

# 1.1 PEMANFAATAN LIMBAH KAIN SONGKET DAN JUMPUTAN KHAS SUMATERA SELATAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN

*by* Neta Dian Lestari Masnunah, Riswan Aradea

---

**Submission date:** 11-Aug-2020 02:46PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1368369472

**File name:** AS\_SUMATERA\_SELATAN\_SEBAGAI\_MEDIA\_PEMBELAJARAN\_KEWIRAUSAHAAN.doc (1.13M)

**Word count:** 3708

**Character count:** 25157

# PEMANFAATAN LIMBAH KAIN SONGKET DAN JUMPUTAN KHAS SUMATERA SELATAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN

Masnunah, Riswan Aradea, Neta Dian Lestari  
Universitas PGRI Palembang. e-mail : neta\_obyta@yahoo.com

## Abstract

*The problem of this research is how to use songket and typical South Sumatra jumputan as a media for entrepreneurship learning. The purpose of this research is to find out motivation and to foster an entrepreneurial spirit in students, in the utilization of Songket and Jumputan cloth waste typical of South Sumatra as Entrepreneurship Learning Media for Semester IV students at PGRI Palembang University for the 2019/2020 Academic Year. Descriptive research method, this method is carried out in various steps, namely from planning, processing, marketing, evaluation to plow up. The results showed that the use of songket and jumputan fabric waste as a medium for entrepreneurship learning was on average very high, namely 79.44%. This can be seen from the student questions on 5 indicators; designing products for 79.36% in the very high category. The indicator for processing products is 77.49%, the indicator for marketing the product is 78.67%, the indicator for developing a product is 79.87% and the indicator for preserving, maintaining the product or enthusiasm is 81.82% in the very high category.*

**Keywords:** Limba Kain, Songket Jumputan, Entrepreneurship.

## Abstrak

Permasalahan dari penelitian ini bagaimana Pemanfaatan Limbah Kain Songket dan Jumputan Khas Sumatera Selatan Sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan. Tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengetahui Motivasi, arahan dan menumbuhkan jiwa berwirausaha kepada mahasiswa, dalam pemanfaatan Limbah Kain Songket dan Jumputan khas Sumatera Selatan Sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan mahasiswa Semester IV di Universitas PGRI Palembang Tahun Akademik 2019/2020. Metode penelitian deskriptif, metode ini dijalankan dengan berbagai langkah yaitu dari perencanaan, pemrosesan, pemasaran, evaluasi sampai plow up. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan limbah kain songket dan jumputan sebagai media pembelajaran kewirausahaan rata-rata tergolong sangat tinggi yaitu sebesar 79.44%. Hal tersebut terlihat dari pertanyaan mahasiswa pada 5 indikator; merancang produk sebesar 79.36% pada kategori sangat tinggi. Indikator memproses produk sebesar 77.49%, Indikator memasarkan produk sebesar 78.67%, Indikator mengembangkan produk sebesar 79.87% dan indikator melestarikan, mempertahankan produk atau semangat sebesar 81.82% pada kategori sangat tinggi.

**Kata Kunci:** Limba Kain, Songket Jumputan, Kewirausahaan.

## PENDAHULUAN

Suatu negara yang memiliki kepadatan penduduk yang tinggi, memiliki beragam macam masalah dan persoalan, terutama masalah sampah. Pemerintah harus dengan cermat dan sigap menangani masalah sampah, pemerintah daerah adalah garda terdepan yang harus menanggulangi masalah sampah di daerah mereka masing-masing. Menurut Lestari (2017:228), limbah-limbah tersebut dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai produksi kreatif mahasiswa dalam menumbuhkan jiwa berwirausaha yang kuat, tetapi tidak memiliki cukup dana untuk memulai berwirausaha.

Limbah kain songket dan jumputan sebenarnya sangat mudah ditemukan, yaitu ditempat-tempat jasa penjahit, limbah tersebut, penjahit membuangny tanpa memanfaatkan

dengan baik.. Pemanfaatan limbah kain, terutama kain songket dan jumputan termaksud dari pelestarian terhadap budaya local, limbah tersebut dapat dimanfaatkan menjadi olahan yang menarik seperti souvenir atau cinderamata seperti gantungan kunci, bros, ikan pinggang, pita, bandana, tempat pensil, tas, dompet, tempat tisu, kalung, anting, gelang dan lain-lain. Limbah kain songket dan jumputan yang begitu banyak tidak dapat dimanfaatkan dengan baik oleh masyarakat, padahal limbah tersebut dapat di inovasi kan dalam karya yang kreatif dan menarik serta bernilai jual atau memiliki nilai ekonomi.

Peneliti mengarahkan dan bimbingan kepada mahasiswa, khususnya mahasiswa FKIP Universitas PGRI Palembang cara memanfaatkan limbah kain, khususnya kain songket dan jumputan. Menginovasi limbah menjadi produk kreatif yang dapat menimbulkan ketertarikan <sup>33</sup>orang untuk membeli produk yang kita buat, sebagai koleksi, oleh-oleh dan kenangan. Oleh karena itu pendidik dan peserta didik harus bersinegri dalam pemanfaatan limbah kain tersebut, sebagai media pembelajaran kewirausahaan.

Guna menimbulkan minat dan motivasi mahasiswa menjadi wirausaha baru semua pihak harus berperan dalam mengujudkan cita-cita anak bangsa. Pada penelitian ini selain memanfaatkan limbah kain peneliti juga memanfaatkan limbah lain seperti, botol plastik, kardus dan kaleng. Selain limbah tersebut jadikan sebagai bahan utama dalam pembuatan cendramata dan souvenir yang menarik pembuatan produk kreatif membutuhkan sumber daya manusia sebagai pelaku dalam pembuatan tersebut. Sumber daya manusia memiliki peran penting dalam memproduksi limbah kain songket dan jumputan tersebut menjadi produk kreatif bernilai ekonomi. Mahasiswa dilatih untuk menghargai setiap karya orang lain, karena membuat karya tersebut amatlah susah. Oleh karena itu mahasiswa harus memiliki ide kreatif dalam mengolah limbah kain agar karya mereka di hargai orang lain.

Mahasiswa harus di bekali Ilmu kewirausahaan, pengetahuan akan berwirausaha tersebutlah yang nantinya akan jadi modal mereka dalam berwirausaha. Berwirausaha kebanyakan berawal dari keinginan seseorang untuk menjadi orang kaya tanpa pendidikan yang tinggi, wirausaha harus banyak menerapkan latihan berwirausaha, gagal adalah hal biasa dalam berwirausaha. Wirausaha dapat menerapkannya dan dijasikan sebagai latihan terhadap kewirausahaan yang lebih besar. (Lestari, 2017: 228-229).

Seorang wirausaha jangan merasa memiliki keahlian dalam menjalankan usahanya semua diawali dan dimulai dengan melatih diri. Melatih kepribadian mahasiswa dalam berwirausaha khususnya membentuk jiwa dan kepribadian seseorang untuk mengali keahlian masing-masing individu mahasiswa. Keseuaian terhadap minat dan bakat yang di inginkan setiap mahasiswa harus secara sadar membangun jiwa-jiwa mahasiswa dalam mengembangkan ide kreatif dan inovatif. Keilmuan yang didapat pada jenjang pendidikan merupakan penerapan ilmu tersebut harus dimanfaatkan dengan baik, karena pengalaman merupakan bekal seorang wirausaha. Oleh karena itu mahasiswa perlu dilatih dan didik Ilmu kewirausahaan nya dan bagai mana memompa motivasi mahasiswa agar memiliki jiwa wirausaha.

Berdasarkan hal diatas membimbing mahasiswa dalam berkreatifitas mengolah limbah kain dan memotivasi mahasiswa menjadi wirausaha. Semangat wirausaha sangatlah diperlukan bagi mahasiswa, limbah tersebut dapat menghasilkan nilai ekonomi sehingga dapat membantu ekonomi mahasiswa. Oleh karena pemanfaatan limbah kain songket dan jumputan khas sumatera selatan dapat menjadi solusi mengembangkan ide kreatif dalam pembelajaran kewirausahaan.

## TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Limbah Lingkungan

Limbah lingkungan merupakan sesuatu yang sebenarnya tidak digunakan lagi limbah merupakan sisa dari berbagai bahan-bahan produksi baik organik maupun non organik. Limbah sebenarnya dapat di manfaatkan dengan inovasi dan kreatifitas dari Sumber Daya Manusia, pemanfaatan limbah tersebut sungguhlah memiliki dampak yang baik, baik dari segi pelestarian lingkungan maupun dari segi ekonomi. Menurut Marliani, N (2015:125) Limbah adalah benda padat atau lebih dikenal sebagai sampah, yang sering kali tidak dikehendaki kehadirannya karena tidak memiliki nilai ekonomis. Sampah sejenis sampah rumah tangga adalah sampah rumah tangga yang berasal dari kawasan komersial, kawasan industri, kawasan khusus, fasilitas sosial, fasilitas umum dan/atau fasilitas lainnya (Permen LHK N.P70. 2016:3) .

Pengelolaan sampah adalah kegiatan yang sistematis, menyeluruh, dan berkesinambungan yang meliputi pengurangan dan penanganan sampah (PP N.81. 2012:2). (setiap hari dipermasalahakan oleh limbah yang semakin menggunung seolah limbah ini menjadi masalah utama yang dihadapi oleh pemerintah dan masyarakat Lestari, N. D., & Febrianti, A. 2018:13).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa limbah/sampah adalah benda bekas atau sisa yang tak terpakai, namun dapat diolah atau didaur ulang sesuai dengan kreatifitas seseorang.

### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat pendidik untuk memudahkan dalam proses pembelajaran, alat tersebut haruslah berguna bagi peserta didik. Menggunakan media pembelajaran harus tepat dengan materi pembelajaran yang akan digunakan, agar kegunaan dari alat tersebut tepat sasaran. Arsyad (2014:15) bahwasannya pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan mengajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sedangkan menurut Sedangkan menurut Criticos dalam Daryanto (2014:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan minat yang baru bagi siswa untuk belajar dengan baik. Selain dapat motivasi belajar peserta didik, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran (Sari dan Lestari N.D, 2018:73). Jadi media pembelajaran adalah sarana untuk memproses motivasi peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai, media pembelajaran juga alat yang dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran agar aktifitas di dalam kelas tidak monoton, tentunya dengan media pembelajaran yang bervariasi.

Media pembelajaran adalah sarana untuk memproses motivasi peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai, media pembelajaran juga alat yang dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran agar aktifitas di dalam kelas tidak monoton, tentunya dengan media pembelajaran yang bervariasi.

### 3. Kain Songket dan Jumputan

Sejarah telah mencatatkan bahwa pada zaman dahulu seorang wanita boleh atau diizinkan menikah bila sudah bisa memenunsongket, budaya masyarakat sumatera selatan ini masih dijalani, walaupun tradisitersebut sedikit demi sedikit telah ditinggalkan masyarakat, namun dengan budaya yang kuat dari masyarakat keturunan Sriwijaya tradisi tersebut tidak pernah pudar. Berdasarkan tradisi bangsa Indonesia, kain songket mencerminkan masa keemasan Kerajaan Sriwijaya.

Secara garis besar, motif songket Palembang terdiri dari 7 (tujuh) bagian, yaitu secara berurutan dari motif terluar hingga terdalam dikelilingi teres, umpak ujung, pengapit, tawur, umpak bangkot, ombak, dan kembang tengah atau motif inti. Songket merupakan jenis kain tenun yang dikenal di seluruh Indonesia, meskipun cara penenunan dan motif berbeda antara daerah yang satu dengan daerah lainnya

(Riztyan, 2013:2). Sumatera merupakan salah satu pewaris seni tenun tradisional, yang dikenal dengan istilah songket, yang diyakini oleh para ahli sejarah sudah dikenal sejak masa kerajaan Sriwijaya (abad 7-14 Maseha). (Purwanti, R., & Siregar, S. M . 2016: 97). Jadi Kain Songket Palembang, adalah kain yang ditunen dengan benang satu persatu, proses pembuatannya dapat memakan waktu lama bisa sampai 5 bulan.

Jumputan adalah kain pelangi termasuk dari kerajinan pelestarian tradidi khas nusantare berupa tenun dari kain polos di motif atau dimodifikasi dengan berbagai warna sesuai selera. Kain jumputan memiliki motif beraneka ragam macam warna atau tajuk tema mulai dari bulat, persegi dan lain-lain. Menurut Ristiani, Suryawati (2016:9) Tritik jumputan adalah proses pewarnaan rintang pada kain dengan menggunakan bahan perintang seperti tali, benang atau sejenisnya menurut corak-corak tertentu. Pada umumnya motif yang dihasilkan dari teknik tritik jumputan adalah bulat-bulat dan garis berupa motif seperti biji mentimun berderet. Jumputan adalah teknik batik yang sederhana yang bisa dilakukan tanpa proses rumit (Nurchahyanie, Y. D. 2019:34). Berdasarkan pengertian diatas Kain Jumputan adalah Kain yang memrosesannya melalui ikat dan celup memiliki seni dalam corak, motif dan warna yang Indah.

Menjadi wirausaha sesungguhnya sangat menyenangkan, namun tidak semua orang memiliki jiwa sebagai wirausaha, banyak rasa ketakutan akan resiko yang dihadapi, ataupun masalah modal awal yang tidak semua orang memiliki. Kasmir (2011: 20) menyatakan bahwa “kewirausahaan adalah suatu proses penerapan kreativitas dan inovasi dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan (usaha)”. Senada menurut Suryana, Y., & Kartib (2011:25) mengemukakan bahwa “kewirausahaan merupakan proses penciptaan sesuatu yang baru (kreasi baru) dan membuat sesuatu yang berbeda dari yang telah ada (inovasi), tujuannya adalah tercapainya kesejahteraan individu dan nilai tambah bagi masyarakat”. Wirausaha yaitu orang yang berjiwa berani mengambil resiko untuk membuka usaha dalam berbagai kesempatan (Kasmir dalam Lestari, N. D., & Hayati, S, 2019:115). Pengembangan kewirausahaan di Indonesia saat menjadi kebutuhan yang strategis pada level Nasional dan Internasional dalam meningkatkan kemandirian perekonomian demi mencapai kemakmuran masyarakat. Berwirausaha itu merupakan pilihan bagi para pencari pekerjaan untuk mendapatkan akses berupa pendapatan dalam memenuhi kebutuhan keluarga (Saptono. 2017:2).

Berdasarkan hal tersebut seorang wirausaha merupakan seorang yang mampu melihat peluang menjadi uang, dan mampu melihat kedepan. Kewirausahaan tak luput dari tantangan resiko gagal namun seorang wirausaha harus mampu melihat kedepan berpikir cermat dengan penuh perhitungan, dapat mencari pilihan dari berbagai alternatif masalah dan mampu dengan baik pemecahnya, tanpa pantang menyerah.

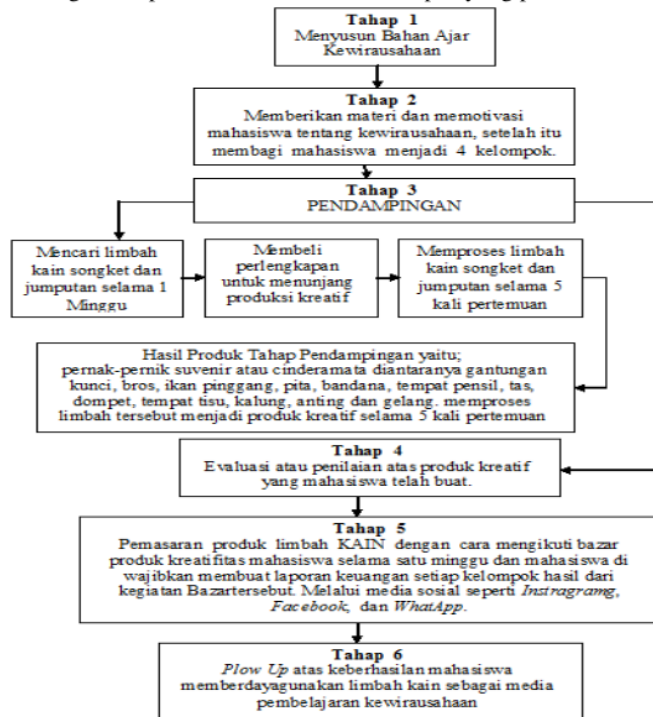
30

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dan reliabel dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan dari suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengidentifikasi dalam bidang penelitian (Sugiyono, 2015:6). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif, Adapun tahapan yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian deskriptif ini yaitu;

- 1) Tahap pertama Peneliti menyusun Bahan Ajar Kewirausahaan
- 2) Tahap kedua Peneliti memberikan materi dan memotivasi mahasiswa tentang kewirausahaan, setelah itu membagi mahasiswa menjadi 4 kelompok, jumlah mahasiswa sebanyak 42 orang jadi satu kelompok terdiri dari 10-11 orang. Setelah itu peneliti memberi tugas setiap kelompok dengan media kain songket dan jumputan.
- 3) Tahap ketiga peneliti mendampingi mahasiswa mencari limbah kain songket dan jumputan bahan yang akan dijadikan media pembelajaran kewirausahaan, pendampingan mencari bahan ini peneliti

- lakukan selama 1 minggu.
- 4) Tahap keempat peneliti mendampingi mahasiswa membeli perlengkapan untuk menunjang kegiatan mahasiswa dalam berkeratifitas mengerjakan media pembelajaran kewirausahaan. Seperti lem kertas, lem palstik, lem kayu, gunting, peniti, jarum jahit, jarum pentul, benang, tali, tang, kawat, lem tembak dll.
  - 5) Tahap keenam peneliti memberikan pendampingan pembuatan atau memproses limbah kain songket dan jumputan seperti pemak-pernik souvenir atau cinderamata diantaranya gantungan kunci, bros, ikan pinggang, pita rambut, bandana, tempat pensil, tas, dompet, tempat tisu, sandal, kalung, anting dan gelang. memproses limbah tersebut menjadi produk kreatif selama 5 kali pertemuan.
  - 6) Tahap ketujuh yaitu tahap evaluasi atau penilaian atas produk kreatif yang mahasiswa telah buat.
  - 7) Tahap delapan yaitu tahap pemasaran produk limbah kain dengan cara mengikuti bazar produk kreatifitas mahasiswa selama satu minggu dan mahasiswa diwajibkan membuat laporan keuangan setiap kelompok hasil dari kegiatan Bazar tersebut. Melalui media sosial seperti *Instragram*, *Facebook*, dan *WhatsApp*.
  - 8) Tahap kedelapan yaitu tahap *Plow Up* atas keberhasilan mahasiswa memberdayakan limbah kain sebagai media pembelajaran kewirausahaan, dengan memberikan angket.
- Berikut ini adalah bagan alir penelitian, berdasarkan tahapan yang peneliti susun;



Bagan. 1  
Alir Penelitian

29

Teknik analisis data pada penelitian ini berupa analisis deskriptif, yang diimplementasikan secara kualitatif dengan menyajikan deskriptif penjelasan tentang tanggapan mahasiswa dalam memanfaatkan limbah kain jumputan dan songket sebagai produk kreatif. Dan pembelajaran kewirausahaan. Metode manajemen data adalah sebagai berikut; (1) Jawaban kuantitatif untuk item pertanyaan positif dengan memberikan tingkat skor untuk setiap jawaban: Skor 4 = tidak kesulitan, Skor 3 = agak kesulit, Skor 4 =

kesulitan dan Sk<sup>25</sup>1 = sangat sulit. Sedangkan untuk pernyataan negatif kebalikannya (2) Menghitung tingkat kesulitan untuk setiap kategori jawaban yang ada pada masing-masing faktor. (3) Hitung skor yang diperoleh dalam bentuk persentase. Teknik ini disebut teknik deskriptif kualitatif dengan persentase.

Rumus untuk analisis deskriptif persentase menurut Azwar Saifuddin (2014) adalah:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100$$

Deskripsi:

n = nilai yang diperoleh responden

N = nilai yang harus diperoleh responden

% = persentase

Analisis data penelitian menggunakan analisis persentase. Hasil perhitungan dalam bentuk persentase ditafsirkan dengan table kriteria, kemudian ditafsirkan dengan kalimat kualitatif. Untuk mengetahui criteria untuk hasil penelitian dengan tabel bantu.

Peneliti menggunakan interval

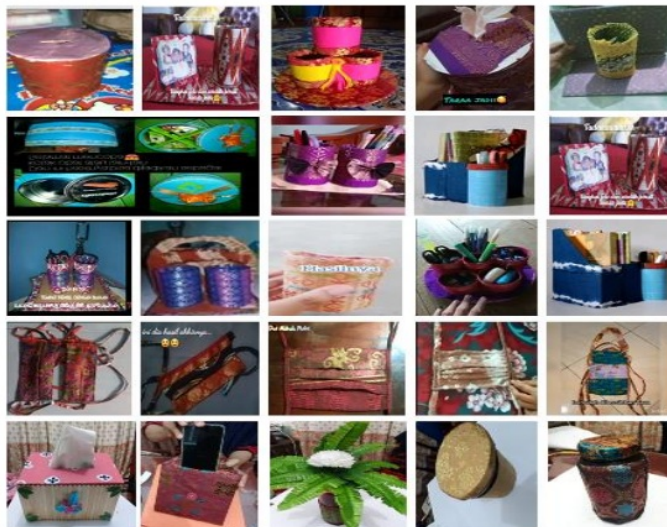
Nilai 0% - 25% = Rendah 50% - 75% = Tinggi

25% - 50% = Sedang 75% - 100% = Sangat Tinggi (Sumber: Azwar Saifuddin, 2014)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Hasil dari penelitian berupa produk kreatif yang merupakan luaran dari penelitian, berupa produk dari limbah kain songket dan jumputan. Berikut ini adalah luaran produk hasil karya mahasiswa berupa produk kreatif seperti dibawah ini;



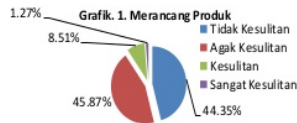
Gambar. 1. Produk Kreatif Hasil Produksi Limbah Kain Songket dan Jumputan

Produk tersebut dapat mahasiswa jual sehingga mereka memperoleh penghasilan sendiri dan dapat membantu perekonomian keluarga.

Pernyataan responden yaitu sebanyak 170 Responden dari mahasiswa FKIP Universitas PGRI Palembang yang merespon angket peneliti, disebarkan ke 12 Program Studi. Berdasarkan indicator yaitu: merancang, memproses, memasarkan dan melestarikan serta mempertahankan produk/semangat, peneliti sajikan pada table berikut:

**TABEL.1. PERNYATAAN RESPONDEN MERANCANG PRODUK**

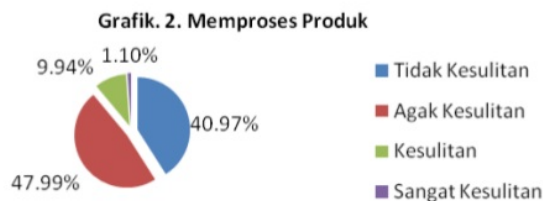
| No                      | Item   | Frekuensi Responden |    |    |    | Total | Frekuensi Skor |     |    |    | Total        | Frekuensi %  |             |             |              | Total %              | Keterangan    |
|-------------------------|--|---------------------|----|----|----|-------|----------------|-----|----|----|--------------|--------------|-------------|-------------|--------------|----------------------|---------------|
|                         |  | TK                  | AK | K  | SK |       | TK             | AK  | K  | SK |              | TK           | AK          | K           | SK           |                      |               |
| <b>Merancang Produk</b> |  |                     |    |    |    |       |                |     |    |    |              |              |             |             |              |                      |               |
| 1                       | Saat mempersiapkan bahan baku  | 66                  | 77 | 16 | 10 | 170   | 264            | 234 | 32 | 10 | 540          | 38,82        | 34,41       | 4,71        | 1,47         | 79,41                | Sangat Tinggi |
| 2                       | Saat memilih perlengkapan Produksi   | 70                  | 75 | 21 | 4  | 170   | 280            | 225 | 42 | 4  | 551          | 41,18        | 33,09       | 6,18        | 1            | 81,45                | Sangat Tinggi |
| 3                       | Saat menentukan model atau desain produk yang akan dibuat (memiliki ciri khas) | 49                  | 84 | 31 | 6  | 170   | 196            | 252 | 62 | 8  | 516          | 28,82        | 37,06       | 9,12        | 1            | 76                   | Sangat Tinggi |
| 4                       | Saat menentukan ukuran produk yang akan dibuat                                 | 66                  | 76 | 27 | 1  | 170   | 264            | 228 | 54 | 10 | 547          | 38,82        | 33,53       | 7,74        | 1,5          | 81,59                | Sangat Tinggi |
| 5                       | Saat menentukan warna produk yang digunakan konsumen                           | 69                  | 73 | 23 | 5  | 170   | 276            | 219 | 46 | 3  | 544          | 40,49        | 32,21       | 6,76        | 1            | 80,46                | Sangat Tinggi |
| 6                       | Meneentukan bahan yang baik dan bagus  | 65                  | 84 | 15 | 6  | 170   | 280            | 252 | 30 | 6  | 544          | 38,24        | 37,05       | 4,41        | 1            | 80,70                | Sangat Tinggi |
| 7                       | Cara membuat Produk agar tidak mudah rusak                                     | 51                  | 80 | 30 | 9  | 170   | 204            | 240 | 60 | 9  | 513          | 30,00        | 35,29       | 8,82        | 1,34         | 75,54                | Sangat Tinggi |
| 8                       | Menjaga kualitas produk  | 62                  | 83 | 22 | 3  | 170   | 248            | 249 | 44 | 3  | 544          | 36,47        | 36,62       | 6,47        | 0,44         | 80                   | Sangat Tinggi |
| 9                       | Saat pembuatan komponen produk atau perakitan                                  | 40                  | 95 | 28 | 7  | 170   | 160            | 285 | 56 | 7  | 508          | 23,53        | 41,91       | 8,24        | 1,03         | 74,71                | Sangat Tinggi |
| 10                      | Meneentukan harga jual   | 81                  | 70 | 17 | 2  | 170   | 324            | 210 | 34 | 2  | 570          | 47,85        | 30,88       | 5,00        | 0,29         | 83,82                | Sangat Tinggi |
| <b>Merancang Produk</b> |  |                     |    |    |    |       |                |     |    |    | <b>36,40</b> | <b>36,20</b> | <b>6,76</b> | <b>1,61</b> | <b>79,36</b> | <b>Sangat Tinggi</b> |               |



Berdasarkan data diatas pernyataan responden merancang produk, menunjukkan nilai rata-rata sebesar 79,36%, Sangat Tinggi.

**TABEL.2. PERNYATAAN RESPONDEN MEMPROSES PRODUK**

| No                      | Memproses Produk   | Frekuensi Responden |    |    |    | Total | Frekuensi Skor |     |    |    | Total        | Frekuensi %  |             |             |              | Total %              | Keterangan    |
|-------------------------|--|---------------------|----|----|----|-------|----------------|-----|----|----|--------------|--------------|-------------|-------------|--------------|----------------------|---------------|
|                         |  | TK                  | AK | K  | SK |       | TK             | AK  | K  | SK |              | TK           | AK          | K           | SK           |                      |               |
| 1                       | Membuat Produk yang berkualitas  | 55                  | 81 | 27 | 7  | 170   | 220            | 243 | 54 | 7  | 524          | 32,35        | 35,74       | 7,94        | 1            | 77,03                | Sangat Tinggi |
| 2                       | Mendaur ulang Produk gagal   | 33                  | 70 | 48 | 19 | 170   | 132            | 252 | 86 | 10 | 480          | 19,41        | 37,06       | 12,65       | 1,47         | 70,59                | Tinggi        |
| 3                       | Saat memproses setiap hari   | 33                  | 84 | 43 | 10 | 170   | 132            | 252 | 86 | 10 | 480          | 19,64        | 37,06       | 12,65       | 1,47         | 70,82                | Tinggi        |
| 4                       | Saat memproses seminggu sekali   | 68                  | 81 | 17 | 4  | 170   | 272            | 243 | 34 | 4  | 553          | 40           | 35,74       | 5           | 1            | 81,74                | Sangat Tinggi |
| 5                       | Kerjasama tim saat proses produksi   | 89                  | 70 | 10 | 1  | 170   | 356            | 210 | 20 | 1  | 587          | 52,38        | 30,88       | 2,94        | 0,15         | 86,35                | Sangat Tinggi |
| 6                       | Saat proses pembuatan produk yang berbeda                                  | 41                  | 94 | 32 | 3  | 170   | 164            | 282 | 64 | 3  | 513          | 24,12        | 41,47       | 9,41        | 0,44         | 75,44                | Tinggi        |
| 7                       | Saat Tim Anda mendesain produk yang sesuai dengan harapan konsumen/pemaran | 64                  | 81 | 23 | 2  | 170   | 256            | 243 | 46 | 2  | 547          | 37,65        | 35,74       | 6,76        | 0,29         | 80,44                | Sangat Tinggi |
| 8                       | Menyelisi Produk baik dan buruk  | 66                  | 88 | 14 | 2  | 170   | 264            | 264 | 28 | 2  | 558          | 38,82        | 38,82       | 4,12        | 0,29         | 82,05                | Sangat Tinggi |
| 9                       | Fasilitas dalam proses produksi  | 50                  | 93 | 23 | 4  | 170   | 200            | 279 | 46 | 4  | 529          | 29,41        | 41,03       | 6,76        | 0,59         | 77,79                | Sangat Tinggi |
| 10                      | Modal dalam proses produksi  | 40                  | 87 | 30 | 13 | 170   | 160            | 261 | 60 | 13 | 494          | 23,53        | 38,38       | 8,82        | 1,91         | 72,64                | Tinggi        |
| <b>Memproses Produk</b> |  |                     |    |    |    |       |                |     |    |    | <b>31,73</b> | <b>37,19</b> | <b>7,71</b> | <b>0,86</b> | <b>77,49</b> | <b>Sangat Tinggi</b> |               |

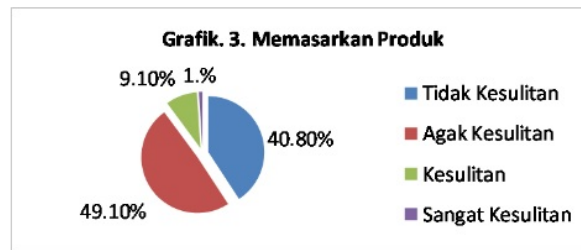


Berdasarkan data diatas pernyataan responden memproses produk, menunjukkan nilai rata-rata sebesar 77,49%, Sangat Tinggi.



**TABEL. 3. PERNYATAAN RESPONDEN MEMASARKAN PRODUK**

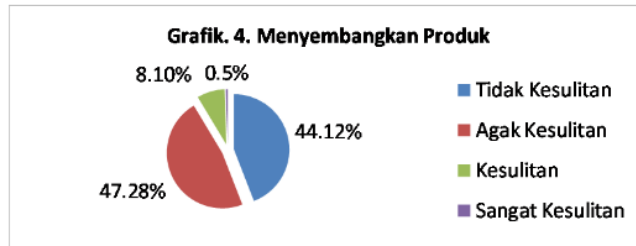
|                          | Memasarkan Produk  | Frekuensi Responden |    |    |    | Total | Frekuensi Skor |     |    |    | Total       | Frekuensi %  |             |             |              | Total %              | Keterangan    |
|--------------------------|--|---------------------|----|----|----|-------|----------------|-----|----|----|-------------|--------------|-------------|-------------|--------------|----------------------|---------------|
|                          |  | TK                  | AK | K  | SK |       | TK             | AK  | K  | SK |             | TK           | AK          | K           | SK           |                      |               |
| 1                        | Saat pendistribusian Produk  | 49                  | 90 | 27 | 4  | 170   | 196            | 270 | 54 | 4  | 524         | 28,82        | 39,71       | 7,94        | 1            | 77,47                | Sangat Tinggi |
| 2                        | Saat menentukan lokasi, tempat penjualan   | 60                  | 79 | 29 | 2  | 170   | 240            | 237 | 58 | 2  | 537         | 35,29        | 34,85       | 8,53        | 0,29         | 78,98                | Sangat Tinggi |
| 3                        | Saat penjualan produk di berbagai tempat   | 48                  | 79 | 32 | 9  | 170   | 192            | 237 | 64 | 9  | 502         | 28,57        | 35,27       | 9,52        | 1,34         | 74,70                | Tinggi        |
| 4                        | Saat melakukan promosi produk  | 56                  | 89 | 24 | 1  | 170   | 224            | 267 | 48 | 1  | 540         | 32,94        | 39,26       | 7,06        | 1,5          | 80,76                | Sangat Tinggi |
| 5                        | Saat menentukan biaya Awal   | 42                  | 93 | 32 | 34 | 170   | 168            | 279 | 64 | 3  | 514         | 24,71        | 41,03       | 9,41        | 0,44         | 75,59                | Tinggi        |
| 6                        | Saat menentukan biaya Manufaktur   | 44                  | 95 | 27 | 4  | 170   | 176            | 285 | 54 | 4  | 519         | 25,88        | 41,91       | 7,94        | 1            | 76,73                | Sangat Tinggi |
| 7                        | Saat menentukan biaya Material   | 63                  | 82 | 20 | 5  | 170   | 252            | 246 | 40 | 5  | 543         | 37,06        | 36,18       | 5,88        | 1            | 80,12                | Sangat Tinggi |
| 8                        | Informasi pemasaran produk (Bazar, Pameran, warung, pasar, dan lain-lain) atau membaca peluang | 70                  | 85 | 15 | 0  | 170   | 280            | 255 | 30 | 0  | 565         | 41,18        | 37,50       | 4,41        | 0            | 83,09                | Sangat Tinggi |
| 9                        | Kerjasama Tim saat pemasaran   | 54                  | 92 | 19 | 5  | 170   | 216            | 276 | 38 | 5  | 535         | 31,76        | 40,59       | 5,59        | 1            | 78,94                | Sangat Tinggi |
| 10                       | Biaya dalam Pemasaran  | 59                  | 89 | 21 | 1  | 170   | 236            | 267 | 42 | 1  | 546         | 34,76        | 39,26       | 6,17        | 0,15         | 80,34                | Sangat Tinggi |
| <b>Memasarkan Produk</b> |  |                     |    |    |    |       |                |     |    |    | <b>32,1</b> | <b>38,56</b> | <b>7,25</b> | <b>0,77</b> | <b>78,67</b> | <b>Sangat Tinggi</b> |               |



Berdasarkan data diatas pernyataan responden memasarkan produk, menunjukan nilai rata-rata sebesar 78,67%, Sangat Tinggi.

**TABEL. 4. MENGEMBANGKAN PRODUK**

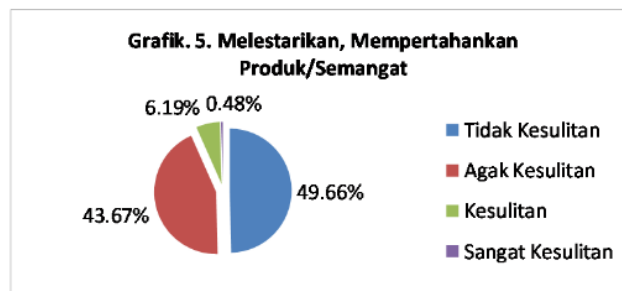
|                             | Mengembangkan Produk   | Frekuensi Responden |     |    |    | Total | Frekuensi Skor |     |    |    | Total        | Frekuensi %  |             |             |              | Total %              | Keterangan    |
|-----------------------------|--|---------------------|-----|----|----|-------|----------------|-----|----|----|--------------|--------------|-------------|-------------|--------------|----------------------|---------------|
|                             |  | TK                  | AK  | K  | SK |       | TK             | AK  | K  | SK |              | TK           | AK          | K           | SK           |                      |               |
| 1                           | Saat anda mengidentifikasi Pelembang Saat mengevaluasi produk            | 54                  | 100 | 16 | 0  | 170   | 216            | 300 | 32 | 0  | 548          | 31,76        | 44,12       | 4,71        | 0            | 80,59                | Sangat Tinggi |
| 2                           | Saat melakukan perencanaan dan alokasi sumberdaya ( pembagian kerja tim) | 58                  | 86  | 25 | 1  | 170   | 232            | 258 | 50 | 1  | 541          | 34,12        | 37,94       | 7,35        | 0,15         | 79,56                | Sangat Tinggi |
| 3                           | Saat melakukan finalisasi rencana pengembangan produk                    | 46                  | 98  | 24 | 2  | 170   | 184            | 294 | 48 | 2  | 528          | 27,06        | 43,24       | 7,06        | 0,29         | 77,65                | Sangat Tinggi |
| 4                           | Saat melakukan identifikasi kebutuhan konsumen                           | 55                  | 81  | 32 | 2  | 170   | 220            | 243 | 64 | 2  | 531          | 32,76        | 37,50       | 8,53        | 0,29         | 79,08                | Sangat Tinggi |
| 5                           | Saat melakukan pengembangan konsep produk                                | 54                  | 83  | 29 | 2  | 170   | 216            | 249 | 58 | 2  | 525          | 32,14        | 37,05       | 8,63        | 0,30         | 78,12                | Sangat Tinggi |
| 6                           | Saat merencanakan tampilan produk yang berbeda, berkualitas dan bermutu. | 53                  | 86  | 27 | 4  | 170   | 212            | 258 | 54 | 4  | 528          | 31,18        | 37,94       | 7,94        | 0,59         | 77,65                | Sangat Tinggi |
| 7                           | Bagaimana kerjasama Tim saat mengembangkan produk baru lain              | 58                  | 89  | 21 | 2  | 170   | 232            | 267 | 42 | 2  | 543          | 34,12        | 39,26       | 6,18        | 0,29         | 79,85                | Sangat Tinggi |
| 8                           | Saat melakukan pelayanan pemesanan produk dari pelanggan                 | 63                  | 89  | 15 | 3  | 170   | 252            | 267 | 30 | 3  | 552          | 37,06        | 39,26       | 4,41        | 0,44         | 81,17                | Sangat Tinggi |
| 9                           | Kemampuan keuangan dalam mengembangkan produk                            | 50                  | 88  | 23 | 9  | 170   | 200            | 264 | 46 | 9  | 519          | 29,41        | 38,82       | 6,76        | 1,32         | 76,31                | Sangat Tinggi |
| 10                          |  | 107                 | 51  | 10 | 2  | 170   | 428            | 153 | 20 | 2  | 603          | 62,94        | 22,50       | 2,94        | 0,29         | 88,67                | Sangat Tinggi |
| <b>Mengembangkan Produk</b> |  |                     |     |    |    |       |                |     |    |    | <b>36,23</b> | <b>37,76</b> | <b>6,45</b> | <b>0,40</b> | <b>79,87</b> | <b>Sangat Tinggi</b> |               |



Berdasarkan data diatas pernyataan responden menyeimbangkan produk, menunjukan nilai rata-rata sebesar 79.87%, Sangat Tinggi.

**TABEL. 5. PERNYATAAN RESPONDEN MELESTARIKAN, MEMPERTAHAKAN PRODUK/SEMANGAT**

|  | Melestarikan, Mempertahankan produk/ Semangat  | Frekuensi/Responden |    |    |    | Total | Frekuensi/Skor |     |    |    | Total | Frekuensi/%  |              |             |             | Total %      | Keterangan           |
|--|--|---------------------|----|----|----|-------|----------------|-----|----|----|-------|--------------|--------------|-------------|-------------|--------------|----------------------|
|  |  | TK                  | AK | K  | SK |       | TK             | AK  | K  | SK |       | TK           | AK           | K           | SK          |              |                      |
| 1  | Membiasakan membuang sampah pada tempatnya   | 77                  | 78 | 13 | 2  | 170   | 308            | 234 | 26 | 2  | 570   | 45,29        | 34,41        | 3,82        | 0,29        | 83,81        | Sangat Tinggi        |
| 2  | Mengurangi/menghemat penggunaan bahan  | 67                  | 83 | 15 | 5  | 170   | 268            | 249 | 30 | 5  | 552   | 39,41        | 36,62        | 4,41        | 0,74        | 81,18        | Sangat Tinggi        |
| 3  | Anda melakukan AMDAL (Analisis Mengenai Dampak Lingkungan) akibat limbah untuk kegiatan Usaha/Pembangunan                          | 73                  | 73 | 22 | 2  | 170   | 292            | 219 | 44 | 2  | 557   | 42,94        | 32,21        | 6,47        | 0,29        | 81,91        | Sangat Tinggi        |
| 4  | Menjual dan Membuat Produk kreatif yang melestarikan budaya Bangsa.  | 75                  | 81 | 14 | 0  | 170   | 300            | 243 | 28 | 0  | 571   | 42,12        | 35,74        | 4,12        | 0           | 83,98        | Sangat Tinggi        |
| 5  | Menggunakan Produk sehari-hari dari hasil olahan buatan sendiri sebagai bahan promosi  | 78                  | 77 | 14 | 1  | 170   | 312            | 231 | 28 | 1  | 572   | 45,88        | 33,94        | 5           | 0,15        | 84,97        | Sangat Tinggi        |
| 6  | Melindungi lingkungan sekitar dari pencemaran limbah (air, darat dan udara) dari limbah yang dihasilkan saat pasar atau pertalian. | 65                  | 86 | 17 | 2  | 170   | 260            | 258 | 34 | 2  | 554   | 38,24        | 37,94        | 5           | 0,32        | 81,50        | Sangat Tinggi        |
| 7  | Melanjutkan pembuatan produksi dan menjaga kualitas produk   | 59                  | 84 | 24 | 3  | 170   | 236            | 252 | 48 | 3  | 539   | 34,71        | 37,06        | 7,06        | 0,44        | 79,27        | Sangat Tinggi        |
| 8  | Mempertahakan Konsumen atau melanjutkan usaha  | 68                  | 78 | 18 | 6  | 170   | 272            | 234 | 36 | 6  | 548   | 40           | 34,41        | 5,29        | 0,88        | 80,58        | Sangat Tinggi        |
| 9  | Limbah Kain, Jumpsutan dan Songket di kreasikan menjadi produk kreatif   | 63                  | 89 | 15 | 3  | 170   | 252            | 267 | 30 | 3  | 552   | 37,06        | 39,26        | 4,41        | 0,44        | 81,17        | Sangat Tinggi        |
| <b>Melestarikan, Mempertahankan produk/ Semangat</b> |  |                     |    |    |    |       |                |     |    |    |       | <b>40,63</b> | <b>35,73</b> | <b>5,06</b> | <b>0,39</b> | <b>81,82</b> | <b>Sangat Tinggi</b> |



Berdasarkan data diatas pernyataan responden melestarikan, mempertahankan produk/semangat, menunjukan nilai rata-rata sebesar 81,82%, Sangat Tinggi.

**TABEL. 6. KESIMPULAN PERNYATAAN RESPONDEN**

| No | Indikator        | %     | Keterangan/<br>Kategori |
|----|------------------|-------|-------------------------|
| 1  | Merancang produk | 79,36 | Sangat Tinggi           |
| 2  | Memproses produk | 77,49 | Sangat Tinggi           |

|  |  |              |                      |
|--|--|--------------|----------------------|
| 3  | Memasarkan produk                            | 78,67        | Sangat Tinggi        |
| 4  | Mengembangkan Produk                         | 79,87        | Sangat Tinggi        |
| 5  | Melestarikan, mempertahankan produk/semangat | 81,82        | Sangat Tinggi        |
| <b>Jumlah Rata-Rata Pernyataan Responden</b> |  | <b>79,44</b> | <b>Sangat Tinggi</b> |

Kesimpulan dari pernyataan responden tentang Pemanfaatan Limbah Kain Songket dan Jumputan Khas Sumatera Selatan Sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan di Universitas PGRI Palembang adalah sebesar 79,44% dalam kategori Sangat Tinggi.

## 2. Pembahasan

Mata Kuliah Kewirausahaan yang ada di Universitas PGRI Palembang, di pelajari pada semester 4 sebanyak 2 SKS. Berdasarkan Hasil Penelitian di dapatkan bahwa Pemanfaatan Limbah Kain Songket dan Junputan, telah di buat dengan baik oleh Mahasiswa. Hal tersebut tampak pada beraneka ragam produk yang di produksi dan dengan tingkat kerapian yang baik.

Indikator angket terdapat 5 indikator, berdasarkan hasil angket pada setiap indikator menunjukkan rata-rata sebesar 79,44% pada kategori yaitu Sangat tinggi. Berikut pembahasan hasil penelitian yang diperoleh pada setiap indicator;

- a) Indikator merancang produk persentase responden yang menjawab Tidak Kesulitan yaitu sebesar 36.40%, Agak Kesulitan 35.20%, Kesulitan 6.75% dan Sangat Kesulitan sebesar 1.01%. Berdasarkan data diagram persentase yang paling besar yaitu pada pernyataan Tidak kesulitan. Bila di persentasikan pada angka persentase 100% maka di dapatkan hasil penelitian dari pernyataan responden yaitu; Tidak Seulitan 44.35%, Agak Kesulitan 45.87%, Kesulitan 8.51% dan Sangat Kesulitan sebesar 1.27%. Jadi Persentase rata-rata pernyataan Responden terhadap indicator merancang produk yaitu sebesar 79,36% pada kategori Sangat Tinggi. Dapat disimpulkan bahwa dalam merancang produk limbah kain Jumputan dan Songket menjadi Produk kreatif mahasiswa tidak mengalami kesulitan
- b) Indikator memproses produk persentase responden yang menjawab Tidak Kesulitan yaitu sebesar 31.73%, Agak Kesulitan 37.19%, Kesulitan 7.71% dan Sangat Kesulitan sebesar 0.86%. Bila di persentasikan pada angka persentase 100% maka di dapatkan hasil penelitian dari pernyataan responden yaitu; Tidak Seulitan 40.97%, Agak Kesulitan 47.99%, Kesulitan 9.94% dan Sangat Kesulitan sebesar 1.10%. Berdasarkan data diagram persentase yang paling besar yaitu pada pernyataan Angak kesulitan. Jadi Persentase rata-rata pernyataan Responden terhadap indicator memproses produk yaitu sebesar 77.49% pada kategori Sangat Tinggi. Dapat disimpulkan bahwa dalam memproses produk limbah kain Jumputan dan Songket menjadi Produk kreatif mahasiswa tidak mengalami kesulitan.
- c) Indikator memasarkan produk persentase responden yang menjawab Tidak Kesulitan yaitu sebesar 32.1%, Agak Kesulitan 38.56%, Kesulitan 7.25% dan Sangat Kesulitan sebesar 0.77%. Berdasarkan data diagram persentase yang paling besar yaitu pada pernyataan Angak kesulitan. Bila di persentasikan pada angka persentase 100% maka di dapatkan hasil penelitian dari pernyataan responden yaitu; Tidak Seulitan 40.10%, Agak Kesulitan 40.80%, Kesulitan 9.10% dan Sangat Kesulitan sebesar 1.0%. Berdasarkan data diagram persentase yang paling besar yaitu pada pernyataan Angak kesulitan. Jadi persentase rata-rata pernyataan Responden terhadap indicator memasarkan produk yaitu sebesar 78.67% pada kategori Sangat Tinggi. Dapat disimpulkan bahwa dalam memasarkan produk limbah kain Jumputan dan Songket mahasiswa tidak mengalami kesulitan.
- d) Indikator mengembangkan produk persentase responden yang menjawab Tidak Kesulitan yaitu sebesar 35.23%, Agak Kesulitan 37.76%, Kesulitan 6.45% dan Sangat Kesulitan sebesar 0.40%. Bila di persentasikan pada angka persentase 100% maka di dapatkan hasil penelitian dari pernyataan

responden yaitu; Tidak Sulit 44.12%, Agak Kesulitan 47.28%, Kesulitan 8.10% dan Sangat Kesulitan sebesar 0.5%. Berdasarkan data diagram persentase yang paling besar yaitu pada pernyataan Agak kesulitan. Jadi persentase rata-rata pernyataan Responden terhadap indikator mengembangkan produk yaitu sebesar 79.87% pada kategori Sangat Tinggi. Dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan Produk limbah kain Jumputan dan Songket mahasiswa tidak mengalami kesulitan.

- e) Indikator melestarikan, mempertahankan produk/semangat persentase responden yang menjawab Tidak Kesulitan yaitu sebesar 40.63%, Agak Kesulitan 35.73%, Kesulitan 5.06% dan Sangat Kesulitan sebesar 0.39%. Bila di persentasikan pada angka persentase 100% maka di dapatkan hasil penelitian dari pernyataan responden yaitu; Tidak Sulit 49.66%, Agak Kesulitan 43.67%, Kesulitan 6.19% dan Sangat Kesulitan sebesar 0.48%. Berdasarkan data diagram persentase yang paling besar yaitu pada pernyataan Tidak Kesulitan. Jadi persentase rata-rata pernyataan Responden terhadap indikator mengembangkan produk yaitu sebesar 81.82% pada kategori Sangat Tinggi. Dapat disimpulkan bahwa dalam melestarikan, mempertahankan produk atau semangat mahasiswa tidak mengalami kesulitan.

Berdasarkan uraian diatas dari ke lima indikator pernyataan yang di susun oleh peneliti terdapat hasil penelitian indikator melestarikan, mempertahankan produk atau semangat mahasiswa memiliki nilai persentase terbesar yaitu sebesar 81,82%

## PPENUTUP

### 1. Simpulan

Penelitian dengan judul pemanfaatan limbah kain songket dan jumputan sebagai media pembelajaran di dapatkan kesimpulan bahwa berdasarkan pernyataan responden, pada indikator merancang produk yaitu sebesar 79.36% pada kategori sangat tinggi. Indikator memproses produk yaitu sebesar 77.49%, Indikator memasarkan produk yaitu sebesar 78.67%, Indikator mengembangkan produk yaitu sebesar 79.87% dan indikator melestarikan, mempertahankan produk atau semangat yaitu sebesar 81.82% pada kategori sangat tinggi. Dengan hasil rata-rata pernyataan responden sebanyak 170 mahasiswa menunjukkan persentase sebesar 79.44% dalam kategori Sangat Tinggi.

### 2. Saran

Penelitian tentang limbah sangatlah memiliki dampak yang positif terhadap lingkungan dan ekonomi bagi seseorang yang kreatif dalam mengelola limbah tersebut menjadi produk kreatif. Mahasiswa jangan merasa minder atau tidak percaya diri dengan kemampuan dalam memproduksi produk kreatif dari limbah lingkungan di sekitarnya atau limbah kain songket dan jumputan. Bagi pendidik harus dapat secara kreatif memiliki ide dalam pemanfaatan limbah lingkungan, seperti pada penelitian ini produk dari limbah kain songketan dan jumputan, dapat di modifikasi serta di kreasikan menjadi produk yang bernilai ekonomis dari pada terbuang tidak ada harganya. Bagi peneliti selanjutnya sebaiknya meneliti limbah kain khas daerah masing, masing seperti di daerah pulau Jawa, memanfaatkan limbah kain batik menjadi produk kreatif yang bernilai jual tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. 2014. Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Palajar.
- 28 ryanto. 2014. Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Kasmir. 2011. Kewirausahaan. (edisi ke-36 i). Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Lestari, N. D., & Toyib, M. (2017). Limbah lingkungan K5PBB sebagai Media Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa Universitas PGRI Palembang. Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan, 4(3), 227-240.
- Url: <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/1795>

19

Lestari, N. D., & Hayati, S. (2019). Pengaruh Prakerin Terhadap Minat Berwirausaha Siswa di SMK Muhammadiyah 2 Palembang. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 4(1).

Url: <https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/JMKSP/article/view/2482>

Lestari, N. D., & Febrianti, A. (2018). Analisis Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa Kewirausahaan (PKM-K) Pemanfaatan Limbah Rumah Tangga (Kaleng, Kaca, Styrofoam, Kardus, Kulit Telur). *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 6(2).

10

Url: <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/viewFile/1686/1053>

Marliani, N. (2015). Pemanfaatan limbah rumah tangga (sampah anorganik) sebagai bentuk implementasi dari pendidikan lingkungan hidup. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4(2).

Url: <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/viewFile/146/140>

Nurchayanie, Y. D. (2019). PEMBANTUAN BATIK JUMPUTAN DI DESA KALIKATIR. *Jurnal Penamas Adi Buana*, 2(2), 33-38.

Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia Nomor: P.70/Menlhk/Setjen/Kum.1/8/2016 Tentang Baku Mutu Emisi Usaha dan/atau Kegiatan Pengolahan Sampah Secara Termal.

5

Url: <https://drive.google.com/file/d/0Bwsvlo7c-gOuS1lsQXVwc3JVOfk/view>

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 81 Tahun 2012 Tentang Pengelolaan Sampah Rumah Tangga dan Sampah Sejenis Sampah Rumah Tangga.

Url: <https://drive.google.com/file/d/0Bwsvlo7c-gOuOXNGMIJ1WTIGSGM/view>

Purwanti, R., & Siregar, S. M. (2016). Sejarah Songket Berdasarkan Data Arkeologi. *Siddhayatra*, 21(2), 97-106.

Ristiani, Suryawati. 2016. "Pengembangan Teknik Tritik Jumputan Dengan Sistem Lipat Ikut dan Lipat Jelujur", *Dinamika Kerajinan dan Batik*, Vol. 33, No. 1, Juni 2016, 9-24.

17

Riztyan, A., & Dariska, R. B. (2013). Analisis Pengenalan Motif Songket Palembang Menggunakan Algoritma Propagasi Balik.

Saptono. 2017. *Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter Wawasan, Strategi, dan Langkah Praktis*. Jakarta: Erlangga.

Sari, D., & Lestari, N. D. (2018). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntan*, 16(2).

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryana, Yuyus dan Kartib Bayu. 2011. *Kewirausahaan Pendekatan Karakteristik Wirausaha Sukses*. Jakarta: Kencana.

# 1.1 PEMANFAATAN LIMBAH KAIN SONGKET DAN JUMPUTAN KHAS SUMATERA SELATAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN

## ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

|   |   |    |
|---|---|----|
| 1 | <a href="http://jurnal.univpgri-palembang.ac.id">jurnal.univpgri-palembang.ac.id</a><br>Internet Source | 3% |
| 2 | <a href="http://siddhayatra.kemdikbud.go.id">siddhayatra.kemdikbud.go.id</a><br>Internet Source         | 1% |
| 3 | <a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a><br>Internet Source                                   | 1% |
| 4 | <a href="http://ejournal.kemenperin.go.id">ejournal.kemenperin.go.id</a><br>Internet Source             | 1% |
| 5 | <a href="http://ngada.org">ngada.org</a><br>Internet Source   | 1% |
| 6 | <a href="http://mafiadoc.com">mafiadoc.com</a><br>Internet Source                                       | 1% |
| 7 | Submitted to Universitas Sebelas Maret<br>Student Paper   | 1% |
| 8 | <a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a><br>Internet Source                           | 1% |

|    |  |     |
|----|--|-----|
| 9  | Submitted to Universitas Negeri Jakarta<br>Student Paper | 1%  |
| 10 | e-journals.unmul.ac.id<br>Internet Source                | 1%  |
| 11 | eprints.ung.ac.id<br>Internet Source                     | 1%  |
| 12 | www.ejurnal.id<br>Internet Source                        | 1%  |
| 13 | Submitted to Universitas Muria Kudus<br>Student Paper    | 1%  |
| 14 | repository.unpas.ac.id<br>Internet Source                | <1% |
| 15 | Submitted to Universitas Teuku Umar<br>Student Paper     | <1% |
| 16 | repository.unika.ac.id<br>Internet Source                | <1% |
| 17 | Submitted to Sriwijaya University<br>Student Paper       | <1% |
| 18 | id.scribd.com<br>Internet Source                         | <1% |
| 19 | ojs.fkip.ummetro.ac.id<br>Internet Source                | <1% |
| 20 | eprints.uny.ac.id<br>Internet Source                     |     |

<1%

21

[pt.scribd.com](http://pt.scribd.com)

Internet Source

<1%

22

[www.kelambit.com](http://www.kelambit.com)

Internet Source

<1%

23

Submitted to Universitas Negeri Surabaya The  
State University of Surabaya

Student Paper

<1%

24

Submitted to Universitas Pelita Harapan

Student Paper

<1%

25

[digilib.unila.ac.id](http://digilib.unila.ac.id)

Internet Source

<1%

26

Submitted to Universitas Sam Ratulangi

Student Paper

<1%

27

[worldwidescience.org](http://worldwidescience.org)

Internet Source

<1%

28

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

Internet Source

<1%

29

[lib.unnes.ac.id](http://lib.unnes.ac.id)

Internet Source

<1%

30

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

Internet Source

<1%

Jose Da Conceicao Verdial. "Problematic



31 Perencanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAK Suria Atambua", Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2019  
Publication <1%

---

32 ojs.uho.ac.id  
Internet Source <1%

---

33 repository.syekhnurjati.ac.id  
Internet Source <1%

---

34 garuda.ristekdikti.go.id  
Internet Source <1%

---

35 e-journal.unair.ac.id  
Internet Source <1%

---

36 sinta3.ristekdikti.go.id  
Internet Source <1%

---

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On