

ABSTRACT

A Craft and Entrepreneurship Learning Model-Based E-Learning at Senior High School 1 Padang

Ikhwansyah

This research is based on the lack of ability of students on producing prototype products at craft and entrepreneurship. The students are unable to grow their skill and creativity on learning craft and entrepreneurship engineering. From that case, the purpose of this research is to create e-learning model for craft and entrepreneurship, also with e-learning. The steps are: Needs analysis, design, development, implementation, and evaluation a valid, practical, and effective learning model of craft and entrepreneurship with e-learning.

This research is a research and Development, using ADDIE plannings. Which is: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subject of this research is grade eleven students of Senior High School 1 Padang. The p[opulation of Science students consists of 276 stdents. Two classes will be taken as samples. There are control variable for one class, and the other as experiment variable, each consists 30 students through purposive sampling technique. The data on this research is quantitative data from students, to get learning results data. Later on, it will be analized with T test.

The result of this research, is related with learning model of craft and entrepreneurship with e-learning, and is shown quite effectively. From that, we can conclude that the learning models of craft and entrepreneurship with e-learning can grow their skill and creativity on learning craft and entrepreneurship engineering. Validity test result and practically, showed that learning model s of craft and entrepreneurship with e-learning is proven to be valid, practical and effective. The result of the research on learning model can improve procedure quality and learning result of the students, especially on craft and enterpreneurshp subject.

ABSTRAK

Model Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Berbasis *E-Learning* di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Padang

Ikhwansyah

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa menghasilkan produk/prototype pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Siswa kurang mampu mengembangkan kemampuan dan kreativitas dalam melaksanakan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan bidang rekayasa. Berdasarkan hal itu tujuan penelitian ini untuk menghasilkan model pembelajaran prakarya dan kewirausahaan berbasis *E-Learning* dengan tahapan Analisis kebutuhan, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi model pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan berbasis *E-Learning* di SMA yang valid, praktis, dan efektif.

Penelitian ini merupakan Penelitian Pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan rancangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Padang dengan populasi pada kelas XI MIA yang terdiri dari 276 orang. Diambil sampel sebanyak 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing sebanyak 30 orang melalui teknik *Purposive Sampling*. Data dalam penelitian ini terdiri atas data kuantitatif yang diperoleh dari siswa untuk mendapatkan data hasil belajar yang kemudian dianalisis dengan Uji t.

Hasil penelitian terkait dengan model pembelajaran prakarya dan kewirausahaan berbasis *E-learning* menunjukkan cukup efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Berbasis *E-Learning* dapat memaksimalkan kemampuan dan kreativitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan bidang rekayasa. Hasil uji validitas dan praktikalitas menunjukkan bahwa model pembelajaran prakarya dan kewirausahaan berbasis *E-Learning* terbukti valid, praktis dan efektif. Dari hasil penelitian model pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.