

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

By Pendiatus Laia

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah proses yang bertujuan untuk membentuk kepribadian dan memperluas pengetahuan seseorang, sehingga mereka dapat berkembang dan menjadi lebih baik. Sutisno (2019:17) menyatakan bahwa pendidikan melibatkan berbagai aktivitas seperti pengajaran, pembinaan, pengendalian, pengawasan, pemberian pengaruh, dan transfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Tujuan utamanya adalah untuk menghilangkan kebodohan, meningkatkan wawasan, dan membentuk kepribadian yang lebih baik, yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka secara aktif. Tujuannya adalah membentuk kekuatan spiritual, kemampuan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, untuk membentuk kepribadian dan meningkatkan pengetahuan, seseorang harus menjalani proses belajar. Belajar adalah sebuah proses kompleks yang berlangsung sepanjang hidup, mulai dari masa bayi hingga akhir hayat. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan dalam perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan karakter.

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

Salah satu tujuan pendidikan adalah meningkatkan kreativitas siswa dalam bidang kompetensi tertentu. Oleh karena itu, program pendidikan harus disusun agar sesuai dengan sasaran pendidikan yang diinginkan. Dalam hal ini, guru perlu berinovasi untuk menarik minat siswa dan mencegah kebosanan selama proses pembelajaran. Dalam praktiknya, guru perlu memberikan contoh yang efektif untuk menarik perhatian dan mendorong kreativitas siswa.

Di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan, khususnya pada program studi Teknik Bangunan yang berfokus pada pelaksanaan dan pengawasan bisnis konstruksi dan properti, terdapat mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas siswa dalam bidang tersebut. Salah satu mata pelajaran yang mendukung ini adalah pelaksanaan dan pengawasan bisnis konstruksi dan properti, yang berfokus pada desain gambar kerja dan penerapan gambar kerja (shop drawing) dalam proyek konstruksi bangunan. Mata pelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam merancang dan menerapkan desain pada proyek konstruksi bangunan. Gambar kerja (shop drawing) berfungsi sebagai panduan bagi pekerja dalam melaksanakan dan menyelesaikan suatu proyek.

Menurut Sanstono (2021:6), gambar kerja adalah panduan untuk mewujudkan ide menjadi bentuk fisik. Materi pembelajaran ini mengajarkan siswa cara membuat dan menerapkan gambar kerja dalam konstruksi bangunan. Dalam proses pengajaran, guru harus berinovasi untuk membuat pembelajaran menarik dan mendorong kreativitas siswa. Dengan demikian, siswa diharapkan menguasai materi ini dan memiliki kemampuan kreatif dalam merancang gambar kerja, sehingga penerapannya dapat dilakukan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi dan model pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran berlangsung efektif.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Soga'adu, khususnya di kelas XI jurusan Bisnis Konstruksi dan Properti, ditemukan beberapa masalah melalui observasi bersama guru mata pelajaran pada materi Gambar Kerja (Shop Drawing). Peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional, di mana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi dari awal hingga akhir pembelajaran. Hal ini menyebabkan respons peserta didik kurang baik dan minat mereka dalam pembelajaran menurun. Selain itu, proses pembelajaran yang dilakukan guru tidak secara langsung mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan praktik, sehingga siswa menjadi bingung, kurang termotivasi, dan tidak antusias dalam mengikuti pelajaran. Kreativitas siswa dalam pembelajaran juga kurang berkembang, yang mengakibatkan kemampuan mereka dalam memahami materi masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 70.

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

Salah satu model pembelajaran yang efektif dalam membimbing siswa pada pembelajaran praktis adalah metode demonstrasi. Rina et al. (2020:151) menyatakan bahwa metode demonstrasi melibatkan penyampaian pelajaran dengan memperagakan atau menunjukkan kepada siswa proses, situasi, atau objek tertentu yang sedang dipelajari, baik dalam bentuk asli maupun tiruan, yang dilakukan oleh guru atau sumber belajar lain yang ahli di bidang tersebut. Huda dalam Tammimi & Syam (2017:691) juga menyebutkan

bahwa metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan dan menunjukkan suatu proses, situasi, atau objek yang sedang dipelajari, baik dalam bentuk aslinya maupun tiruan, di hadapan seluruh siswa oleh guru atau sumber belajar lainnya.

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 aspek-aspek terkait materi pembelajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa dalam materi tersebut. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru dalam menyelesaikan masalah. Dalam konteks ini, kreativitas merujuk pada kemampuan siswa untuk berinovasi dalam materi pembelajaran, khususnya pada 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 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, identifikasi masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1.2.1 Proses pembelajaran langsung masih menggunakan metode 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 Siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
- 1.2.5 Kreativitas siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.
- 1.2.6 Rata-rata nilai siswa masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70.

1.3 Batasan Masalah

Terkait dengan keterbatasan waktu, tenaga, dan teori-teori yang ada, agar penelitian dapat dilakukan dengan lebih terarah dan mendalam, peneliti membuat batasan sebagai berikut :

- 1.3.1 Pengaruh model pembelajaran demonstrasi terhadap tingkat kreativitas siswa dalam materi Gambar Kerja (*Shop Drawing*) pada proyek konstruksi.
- 1.3.2 Penelitian ini akan fokus pada model pembelajaran demonstrasi dan dampaknya terhadap kreativitas belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada batasan masalah yang telah ditetapkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Apakah metode pembelajaran demonstrasi berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa dalam materi gambar kerja (*Shop Drawing*) di kelas XI SMK Negeri 1 Sogae'adu?

1.4.2 Sejauh mana model pembelajaran demonstrasi berkontribusi terhadap kreativitas belajar siswa dalam kompetensi dasar 4.3 pada materi pembuatan gambar kerja (shop drawing) untuk proyek konstruksi?"

1.5 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa dalam materi gambar kerja (Shop Drawing) di kelas XI SMK Negeri 1 Sogae'adu.

1.6 Manfaat Penelitian

Tujuan dan kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Menyediakan gambaran mengenai dampak model pembelajaran demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa.
2. Memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh model pembelajaran demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa.
3. Dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian berikutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru: Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan dan referensi untuk meningkatkan metode atau model pengajaran, serta penerapan model pembelajaran pada mata pelajaran di sekolah.
2. Bagi Peneliti: Penelitian ini dapat memperluas wawasan dan pengetahuan peneliti dalam menyusun karya ilmiah.
3. Bagi Mahasiswa: Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau acuan dalam melakukan penelitian yang relevan.
4. Bagi Siswa: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran materi gambar kerja (Shop Drawing) pada proyek konstruksi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Filosofi

2.1.1 Gambaran Umum Pendidikan Kejuruan

Pendidikan memiliki peran krusial dalam menjamin kelangsungan hidup suatu negara dan bangsa. Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri mereka secara optimal, termasuk aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang diperlukan. Harefa (2023:1) menyatakan bahwa pendidikan adalah wujud 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 yang sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, meliputi kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, serta keterampilan yang diperlukan oleh diri mereka, masyarakat, bangsa, dan negara. Undang-undang ini juga menegaskan bahwa pendidikan nasional berlandaskan pada Pancasila dan UUD 1945.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah jenis pendidikan yang dirancang untuk mempersiapkan siswa agar siap bekerja di bidang tertentu, sambil juga mempersiapkan mereka untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pendidikan kejuruan merupakan program pendidikan yang bertujuan untuk menghasilkan tenaga kerja profesional dan mempersiapkan individu untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih lanjut. Selain diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 Pasal 1 Ayat 15 menyebutkan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan

menengah, sebagai kelanjutan dari SMP, MTs, atau yang setara, atau hasil belajar yang diakui setara dengan SMP atau MTs.

Menurut Bachtiar Hasan (2002:4), fungsi pendidikan kejuruan adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan siswa Indonesia secara keseluruhan agar mampu meningkatkan kualitas hidup, mengembangkan diri, serta memiliki keterampilan dan keberanian untuk menciptakan peluang dalam meningkatkan penghasilan.
2. Mempersiapkan siswa menjadi tenaga kerja yang produktif.
 - a. Memenuhi kebutuhan tenaga kerja di dunia usaha dan industri.
 - b. Menciptakan lapangan kerja bagi diri sendiri dan orang lain.
 - c. Mengubah status siswa dari ketergantungan menjadi individu yang berpenghasilan (produktif).
3. Mempersiapkan siswa agar menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), sehingga:
 - a. Mampu mengikuti, menguasai, dan beradaptasi dengan kemajuan IPTEK.
 - b. Memiliki kemampuan dasar untuk terus mengembangkan diri secara berkelanjutan.

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

2.1.2 Metode Pembelajaran Demonstrasi

1. Pengertian Demonstrasi

Metode pembelajaran demonstrasi adalah pendekatan pengajaran yang melibatkan peragaan barang, peristiwa, aturan, dan urutan kegiatan, baik secara langsung maupun melalui media yang relevan dengan topik atau materi yang sedang dibahas (Zendrato, Zebua, & Harefa, 2022). Metode ini dirancang untuk menyajikan pelajaran

dengan memperagakan dan menunjukkan kepada siswa mengenai proses, situasi, atau objek tertentu, baik dalam bentuk aslinya maupun tiruan. Biasanya, demonstrasi disertai dengan penjelasan lisan oleh guru (Endayani, Rina & Agustina, 2020). Meskipun siswa hanya berperan sebagai pengamat dalam proses demonstrasi, metode ini dapat menyajikan materi pelajaran secara lebih konkret.

Metode pembelajaran demonstrasi sangat efektif ketika guru menyampaikan materi yang sesuai dengan metode ini, karena dapat menghindari penyampaian materi yang monoton dan membosankan yang sering terjadi jika hanya menggunakan metode ceramah. Metode demonstrasi menawarkan berbagai keuntungan selama proses pembelajaran ketika seorang guru mengajarkan materi di depan kelas. Dengan dukungan media, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan, sehingga proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal. Menurut Huda (2016), demonstrasi adalah metode pengajaran di mana guru menunjukkan benda asli, benda tiruan, atau proses materi yang diajarkan kepada seluruh siswa. Kamoyo dkk (2014) menyatakan bahwa 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.

Langkah-langkah dalam metode demonstrasi adalah sebagai berikut:

1. Menetapkan prosedur dan perangkat yang relevan dengan materi yang dipelajari.
2. Menginstruksikan siswa untuk menyaksikan guru yang memperagakan kegiatan.
3. Meminta siswa untuk berlatih keterampilan yang telah diperagakan oleh guru.
4. Melakukan latihan secara bertahap.
5. Menyusun kesimpulan bersama siswa.

Metode demonstrasi memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a. Pelajaran menjadi lebih jelas dan konkret, sehingga mengurangi kemungkinan terjadinya verbalisme.
- b. Proses pembelajaran siswa menjadi lebih fokus pada materi yang sedang diajarkan.
- c. Pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa tidak hanya mendengar tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi.
- d. Siswa akan lebih aktif dalam mengamati dan termotivasi untuk mencoba sendiri.
- e. Pengalaman dan kesan dari hasil pembelajaran akan lebih melekat dalam diri siswa.

Alasan penggunaan model demonstrasi adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak semua topik dapat dijelaskan secara jelas dan konkret hanya melalui penjelasan atau diskusi.
- 2) Tujuan dan sifat materi pelajaran yang memerlukan peragaan melalui demonstrasi.
- 3) Variasi tipe belajar siswa, di mana beberapa mungkin lebih kuat dalam aspek visual namun lemah dalam auditory dan motorik, atau sebaliknya.
- 4) Mempermudah pengajaran mengenai suatu proses atau cara kerja.
- 5) Sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa yang masih berada dalam fase operasional konkrit.

Menurut Roestiyah (dalam Huda 2013: 231-232), demonstrasi atau 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). Dengan kata lain, strategi demonstrasi merupakan metode penyajian pelajaran yang melibatkan peragaan dan penunjukan proses, situasi, atau objek yang sedang dipelajari, baik dalam bentuk aslinya maupun tiruan, oleh guru atau sumber belajar lainnya di depan seluruh siswa.

2.1.3 Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu elemen penting dalam kehidupan manusia. Kemampuan kreatif ini bisa dikembangkan dan ditingkatkan, salah satunya melalui pendidikan. Untuk menumbuhkan dan mengasah kreativitas siswa, pendidikan perlu dikelola dengan baik (Kusumastuti, 2010:157). Kreativitas berhubungan dengan fleksibilitas berpikir, yang ditandai dengan munculnya ide-ide yang lebih kompleks. Vogel mendefinisikan kreativitas sebagai proses berpikir yang menghasilkan solusi terhadap suatu masalah (dalam Kusumastuti, 2010:159).

Green (2004:8) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan menggabungkan dua atau lebih elemen dalam konteks yang berbeda, dengan tujuan memberikan nilai tambah pada suatu tugas. Proses kreatif tidak hanya melibatkan penciptaan produk yang inovatif, tetapi juga mencakup evaluasi nilai tambah yang dihasilkan. Tindakan kreatif tidak hanya fokus pada penciptaan hal baru, tetapi juga harus menghasilkan nilai tambah yang dapat diakui oleh orang lain.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas adalah penggunaan imajinasi untuk menghasilkan ide atau konsep baru dengan menggabungkan dua atau lebih elemen berbeda untuk mencapai keunggulan atau prestasi. Meskipun banyak definisi kreativitas telah dikemukakan, tidak ada satu definisi yang diterima secara universal. Kreativitas adalah proses yang membutuhkan keseimbangan dan penerapan tiga aspek penting: kecerdasan analitis, kreatif, dan praktis. Selain itu, kreativitas merupakan salah satu keterampilan lunak yang penting dimiliki oleh setiap individu. Kreativitas melibatkan interaksi antara kekuatan intelektual, emosional, dan motivasional.

Menurut Munandar, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, memberikan ide-ide inovatif yang bisa diterapkan dalam pemecahan masalah, atau melihat hubungan baru antara elemen-elemen yang sudah ada. Sementara itu, menurut Supriadi dalam Rachmawati, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide atau karya baru yang berbeda dari yang sudah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mencerminkan peningkatan dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh kesinambungan, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi dalam proses perkembangannya.

2. Indikator berpikir kreativitas

Berpikir kreatif adalah proses berpikir yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu yang orisinal dan inovatif. Menurut Baer (dalam Aryana, 2007), berpikir kreatif melibatkan beberapa aspek, yaitu:

- a. Kelancaran, yakni kemampuan untuk menghasilkan banyak ide,
- b. Keluwesan, yaitu kemampuan untuk menciptakan berbagai ide yang beragam,
- c. Orisinalitas, yaitu kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru atau yang belum pernah ada sebelumnya,
- d. Detailing, yaitu kemampuan untuk mengembangkan atau memperluas ide-ide sehingga menjadi lebih mendetail.

Hal ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif memiliki beberapa indikator penting yang diperlukan untuk menghasilkan ide-ide baru. Kreativitas seseorang dapat terlihat dalam berbagai aspek seperti pola pikir, sikap, kepribadian, dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah.

3. Ciri-ciri Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Usaha untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan kreativitas hanya bisa dilakukan jika kita terlebih dahulu mengerti sifat-sifat kemampuan kreatif dan kondisi lingkungan yang mendukungnya. Supriadi menyatakan 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-ciri non-kognitif mencakup motivasi, sikap, dan kepribadian kreatif. Kedua kategori ini sama pentingnya; kecerdasan tanpa didukung oleh kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa-apa. Kreativitas hanya dapat tumbuh pada individu yang cerdas dan memiliki kondisi psikologis yang sehat.

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 musik 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 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.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian kuantitatif adalah suatu jenis penelitian ilmiah yang dilakukan dengan menerapkan prosedur-prosedur sistematis untuk menganalisis bagian-bagian dan fenomena serta hubungan kausalitas di antara mereka. Tujuan utama dari penelitian kuantitatif adalah untuk mengembangkan dan menerapkan model matematis, teori, dan/atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena tertentu. Menurut Gounder dan Williams (2017), metode penelitian adalah prosedur dan skema yang digunakan dalam penelitian, memungkinkan penelitian dilakukan secara terencana, ilmiah, objektif, dan bernilai. Metode penelitian berfungsi sebagai strategi untuk mengumpulkan data dan menemukan solusi atas suatu masalah berdasarkan fakta. Selain itu, metode penelitian juga merupakan teknik yang digunakan dalam proses penelitian. Metode ini mengacu pada teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data guna menemukan solusi dari suatu masalah (Kothari, 2004), serta sebagai kegiatan ilmiah yang dijalankan secara sistematis untuk memecahkan masalah penelitian (Patel, 2019).

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugyono (Kasiram, 2008:3), penelitian kuantitatif dapat didefinisikan sebagai proses untuk memperoleh pengetahuan dengan memanfaatkan data berupa angka sebagai alat untuk menganalisis informasi yang ingin dipahami. Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang dilakukan secara sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta kausalitas dari hubungan-hubungannya. Menurut Karimuddin, dkk (2022:1), penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai investigasi sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur dan menganalisisnya melalui teknik statistik, matematika, atau komputasi.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, karakteristik, atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu dan dipilih oleh peneliti untuk dipelajari serta disimpulkan (Sugiyono, 2007). Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yang digunakan, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (independent variable) atau variabel X adalah variabel yang dianggap sebagai penyebab munculnya variabel terikat yang diduga sebagai akibatnya. Sementara itu, variabel terikat (dependent variable) atau variabel Y adalah variabel yang diasumsikan sebagai hasil atau akibat yang bervariasi sesuai dengan perubahan pada variabel bebas (Kerlinger, 1992).

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti (Garaika & Darmanah, 2019). Dengan kata lain, populasi adalah objek penelitian yang memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang ditentukan oleh peneliti sesuai dengan tujuan penelitian. Populasi yang dijadikan subjek penelitian dalam studi ini adalah seluruh siswa kelas XI-TKP di SMK Negeri 1 Sogae'adu.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Garaika & Darmanah, 2019). Penentuan sampel harus memenuhi syarat akurasi dan presisi. Akurasi berarti bahwa sampel semakin akurat jika tingkat kesalahan semakin rendah. Presisi merujuk pada seberapa dekat estimasi sampel dengan karakteristik populasi (Sinaga, 2014).

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes soal. Tes yang digunakan terdiri dari lima soal esai yang disusun berdasarkan kisi-kisi tes. Sebelum instrumen digunakan, dilakukan pengujian terlebih dahulu, termasuk uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya pembeda.

3.4.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengevaluasi ketepatan instrumen yang digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2006). Dalam penelitian ini, uji validitas yang digunakan adalah korelasi product moment, yang rumusnya dapat dilihat sebagai berikut:

Setelah nilai koefisien validitas untuk setiap butir soal diperoleh, hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai r pada tabel dengan taraf signifikansi 5% (Wijayanti, 2023). Uji validitas menunjukkan bahwa instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Alat ukur dianggap valid jika benar-benar sesuai dan tepat dalam mengukur respons yang diberikan. Dalam penelitian ini, untuk menganalisis tingkat validitas butir soal, peneliti akan menggunakan SPSS Statistic versi 17.

3.4.2 Uji Reliabilitas

Koefisien reliabilitas mengukur konsistensi atau keajegan dari hasil pengukuran. Untuk menentukan reliabilitas masing-masing instrumen, pengujian dilakukan menggunakan Cronbach Alpha. Jika Koefisien Cronbach Alpha $> 0,60$, maka alat ukur tersebut dianggap reliabel, menurut Lawrence (dalam Retnawati, 2015). Rumus yang digunakan untuk menentukan reliabilitas alat ukur adalah rumus Spearman-Brown.

Untuk menghitung tingkat reliabilitas suatu item soal, peneliti menggunakan metode Alpha Cronbach pada seluruh item soal yang telah dinyatakan valid. Selanjutnya, hasilnya dikorelasikan menggunakan rumus Alpha Cronbach. Reliabilitas dinyatakan baik jika nilai alpha hitung lebih besar daripada nilai alpha tabel, dengan nilai alpha minimal $> 0,60$. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS Statistic versi 17.

3.4.3 Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal diukur berdasarkan kemampuan siswa dalam menjawabnya, bukan dari sudut pandang guru sebagai pembuat soal. Kualitas butir-butir soal tes hasil belajar dapat dianalisis melalui tingkat kesukaran atau derajat kesukaran masing-masing soal yang diberikan kepada siswa. Butir soal dianggap baik jika tidak terlalu sulit maupun terlalu mudah, atau dengan kata lain, derajat kesukarannya berada pada kategori sedang atau cukup (Ismail, 201:188).

Untuk menganalisis data tingkat kesukaran, digunakan SPSS versi 17. Hasil analisis dari tabel statistik pada kolom mean dan maksimum dihitung dengan cara membagi skor mean dengan skor maksimum. Kemudian, hasil tersebut dibandingkan dengan tabel rentang untuk mengkategorikan tes menjadi sukar, sedang, atau mudah. Kriteria interpretasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.4.3 Daya Pembeda

Uji daya pembeda dilakukan untuk mengidentifikasi soal yang dapat membedakan peserta didik dengan kemampuan tinggi dari peserta didik dengan kemampuan rendah. Sebelum melakukan uji daya pembeda, data diurutkan berdasarkan skor yang diperoleh peserta didik, mulai dari nilai tertinggi hingga nilai terendah. Daya pembeda soal mengukur kemampuan soal dalam membedakan peserta didik yang lebih pintar dari yang kurang pintar (Aprianti, 2023:53). Rumus yang digunakan untuk menghitung indeks daya pembeda adalah sebagai berikut:

Data daya pembeda dianalisis menggunakan SPSS Statistic versi 17. Hasil daya pembeda dapat ditemukan pada tabel item-total statistic di SPSS, khususnya pada kolom Corrected Item-Total Correlation. Setelah hasil diperoleh, data tersebut dibandingkan dengan tabel rentang daya pembeda untuk menentukan apakah tes diterima, perlu diperbaiki, atau ditolak. Klasifikasi daya pembeda butir soal adalah sebagai berikut:

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan proses krusial dalam penelitian yang melibatkan teknik, langkah, strategi, dan sistematisasi untuk memperoleh data yang valid dan sesuai dengan kenyataan. Sugiyono (2013) menyebutkan bahwa teknik ini adalah langkah strategis utama dalam penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data. Untuk mengumpulkan data, dilakukan observasi di lokasi, di mana observasi adalah proses pengumpulan data atau informasi melalui pengamatan langsung ke tempat yang akan diselidiki (Arikunto, 2006:124).

3.5.1 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.

3.5.2 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).

3.6 Teknik Analisis Uji Coba Instrumen

3.6.1 Tahap Pengujian Persyaratan

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah variabel independen dan variabel dependen mengikuti distribusi normal atau tidak. Dengan uji normalitas, peneliti dapat mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas data, peneliti menggunakan IBM SPSS Statistic versi 17. Pada SPSS, normalitas data dapat dianalisis melalui menu Tests of Normality pada kolom Shapiro-Wilk. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: jika nilai signifikan $> 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal;

sebaliknya, jika nilai signifikan $< 0,05$, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk menentukan apakah terdapat hubungan yang signifikan dan linear antara dua variabel. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel terikat dan variabel bebas memiliki hubungan yang linear secara signifikan (Sugiyono dkk, 2015:323). Uji linearitas dapat dilakukan melalui tes linearitas. Kriteria penilaian adalah jika nilai signifikansi pada tes linearitas $\leq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat.

Untuk menganalisis data uji linearitas, peneliti menggunakan SPSS Statistic versi 17. Pada SPSS, hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel ANOVA di kolom F-hitung dan signifikansi. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka variabel X dan variabel Y dianggap linear. Selain itu, data juga dapat dinyatakan linear dengan membandingkan F-hitung dengan F-tabel. Jika F-hitung lebih besar dari F-tabel, maka variabel dianggap tidak linear; sebaliknya, jika F-hitung lebih kecil dari F-tabel, maka variabel dianggap linear.

3.6.2 Uji Koefisien Korelasi

Korelasi adalah hasil analisis yang termasuk dalam teknik pengukuran asosiasi atau hubungan (measures of association) (Sarwono, 2011:57). Dalam penelitian ini, jenis korelasi yang digunakan adalah korelasi Pearson (Product Moment). Korelasi Pearson diterapkan untuk menganalisis hubungan antara dua variabel dengan data yang sama-sama berjenis interval atau rasio.

Untuk menentukan koefisien korelasi, peneliti menggunakan SPSS versi 17. Data yang berkorelasi dianalisis

dengan mengaitkan variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Variabel dikatakan memiliki korelasi jika nilai signifikansi (sig.) < 0,05.

3.7.3 Analisis Regresi Linear Sederhana

Dalam penelitian ini, analisis yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana. Regresi sederhana merupakan metode yang berfokus pada hubungan fungsional atau kausal antara satu variabel independen dan satu variabel dependen (Sugiyono, 2014:270). Teknik analisis regresi sederhana dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan langsung tentang satu variabel dependen (Y) dan satu variabel independen (X).

Untuk menemukan dan menganalisis data regresi linear sederhana, peneliti menggunakan SPSS Statistic versi 17. Data uji regresi linear sederhana dapat diperoleh dari tabel ANOVA pada kolom signifikansi (sig.).

3.7.4 Uji Hipotesis

Menurut Arifin (2017:17), uji hipotesis bertujuan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan membuat keputusan untuk menerima atau menolak pernyataan tersebut. Uji hipotesis membantu dalam pengambilan keputusan yang tepat terkait hipotesis yang diajukan, dengan menggunakan uji statistik untuk menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak.

Untuk menganalisis data hipotesis dalam regresi linear sederhana, peneliti menggunakan SPSS versi 17. Data hipotesis dapat ditemukan di bagian Coefficients, dengan memeriksa nilai t-hitung berdasarkan variabel (X). Jika nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel, maka H_0 akan ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan dalam penelitian. Kriteria pengambilan keputusan untuk hipotesis adalah sebagai berikut:

BAB IV HASIL PEMBAHASAN

1.1 Temuan Penelitian

1.1.1 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 :

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	Pearson Correlation	.871*	1	.871*	1.000*	.891*	.945**
	Sig. (2-tailed)	.024		.024	.000	.017	.004
	N	6	6	6	6	6	6
x3	Pearson Correlation	1.000**	.871*	1	.871*	.956**	.982**
	Sig. (2-tailed)	.000	.024		.024	.003	.001
	N	6	6	6	6	6	6
x4	Pearson Correlation	.871*	1.000*	.871*	1	.891*	.945**
	Sig. (2-tailed)	.024	.000	.024		.017	.004
	N	6	6	6	6	6	6
x5	Pearson Correlation	.956**	.891*	.956**	.891*	1	.974**
	Sig. (2-tailed)	.003	.017	.003	.017		.001
	N	6	6	6	6	6	6
Total	Pearson Correlation	.982**	.945**	.982**	.945**	.974**	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_{tabel} 0,917.

Melihat nilai signifikan (sig.) yaitu ;

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

Tabel 4.2 Keterangan Hasil Uji Validasi

No	Soal	r_{hitung}	r_{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_{tabel} . sehingga item nomor 1 diperoleh rhitung $>$ r_{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 *Cranbach Alpha* > 0,6.

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

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.

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.

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 = Sukar
 0,31 – 0,70 = Sedang
 0,71 – 1 = 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

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

Tabel 4.7 Keterangan Hasil Uji Daya Pembeda

No	Soal	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	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

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-Wik* 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 ^a			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)	12.850	4	3.213	7.867	.004
		Linearity	10.304	1	10.304	25.235	.001
		Deviation from Linearity	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.

3. Uji Koefisien Korelasi

Untuk mengetahui keeratan 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 keeratan 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 :

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 mengevaluasi pengaruh antara variabel independen (X), yaitu Metode Pembelajaran Demonstrasi, terhadap variabel dependen (Y), yaitu kreativitas belajar siswa, dengan menggunakan persamaan regresi. Kriteria untuk pengambilan keputusan dalam analisis regresi sederhana adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi (sig.) < 0,05, maka variabel X memiliki pengaruh terhadap variabel Y; sebaliknya, jika

nilai sig. > 0,05, maka variabel X tidak memiliki pengaruh terhadap variabel Y. Untuk mengukur seberapa besar pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa, peneliti menggunakan SPSS versi 17 dan memperoleh output data berikut:

Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Uji Regresi Sederhana

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	10.304	1	10.304	20.207	.001 ^a
	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 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 ^a	.609	.578	.714

a. Predictors: (Constant), metode

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *R Square* (Koefisien Determinasi) adalah 0,609. Sehingga koefisien determasinya 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 ^a						
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* diatas 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 semenatar 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_0 akan diterima sedangkan H_a akan ditolak. Setelah dilakukan perhitungan dengan SPSS versi 17 maka diperoleh *Output data* sebagai beriku :

4.14 Output Persamaan Uji Hipotesis

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	36.839	10.923		.005
	motode	.597	.133	.780	.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.

1.2 Pembahasan Temuan Penelitian

1.2.1 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 %

1.2.2 Analisis dan Interaksi Temuan Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda di sekolah uji coba, yaitu SMK Negeri 2 Botomuzoi. Setelah tes diberikan kepada siswa dan data dianalisis menggunakan aplikasi SPSS, tes dinyatakan valid dan layak digunakan. Selanjutnya, angket yang digunakan untuk mengukur metode dinyatakan valid dengan nilai 4, sehingga dapat digunakan tanpa revisi di sekolah yang akan diteliti.

Tahap berikutnya adalah mengolah data pengujian prasyarat, dimulai dengan uji normalitas, yang bertujuan untuk menentukan apakah data populasi berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (sig.) = 0,088 untuk variabel X (Metode Demonstrasi) dan sig. = 0,218 untuk variabel Y (Kreativitas Belajar Siswa), keduanya lebih besar dari 0,05, yang menandakan data berdistribusi normal. Dalam uji linearitas, yang digunakan untuk menentukan apakah variabel dalam penelitian memiliki hubungan linear, diperoleh nilai signifikansi (sig.) = 0,167 atau F-hitung (2,078) < F-tabel (4,67) untuk variabel X (Metode Pembelajaran Demonstrasi) dan variabel Y (Kreativitas Belajar Siswa), menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki hubungan linear.

Berdasarkan hasil pengujian korelasi, nilai signifikansi (sig.) diperoleh sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara variabel X (metode pembelajaran demonstrasi) dan variabel Y (kreativitas belajar siswa), dengan koefisien korelasi sebesar 0,780, yang tergolong dalam kategori hubungan yang kuat.

Analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa metode pembelajaran demonstrasi (X) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas belajar siswa (Y). Ini berarti bahwa penerapan metode pembelajaran demonstrasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa, memungkinkan mereka menghasilkan ide-ide baru dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran serta lebih efektif dalam memecahkan masalah. Seiring dengan penerapan metode tersebut, nilai siswa juga meningkat. Bukti dari analisis regresi sederhana diperoleh dengan persamaan $Y = 36,839 + 0,597 X$.

Hasil uji t menunjukkan nilai t-hitung sebesar 4,495, yang lebih besar daripada t-tabel sebesar 2,131, menandakan bahwa metode pembelajaran demonstrasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas belajar siswa. Koefisien determinasi sebesar 60,9% menunjukkan bahwa metode pembelajaran demonstrasi mempengaruhi 60,9% kreativitas belajar siswa kelas XI TKP di SMK Negeri 1 Sogae'adu dalam mata pelajaran Pelaksanaan Pengawasan Bisnis Konstruksi dan Properti. Sementara itu, 39,1% kreativitas siswa dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

1.3 Implikasi Temuan Penelitian

Bagi siswa, implikasinya adalah mereka harus dapat berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah, mengidentifikasi berbagai isu, merumuskan masalah, mengumpulkan data, dan menganalisis informasi yang tersedia. Ini memungkinkan siswa untuk secara mandiri menyelesaikan masalah yang mereka hadapi selama proses pembelajaran.

Penelitian ini memberikan wawasan kepada guru tentang efektivitas metode pembelajaran demonstrasi dalam meningkatkan kreativitas siswa. Temuan dari penelitian ini juga dapat digunakan untuk mengevaluasi dan mengembangkan proses pembelajaran di bidang kejuruan teknik bangunan, khususnya dalam mata pelajaran Pelaksanaan Pengawasan Bisnis Konstruksi dan Properti.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data yang dijelaskan pada Bab IV, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran demonstrasi berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa pada materi gambar kerja (shop drawing) untuk proyek konstruksi di kelas XI-TKP SMK Negeri 1 Sogae'adu.
- b. Hasil regresi linear sederhana menunjukkan persamaan $Y = 36,839 + 0,597 X$, yang berarti semakin sering diterapkan metode pembelajaran demonstrasi, semakin tinggi nilai siswa.
- c. Uji hipotesis menunjukkan nilai thitung = 4,495 > ttabel = 2,131. Karena nilai thitung tidak berada dalam interval -2,131, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan dari metode pembelajaran demonstrasi terhadap kreativitas belajar siswa di kelas XI-TKP SMK Negeri 1 Sogae'adu, khususnya pada mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan bisnis konstruksi dan properti, dengan kontribusi koefisien determinasi sebesar 60,9%.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Diharapkan agar siswa meningkatkan kerja sama, menjadi lebih rajin dalam belajar, dan memperoleh hasil yang baik.
- b. Sebaiknya menggunakan berbagai metode, model, media, dan strategi pembelajaran yang menarik untuk menghindari kebosanan dan monoton dalam proses belajar, termasuk penerapan metode pembelajaran demonstrasi.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan metode pembelajaran demonstrasi, dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih optimal.

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

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet	155 words — 2%
2	jptam.org Internet	110 words — 1%
3	lib.unnes.ac.id Internet	110 words — 1%
4	eprints.uny.ac.id Internet	82 words — 1%
5	repository.uinfasbengkulu.ac.id Internet	82 words — 1%
6	repository.iainbengkulu.ac.id Internet	71 words — 1%
7	id.123dok.com Internet	66 words — 1%
8	123dok.com Internet	63 words — 1%

9	www.educativo.marospub.com Internet	63 words — 1%
10	educatum.marospub.com Internet	60 words — 1%
11	id.scribd.com Internet	60 words — 1%
12	repository.radenintan.ac.id Internet	60 words — 1%
13	digilib.uinkhas.ac.id Internet	53 words — 1%
14	www.coursehero.com Internet	48 words — 1%
15	core.ac.uk Internet	44 words — 1%
16	publikasi.undana.ac.id Internet	43 words — 1%
17	repository.unj.ac.id Internet	41 words — 1%

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES < 1%

EXCLUDE MATCHES OFF