DAFTAR TABEL

6	Tabel 3.1 Kriteria Instrument Validitas Tes .....	32
	Table 3.2 Hasil Uji Reliabilitas .....	33
	Table 3.3 Interpretasi Tingkat Kesukaran.....	34
	Table 3.4 Kriteria Daya Pembeda .....	35
	Table 3.5 Rumus Uji Linearitas .....	38

**DAFTAR GAMBAR**

**Gambar 2.1** Mekanikal Elektrikal danPlumbing..... 18

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang membentuk kepribadian dan pengetahuan seseorang agar dapat berkembang dan menjadi lebih baik dari sebelumnya. Menurut Sutisno (2019:17) Pendidikan adalah rangkaian aktivitas yang meliputi pengajaran, pembinaan, pengendalian, pengawasan, pemengaruhan, dan penyampaian pengetahuan oleh pendidik kepada peserta didik, dengan tujuan untuk menghilangkan kebodohan, meningkatkan wawasan, dan membentuk kepribadian yang lebih baik serta berguna dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Tujuannya adalah untuk membentuk kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, untuk membentuk kepribadian serta meningkatkan pengetahuan seseorang harus menempuh proses belajar. Belajar adalah proses kompleks yang berlangsung sepanjang hidup manusia, mulai dari masa bayi hingga akhir hidupnya. Salah satu pertanda bahwa seseorang sudah belajar melibatkan perubahan dalam perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan karakter.

Menurut Darman (2007:5) Tujuan pendidikan nasional, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Pasal 3, adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga mereka menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang baik, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Salah satu tujuan dari pendidikan tersebut adalah untuk mempertinggi kreativitas siswa dalam bidang kompetensi tertentu. Dengan demikian, untuk mencapai tujuan tersebut, perlu diadakan program pendidikan yang sesuai dengan sasaran pendidikan itu sendiri. Dalam konteks ini, guru tentu perlu berinovasi agar siswa tertarik dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran praktis, guru harus memberikan contoh yang baik dan efektif untuk menarik perhatian serta memicu kreativitas siswa dalam proses belajar tersebut.

Di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan, khususnya pada program studi Teknik Bangunan yang fokus pada pelaksanaan dan pengawasan bisnis konstruksi dan properti, terdapat beberapa mata pelajaran yang dapat mengembangkan serta meningkatkan kreativitas siswa dalam materi pembelajaran yang berkaitan dengan bidang keahlian tersebut. Salah satu mata pelajaran yang dimaksud adalah pelaksanaan dan pengawasan bisnis konstruksi dan properti. Mata pelajaran ini lebih berfokus pada desain gambar kerja dan penerapan gambar kerja (shop drawing) dalam proyek konstruksi bangunan. Adanya mata pelajaran tersebut dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat desain gambar dan menerapkannya pada proyek konstruksi bangunan. Gambar kerja (shop drawing) berfungsi sebagai pedoman atau dasar bagi pekerja untuk melaksanakan dan menyelesaikan suatu pekerjaan. Menurut Sanstono (2021:6) Gambar kerja adalah acuan yang digunakan untuk mewujudkan ide menjadi bentuk fisik. Gambar kerja (shop drawing) merupakan salah satu materi pembelajaran yang diajarkan kepada siswa agar mereka memahami cara membuat dan menerapkan gambar kerja dalam konstruksi bangunan. Dalam memberikan pembelajaran tersebut, guru perlu berinovasi agar proses pembelajaran menarik perhatian dan dapat mendorong kreativitas siswa untuk belajar secara kreatif. Dengan kata lain, siswa harus menguasai materi pembelajaran tersebut dan memiliki kreativitas dalam mendesain gambar kerja, sehingga penerapannya dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi dan model pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sogae'adu, khususnya pada jurusan Bisnis Konstruksi dan Properti di kelas XI ditemukan permasalahan melalui observasi dengan guru mata pelajaran pada materi Gambar Kerja (*Shop Drawing*), peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu proses pembelajaran secara langsung masih menggunakan model konvensional, guru lebih aktif dalam memaparkan materi mulai dari awal pembelajaran hingga di akhir pembelajaran yang membuat respon peserta didik kurang baik dan kurang tertarik selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru tidak secara langsung mengarahkan siswa melaksanakan kegiatan praktek sehingga membuat siswa kebingungan, siswa kurang termotivasi dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, kurangnya kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70.

Menurut Daryanto dalam Mulyati (2021) Metode demonstrasi adalah metode penyampaian bahan pembelajaran dengan menunjukkan atau memperagakan kepada peserta didik, sering kali disertai dengan penjelasan lisan. Dalam menerapkan langkah-langkah model pembelajaran, terdapat pendekatan, strategi, model, teknik, dan taktik yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran. (Isrok'atun dan Rosmala, 2018:26). Model pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan kreativitas siswa, serta memastikan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Salah satu model pembelajaran yang dapat membimbing siswa dalam proses pembelajaran praktis adalah metode pembelajaran demonstrasi. Menurut Rina et al (2020:151) menyatakan Metode demonstrasi adalah metode penyampaian pelajaran dengan memperagakan atau menunjukkan kepada peserta didik proses, situasi, atau objek tertentu yang sedang dipelajari, baik dalam bentuk aslinya maupun tiruan, yang dilakukan oleh guru atau sumber belajar lain yang ahli dalam topik tersebut. Menurut Huda dalam Tammimi & Syam (2017:691) Metode demonstrasi adalah metode

penyajian pelajaran dengan memperagakan dan menunjukkan suatu proses, situasi, atau objek yang sedang dipelajari, baik dalam bentuk asli maupun tiruan, di hadapan seluruh siswa oleh guru atau sumber belajar lain.

Menurut Risnawati dalam Amin dan Sumendap (2022:147) Menjelaskan manfaat dan keefektifan metode pembelajaran demonstrasi, dapat dinyatakan bahwa model ini menonjolkan kemampuan pengajar, seperti mendemonstrasikan pembuktian teori, mencari rumus, dan memecahkan masalah. Saat guru melakukan demonstrasi, siswa dapat langsung mengajukan pertanyaan. Selanjutnya, siswa dapat mencoba meniru sendiri demonstrasi yang telah diberikan oleh guru. Misalnya, melalui simulasi, mengajar teman, bermain peran, dan praktik. Dengan mencoba sendiri, siswa akan mendapatkan banyak pengalaman.

Berdasarkan pandangan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode pembelajaran demonstrasi diterapkan dengan cara memperagakan hal-hal terkait materi pembelajaran, yang dapat meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa dalam materi tersebut. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru guna menyelesaikan masalah. Kreativitas dalam konteks ini merujuk pada kreativitas siswa dalam materi pembelajaran, khususnya materi gambar kerja (shop drawing).

Menurut Sauqy (2019:129) Kreativitas belajar adalah proses berpikir di mana siswa mencoba menemukan hubungan baru untuk mendapatkan jawaban, model, dan metode baru dalam menyelesaikan masalah dari hasil belajar yang mereka lakukan. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa siswa dapat mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran jika didukung oleh model pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian ilmiah dengan judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Materi Gambar Kerja (Shop Drawing) Pada Proyek Konstruksi”**.



## **1.2** **Indentifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diuraikan identifikasi masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Proses pembelajaran secara langsung masih menggunakan model konvensional.
- 1.2.2 Pembelajaran yang dilakukan membuat respon peserta didik kurang baik dan kurang tertarik dalam proses belajar.
- 1.2.3 Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru tidak secara langsung mengarahkan peserta didik melaksanakan kegiatan praktek sehingga membuat siswa kebingungan.
- 1.2.4 Peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 1.2.5 Kurangnya kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 1.2.6 Nilai rata-rata peserta didik masih dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

## **1.3** **Batasan Masalah**

Karena keterbatasan waktu, tenaga, teori-teori supaya penelitian dapat dilakukan lebih terarah dan lebih mendalam, maka peneliti membatasi sebagai berikut:

- 1.3.1 Pengaruh model pembelajaran Demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa pada materi Gambar Kerja (*Shop Drawing*) pada proyek konstruksi.
- 1.3.2 Model pembelajaran yang akan diteliti adalah model pembelajaran demonstrasi dan kreativitas belajar siswa.

## **1.4** **Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa pada materi gambar kerja (*Shop drawing*) kelas XI SMK Negeri 1 Sogge'adu?
- 1.4.2 Seberapa besar kontribusi pengaruh model pembelajaran demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa pada kompetensi dasar 4.3 pada

55 materi membuat gambar kerja (*shop drawing*) pada proyek konstruksi?

## 58 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa pada materi gambar kerja (*Shop drawing*) di kelas XI SMK Negeri 1 Sogae'adu

## 138 1.6 Manfaat Penelitian

Kegunaan dan manfaat dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

- 38 1. Memberikan gambaran tentang pengaruh model pembelajaran demonstrasi terhadap kreativitas belajar peserta didik.
- 94 2. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran demonstrasi terhadap kreativitas belajar peserta didik.
- 42 3. Dapat dijadikan sebagai bahan penelitian selanjutnya.

### 38 1.6.2 Manfaat praktis

#### 1. Bagi Guru

Bagi guru, hasil penelitian ini dijadikan sebagai bahan dan acuan dalam memperbaiki cara atau model mengajar serta penerapan model pembelajaran pada mata pelajaran di sekolah.

#### 117 2. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dalam menulis karya ilmiah.

#### 3. Bagi Mahasiswa

53 Dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau acuan dalam melakukan penelitian yang relevan.

#### 4. Bagi siswa

1 Bagi siswa yaitu untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran pada materi gambar kerja (*Shop Drawing*) pada proyek konstruksi.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Landasan Filosofi

##### 2.1.1 Gambaran Umum Pendidikan Kejuruan

Pendidikan memainkan peran penting dalam memastikan kelangsungan hidup suatu negara dan bangsa. Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri mereka secara efektif, termasuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan. Menurut Harefa (2023:1) Pendidikan adalah bentuk manifestasi dari kebudayaan manusia yang dinamis dan terus berkembang. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, termasuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Undang-undang ini juga menekankan bahwa pendidikan nasional berlandaskan pada Pancasila dan UUD 1945.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah jenis pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu sekaligus mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan kejuruan adalah program pendidikan yang mempersiapkan individu untuk menjadi tenaga kerja profesional dan juga untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi. Selain diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PP No. 17 Tahun 2010 Pasal 1 Ayat 15 menjelaskan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah, sebagai lanjutan dari SMP,

MTs, atau bentuk lain yang setara, atau hasil belajar yang diakui setara dengan SMP atau MTs.

<sup>3</sup> Menurut Bachtiar Hasan (2002:4) fungsi pendidikan kejuruan adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan siswa Indonesia seutuhnya yang mampu meningkatkan kualitas hidup, mampu mengembangkan dirinya, dan memiliki keahlian dan keberanian membuka peluang meningkatkan penghasilan.
2. Menyiapkan siswa menjadi tenaga kerja produktif.
  - a. Memenuhi keperluan tenaga kerja dunia usaha dan industri.
  - b. Menciptakan lapangan kerja bagi dirinya dan bagi orang lain.
  - c. Merubah status siswa dari ketergantungan menjadi bangsa yang berpenghasilan (produktif).
3. Menyiapkan siswa menguasai IPTEK, sehingga:
  - a. Mampu mengikuti, menguasai, dan menyesuaikan diri dengan kemajuan IPTEK
  - b. Memiliki kemampuan dasar untuk mengembangkan diri secara berkelanjutan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu, serta harus merencanakan dan mengelola proses pembelajaran yang berfokus pada nilai dan moral, sejalan dengan program pembangunan karakter bangsa. (Bachtiar Hasan, 2002: 11) dalam kutipan Ntashir Hendra Pratama.

### <sup>1</sup> 2.1.2 Metode Pembelajaran Demonstrasi

#### 1. Pengertian Demonstrasi

Metode pembelajaran demonstrasi adalah metode mengajar yang melibatkan peragaan barang, kejadian, aturan, dan urutan kegiatan, baik secara langsung maupun melalui media pengajaran yang sesuai dengan topik atau materi yang sedang dibahas. (Zendrato, Zebua, & Harefa, 2022). Metode pembelajaran Demonstrasi adalah metode yang dirancang untuk menyajikan pelajaran dengan memperagakan dan menunjukkan kepada siswa tentang proses, situasi, atau objek tertentu,

17 baik dalam bentuk asli maupun tiruan. Sebagai metode penyajian, demonstrasi biasanya disertai dengan penjelasan lisan oleh guru. (Endayani, Rina & Agustina, 2020). Meskipun dalam proses demonstrasi siswa hanya berperan sebagai pengamat, metode ini dapat menyajikan bahan pelajaran secara lebih konkret. 137

19 Metode pembelajaran demonstrasi ini sangat efektif saat guru menyampaikan materi yang sesuai dengan metode tersebut, untuk menghindari penyampaian materi yang monoton dan membosankan jika hanya menggunakan metode ceramah. Metode demonstrasi menawarkan berbagai keuntungan selama proses pembelajaran ketika seorang guru mengajarkan materi di depan kelas. Dengan menggunakan media pendukung, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi yang dijelaskan, sehingga proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang maksimal. Menurut Huda (2016) Demonstrasi adalah metode pengajaran di mana guru menunjukkan benda asli, benda tiruan, atau proses dari materi yang diajarkan kepada seluruh siswa. Menurut Kamoyo dkk (2014) Penggunaan metode demonstrasi bertujuan untuk mendorong aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, mengurangi kesalahan dalam pemahaman materi, memotivasi siswa dalam kegiatan belajar, dan melatih keterampilan siswa dalam menganalisis apa yang sedang dipelajari atau didemonstrasikan. 19

5 Langkah-langkah demonstrasi adalah sebagai berikut:

1. Menentukan prosedur dan perangkat yang terkait materi yang dipelajari.
2. Meminta siswa menyaksikan guru memperagakan kegiatan.
3. Meminta siswa untuk berlatih melakukan keterampilan yang diperagakan guru.
4. Melakukan latihan tahap demi tahap
5. Membuat kesimpulan bersama siswa

Model Demonstrasi memiliki kelebihan:

- a. Pelajaran menjadi lebih jelas dan konkrit sehingga tidak terjadi verbalisme.

- b. Proses belajar siswa lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari.
- c. Pembelajaran menjadi lebih menarik, karena siswa tidak hanya mendengar tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi.
- d. Siswa akan lebih aktif mengamati dan tertarik untuk mencobanya sendiri.
- e. Pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran lebih melekat dalam diri siswa.

Alasan penggunaan model Demonstrasi adalah:

- 1) Tidak semua topik dapat dijelaskan secara konkrit dan gamblang melalui penjelasan atau diskusi.
- 2) Karena tujuan dan sifat materi pelajaran yang menuntut dilakukan peragaan berupa demonstrasi
- 3) Tipe belajar siswa yang berbeda-beda, ada yang kuat visual, tetapi lemah pada auditory dan motorik atau sebaliknya.
- 4) Memudahkan mengajarkan suatu proses atau cara kerja.
- 5) Sesuai dengan langkah perkembangan kognitif siswa yang masih dalam fase operasional konkrit.

Menurut Roestiyah (dalam Huda 2013: 231-232).

Demonstrasi/peragaan adalah salah satu strategi mengajar di mana guru menunjukkan benda asli, benda tiruan, atau proses dari materi yang diajarkan kepada seluruh siswa. (Roestiyah 2008). Ini juga berarti bahwa strategi demonstrasi adalah metode penyajian pelajaran yang melibatkan peragaan dan penunjukan proses, situasi, atau benda yang sedang dipelajari, baik dalam bentuk asli maupun tiruan, oleh guru atau sumber belajar lain di depan seluruh siswa.

1

## 1. Tahapan Strategi Demonstrasi

Strategi demonstrasi dapat dilakukan dengan berbagai tahap.

Adapun tahap-tahap yang dapat dilakukan antara lain:

- a. Merumuskan dengan jelas jenis kecakapan atau keterampilan yang diperoleh setelah demonstrasi dilakukan.
- b. Menentukan peralatan yang digunakan, kemudian diuji coba terlebih dahulu agar pelaksanaan demonstrasi tidak mengalami kegagalan.
- c. Menetapkan prosedur yang dilakukan, dan melakukan percobaan sebelum demonstrasi dilakukan.
- d. Menentukan durasi pelaksanaan demonstrasi.
- e. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan komentar pada saat maupun sesudah demonstrasi.
- f. Meminta siswa untuk mencatat hal-hal yang dianggap perlu.
- g. Menetapkan rencana untuk menilai kemajuan siswa.

## 2. Kelebihan Strategi Demonstrasi

Adapun kelebihan strategi demonstrasi ini antara lain:

- a. Membuat pengajaran menjadi lebih jelas dan lebih konkrit.
- b. Memusatkan perhatian 17 siswa.
- c. Lebih mengarahkan proses belajar siswa pada materi yang sedang dipelajari.
- d. Lebih melekatkan pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran dalam diri siswa.
- e. Membuat siswa lebih mudah memahami apa yang dipelajari.
- f. Membuat proses pembelajaran lebih menarik.
- g. Merangsang siswa untuk aktif mengamati dan menyesuaikan antara teori dengan kenyataan.
- h. Membantu siswa memahami dengan jelas jalannya suatu proses atau kerja suatu benda.
- i. Memudahkan berbagai jenis penjelasan.



- j. Memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terjadi dari hasil ceramah melalui pengamatan dan contoh konkret dengan menghadirkan objek sebenarnya.

### 1 3. Kekurangan Strategi Demonstrasi

Meski demikian, strategi demonstrasi juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

- a. Strategi demonstrasi mengharuskan keterampilan guru secara khusus.
- b. Tidak tersedianya fasilitas-fasilitas pendukung, seperti peralatan, tempat, dan biaya yang memadai di setiap kelas.
- c. Memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang di samping waktu yang cukup panjang.
- d. Kesulitan siswa terkadang untuk melihat dengan jelas benda yang akan dipertunjukkan.
- e. Tidak semua benda dapat didemonstrasikan.
- f. Suatu dimensi bila di demonstrasikan oleh guru yang kurang menguasai materi atau barang yang di demonstrasikan.

## 2.1.3 Kreativitas

### 38 1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu aspek dari kehidupan manusia. Kemampuan kreatif ini dapat dibina dan ditingkatkan, salah satunya melalui media pendidikan. Sebagai sarana untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa, pendidikan harus dikelola dengan sebaik-baiknya. (Kusumastuti 2010: 157). Kreativitas tampaknya terkait dengan fleksibilitas dalam berpikir, yang ditandai dengan munculnya gagasan-gagasan yang lebih kompleks. Oleh karena itu, Vogel mendefinisikan kreativitas sebagai proses berpikir yang menghasilkan solusi untuk masalah. (dalam Kusumastuti 2010: 159).

1 Menurut Green (2004:8) Kreativitas adalah kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan menggabungkan dua elemen atau lebih dalam konteks baru, guna memberikan nilai tambah pada suatu tugas. Tindakan kreatif tidak hanya mencakup proses



penciptaan produk kreatif, tetapi juga melibatkan evaluasi terhadap nilai tambah yang dihasilkan. Tindakan kreatif tidak hanya bertujuan untuk menciptakan kebaruan semata, tetapi harus menghasilkan bentuk nilai tambah yang dapat dikenali oleh orang lain.

<sup>1</sup> Berdasarkan menurut para ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas adalah penggunaan imajinasi yang dapat memunculkan suatu gagasan/konsep baru dengan cara menyatukan dua elemen yang berbeda atau lebih agar menjadi unggul atau berprestasi.

<sup>4</sup> Mengenai pengertian kreativitas banyak sekali yang mengidentifikasi dan mengembangkan definisinya, namun tidak satu definisi yang dapat di terima secara universal dan kreativitas adalah suatu proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial yaitu kecerdasan analis, kreatif dan praktis dan kreativitas juga merupakan salah satu soft skill penting yang harus dimiliki setiap insan. Kreativitas ialah interaksi antara kekuatan intelektual, emotif, dan motivasional.

Menurut Munandar kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya sedangkan menurut pendapat Supriadi dalam Rachmawati mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan.

Kreativitas juga mencerminkan kemampuan untuk berpikir dengan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas setelah mengembangkan suatu gagasan. Kreativitas sebagai bagian dari keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Lingkungan

tempat individu berinteraksi dapat mendukung perkembangan kreativitas, namun ada juga yang dapat menghambatnya. Kreativitas yang dimiliki individu digunakan untuk menghadapi berbagai masalah saat berinteraksi dengan lingkungan, mencari berbagai alternatif solusi, dan mencapai penyesuaian diri.

Beberapa aspek, jika digunakan secara kombinatif dan seimbang, akan menghasilkan kecerdasan yang mendukung kesuksesan. Kreativitas terkait dengan individu kreatif yang terlibat dalam proses kreatif serta mendapatkan dukungan dan dorongan dari lingkungan yang menghasilkan produk kreatif. Kemampuan kreatif anak dapat ditingkatkan melalui pendidikan, karena kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dan lingkungan mereka. Kreativitas juga melibatkan kemampuan seseorang untuk menciptakan komposisi, produk, atau gagasan yang pada dasarnya baru dan belum dikenal oleh pembuatnya sebelumnya. Proses belajar kreatif melibatkan keterlibatan dengan hal-hal yang berarti, rasa ingin tahu, dan eksplorasi terhadap kekaguman, ketidaklengkapan, kekacauan, kerumitan, ketidakselarasan, dan ketidakteraturan.

Kesederhanaan dalam struktur atau mendiagnosis kesulitan melibatkan sintesis informasi yang telah ada, serta pembentukan kombinasi dengan menciptakan alternatif-alternatif baru, kemungkinan-kemungkinan baru, dan sejenisnya. Orang tua dan guru dianggap sebagai dua pihak yang memiliki interaksi intensif dengan siswa, sehingga peran mereka diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan kreativitas siswa. Menurut Utami Munandar, terdapat empat definisi kreativitas, yaitu:

- a. Menurut model tiga aspek kreativitas oleh Sternberg, definisi pribadi kreativitas mencakup titik pertemuan khas antara atribut psikologis, yaitu inteligensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau motivasi. Ketiga aspek pikiran ini bersama-sama membantu dalam memahami faktor-faktor yang mendasari individu yang kreatif.

b. Definisi proses, menurut Torrance, menyatakan bahwa kreativitas pada dasarnya mirip dengan langkah-langkah dalam metode ilmiah, mencakup seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari identifikasi masalah hingga penyampaian solusinya.

2 c. Definisi produk, menurut Barron, menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Definisi ini berfokus pada produk kreatif yang menekankan pada orisinalitas. Menurut Haefele Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan kombinasi baru yang memiliki makna sosial.

Definisi press, di antara ketiga definisi dan pendekatan terhadap kreativitas, menekankan faktor "stress" atau dorongan, baik dorongan internal (seperti keinginan dan hasrat untuk menciptakan atau terlibat dalam kegiatan kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial-psikologis.

121 Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan, peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas adalah pendekatan dalam proses pembelajaran yang memungkinkan siswa menciptakan hal-hal baru, mencakup seluruh proses kreatif dan ilmiah dari identifikasi masalah hingga penyampaianya.

## 21 2. Indikator berpikir kreativitas

Berpikir kreativitas adalah aktivitas berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif dan original. Baer (dikutip Aryana, 2007) mengemukakan berpikir kreatif yaitu:

- a. Lancar adalah kemampuan menghasilkan banyak ide,
- b. Luwes adalah kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi
- c. Original adalah kemampuan menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada
- d. Memerinci adalah kemampuan mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang rinci atau detail. Hal ini bahwa berpikir kreativitas memiliki beberapa

indikator untuk menghasilkan ide yang baru. Kreativitas seseorang ditunjukkan dalam berbagai hal, seperti kebiasaan berpikir, sikap, pembawaan atau kepribadian, atau kecakapan dalam memecahkan masalah.

### 3. Ciri-ciri Kreativitas

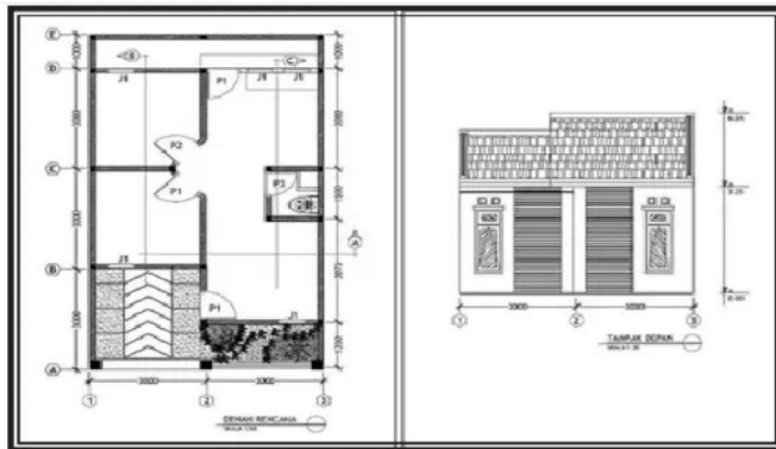
Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah mengenali ciri-cirinya. Upaya untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan kreativitas hanya dapat dilakukan jika kita terlebih dahulu memahami sifat-sifat kemampuan kreatif dan kondisi lingkungan yang mengelilinginya. Supriadi mengatakan bahwa Ciri-ciri kreativitas dapat dibagi menjadi dua kategori: kognitif dan non-kognitif. Ciri-ciri kognitif meliputi orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sementara itu, ciri non-kognitif mencakup motivasi, sikap, dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya; kecerdasan tanpa didukung oleh kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa-apa. Kreativitas hanya dapat muncul dari individu yang cerdas dan memiliki kondisi psikologis yang sehat.

#### 2.1.4 Gambar Perencanaan

Gambar Perencanaan adalah gambar yang dibuat oleh konsultan perencanaan, termasuk konsultan arsitektur, perencana struktur, dan perencana MEP (Mekanikal, Elektrikal, dan Plumbing). Gambar tersebut sebelumnya sudah disetujui oleh perencana dan *owner*. Gambar perencanaan terdiri dari gambar untuk tender dan gambar untuk konstruksi. Gambar untuk tender adalah gambar yang diperlukan untuk proses lelang kontraktor, digunakan untuk menghitung penawaran RAB (Rencana Anggaran dan Biaya) oleh peserta lelang. Gambar untuk konstruksi adalah gambar yang diberikan kepada kontraktor yang terpilih setelah tender, dan digunakan sebagai pedoman untuk pelaksanaan di lapangan.

##### 1. Gambar kerja (*Shop Drawing*)

Gambar kerja (*shop drawing*) merupakan gambar kerja yang diusulkan kontraktor dan disetujui pengawas sebagai syarat untuk pelaksanaan pekerjaan pembangunan. Pedoman dari gambar untuk konstruksi yang pada prinsipnya tidak boleh jauh berbeda dengan perencanaan. Hal ini karena gambar untuk konstruksi biasanya kurang detail sehingga gambar detailnya bisa dilihat pada gambar *shop drawing*. Pembuatan gambar *shop drawing* dikerjakan per bagian bergantung dari pekerjaan yang hendak dilakukan. Syarat pelaksanaan sebuah pekerjaan ialah menawarkan gambar *shop drawing* kepada pengawas atau manajemen konstruksi. Setelah disetujui dan disahkan, pelaksanaan pekerjaan bisa segera dimulai.



Gambar 2.1 Mekanikal Elektrikal dan Plumbing

#### 1. Gambar *Asbuilt Drawing*

Gambar *shop drawing* merupakan gambar kerja yang diusulkan kontraktor dan disetujui pengawas sebagai syarat untuk pelaksanaan pekerjaan pembangunan. Gambar ini dibuat oleh kontraktor berdasarkan pedoman dari gambar untuk konstruksi yang pada prinsipnya tidak boleh jauh berbeda dengan perencanaan. Hal ini karena gambar untuk konstruksi biasanya kurang detail sehingga gambar detailnya bisa dilihat pada gambar *shop drawing*. Pembuatan gambar *shop drawing* dikerjakan per bagian bergantung dari pekerjaan yang hendak dilakukan. Syarat pelaksanaan sebuah pekerjaan ialah

menawarkan gambar *shop drawing* kepada pengawas atau manajemen konstruksi. Setelah di setujui dan disahkan, pelaksanaan pekerjaan bisa segera dimulai. Gambar kerja yang dibuat oleh kontraktor setelah pekerjaan di proyek selesai disebut *asbuilt drawing*. Jadi gambar *asbuilt drawing* ini berisi gambar tentang perubahan-perubahan yang dilakukan pada saat pelaksanaan proyek. Kegunaan dari gambar *asbuilt drawing* ini ialah dapat dipakai sebagai arsip pemilik bangunan untuk kepentingan perbaikan atau perawatan saat bangunan sudah difungsikan. Gambar kerja ini umumnya diberikan bersamaan dengan serah terima proyek dari kontraktor kepada owner. Tim perencanaan pembangunan sebuah bangunan gedung terdiri dari beberapa tenaga ahli, antara lain arsitek, kontraktor, dan perencana MEP. Gambar yang dihasilkan oleh arsitek ialah gambar perencanaan arsitek. Gambar yang dihasilkan oleh kontraktor ialah gambar perencanaan struktur, sedangkan gambar yang dihasilkan oleh perencana MEP ialah gambar perencanaan mekanikal, elektrikal, dan plumbing. Semua gambar kerja yang sudah dibuat harus bisa di implementasikan di lapangan. Jadi, tidak boleh terjadi ketidaksinkronan antara gambar arsitek dengan gambar struktur sehingga tidak dapat diterapkan di lapangan. Pada bab ini kita akan belajar khususnya tentang jenis gambar yang ke dua, yaitu gambar kerja (*Shop drawing*).

#### 2.1.4 Prosedur Pembuatan *Shop Drawing*

##### 1. Pengertian

Gambar *shop drawing* adalah gambar teknik yang dibuat oleh kontraktor sebagai bagian dari perencanaan untuk pelaksanaan proyek konstruksi bangunan, dan berfungsi sebagai panduan dalam melaksanakan pekerjaan pembangunan. Pembuatan gambar *shop drawing* mengikuti gambar kontrak yang disusun oleh konsultan perencana dalam organisasi kontraktor, dengan tugas pembuatan gambar ini biasanya dipegang oleh drafter. Dalam proyek berskala besar, seperti gedung bertingkat tinggi, gambar sering kali dibuat dengan ukuran kertas A3.



## 2. Personil Proyek

Banyak ahli yang menyebutkan tentang definisi personil proyek. Berikut ini adalah pengertian proyek (*project*) menurut beberapa ahli.

- a) Proyek menurut Husen (2009:4) adalah Gabungan sumber daya seperti tenaga kerja, material, peralatan, dan modal/biaya yang dikumpulkan dalam suatu organisasi sementara untuk mencapai sasaran dan tujuan.
- b) Larson (2006:3) Proyek didefinisikan sebagai usaha kompleks dan tidak rutin yang memiliki batasan waktu, anggaran, sumber daya, dan spesifikasi kinerja, dirancang untuk memenuhi kebutuhan pelanggan. Proyek menurut Nurhayati (2010:4) adalah Upaya atau aktivitas yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan, sasaran, dan harapan penting dengan menggunakan anggaran dan sumber daya yang tersedia, serta harus diselesaikan dalam jangka waktu tertentu.
- c) Heizen dan Render (2006:81) Mengemukakan bahwa proyek adalah serangkaian tugas yang diarahkan untuk mencapai hasil utama.
- d) Menurut PMBOK (Project Management Body of Knowledge) Edisi ke-3, proyek didefinisikan sebagai usaha sementara yang memiliki awal dan akhir, serta bertujuan untuk menciptakan produk, layanan, atau hasil yang unik. Personil proyek yang berhubungan dengan *shop drawing* serta tugasnya adalah sebagai berikut.
  - 1) Drafter, tugasnya adalah membuat gambar *shop drawing*.
  - 2) Engineering manager, tugasnya mengoreksi dan menyetujui *shop drawing* dalam intern kontraktor.
  - 3) Office boy, tugasnya memfotokopi/menggandakan gambar.
  - 4) Quality Control, tugasnya mengontrol kualitas gambar dan mendistribusikan kepada personal lapangan.
  - 5) Konsultan pengawas/manajemen konstruksi, tugasnya memeriksa dan menyetujui gambar. Konsultan perencana,

tugasnya membuat gambar kontrak serta memberikan saran apabila terdapat perbedaan dalam gambar.

### 3. Mengoreksi Gambar Bestek

Dalam pekerjaan proyek bangunan, kalian mungkin pernah mendengar istilah bestek atau gambar bestek. Apa yang dimaksud dengan bestek atau gambar bestek? Pada kesempatan ini, kita akan membahas mengenai bestek atau gambar bestek dalam suatu proyek bangunan.

#### a. Pengertian Bestek

Istilah "bestek" berasal dari bahasa Belanda, yang berarti peraturan dan syarat-syarat pelaksanaan suatu pekerjaan bangunan atau proyek. Dalam arti luas, bestek adalah peraturan yang mengikat, disusun secara rinci, jelas, dan mudah dipahami. Bagian-bagian bestek mencakup hal-hal berikut:

- 1) Peraturan Umum
- 2) Peraturan Administrasi
- 3) Peraturan dan Teknis Pelaksanaan

#### b. Pengertian Gambar Bestek

Gambar bestek adalah gambar lanjutan dari uraian gambar prarencana, serta gambar detail dasar dengan skala yang lebih besar. Gambar bestek juga terdiri atas lampiran dari uraian syarat-syarat (bestek) pekerjaan. Gambar bestek terdiri dari hal-hal berikut.

##### 1. Gambar situasi

Gambar situasi adalah gambar teknis yang menunjukkan posisi atau letak bangunan pada area yang akan dibangun, dilengkapi dengan rencana halaman, pagar, jalan masuk, saluran pembuangan air, serta sempadan. Skala gambar situasi biasanya 1:200 atau 1:500.

##### 2. Gambar denah

Gambar denah adalah gambar bangunan yang terpotong secara horizontal pada ketinggian 1 meter dari ketinggian 0.00, menunjukkan bagian atas bangunan. Fungsi denah, antara lain sebagai berikut.



- a. Fungsi ruang
- b. Susunan ruang
- c. Sirkulasi ruang
- d. Dimensi ruang
- e. Letak pintu dan bukaan
- f. Isi ruang
- g. Fungsi utilitas ruang (air, listrik, AC dll)

119  
3. Gambar potongan

Gambar potongan ialah gambar dari suatu bangunan yang dipotong secara vertikal (tegak lurus) baik memanjang maupun melintang, sesuai dengan arah potongan yang ditunjukkan pada gambar denah, dan memperlihatkan isi atau bagian dalam bangunan tersebut. Fungsi potongan adalah untuk menunjukkan struktur bangunan dan dimensi bangunan.

56  
4. Gambar perspektif

Sebuah gambar yang dibuat sesuai dengan pandangan manusia disebut gambar perspektif. Secara umum, pandangan seseorang terhadap suatu objek akan membuat benda terlihat semakin kecil saat semakin jauh, sehingga gambar yang dihasilkan menjadi lebih realistis. Gambar dibuat sedemikian rupa sehingga objek atau gambar tampak menyusut dari besar ke kecil dengan menggunakan satu titik hilang, dua titik hilang, atau tiga titik hilang.

5. Gambar rencana atap

Pada bagian ini, digambarkan bentuk atap yang akan digunakan. Garis atap digambarkan dengan titik-titik, disertai penjelasan mengenai letak kuda-kuda, balok gording, usuk, dan bahan penutup atapnya. Gambar talang dan saluran pembuangan, garis bubungan, jurai luar, dan jurai dalam digambarkan dengan garis khusus. Skala gambar yang digunakan adalah 1:100.

6. Gambar detail konstruksi

a. Detail pondasi

Detail pondasi berisi gambar bentuk pondasi dalam potongan melintang dilengkapi dengan ukurannya serta letak kedalaman pondasi yang dipakai. Ini berguna untuk memperjelas bentuk dan ukuran pondasi sehingga memudahkan pekerja dalam membaca gambar.

b. Detail kuda-kuda

Detail kuda-kuda berisi gambar konstruksi kuda-kuda yang dipakai dan dilengkapi dengan penjelasan mengenai bentuk-bentuk sambungannya. Ukuran kayu yang dipakai ditulis dengan jelas dan lengkap. Apabila menggunakan bentuk kuda-kuda lebih dari satu, maka harus di gambar semuanya

c. Detail kusen

Detail kusen berisi gambar semua model kusen pintu dan jendela yang dipakai dan harus dilengkapi dengan ukuran-ukuran yang jelas. Gambar dibuat tampak depan, tampak samping, dan potongan memanjang maupun melintang.

### 2.1.5 Membuat Gambar Kerja (*Shop Drawing*)

1. Alur Pembuatan *Shop Drawing*

Persyaratan pertama dalam proyek pembangunan sebuah gedung adalah kemampuan memahami gambar arsitektur, yang juga disebut cetak biru atau denah. Jika ingin tahu cara membaca gambar-gambar ini dan memahami persis maksudnya, ikuti langkah-langkah berikut ini.

Langkah-langkah pembuatan gambar *shop drawing* adalah sebagai berikut.

a. Kontraktor membaca gambar kontrak untuk konstruksi dan

RKS (rencanakerja dan syarat-syarat) sebagai pedoman pembuatan gambar.

b. Kontraktor mengolah gambar dari file soft copy gambar kontrak untuk di sesuaikan dengan kondisi di lapangan, RKS, dan *site instruction* (instruksi lapangan) terbaru dari *owner*. Gambar

tersebut harus dilengkapi dengan bentuk dan ukuran sehingga cukup jelas dan tidak menimbulkan pertanyaan ketika dijadikan pedoman dalam melaksanakan pekerjaan.

- c. Kontraktor mengajukan gambar yang sudah dibuat kepada manajemen konstruksi konsultan pengawas.
- d. Konsultan pengawas menyetujui atau menolak gambar jika ada yang kurang jelas maka bisa meminta persetujuan konsultan perencana atau langsung kepada *owner* sebagai pemilik bangunan.
- e. Gambar yang sudah disetujui oleh manajemen konstruksi kemudian di kembalikan kepada kontraktor.
- f. Kontraktor mendistribusikan *shop drawing* kepada personil lapangan seperti *uitzet*, pengukuran, pelaksana, sub kontraktor, mandor atau pihak lainnya yang berkepentingan dengan gambar tersebut. Gambar asli di simpan oleh kontraktor sebagai arsip, sedangkan yang dibagikan cukup fotokopi nya saja.

## 2. Membuat *Shop Drawing*

<sup>23</sup> Gambar *shop drawing* adalah gambar teknik yang dibuat sebagai pedoman pelaksanaan pembangunan sehingga perlu dibuat sebaik mungkin agar mudah dalam membaca dan menguonakannya sebagai dasardalam melaksanakan proyek. Kriteria gambar *shop drawing* yang baik antara lain sebagai berikut.

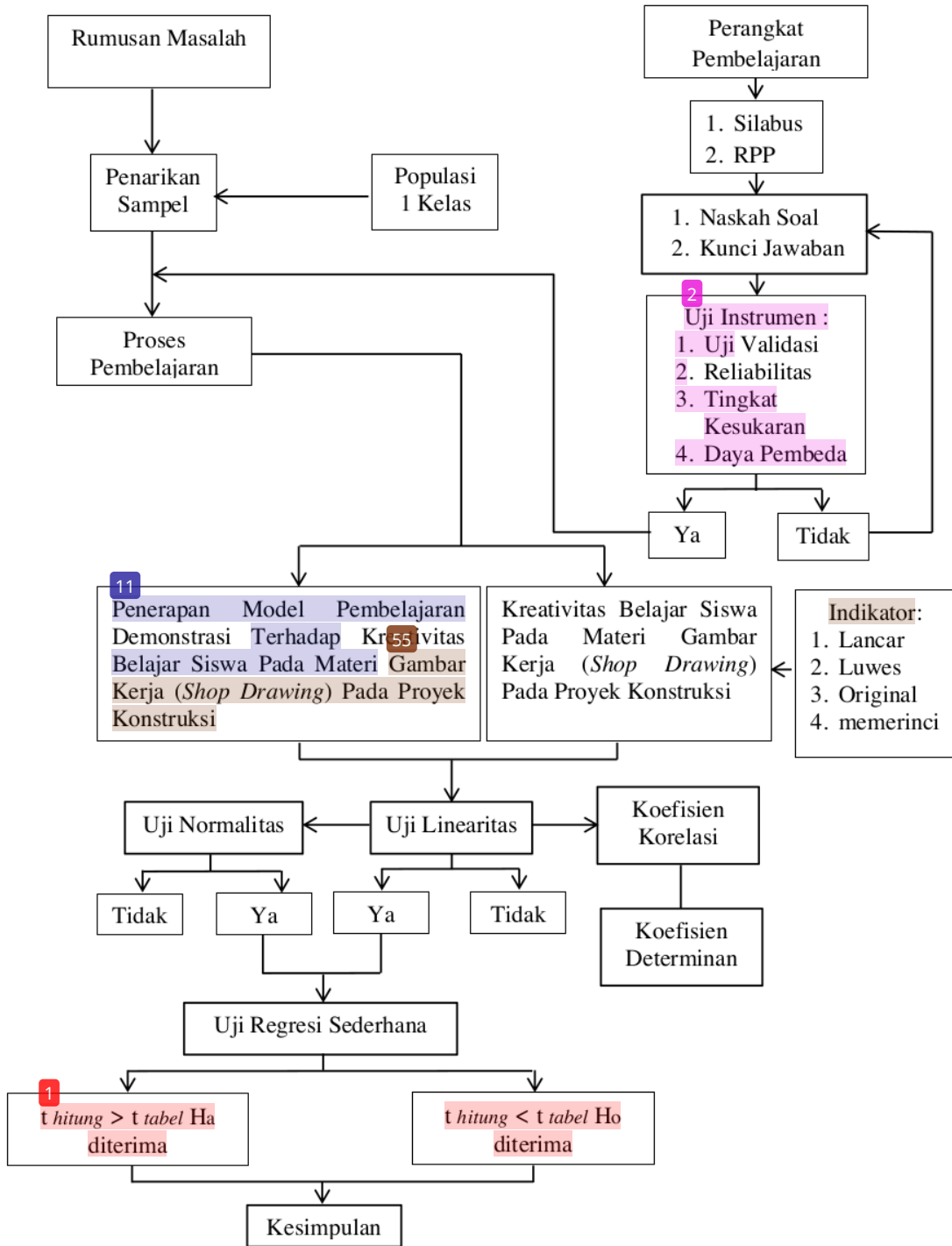
- <sup>27</sup> a. Kop pada sisi kanan berisi.
- b. <sup>27</sup> Memiliki wujud dan dimensi pada bagian-bagian konstruksi dengan jelas.
- c. Memakai skala gambar yang tepat sehingga pada bagian konstruksi yang belum memiliki penjelasan ukuran dapat di hitung dengan menggunakan skala.
- d. Gambar sesuai dengan keadaan di lapangan dan dapat di aplikasikan dengan tepat di lapangan.
- e. Mempunyai keterangan gambar, seperti elevasi, jenis material, dan penjelasan lainnya.

- f. Jelas dan tidak ada garis yang hilang atau rusak. Hal ini dapat terjadi karena kelalaian dalam menggambar atau rusak setelah dilakukan penggandaan seperti pembuatan fotocopy gambar.

## 2.2 Penelitian Relevan

1. Sadewa Antep Anom. 2015. Menjelaskan bahwa Metode Pembelajaran Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Ansambel Musik pada Siswa Kelas VII H di SMP Negeri 27 Semarang. menunjukkan di dalamnya dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa terhadap metode demonstrasi pada pembelajaran ansambel.
2. Harefa, dkk. 2023. Menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran demonstrasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar menerapkan konsep dan aturan jenis-jenis garis pada gambar teknik. Mempunyai peningkatan dengan menunjukkan Rata-rata hitung hasil belajar siswa yaitu 85,09 yang dikategorikan baik dengan presentase ketuntasan hasil belajar siswa 100% dan telah mencapai target yang ditetapkan yaitu 70.
3. Fery Ramadhani (2021) yang berjudul penerapan metode demonstrasi melalui pembelajaran kolase terhadap kreativitas peserta didik pada mata pelajaran sbdp kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penerapannya meliputi perencanaan, pelaksanaan dan penilaian/evaluasi sudah berjalan dengan baik.

### 2.3 Kerangka Berpikir



## 2.4 Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah adanya pengaruh model pembelajaran demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa pada materi gambar kerja (*shop drawing*) pada proyek konstruksi.

Ha : Terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa pada materi gambar kerja (*shop drawing*) pada proyek konstruksi dikelas XI TKP SMK Negeri 1 Sogae'adu.

Ho : Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa pada materi gambar kerja (*shop drawing*) pada proyek konstruksi dikelas XI TKP SMK Negeri 1 Sogae'adu.

## METODE PENELITIAN

### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang dilakukan menggunakan prosedur-prosedur secara sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta kausalitas hubungan-hubungannya. Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan/atau hipotesis yang berkaitan dengan suatu fenomena. Menurut Gounder dan Williams (2017) Metode penelitian adalah prosedur dan skema yang digunakan dalam penelitian. Metode penelitian memungkinkan penelitian dilakukan secara terencana, ilmiah, netral dan bernilai. Metode penelitian sebagai strategi mengumpulkan data, dan menemukan solusi suatu masalah berdasarkan fakta. Metode penelitian juga sebagai suatu teknik yang digunakan untuk melakukan penelitian. Metode mengacu pada teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian untuk menemukan solusi dari suatu masalah (Kothari, 2004), dan kegiatan ilmiah yang dilakukan secara sistematis untuk memecahkan masalah penelitian (Patel 2019).

Dalam penelitian metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut sugyono (kasiram 2008:3), Penelitian kuantitatif dapat didefinisikan sebagai suatu proses menemukan pengetahuan dengan menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menganalisis keterangan tentang apa yang ingin diketahui. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta kausalitas hubungan-hubungannya. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai investigasi sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur dengan melakukan teknik statistik, matematika atau komputasi Menurut Karimuddin, dkk, (2022:1).

### 3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2007). Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (*independent variable*) atau variabel X adalah variabel yang dipandang sebagai penyebab munculnya variabel terikat yang diduga sebagai akibatnya. Sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) atau variabel Y adalah variabel (akibat) yang di pradugakan, yang bervariasi mengikuti perubahan dari variabel-variabel bebas, (Kerlinger,1992).

1. Variabel Bebas (*Independent*) : Metode demonstrasi (X)
2. Variabel Terikat (*Dependent*) : Kreativitas Belajar Siswa (Y)



#### 3.2.1 Variabel Bebas (X)

Variabel bebas merupakan variabel-variabel yang mungkin menyebabkan, memengaruhi, atau berefek pada *outcome* Creswell (2013:77). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode pembelajaran Demonstrasi.

#### 3.2.2 Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat merupakan variabel-variabel yang bergantung pada variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kreativitas belajar siswa pada materi gambar kerja (*shop drawing*) pada proyek konstruksi Creswell (2013:77).



10

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti, Menurut (Garaika & Darmanah, 2019). Dengan demikian, populasi sebagai objek penelitian yang memiliki karakteristik atau sifat tertentu yang ditetapkan peneliti berdasarkan tujuan penelitian. Populasi yang diteliti dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI-TKP di SMK Negeri 1 Sogae'adu.

#### 3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Garaika & Darmanah, 2019). Syarat penentuan sampel adalah akurasi dan presisi. Akurasi artinya sampel semakin akurat apabila semakin sedikit terjadi kekeliruan. Presisi mengacu pada persoalan sedekat mana estimasi dengan karakteristik populasi (Sinaga, 2014).

81

### 3.4 Lokasi dan Jadwal Penelitian

#### 3.4.1 Lokasi

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Sogae'adu, Jl. Arah Teluk Dalam KM. 27, Wea-Wea, Kecamatan Sogae'adu, Kabupaten Nias, Provinsi Sumatera Utara. Disekolah tersebut belum pernah dilakukan penelitian yang sama dengan penelitian ini.

81

#### 3.4.2 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian adalah rencana waktu yang dilakukan peneliti untuk melakukan penelitian yang telah di observasi sebelumnya. Dalam penelitian ini jadwal penelitian akan dilaksanakan pada bulan juni sampai dengan bulan juli.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument bentuk tes soal. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu esai sebanyak 5 soal yang disusun berdasarkan kisi kisi tes. Sebelum instrument digunakan maka akan dilakukan pengujian antara lain uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda.

#### 3.5.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (*content*) dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian Sugiyono (2006). Adapun uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *korelasi product moment* dapat dilihat dari rumus berikut:

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

Keterangan:

- $r_{xy}$  = Koefisien korelasi variabel x dan y
- $n$  = Jumlah sampel
- $\sum X$  = Total dari jumlah variabel X
- $\sum Y$  = Total dari jumlah variabel Y
- $\sum X^2$  = Kuadrat total dari jumlah variabel X
- $\sum Y^2$  = Kuadrat total dari jumlah variabel Y

Untuk mengetahui tingkat validitas, maka koefisien korelasi dikategorikan pada kriteria sebagai berikut:

Table 3.1 Kriteria Instrument Validitas Tes

Nilai r	Tingkat Hubungan
0.81 - 100	Sangat tinggi
0.61 – 0.80	tinggi
0.41 - 60	Cukup
0.21 – 0.40	Rendah
0.00 – 0.20	Sangat Rendah

Table 3.1

Setelah harga koefisien validitas tiap butir soal diperoleh, kemudian hasil di atas dibandingkan dengan nilai  $r$  dari tabel pada taraf signifikansi 5% (Wijayanti, 2023). Uji validasi berarti instrument yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Alat ukur dapat dinyatakan valid apabila benar – benar dan sesuai dari jawaban makan dapat diukur. Dalam penelitian ini untuk menganalisa tingkat validitas butir soal yang digunakan dalam peneliti nantinya akan menggunakan SPSS Statistic versi 17.

Untuk interpretasi terhadap koefesiens, apabila diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , dapat disimpulkan bahwa butir soal termasuk dalam kategori valid. Hasil uji validitas menunjukan terdapat beberapa butir soal yang valid, apabila butir soal tidak valid dikarenakan  $r_{hitung} < r_{tabel}$ . Dasar dari pengambilan keputusan uji validitas adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai rhitung > rtabel maka alat ukur dinyatakan = Valid
2. Jika nilai rhitung < rtabel maka alat ukur dinyatakan = Tidak Valid

### 3.5.2 Uji Reliabilitas

Koefisien reliabilitas merupakan koefisien konsistensi atau disebut juga keajegan dari suatu hasil pengukuran. Untuk melihat reliabilitas masing-masing instrumen yang digunakan pengujian realibilitas dilakukan dengan menggunakan Cronbach Alpha. Apabila Koefisien Cronbach Alpha > 0,60 artinya alat ukur tersebut reliabel Menurut Lawrence dalam

(Retnawati, 2015). Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui reliabilitas alat ukur adalah rumus *Spearman Brown*:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas Instrumen

$k$  = Banyak butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varians butir

$\sigma_t^2$  = Varians total

Untuk mencari tingkat reliabilitas suatu item soal peneliti menggunakan perhitungan dengan perhitungan metode *Alpha Cronbach*, yaitu dari seluruh jumlah item soal yang telah dinyatakan valid. Selanjutnya dikorelasikan menggunakan rumus *Alpa Cronbach*. Kemudian untuk menentukan reabilitas dapat dilihat dari nilai alfa jika nilai alfa hitung lebih besar dari nilai alfa tabel, maka dapat dikatan reliabel. Adapun nilai alfa adalah  $> 0,60$ . Uji reliabilitas instrument dalam penelitian ini menggunakan *SPSS Statistic* versi 17.

### 3.5.3 Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal dipandang dari kesanggupan atau kemampuan siswa dalam menjawabnya, bukan dilihat dari sudut guru sebagai pembuat soal. Berkualitas atau tidaknya butir-butir soal tes hasil belajar dapat dianalisis dari derajat kesukaran atau taraf kesukaran yang dimiliki oleh masing-masing soal yang diujikan kepada siswa. Butir soal yang baik adalah apabila butir-butir soal tersebut tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah atau dengan kata lain derajat kesukaran item adalah berada pada kategori sedang atau cukup, (Ismail 201:188).

Untuk instrument berupa soal essay, rumjs yang digunakan untuk menguji tingkat kesukaran adalah:

$$TK = \frac{\bar{x}}{SMI}$$

Keterangan:

- TK = Indeks tingkat kesukaran
- $\bar{x}$  = Nilai rata-rata tiap butir soal
- Smi = Skor maksimal ideal

Untuk mengolah data tingkat kesukaran menggunakan SPSS versi 17 dengan hasil yang didapatkan pada tabel *statistic* pada kolom *mean* dan *maximum* maka kedua data tersebut dihitung dengan cara skor *mean* dibagi dengan skor *maximum*, kemudian hasil yang digunakan dibandingkan dengan tabel rentang sehingga tes dapat dikategorikan sukar, sedang, dan mudah. Kriteria yang digunakan untuk interpretasi adalah sebagai berikut :

Kriteriayang digunakan interprestasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Interpretasi Tingkat Kesukaran

Besar P	Interprestasi
$P < 0,30$	Sukar
$0,30 \leq P \leq 0,70$	Sedang
$P > 0,70$	Mudah

Sumber: Permata Sari, 2021

#### 3.5.4 Daya Pembeda

Uji daya beda soal dilakukan untuk mengetahui soal yang dapat membedakan peserta didik dalam kelompok yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik berkemampuan rendah. Sebelum dilakukan uji daya beda, dilakukan pengurutan data berdasarkan skor yang di peroleh peserta didik dari nilai tertinggi sampai nilai terenda. Daya beda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai dengan peserta didik yang kurang pandai, Aprianti (2023:53). Dibawah ini rumus yang digunakan untuk memperoleh indeks daya pembeda sebagai berikut:

$$DP = \frac{SA - SB}{IA}$$

Keterangan:

- D = indeks daya beda  
 SA = jumlah skor kelompok bawah  
 IA = jumlah skor kelompok atas

Untuk mengolah data daya pembeda menggunakan SPSS Statistic versi 17. Hasil daya pembeda dapat dilihat pada tabel item – total statistic di SPSS pada kolom Corrected item – total Correlation. Setelah hasil didapatkan kemudian di bandingkan pada tabel rentang daya pembeda sehingga tes dapat tergolong diterima, diperbaiki, dan ditolak. Daya pembeda butir soal dapat diklasifikasikan yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.4

Kriteria daya pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
D < 0,20	Kurang
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 - 100	Sangat Baik

Sumber: Sukma ,dkk, 2018

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah proses penting dalam melakukan sebuah penelitian dengan teknik, langkah, strategis, dan sistematis untuk mendapatkan data valid dan sesuai dengan kenyataan. Menurut Sugiyono (2013), mengatakan teknik ini merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian dengan tujuan untuk utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Untuk mendapatkan data tersebut melakukan observasi di lokasi, jadi Observasi adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang akan diselidiki, Menurut Arikunto (2006:124).

#### 3.6.1 Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan terhadap fakta – fakta yang dibutuhkan oleh peneliti. Observasi merupakan dasar ilmu

pengetahuan, karena ilmuwan bekerja berdasarkan data, yaitu fakta tentang dunia nyata yang diperoleh melalui kegiatan observasi.

### 3.6.2 Angket (Kuesioner)

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan dengan tujuan untuk memperoleh informasi atau data dari responden mengenai hal-hal yang bersangkutan dengan pribadinya (Suharsimi Arikunto, 2006:151).

## 3.7 Teknik Analisis Uji Coba Instrumen

### 3.7.1 Tahap Pengujian Persyaratan

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah variabel independen dan variabel dependen berdistribusi secara normal atau tidak. Dengan uji normalitas akan diketahui sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menemukan data normalitas peneliti menggunakan *IMB SPSS Statistic* versi 17. Pada *SPSS* melalui normalitas dapat diketahui dan ditemukan dari *Tests Of Normality* pada kolom *Shapiro – Wilk*. Kriteria pengambilan keputusan ketika data tersebut dinyatakan normal ketika nilai signifikan > 0,05, maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikan < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

- 1) Jika  $L_o \leq L_t$  maka : berdistribusi normal
- 2) Jika  $L_o > L_t$  maka : tidak berdistribusi normal

Sumber : Nuryadi, 2017

#### 2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas dapat dipakai untuk mengetahui apakah variabel terikat dengan variabel bebas memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan, Sugiyono dkk (2015:323). Uji linearitas dapat dilakukan melalui *test of linearity*. Kriteria yang berlaku adalah jika nilai signifikansi pada *linearity*  $\leq 0,05$ , maka dapat diartikan bahwa

antara variabel bebas dan variabel terikat terdapat hubungan yang linear.

Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan analisis varians terhadap garis regresi yang nantinya akan diperoleh dari  $F_{hitung}$ .

$$F_{hitung} = \left( \frac{RJK(TC)}{RJK(G)} \right)$$

Rumus diatas diperoleh dari hasil perhitungan rumus dibawah ini:

Tabel 3.5 Rumus Uji Linearitas

$JK(T) = \sum Y^2$	$JK(S) = JK(T) - JK(a) - JK(b/a)$
$JK(a) = (\sum [Y]^2)$	$JK(G) = \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}$
$JK(b/a) = b [\sum XY - (\sum X)(\sum Y)/(N)]$	$JK(TC) = JK(S) - JK(G)$

Keterangan:

$JK(T)$  = jumlah kuadrat totak

$JK(a)$  = jumlah kuadrat koefisien a

$JK(b/a)$  = jumlah kuadrat regresi (b/a)

$JK(S)$  = jumlah kuadrat sisa

$JK(G)$  = jumlah kuadrat galat

$JK(TC)$  = jumlah kuadrat tuna cocok

Sumber : siska, 2019

Nilai  $F_{hitung}$  yang diperoleh kemudian dikonsultasikan dengan nilai  $F_{tabel}$  pada taraf signifikan 1%. Kriterianya apa bila nilai  $F_{hitung}$  lebih kecil atau sama dengan  $F_{tabel}$  pada taraf signifikan 5%, maka pengaruh antara variabel bebas dikatakan linear. Sebaliknya, apa bila  $F_{hitung}$  lebih besar daripada  $F_{tabel}$ , maka pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat linear.



42 Untuk mengolah data uji linearitas peneliti menggunakan SPSS 146 *Statistic* versi 17. Pada pengolahan data uji *Linearitas* dengan menggunakan SPSS dapat dilihat dari tabel *Anova* pada kolom  $F_{hitung}$  dan signifikansi dibandingkan 0,05 pada taraf signifikan 5% 10 jika nilai sig. > 0,05, maka variabel X dan Variabel Y linear. Selain itu data dinyatakan linear dengan membandingkan  $f_{hitung}$  dengan  $f_{tabel}$ . 14 Jika  $f_{hitung}$  maka dinyatakan linear dan sebaiknya jika  $f_{hitung}$  >  $f_{tabel}$  maka kedua variabel tidak linear.

### 3.7.2 Uji Koefisien Korelasi

86 Korelasi merupakan temuan analisis yang termasuk dalam salah satu teknik pengukuran asosiasi / hubungan (*measures of association*) Sarwono (2011:57). 71 Dalam penelitian ini korelasi yang digunakan yaitu korelasi person (*Product moment*). 71 Korelasi person digunakan untuk menganalisis korelasi dua variabel yang datanya sama-sama berjenis interval atau rasio.

Formula korelasi person adalah sebagai berikut:

$$r = \frac{\sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{n}}{\sqrt{(\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n})(\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n})}}$$

Keterangan:

- r = nilai korelasi person 18
- x = variabel x (variabel bebas)
- y = variabel y (variabel terikat)
- n = banyak sampel

Uji koefisien korelasi person dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{r \sqrt{n-3}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

- r = nilai korelasi person

n = jumlah sampel

Kriteria pengambilan kesimpulan berdasarkan uji t pada korelasi person adalah sebagai berikut:

- a. Nilai signifikan  $> 0,05$ , maka tidak ada hubungan sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, tidak ada pengaruh yang bermakna oleh variabel X dan Y.
- b. Nilai signifikan  $< 0,05$ , maka ada hubungan sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, ada pengaruh yang bermakna X dan Y.

Untuk menemukan data koefisien korelasi peneliti menggunakan SPSS versi 17. Dengan mengetahui data yang berkorelasi yaitu mengaitkan variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Setelah dilakukan perhitungan maka variabel dikatakan berkorelasi dengan kriteria nilai sig.  $< 0,05$ .

Untuk mengetahui besar pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), maka akan dilakukan uji koefisien determinasi. Koefisien determinasi adalah sebuah koefisien yang memperlihatkan besarnya variasi yang ditimbulkan oleh variabel bebas. Koefisien determinasi didefinisikan sebagai kuadrat koefisien korelasi dikali 100%, sehingga persamaan yang digunakan yaitu

$$KD = r^2_{xy} \times 100\%$$

Keterangan :

KD = Koefisien Determinasi

$r^2_{xy}$  = Koefisien Korelasi

67

### 3.7.3 Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana. Regresi sederhana adalah regresi yang didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen, Sugiyono (2014:270). Teknik analisis regresi sederhana dipilih dalam penelitian karena teknik analisis regresi sederhana dapat menyimpulkan secara langsung mengenai satu variabel dependen (Y) dan satu variabel independen (X). Sementara itu, Regresi sederhana dapat dijabarkan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = subjek dalam variabel dependen yang diprediksikan

a = harga Y bila X = 0 (nilai konstan)

b = arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan atau pun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen. Bila b (+) maka naik, dan bila (-) maka turun.

X = subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

Nilai a dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Untuk menemukan dan mengolah data regresi linear sederhana peneliti menggunakan SPSS statistic versi 17. Untuk menemukan data uji regresi linear sederhana dapat dilihat dari Anova, kemudian pada kolom (sig.).

Berdasarkan data yang diperoleh dari Output signifikan <sup>6</sup> < 0,05, maka dapat disimpulkan variabel (X) berpengaruh terhadap variabel (Y), begitu sebaliknya jika nilai sig. > 0,05, maka variabel (X) tidak berpengaruh terhadap variabel (Y).

### 3.7.4 Uji Hipotesis

<sup>5</sup> Menurut Arifin (2017:17), uji hipotesis dilakukan dalam menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan membuat kesimpulan menerima atau menolak pernyataan tersebut. Pengujian hipotesis dilakukan untuk membantu dalam pengambilan keputusan tepat dalam suatu hipotesis yang diajukan. <sup>93</sup> Untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak, maka dilakukan uji statistik.

Untuk menguji sampel 21 respondenn, akan memakai uji t dengan rumus: <sup>11</sup>

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

Keterangan:

- t = harga hitung
- R = symbol angka korelasi dalam produk moment
- n = besar sampel

Untuk menemukan data hipotesis pada regresi linear sederhana peneliti menggunakan SPSS versi 17. Untuk menemukan data hipotesis dengan menggunakan SPSS ditemukan pada *Coefficients* dan menemukan nilai pada  $t_{hitung}$  berdasarkan pada variabel (X). dari hasil nilai tersebut <sup>109</sup> maka diperoleh nilai dari  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan <sup>3</sup> Ho akan ditolak sedangkan Ha akan diterima, jadi dalam penelitian tersebut terdapat pengaruh positif dan signifikan. Untuk memperjelas hasil dari hipotesis maka <sup>37</sup> kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka Ho akan ditolak sedangkan Ha akan diterima.

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka Ha akan ditolak sedangkan Ho akan diterima.

## HASIL PEMBAHASAN

## 4.1 Temuan Penelitian

## 4.1.1 Deskripsi Umum Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sogae'adu di kelas XI – TKP Tahun pelajaran 2024/2025. SMK Negeri 1 Sogae'adu berlokasi di Jln. Arah Teluk Dalam Km. 27, Desa We'a-we'a Kecamatan Sogae'adu, Kab. Nias.

## 4.1.2 Deskripsi Data

## 1. Validasi Logis

Berdasarkan hasil pengolahan lembar validasi logis dari tes belajar siswa bahwa dapat disimpulkan semua item tes hasil belajar memiliki reproduksibel yang diterima yakni nomor 1,2,3,4 dan 5 valid.

## 2. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

Setelah tes dinyatakan valid oleh validator kemudian tes diuji cobakan di SMK Negeri Botomuzoi kelas XI – TKP Tahun Pelajaran 2024/2015. Berikut hasil tes uji coba instrument.

## a. Hasil Uji Validitas Tes

Berdasarkan data uji coba instrument tes yang dilakukan di kelas XI- TKP SMK Negeri 2 Botomuzoi maka dilakukan perhitungan validitas dengan menggunakan SPSS versi 17 dengan hasil sebagai berikut :

90

## Correlations

	x1	x2	x3	x4	x5	Total
x1 Pearson Correlation	1	.871*	1.000**	.871*	.956**	.982**
Sig. (2-tailed)		.024	.000	.024	.003	.001
N	6	6	6	6	6	6

x2	37 Pearson Correlation	.871 <sup>*</sup>	1	.871 <sup>*</sup>	1.000 <sup>*</sup>	.891 <sup>*</sup>	.945 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.024		.024	.000	.017	.004
	N	6	6	6	6	6	6
x3	44 Pearson Correlation	1.000 <sup>**</sup>	.871 <sup>*</sup>	1	.871 <sup>*</sup>	.956 <sup>**</sup>	.982 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000	.024		.024	.003	.001
	N	6	6	6	6	6	6
x4	44 Pearson Correlation	.871 <sup>*</sup>	1.000 <sup>*</sup>	.871 <sup>*</sup>	1	.891 <sup>*</sup>	.945 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.024	.000	.024		.017	.004
	N	6	6	6	6	6	6
x5	44 Pearson Correlation	.956 <sup>**</sup>	.891 <sup>*</sup>	.956 <sup>**</sup>	.891 <sup>*</sup>	1	.974 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.003	.017	.003	.017		.001
	N	6	6	6	6	6	6
Total	44 Pearson Correlation	.982 <sup>**</sup>	.945 <sup>**</sup>	.982 <sup>**</sup>	.945 <sup>**</sup>	.974 <sup>**</sup>	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.004	.001	.004	.001	
	N	6	6	6	6	6	6

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Ada beberapa dasar pengambilan keputusan untuk uji validitas dengan item soal, maka dinyatakan valid atau tidak dapat dilihat sebagai berikut :

- 1) Jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  = Valid
- 2) Jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  = Tidak Valid

Untuk mengetahui nilai  $r_{tabel}$  dengan  $N = 6$  pada signifikansi 5 % pada distribusi nilai  $r_{tabel}$  statistik, maka diperoleh nilai  $r_{tabel}$

sebesar 0,811, dan pada signifikan 1 % memperoleh nilai  $r_{\text{tabel}}$  0,917.

Melihat nilai signifikan (sig.) yaitu ;

- 1) Jika nilai signifikansi < 0,05 maka Valid
- 2) Jika nilai signifikan > 0,05 maka Tidak Valid

Tabel 4.2 Keterangan Hasil Uji Validasi

No	Soal	$r_{\text{hitung}}$	$r_{\text{tabel}}$		Keterangan
			5%	1%	
1	Soal 1	0,982	0,811		Valid
2	Soal 2	0,945		0,917	Valid
3	Soal 3	0,982	0,811		Valid
4	Soal 4	0,945		0,917	Valid
5	Soal 5	0,974	0,811		Valid

Berdasarkan data uji coba tes pemecahan masalah maka perhitungan uji validitas item nomor 1 diperoleh nilai rhitung = 0,982 dan dikonsultasikan pada  $r_{\text{tabel}}$ . sehingga item nomor 1 diperoleh rhitung >  $r_{\text{tabel}}$  ( 0,982 > 0,811 ) dan pada taraf signifikan 5 % item nomor 1 mendapatkan 0,001 sehingga taraf signifikan < 0,05. Dengan demikian item nomor 1 dinyatakan Valid, sehingga mengikuti langkah – langkah pada item nomor 1, maka nilai hasil validitas item nomor 2 sampai nomor 5 dapat dilakukan dan hasil dilihat pada tabel 4.2.

b. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah dilakukan uji validitas diatas dinyatakan valid, maka selanjutnya yang harus dilakukan yaitu uji *reliabilitas* tes. Rumus yang digunakan dalam uji *reliabilitas* dalam penelitian ini yaitu rumus *Alpha Cronbach* dan uji *reliabilitas* dilakukan dengan SPSS

Statistic versi 17. Menurut wiranita (2024), soal dinyatakan reliable jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,6.

Berikut ini hasil uji *reliabilitas* yang dilakukan pada SPSS versi 17, uji dilakukan terhadap 6 responden dengan 5 item soal.

46  
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.973	5

Hasil uji *reliabilitas* diatas mendapatkan nilai *Alpha Cronbach* 0,973. Sehingga dapat disimpulkan soal yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan reliable karena nilai *Alpha* > 0,60 (0,973 > 0,6). Hal ini menunjukkan alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini sudah memiliki kemampuan untuk memberikan hasil yang konsisten dalam mengukur masalah yang sama.

30  
c. Uji Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui apakah tingkat kesukaran pada tes sesuai dengan kondisi yang sebenarnya, maka dilakukan uji tingkat kesukaran soal dengan menggunakan SPSS versi 17. Berikut ini hasil uji tingkat kesukaran dengan menggunakan SPSS versi 17 dapat di lihat sebagai berikut :

Untuk mengetahui tingkat kesukaran pada nilai diatas maka digunakan rumus skor mean dibagi dengan skor maksimum.

3  
Statistics

	x1	x2	x3	x4	x5
N Valid	6	6	6	6	6
Missing	0	0	0	0	0
Mean	2.17	2.17	2.17	2.17	2.00
Maximum	4	4	4	4	3



$$0,01 - 0,30 = \text{Sukar}$$

$$0,31 - 0,70 = \text{Sedang}$$

$$0,71 - 1 = \text{Mudah}$$

(Sumber : permata sari 2021)

Untuk mengetahui tingkat kesukaran pada nilai diatas maka digunakan rumus skor mean dibagi dengan skor maksimum.

Tabel 4.5 Keterangan Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No	Soal	Mean	Maksimum	Mean/Maksimum	Hasil	Keterangan
1	Soal 1	2,17	4	2,17/4	0,54	Sedang
2	Soal 2	2,17	4	2,17/4	0,54	Sedang
3	Soal 3	2,17	4	2,17/4	0,54	Sedang
4	Soal 4	2,17	4	2,17/4	0,54	Sedang
5	Soal 5	2,00	3	2,00/3	0,66	Sedang

a. Uji Daya Pembeda

Untuk mengetahui apakah setiap item tes yang digunakan diterima, diperbaiki atau tidak dipakai sama sekali oleh karena itu dilakukan perhitungan daya pembeda berdasarkan hasil uji coba tes.

Uji daya pembeda dilakukan dengan SPSS versi 17 dengan hasil nilai sebagai berikut :

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1	8.50	11.900	.967	.964
x2	8.50	15.100	.923	.971
x3	8.50	11.900	.967	.964
x4	8.50	15.100	.923	.971

14  
Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1	8.50	11.900	.967	.964
x2	8.50	15.100	.923	.971
x3	8.50	11.900	.967	.964
x4	8.50	15.100	.923	.971
x5	8.67	13.867	.961	.962

Dasar dalam pengambilan nilai daya pembeda dapat dilihat sebagai berikut yaitu :

- 0,40 – 1,00 = Sangat baik, dapat diterima  
 0,30 – 0,39 = Cukup baik, dapat diterima dengan perbaikan  
 0,20 – 0,29 = Sedang, perlu di perbaiki dan menjadi sarana perbaiki  
 0,00 – 0,19 = Buruk, Ditolak atau dibuang

Sumber: Sukma ,dkk, 2018

71  
Tabel 4.7 Keterangan Hasil Uji Daya Pembeda

No	Soal	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
1	Soal 1	0,967	Sangat baik, dapat diterima
2	Soal 2	0,923	Sangat baik, dapat diterima
3	Soal 3	0,967	Sangat baik, dapat diterima
4	Soal 4	0,923	Sangat baik, dapat diterima
5	Soal 5	0,961	Sangat baik, dapat diterima

#### 4.1.3 Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data regresi linear sederhana dengan menggunakan SPSS Versi 17. Adapun tahapan analisis meliputi tahap uji prasyarat analisis dan tahap uji hipotesis.

##### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk mengukur apakah suatu data memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk dikarenakan jumlah sampel kurang dari 50 dan menggunakan SPSS versi 17 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikan  $> \alpha = 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi  $< \alpha = 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Berikut ini merupakan tabel hasil perhitungan uji normalitas sebagai berikut :

Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
demonstrasi	.162	15	.200*	.898	15	.088
kreativitas	.202	15	.101	.924	15	.218

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan Tabel 4.8 dapat diketahui bahwa hasil metode pembelajaran demonstrasi memperoleh nilai  $0,088 > 0,05$  dan kreativitas belajar siswa memperoleh nilai  $0,218 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa nilai demonstrasi dan kreativitas belajar siswa berdistribusi normal.

## 2. Uji Linearitas

Uji *linearitas* merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan linear suatu distribusi data penelitian.

Uji *linearitas* diketahui dengan menggunakan uji F, kriterianya adalah apabila nilai sig. > 0,05 maka hubungan variabel bebas dengan variabel terikat linear atau dengan membandingkan nilai *deviation form linearity* > 0,05, maka terdapat hubungan linear kedua variabel, dan jika *deviation form linearity* < 0,05, maka tidak terdapat hubungan linear. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 17, maka hasil uji *linearitas* sebagai berikut :

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
kreativitas * demostrasi	Between Groups	(Combined) Linearity	12.850	4	3.213	7.867	.004
		Deviation from Linearity	10.304	1	10.304	25.235	.001
			2.546	3	.849	2.078	.167
Within Groups			4.083	10	.408		
Total			16.933	14			

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa dengan membandingkan nilai Sig. 0,167 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (Metode Pembelajaran Demonstrasi) dengan variabel terikat (Kreativitas Belajar Siswa) linear, atau dengan membandingkan  $F_{hitung}$  (2,078) <  $F_{tabel}$  (4,67) dengan taraf signifikan 5%. Hal ini berlaku variabel bebas terhadap variabel terikat, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas memiliki hubungan yang linear dengan variabel terikat.

151  
3. Uji Koefisien Korelasi

Untuk mengetahui keeratn hubungan varibel maka dilakukan uji koefisien korelasi. *Korelasi pearson* melibatkan satu variabel terikat (*dependent*) dan satu variabel bebas (*independent*). Uji *korelasi pearson* digunakan untuk mengetahui derajat keeratn hubungan dua variabel. Kriteria dalam pengambilan keputusan dalam uji korelasi pearson adalah jika nilai sig. < 0,05 maka variabel dalam penelitian berkorelasi atau memiliki hubungan. Setelah dilakukan perhitungan dengan bantuan menggunakan program SPSS Versi 17 maka diperoleh output data berikut :

Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Uji Koefisien Korelasi

Correlations

		motode	kreativitas
motode	Pearson Correlation	1	.780**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	15	15
kreativitas	Pearson Correlation	.780**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	15	15

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

Berdasarkan dari tabel diatas maka diperoleh nilai sig. = 0,001 < 0,05, maka dapat disimpulkan variabel dalam penelitian ini memiliki korelasi atau memiliki hubungan. Untuk mengetahui tinggi atau rendah pengaruh tersebut, dapat digunakan pedoman dalam memberikan interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut :

Tabel 4.11 Rentang Korelasi

Interval Koefisien Korelasi	Tingkat Hubungan
0,000 – 0,19	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Berdasarkan nilai  $r_{xy}$  yang diperoleh 0,780 maka dapat disimpulkan hubungan atau korelasi dalam penelitian memiliki tingkat hubungan **Kuat**.

#### 4. Analisis Regresi Sederhana

Uji regresi sederhana bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas (X) yaitu Metode Pembelajaran Demonstrasi terhadap variabel terikat (Y) kreativitas belajar siswa dengan menggunakan persamaan regresi. Kriteria pengambilan keputusan dalam analisis regresi sederhana, yaitu jika nilai sig. < 0,05 artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y dan sebaliknya jika sig. > 0,05 artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap Variabel Y. Untuk menguji besarnya pengaruh Metode pembelajaran Demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa maka digunakan SPSS Versi 17 diperoleh output data berikut:

Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Uji Regresi Sederhana

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	10.304	1	10.304	20.207	.001 <sup>a</sup>
	Residual	6.629	13	.510		
	Total	16.933	14			

a. Predictors: (Constant), metode

b. Dependent Variable: kreativitas

Berdasarkan data yang diperoleh dari output diatas maka diperoleh nilai dari hasil uji analisis regresi sederhana yaitu  $\text{sig.} = 0,001 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa variabel (X) yaitu metode pembelajaran demonstrasi berpengaruh terhadap variabel (Y) yaitu kreativitas belajar siswa.

Untuk mengetahui besar pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), maka perlu dilakukan uji koefisien determinansi. Koefisien determinansi adalah ukuran (besaran) yang menyatakan tingkat kekuatan hubungan dalam bentuk persen (%) antara variabel (X) dan variabel (Y) dengan menggunakan SPSS Versi 17 maka diperoleh output data berikut:

#### 4.13 Hasil Perhitungan Uji Koefisien Determinan

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.780 <sup>a</sup>	.609	.578	.714

a. Predictors: (Constant), metode

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *R Square* (Koefisien Determinasi) adalah 0,609. Sehingga koefisien determinasinya adalah:

$$KD = 0,609 \times 100\%$$

$$KD = 0,609 \times 100\%$$

$$KD = 60,9 \%$$

Hal ini menunjukkan bahwa variabel bebas (X) yaitu metode pembelajaran demonstrasi berpengaruh positif terhadap variabel terikat (Y) yaitu kreativitas belajar siswa sebesar 60,9% dan sisanya 39,1% tidak diteliti dalam penelitian ini. Dari analisis regresi linier sederhana menggunakan SPSS Versi 17 maka diperoleh output persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

#### 4.14 Output Persamaan Regresi Linear Sederhana

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	36.839	10.923		3.373	.005
	motode	.597	.133	.780	4.495	.001

a. Dependent Variable: kreativitas

Pada tabel *output* di atas, diketahui nilai koefisien dari persamaan regresi. Dalam penelitian ini, digunakan persamaan regresi sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + b X$$

Keterangan:

$X$  = Metode pembelajaran Demonstrasi

$Y$  = Kreativitas Belajar Siswa

Dari hasil *output* di atas maka diperoleh nilai persamaan regresi linier sederhana  $Y = 36,839 + 0,597 X$ , hal ini menunjukkan bahwa semakin naik nilai dari variabel ( $X$ ) yaitu metode pembelajaran demonstrasi maka semakin bagus nilai dari variabel terikat ( $Y$ ) yaitu kreativitas belajar siswa.

#### 5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Syarat penarikan kesimpulan dalam uji hipotesis adalah sebagai berikut; Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  akan ditolak sedangkan  $H_a$  akan diterima. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_a$  akan ditolak sedangkan  $H_0$  akan diterima.

Setelah dilakukan perhitungan dengan SPSS versi 17 maka diperoleh *Output data* sebagai berikut :



4.14 Output Persamaan Uji Hipotesis

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients		
1	(Constant)	36.839	10.923		3.373	.005
	motode	.597	.133	.780	4.495	.001

a. Dependent Variable: kreativitas

Dari hasil perhitungan diatas maka diperoleh nilai dari  $t_{hitung} = 4,495 > t_{tabel} = 2,131$ , maka dapat disimpulkan  $H_0$  akan ditolak sedangkan  $H_a$  akan diterima jadi dalam penelitian ini terdapat pengaruh positif dan signifikan pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa di kelas XI- TKP di SMK Negeri 1 Sogae'adu pada materi gambar kerja (*Shop Drawing*) pada proyek konstruksi.

## 4.2 Pembahasan Temuan Penelitian

### 4.2.1 Jawaban Atas Permasalahan Pokok Penelitian

Dari penelitian yang peneliti lakukan ini adalah membuktikan apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa. Demonstrasi adalah tindakan atau kegiatan yang dilakukan untuk menunjukkan, memperlihatkan, atau memprotes sesuatu. Kreativitas belajar siswa adalah kemampuan siswa untuk berpikir secara orisinal, menemukan solusi inovatif, dan mendekati masalah dengan cara yang unik selama proses pembelajaran. Oleh sebab itu untuk membuktikan jawaban atas permasalahan pokok dari metode pembelajaran demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa melalui penelitian kuantitatif.

Berdasarkan data hasil penelitian maka penelitian merumuskan jawaban dari permasalahan pokok penelitian yaitu :

- a. Dari pengujian hipotesis ditemukan bahwa : “terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa di kelas XI TKP di SMK Negeri 1 Sogae’adu pada penerapan materi gambar kerja (*Shop Drawing*) pada proyek konstruksi”.
- b. Dalam penerapan metode demonstrasi ini terhadap kreativitas belajar siswa di kelas XI TKP di SMK Negeri 1 Sogae’adu pada materi gambar kerja (*Shop Drawing*) pada proyek konstruksi memiliki kontribusi sebesar 60,9 %

#### 4.2.2 Analisis dan Interaksi Temuan Penelitian

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian terlebih dahulu peneliti melaksanakan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda disekolah uji coba atau di SMK Negeri 2 Botomuzoi. Setelah tes diberikan kepada siswa dan data diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS maka tes dinyatakan valid dan layak digunakan. Kemudian angket yang digunakan untuk mengukur metode maka divaliditas maka peneliti mendapatkan nilai 4 = valid, sehingga dapat dipakai tanpa revisi pada sekolah yang akan diteliti.

Tahap berikutnya yaitu mengolah data pengujian prasyarat, mulai dari uji normalitas, yang bertujuan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Hasil yang di peroleh menunjukkan nilai  $\text{sig.} = 0,088 > 0,05$  untuk variabel X (Demonstrasi) dan untuk nilai variable Y (Kreativitas Belajar Siswa) didapatkan nilai  $\text{sig.} = 0,218 > 0,05$ , maka dari hasil uji normalitas data berdistribusi normal. Dari uji linieritas, yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel dalam penelitian linear atau memiliki hubungan, diperoleh nilai  $\text{sig.} = 0,167 > 0,05$  atau  $F_{\text{hitung}} (2,078) < F_{\text{tabel}} (4,67)$  variabel (X) atau metode pembelajaran demonstrasi dan untuk nilai variabel (Y) kreativitas belajar siswa memiliki hubungan atau linear.

Berdasarkan hasil pengujian korelasi, yang diperoleh untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara variabel, diperoleh nilai sig. =  $0,001 < 0,05$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variabel (X) atau metode pembelajaran demonstrasi dan variabel (Y) kreativitas belajar siswa memiliki korelasi dengan interval koefisien korelasi sebesar 0,780 yang masuk kedalam kategori tingkat gubungan (**Kuat**).

Analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa metode pembelajaran demonstrasi X memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas belajar siswa Y. Artinya, penerapan metode pembelajaran demonstrasi dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi kreativitas belajar siswa, dimana siswa mampu menghasilkan ide – ide baru selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan terbiasa dalam memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran, sehingga mereka mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam belajar dan semakin diterapkan metode pembelajaran demonstrasi semakin naik pula nilai siswa. Bukti dari analisis ini adalah permasalahan regresi sederhana yang diperoleh yaitu  $Y = 36,839 + 0,597 X$

Berdasarkan hasil uji t yang digunakan untuk menentukan hiptotesis penelitian, diperoleh nilai  $t_{hitung} = 4,495 > t_{tabel} = 2,131$ . Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran demonstrasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas belajar siswa dengan koefisien determinasi sebesar 60,9 %. Artinya 60,9% kreativitas belajar siswa kelas XI TKP di SMK Negeri 1 Sogae'adu pada mata pelajaran Pelaksanaan Pengawasan Bisnis Konstruksi dan Properti dipengaruhi oleh metode pembelajaran demonstrasi, sementara 39,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

### 4.3 Implikasi Temuan Penelitian

Penerapan penggunaan metode pembelajaran demonstrasi dalam proses kegiatan belajar mengajar mempunyai beberapa implikasi terhadap guru, terhadap siswa.

Implikasi terhadap guru, dalam pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi ini mengakibatkan guru aktif dalam mengikuti langkah – langkah proses pembelajaran sesuai dengan bahan ajar sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, giat dan kreatif dalam proses belajar mengajar. Selain itu, guru juga dituntut memiliki akses informasi atau wawasan luas tentang materi yang diajarkan.

Implikasi terhadap siswa, disini siswa dituntut memiliki nalar dalam menyelesaikan masalah, mengidentifikasi berbagai masalah, merumuskan masalah, mengumpulkan data dan mengolah informasi yang ada sehingga siswa mampu mandiri menyelesaikan setiap masalah dalam proses pembelajaran.

Melalui peneliti ini, maka akan memberikan gambaran kepada guru tentang penggunaan metode pembelajaran demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa. Selain itu, temuan pada peneliti ini dapat membantu evaluasi pengembangan proses pembelajaran pada kejuruan jurusan teknik bangunan yang dilaksanakan oleh guru disekolah dalam menyajikan materi khususnya pada mata pelajaran Pelaksanaan Pengawasan Bisnis Konstruksi dan Properti

### 4.4 Keterbatasan Temuan Penelitian.

Supaya temuan peneliti ini bisa realitas maka perlu dicantumkan keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Peserta didik belum terbiasa dengan metode pembelajaran demonstrasi sehingga peneliti harus memberikan perhatian ekstra untuk mengkondisikan keadaan kelas agar tetap kondusif dan penelitian berjalan dengan lancar.
- b. Penelitian ini dilakukan hanya kelas XI - TKP SMK Negeri 1 Soga'e'adu tahun pelajaran 2024/2025.
- c. Ada kemungkinan pada saat proses pembelajaran siswa kurang serius atau kurang fokus mengikuti dan mengerjakan tugas yang diberikan.

## PENUTUP

## 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengelolaan dan interpretasi data yang telah diuraikan pada bab IV, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Terdapat pengaruh metode pembelajaran demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa pada materi gambar kerja (*shop drawing*) pada proyek konstruksi di kelas XI-TKP di SMK Negeri 1 Sogae'adu.
- b. Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana diperoleh persamaan regresi sederhana  $Y = 36,839 + 0,597 X$ , hal ini dapat diartikan semakin diterapkan metode pembelajaran demonstrasi maka semakin naik nilai siswa.
- c. Berdasarkan pengujian hipotesis hasil perhitungan maka diperoleh nilai dari  $t_{hitung} = 4,495 > t_{tabel} = 2,131$ . Karena  $t_{hitung}$  tidak terletak pada interval  $-2,131$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  akan ditolak sedangkan  $H_a$  akan diterima artinya hipotesis berbunyi jadi dalam penelitian ini terdapat pengaruh positif dan signifikan pengaruh metode pembelajaran demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa di kelas XI TKP di SMK Negeri 1 Sogae'adu pada mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan bisnis konstruksi dan properti, dengan sumbangan koefisien determinan sebesar 60,9%.

## 5.2 Saran

Berdasarkan temuan-temuan penelitian maka peneliti mengajukan saran yaitu :

- a. Diharapkan kerja antara siswa semakin bertambah, belajar yang rajin dan mendapatkan hasil yang baik.
- b. Sebaiknya dapat menggunakan berbagai macam metode, model, media, dan strategi pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran tidak monoton dan membuat siswa bosan, salah satu metode pembelajaran yang digunakan adalah metode Pembelajaran demonstrasi.
- c. Semoga bisa menjadi hasil penelitian ini sebagai referensi untuk menemukan lebih lanjut mengenai penggunaan metode Pembelajaran Demonstrasi sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih maksimal.





## DAFTAR PUSTAKA

- Endayani, T., Rina, C., & Agustina, M. (2020). *Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Al - Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 5(2), 150–158.
- Fatmawati, F., Rindiani, G., Oktaviani, N., Syahrial, S., & Noviyanti, S. (2022). *Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 34/I Teratai*. *As-Sabiqun*, 4(2), 252–264.
- Gulo, S., Harefa, E. B., & Telaumbanua, A. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pasa Kompetensi Dasar Menerapkan Konsep Dan Aturan Jenis-Jenis Garis Pada Gambar Teknik*. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 273–280.
- Hamzah B.Uno. (2007). *Model Pembelajaran*.
- Immanuel, R., & Yuwono, B. E. (2020). *Kematangan Shop Drawing Sebagai Penentu Pekerjaan Ulang (Rework) Proyek Konstruksi*. *Indonesian Journal of Construction Engineering and Sustainable Development (Cesd)*, 3(1), 42–48. <https://doi.org/10.25105/cesd.v3i1.8023>
- Isrok'atun & Rosmala, A. (2018). *Model-Model pembelajaran Matematika*. PT Bumi Aksara. Bandung
- Kelas, P. Di, & Rahmadona, N. S. (n.d.). *Analisis Model Pembelajaran Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kualitas*.
- Kusumawardani, R., Rosidah, L., Dina, R., Wardhani, K., Raharja, R. M., Universitas, F., & Ageng, S. (2018). *Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*. 13(1), 11–16.
- Maslinawati, M. (2021). *Meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa menggunakan kartun digital berbasis aplikasi carton story maker*. *Indonesian Journal of Educational ...*, 2, 229–239.
- Mulyati, T. (2021). *Penerapan Metode Demontrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Negeri 005 Simpang Raya Kecamatan Singingi Hilir Tahun Pelajaran 2018/2019*. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 35–43.
- Pelajaran, M., & Di, I. P. A. (n.d.). *Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Disertai Metode Demonstrasi Berbantuan Media KokamI*. 321–328.
- Rabiah, R. A., & Al-washliyah, U. M. N. (2022). *Keefektifan Model Demonstrasi Terhadap Kemampuan Membaca Puisi Pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Medan Tahun Ajaran 2020-2021*. 3(1).
- Sadewa, A. A. (2015). *Metode Pembelajaran Demonstrasi Untukmeningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Musik Ansambel Pada Siswa Kelas Vii H Di Smp Negeri 27 Semarang*. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*, 17–18.
- Saleh, R., Musalamah, S., Ramadhan, M. A., Bagis, N., Ayuningtias, A., Bahar, D. A., Ahmanda, W., & Putri, P. S. (2023). *Pengenalan Jenis Gambar*



*Konstruksi Pada Siswa Kompetensi Keahlian DPIB SMKN 1 Cikarang Barat. Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat (Pamas), 7(2), 156–164. <https://doi.org/10.52643/pamas.v7i2.1673>*

Situmorang, S. M. S., Rustaman, N. Y., & Purwianingsih, W. (2020). *Identifikasi Kreativitas Siswa SMA dalam Pembelajaran Levels of inquiry pada materi Sistem Pernapasan melalui Asesmen Kinerja. Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi, 4(1), 35–43.*

Sulistiyanti, L., Siahaan, J., & Junaidi, E. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Dipadukan dengan Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Kimia. Chemistry Education Practice, 2(1), 17.*

# PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATERI GAMBAR KERJA (SHOP DRAWING) PADA PROYEK KONSTRUKSI

ORIGINALITY REPORT

# 60%

SIMILARITY INDEX

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet	564 words — 5%
2	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet	471 words — 4%
3	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet	391 words — 3%
4	<a href="http://repository.uinfasbengkulu.ac.id">repository.uinfasbengkulu.ac.id</a> Internet	305 words — 2%
5	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet	274 words — 2%
6	<a href="http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id">digilib.iain-palangkaraya.ac.id</a> Internet	212 words — 2%
7	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet	209 words — 2%
8	<a href="http://repository.iainbengkulu.ac.id">repository.iainbengkulu.ac.id</a> Internet	206 words — 2%

---

9	<a href="http://www.ilmuproyek.com">www.ilmuproyek.com</a> Internet	206 words — 2%
10	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet	160 words — 1%
11	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet	141 words — 1%
12	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet	135 words — 1%
13	<a href="http://e-theses.iaincurup.ac.id">e-theses.iaincurup.ac.id</a> Internet	131 words — 1%
14	<a href="http://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet	121 words — 1%
15	<a href="http://ilmumanajemenindustri.com">ilmumanajemenindustri.com</a> Internet	120 words — 1%
16	<a href="http://digilib.unila.ac.id">digilib.unila.ac.id</a> Internet	104 words — 1%
17	<a href="http://www.educativo.marospub.com">www.educativo.marospub.com</a> Internet	102 words — 1%
18	<a href="http://repo.uinsatu.ac.id">repo.uinsatu.ac.id</a> Internet	101 words — 1%
19	<a href="http://jurnalfkip.unram.ac.id">jurnalfkip.unram.ac.id</a> Internet	93 words — 1%
20	<a href="http://journal.universitaspahlawan.ac.id">journal.universitaspahlawan.ac.id</a> Internet	92 words — 1%

---

[ejournal.unsri.ac.id](http://ejournal.unsri.ac.id)

21	Internet	91 words — 1%
22	repository.umsu.ac.id Internet	91 words — 1%
23	www.ilmusipil.com Internet	83 words — 1%
24	repository.unibos.ac.id Internet	81 words — 1%
25	gedungarsitek.blogspot.com Internet	74 words — 1%
26	jptam.org Internet	73 words — 1%
27	talenta.usu.ac.id Internet	67 words — 1%
28	Annisa Nurhaliza, Siti Pupu Fauziah. "Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air Pada Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pembuatan dan Pementasan Wayang Kertas", Educivilia: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, 2021 Crossref	61 words — < 1%
29	educatum.marospub.com Internet	60 words — < 1%
30	www.coursehero.com Internet	59 words — < 1%
31	repository.stikeshb.ac.id Internet	58 words — < 1%

32	<a href="http://pdfcoffee.com">pdfcoffee.com</a> Internet	57 words — < 1%
33	<a href="http://anzdoc.com">anzdoc.com</a> Internet	52 words — < 1%
34	<a href="http://projectmedias.blogspot.com">projectmedias.blogspot.com</a> Internet	50 words — < 1%
35	<a href="http://repository.uinjkt.ac.id">repository.uinjkt.ac.id</a> Internet	50 words — < 1%
36	<a href="http://publikasi.undana.ac.id">publikasi.undana.ac.id</a> Internet	49 words — < 1%
37	<a href="http://dspace.uui.ac.id">dspace.uui.ac.id</a> Internet	47 words — < 1%
38	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet	45 words — < 1%
39	<a href="http://jurnal.uniraya.ac.id">jurnal.uniraya.ac.id</a> Internet	44 words — < 1%
40	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet	44 words — < 1%
41	<a href="http://digilib.uin-suka.ac.id">digilib.uin-suka.ac.id</a> Internet	41 words — < 1%
42	<a href="http://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet	40 words — < 1%
43	Vera Wahyuni. "Validity and Reliability of Mathematical Communication Ability Test"	39 words — < 1%

Instruments Relation and Function Materials", Sustainable  
Jurnal Kajian Mutu Pendidikan, 2022

Crossref

---

44	<a href="#">coek.info</a> Internet	39 words — < 1%
45	<a href="#">docplayer.info</a> Internet	39 words — < 1%
46	<a href="#">repository.metrouniv.ac.id</a> Internet	38 words — < 1%
47	<a href="#">id.scribd.com</a> Internet	37 words — < 1%
48	<a href="#">id.wikihow.com</a> Internet	37 words — < 1%
49	<a href="#">pdffox.com</a> Internet	37 words — < 1%
50	<a href="#">repositori.stiamak.ac.id</a> Internet	37 words — < 1%
51	<a href="#">zombiedoc.com</a> Internet	37 words — < 1%
52	Misbah Misbah. "Pengaruh Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Dan Budaya Organisasi Terhadap Motivasi Guru", DIKODA: JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR, 2024 Crossref	35 words — < 1%
53	<a href="#">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet	35 words — < 1%

- 
- 54 Mulyo Utomo. "UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI KETERAMPILAN SISWA MELALUI METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI PADA MATA PELAJARAN PRODUKTIF PEMELIHARAAN KELISTRIKAN KENDARAAN RINGAN", Prosiding Seminar Nasional Ahlimedia, 2021  
Crossref 34 words — < 1%
- 
- 55 files1.simpkb.id  
Internet 34 words — < 1%
- 
- 56 game-max.icu  
Internet 34 words — < 1%
- 
- 57 cahaya-ic.com  
Internet 31 words — < 1%
- 
- 58 eprints.univpgri-palembang.ac.id  
Internet 31 words — < 1%
- 
- 59 ojspasca.darmaagung.ac.id  
Internet 31 words — < 1%
- 
- 60 Muhajjir, Febsri Susanti. "PENGARUH IKLAN DAN WORD OF MOUTH TERHADAP MINAT BELI KARTU PERDANA SIMPATI PADA MAHASISWA STIE"KBP"PADANG", Open Science Framework, 2019  
Publications 30 words — < 1%
- 
- 61 Syifa Khoirunnisa, Desy Fadillah, Deanty Ramadina, Khaerunisyah, Andis Rahmawati, , Juleha, Intan tresna khoirunisa. "PENGARUH PRODUK BANK SYARIAH TERHADAP MINAT MENABUNG DENGAN PERSEPSI MAHASISWA SEBAGAI VARIABEL MODERATING", Open Science Framework, 2023  
Publications 30 words — < 1%

62	<a href="http://eprints.untirta.ac.id">eprints.untirta.ac.id</a> Internet	30 words — < 1%
63	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet	28 words — < 1%
64	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet	28 words — < 1%
65	<a href="http://repository.radenfatah.ac.id">repository.radenfatah.ac.id</a> Internet	28 words — < 1%
66	<a href="http://repository.iainsinjai.ac.id">repository.iainsinjai.ac.id</a> Internet	27 words — < 1%
67	<a href="http://eprints.iain-surakarta.ac.id">eprints.iain-surakarta.ac.id</a> Internet	26 words — < 1%
68	<a href="http://mhdthessar.blogspot.com">mhdthessar.blogspot.com</a> Internet	26 words — < 1%
69	<a href="http://repositori.umsu.ac.id">repositori.umsu.ac.id</a> Internet	26 words — < 1%
70	<a href="http://repository.uinsaizu.ac.id">repository.uinsaizu.ac.id</a> Internet	26 words — < 1%
71	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet	26 words — < 1%
72	<a href="http://e-journal.my.id">e-journal.my.id</a> Internet	25 words — < 1%
73	<a href="http://idr.uin-antasari.ac.id">idr.uin-antasari.ac.id</a> Internet	25 words — < 1%

[repository.iainpalopo.ac.id](http://repository.iainpalopo.ac.id)



74	Internet	24 words — < 1%
75	<a href="https://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet	22 words — < 1%
76	<a href="https://he-wroteyou.com">he-wroteyou.com</a> Internet	22 words — < 1%
77	<a href="https://repository.unmuhpnk.ac.id">repository.unmuhpnk.ac.id</a> Internet	22 words — < 1%
78	Riyanto Adi Kusumah Riyanto, Ahmad Fauzan, Achi Rinaldi. "Pengaruh Keteladanan Dan Kedisiplinan Guru Terhadap Pembentukan Karakter Santri Pondok Modern Darussalam Gontor Kampus 7 Kalianda Lampung Selatan", An Naba, 2022 Crossref	21 words — < 1%
79	<a href="https://repo.undiksha.ac.id">repo.undiksha.ac.id</a> Internet	21 words — < 1%
80	<a href="https://repository.unuha.ac.id">repository.unuha.ac.id</a> Internet	21 words — < 1%
81	<a href="https://repository.upbatam.ac.id">repository.upbatam.ac.id</a> Internet	21 words — < 1%
82	<a href="https://bloggermalastukangcopypaste.blogmoncrot.com">bloggermalastukangcopypaste.blogmoncrot.com</a> Internet	20 words — < 1%
83	<a href="https://conference.binadarma.ac.id">conference.binadarma.ac.id</a> Internet	20 words — < 1%
84	<a href="https://jurnal.usbypkp.ac.id">jurnal.usbypkp.ac.id</a> Internet	19 words — < 1%

85	<a href="http://porsepnifc.blogspot.com">porsepnifc.blogspot.com</a> Internet	19 words — < 1%
86	<a href="http://www.jp.feb.unsoed.ac.id">www.jp.feb.unsoed.ac.id</a> Internet	19 words — < 1%
87	Ria Purnama Sari, Roswaty Roswaty, Kurniawan Kurniawan. "Pengaruh Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan PT. Jico Agung Palembang", Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Ekonomi, 2020 Crossref	18 words — < 1%
88	<a href="http://ejournal.unsrat.ac.id">ejournal.unsrat.ac.id</a> Internet	18 words — < 1%
89	<a href="http://eprints.undip.ac.id">eprints.undip.ac.id</a> Internet	18 words — < 1%
90	<a href="http://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet	18 words — < 1%
91	<a href="http://yokealjauza.wordpress.com">yokealjauza.wordpress.com</a> Internet	17 words — < 1%
92	P. Suartana, R.J.M. Mandagi, D. Wilar. "Pengaruh Pengetahuan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) Terhadap Perilaku Pekerja dan Kecelakaan Kerja Pada Proyek di DS LNG Kabupaten Banggai Propinsi Sulawesi Tengah", REKONSTRUKSI TADULAKO: Civil Engineering Journal on Research and Development, 2021 Crossref	16 words — < 1%
93	<a href="http://e-journal.uajy.ac.id">e-journal.uajy.ac.id</a> Internet	16 words — < 1%
94	<a href="http://fr.scribd.com">fr.scribd.com</a> Internet	16 words — < 1%

- 
- 95 Aldi Rizky Fernanda, Tanzimah Tanzimah, M.Taheri Akhbar. "Pengaruh Model Talking Stick Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD", Indonesian Research Journal On Education, 2022  
Crossref 15 words — < 1%
- 
- 96 [e-journal.iainptk.ac.id](http://e-journal.iainptk.ac.id)  
Internet 15 words — < 1%
- 
- 97 [eprint-sendratasik](#), Puji Lestari. "PENGARUH KEMAMPUAN MEMBACA NOTASI TERHADAP HASIL BELAJAR EKSTRAKURIKULER ANSAMBEL PIANIKA", Thesis Commons, 2018  
Publications 15 words — < 1%
- 
- 98 [etd.iain-padangsidempuan.ac.id](http://etd.iain-padangsidempuan.ac.id)  
Internet 15 words — < 1%
- 
- 99 [etheses.uinmataram.ac.id](http://etheses.uinmataram.ac.id)  
Internet 15 words — < 1%
- 
- 100 [radarsemarang.com](http://radarsemarang.com)  
Internet 15 words — < 1%
- 
- 101 Romayeni Purba, Minar Lumbantobing, Esti Marlina Sirait. "Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI UPTD SD Negeri 124401 Jl. Dahlia Pematang Siantar", Journal on Education, 2023  
Crossref 13 words — < 1%
- 
- 102 [bagawanabiyasa.wordpress.com](http://bagawanabiyasa.wordpress.com)  
Internet 13 words — < 1%
- 
- 103 [eprints.uad.ac.id](http://eprints.uad.ac.id)  
Internet 13 words — < 1%
-

- 104 [repository.uinib.ac.id](https://repository.uinib.ac.id) Internet 13 words — < 1%
- 
- 105 Besse Herlina, Sumarni Sumarni, Jukarnang Rustan, Baso Bambang Juni Edi et al. "Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa di UPT SMA Negeri 9 Sidrap", ANTHOR: Education and Learning Journal, 2023 Crossref 12 words — < 1%
- 
- 106 Devi Novrizta. "HUBUNGAN ANTARA MINAT MEMBACA DENGAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA SEKOLAH DASAR", Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2018 Crossref 12 words — < 1%
- 
- 107 Rahma Suryani, Ahmad Zaini, Rila Rahma Mulyani. "Profil Kreativitas Peserta Didik Di SMP Negeri 34 Padang", Advice: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2021 Crossref 12 words — < 1%
- 
- 108 Tri Lestari Rachel Raturoma, Lhony Laisnima. "HUBUNGAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DENGAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI BENTUK MOLEKUL KELAS X DI SMA KRISTEN YABT MANOKWARI", Arfak Chem: Chemistry Education Journal, 2023 Crossref 12 words — < 1%
- 
- 109 [jurnalmahasiswa.unesa.ac.id](https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id) Internet 12 words — < 1%
- 
- 110 [repository.bungabangsacirebon.ac.id](https://repository.bungabangsacirebon.ac.id) Internet 12 words — < 1%
- 
- 111 [repository.uiad.ac.id](https://repository.uiad.ac.id) Internet 12 words — < 1%

112	Dina Muta'allimatul Khoiro, Akhwani Akhwani. "Studi Komparasi Metode Pembelajaran Role Playing dan Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Crossref	11 words — < 1%
113	Laura Aliyah Agnezi. "validitas reliabilitas, efektivitas, dan praktikalitas bahan ajar non cetak", INA-Rxiv, 2019 Publications	11 words — < 1%
114	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet	11 words — < 1%
115	eprints.ummetro.ac.id Internet	11 words — < 1%
116	jurnal.iainwpancor.ac.id Internet	11 words — < 1%
117	www.slideshare.net Internet	11 words — < 1%
118	SRI ENGGAR KENCANA DEWI. "Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Kolaborasi Talking Stick Dan Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah Belitang Mulya", JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah), 2020 Crossref	10 words — < 1%
119	betantt.com Internet	10 words — < 1%
120	ejournal.unesa.ac.id Internet	10 words — < 1%

---

121 eprint-sendratasik, Prasetya Adi Gunawan. "Pembelajaran bernyanyi menggunakan metode sight reading", Open Science Framework, 2017 10 words — < 1%  
Publications

---

122 journal.unibos.ac.id 10 words — < 1%  
Internet

---

123 jurnal.uisu.ac.id 10 words — < 1%  
Internet

---

124 Integrasi Anugerah Bate'e, Delnita Zebua. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMA NEGERI 1 HILIDUHO TAHUN PELAJARAN 2018/2019", Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2019 9 words — < 1%  
Crossref

---

125 Mukhtar Hidayat. "PENGARUH KEDISIPLINAN DAN MOTIVASI TERHADAP KINERJA PEGAWAI PADA DINAS KESEHATAN KABUPATEN KUTAI BARAT DI SENDAWAR", Research Journal of Accounting and Business Management, 2019 9 words — < 1%  
Crossref

---

126 Penerbit FKIP USK, Rahmah Johar. "PROSIDING SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA DAN TERAPAN (SIMANTAP) Volume 2", Open Science Framework, 2023 9 words — < 1%  
Publications

---

127 Suci Siti Lathifah, Atik Setiawan. "Analisis Keterampilan Generik Mahasiswa Melalui Metode Demonstrasi pada Mata Kuliah Pendidikan Lingkungan Hidup", Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2016 9 words — < 1%  
Crossref

---

128 agniakhassaarkananta.com

Internet

9 words — < 1%

129 core.ac.uk  
Internet

9 words — < 1%

130 digilib.uinkhas.ac.id  
Internet

9 words — < 1%

131 jurnal.untan.ac.id  
Internet

9 words — < 1%

132 sanggapramana.wordpress.com  
Internet

9 words — < 1%

133 Jamilah Jamilah, Yuhani Yuhani, Hamdan Hamdan, Rizky Takriyanti, Aulia Ulfa. "Reward And Punishment; Implementasi dalam Membentuk Karakter Sikap Sopan Santun Siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri", *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2024  
Crossref

8 words — < 1%

134 Puput Irfansyah, Sugeng Haryono. "Model E-Commerce Produk Daur Ulang Bank Sampah Menggunakan UML", *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 2017  
Crossref

8 words — < 1%

135 Qusnul Dyah Novitasari, Roziana Ainul Hidayati. "Pengaruh Citra Perusahaan, Kualitas Layanan, Suku Bunga, dan Promosi terhadap Keputusan Pengambilan Kredit Pemilikan Rumah Pada PT. Bank Tabungan Negara (Persero) Tbk Kantor Cabang Gresik", *Jurnal Mahasiswa Manajemen*, 2020  
Crossref

8 words — < 1%

136 adoc.pub  
Internet

		8 words — < 1%
137	<a href="http://digilib.ikipgriptk.ac.id">digilib.ikipgriptk.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
138	<a href="http://doczz.net">doczz.net</a> Internet	8 words — < 1%
139	<a href="http://eprints.radenfatah.ac.id">eprints.radenfatah.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
140	<a href="http://eprints.ulm.ac.id">eprints.ulm.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
141	<a href="http://fliphtml5.com">fliphtml5.com</a> Internet	8 words — < 1%
142	<a href="http://nhurysninetynine.wordpress.com">nhurysninetynine.wordpress.com</a> Internet	8 words — < 1%
143	<a href="http://putusan3.mahkamahagung.go.id">putusan3.mahkamahagung.go.id</a> Internet	8 words — < 1%
144	<a href="http://repository.iainpare.ac.id">repository.iainpare.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
145	<a href="http://repository.ikipgribojonegoro.ac.id">repository.ikipgribojonegoro.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
146	<a href="http://repository.ub.ac.id">repository.ub.ac.id</a> Internet	8 words — < 1%
147	<a href="http://www.kompasiana.com">www.kompasiana.com</a> Internet	8 words — < 1%



---

148 Fanita Hasan, Septi Kuntari, Subhan Widiansyah. 7 words — < 1%  
"HUBUNGAN PENGGUNAAN METODE  
PEMBELAJARAN SOSIOFOTOGRAFI DENGAN MINAT BELAJAR  
SISWA DI SMA NEGERI 16 BEKASI", Jurnal Pendidikan Sosiologi  
dan Humaniora, 2022  
Crossref

---

149 docobook.com 7 words — < 1%  
Internet

---

150 moam.info 7 words — < 1%  
Internet

---

151 Raden Fatchlul Hilal, Maudina Salsabila Azzahra. 6 words — < 1%  
"Analisis Pengaruh Keamanan Waiting Room  
terhadap Kenyamanan Penumpang di Bandar Udara  
Internasional Adi Soemarmo Boyolali", El-Mal: Jurnal Kajian  
Ekonomi & Bisnis Islam, 2023  
Crossref

---

152 digilib.unimed.ac.id 6 words — < 1%  
Internet

---

153 repo.ikipgribali.ac.id 6 words — < 1%  
Internet

---

154 repo.isi-dps.ac.id 6 words — < 1%  
Internet

---

155 repository.syekhnurjati.ac.id 6 words — < 1%  
Internet

---

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE MATCHES OFF

