

KONTRIBUSI DISIPLIN BELAJAR DAN LINGKUNGAN SEKOLAH TERHADAP HASIL BELAJAR SIMULASI DIGITAL

Rosidi Rayanti¹⁾, Almasri²⁾

¹Jurusan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

²Dosen Jurusan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Hamka-Kampus UNP-Air Tawar Padang

e-mail : ¹Rosidirayanti@gmail.com, ²almas@ft.unp.ac.id

ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai didalam penelitian adalah sebagai berikut: 1) untuk mengetahui besarnya kontribusi disiplin belajar dan lingkungan sekolah secara bersama-sama terhadap hasil belajar simulasi digital siswa kelas X TKR di SMK Negeri 1 Bener Meriah. 2) Untuk mengetahui besarnya kontribusi disiplin belajar terhadap hasil belajar simulasi digital siswa kelas X TKR di SMK Negeri 1 Bener Meriah. 3) untuk mengetahui besarnya kontribusi lingkungan sekolah terhadap hasil belajar simulasi digital siswa kelas X TKR SMK Negeri 1 Bener Meriah. Metode penelitian berdasarkan dari suatu teori, gagasan para ahli ataupun pemahaman penelitian berdasarkan pengalamannya, kemudian dikembangkan menjadi permasalahan-permasalahan yang diajukan untuk memperoleh pembenaran (verifikasi) dalam bentuk dukungan data empiris dilapangan. Bentuk penelitian kuantitatif penulis menggunakan karena untuk mengetahui bagaimana kontribusi disiplin belajar dan lingkungan sekolah terhadap hasil belajar simulasi digital di SMK Negeri 1 Bener Meriah. Hasil hipotesis disiplin belajar dan lingkungan sekolah secara bersama-sama berkontribusi positif terhadap hasil belajar simulasi digital kelas X TKR di SMK Negeri 1 Bener Meriah 11,09%. Disiplin Belajar berkontribusi terhadap hasil belajar simulasi digital kelas X TKR di SMK Negeri 1 Bener Meriah 3,06%, lingkungan sekolah berkontribusi positif terhadap hasil belajar simulasi digital kelas X TKR di SMK Negeri 1 Bener Meriah 10,30%.

Kata kunci : Kontribusi disiplin belajar, kontribusi lingkungan sekolah, hasil belajar.

ABSTRACT

The objectives to be achieved in the study are as follows: 1) to find out the magnitude of the contribution of learning discipline and the school environment together on the learning outcomes of digital simulation of class X TKR students at SMK 1 Bener Meriah. 2) To find out the magnitude of the discipline of learning contributions to the learning outcomes of digital simulation of class X TKR students at SMK Negeri 1 Bener Meriah. 3) to find out the size of the contribution of the school environment to the learning outcomes of digital simulation in class X TKR SMK Negeri 1 Bener Meriah. The research method is based on a theory, expert ideas or understanding of research based on experience, then developed into problems that are proposed to obtain justification (verification) in the form of empirical data support in the field. The form of quantitative research the author uses because to find out how the contribution of learning discipline and the school environment to the learning outcomes of digital simulations at SMK Negeri 1 Bener Meriah. The results of the learning discipline hypothesis and the school environment jointly contribute positively to the learning desirability of the digital simulation class X TKR at Bener Meriah Vocational High School 1 11.09%. Learning Discipline contributes to the learning outcomes of the TKR class X digital simulation at SMK Negeri 1 Bener Meriah 3.06%, the school environment contributes positively to the learning outcomes of the TKR class X digital simulation at Bener Meriah Vocational High School 10.30%.

Keywords: Contribution of learning discipline, contribution of school environment, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah bagi para generasi muda bangsa untuk mewujudkan cita-cita melalui pengajaran atau pelatihan, yang berguna

untuk merubah pemikiran yang cemerlang dan jernih. Salah satu pendidikan yang diselenggarakan pemerintah adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Di SMK Negeri 1 Bener mempunyai enam jurusan yaitu: TKJ, TIL, kontruksi kayu (TKK),

Teknik Sepeda Motor (TSM), teknik Kendaraan Ringan (TKR).

Upaya yang dilakukan pemerintah untuk mencapai pendidikan nasional salah satunya adalah mengupayakan pendidikan agar tercipta sumber daya manusia yang berpendidikan dan berkemampuan. Kegiatan pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan yang dalam pelaksanaannya bukan hanya menyampaikan ilmu kepada peserta didik, tetapi juga menanamkan sikap budi pekerti.

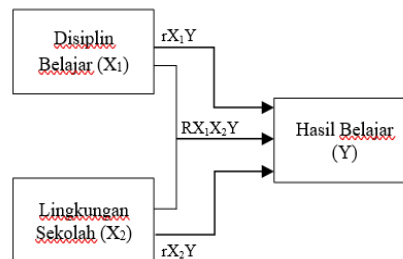
SMK Negeri 1 Bener Meriah telah menerapkan kurikulum 2013, dengan KKM yang ditetapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran Simulasi digital adalah 70. Pada proses pengajaran masih banyak peserta didik yang belum tuntas KKM. Sehubungan dengan masalah tersebut, terlihat jelas bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya yaitu disiplin belajar dan lingkungan sekolah.

Disiplin merupakan praktek melatih peserta didik untuk mematuhi aturan dengan menggunakan hukuman untuk memperbaiki ketidakpatuhan. Oleh karena itu, tak heran definisi semacam ini sering kali mengaitkan pendisiplinan dengan alat-alat yang dipakai untuk membuat para pelaku kejahatan agar jera. Disiplin adalah suatu bentuk ketaatan terhadap aturan-aturan, baik tertulis maupun tidak tertulis yang telah diterapkan [2]. Disiplin adalah tindakan yang mewujudkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan [6]

Keadaan lingkungan sekolah yang penuh dengan ada sarana prasarana, ruangan kurikulum, ruang guru, ruang siswa, ruang taman yang bersih tata tertib sekolah, kantin, dan mengajak siswa untuk belajar dan memberi motivasi untuk meningkatkan keberhasilan pendidik dalam merubah pola pikiran[3]. Kesempatan belajar merupakan susunan sistematis terarah terhadap pengembangan belajar siswa yang meningkat dari tidak keberhasilan menjadi berhasil [3]. Belajar adalah lingkungan siswa dituntut untuk menguasai materi pembelajaran menyeluruh sesuai dengan tertulis pada kurikulum berhasil atau tidak berhasil ditentukan dan diperoleh. Belajar merupakan lingkungan siswa untuk menuntun ilmudengan tertulis pada kurikulum berhasil atau tidak berhasil ditentukan dari perolehan tersebut nampak dari meningkatnya belajarnya siswa.

Belajar merupakan suatu proses didalam kepribadian manusia, perubahan tersebut ditetapkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas. Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun sikap [1]. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang didapat oleh siswa setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran dimana tingkat keberhasilan tersebut [2].

Untuk lebih jelasnya variabel-variabel yang menjadi objek dalam penelitian ini, terdapat pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. KerangkaKonseptual

METODE PENELITIAN

Penelitian korelasi adalah suatu penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data guna menentukan, apakah ada hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih seperti X_1 . Disiplin belajar X_2 lingkungan sekolah Y hasil belajar [5]. 59 siswa populasi ada dua kelas, 37 siswa untuk sampel dengan cara acak-acak.

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat digunakan untuk megumpulkan data informasi bermanfaat untuk menjawab permasalahan penelitian. Instrumen sebagai alat pada waktu penelitian telah memahami benar penelitiannya. Pemahaman terhadap variabel merupakan modal penting bagi peneliti agar dapat menjabarkan menjadi sub variabel, indikator, deskriptor dan butir-butir instrumen. Skala likert : selalu positif 5 negatif, sering positif 4 negatif 2, kadang-kadang positif 3 negatif 3, hampir tidak pernah positif 2 negatif 4, tidak pernah positif 1 dan negatif 5. Kisi-kisi instrumen 30 soal untuk disiplin belajar dan 30 soal untuk lingkungan sekolah jadi total soal 60 disebarkan kepada siswa.

Uji coba Instrumen dalam penelitian ini dilakukan untuk memeriksa validitas dan reliabilitas sehingga angket dapat memenuhi syarat untuk digunakan.

1. Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mampu mengukur apa yang hendak di ukur, biasanya hanya merupakan ukuran yang valid untuk suatu tujuan yang spesifik dengan rumus [7].

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n(\sum X^2) - (\sum X)^2)(n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2)}} \quad (1)$$

Dimana :

- r_{hitung} : Koefisien Korelasi
- n : Jumlah Responden
- X : Skor Variabel
- Y : Total variabel

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid, sedangkan $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid. Untuk menentukan hasil valid dan tidak valid menggunakan aplikasi SPSS 16.0 dan Ms excel 2007. Dari hasil dari 60 soal maka yang valid untuk disiplin belajar 25 valid 5 tidak valid dan lingkungan sekolah yang valid 24 jadi yang tidak valid 6.

2. Reliabilitas

Pengukuran reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kehandalan instrumen setelah diuji coba dengan rumus [7].

a. Menentukan nilai varians setiap butir pertanyaan.

$$\sigma^2_i = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n} \tag{2}$$

b. Menentukan nilai varian total

$$\sigma^2_i = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n} \tag{3}$$

c. Menentukan reabilitas instrumen

$$r_{11} = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right] \tag{4}$$

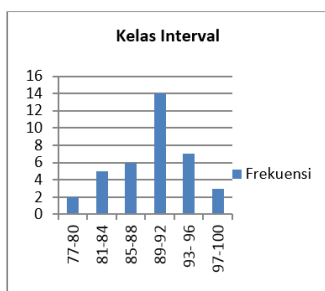
Dimana :

- n = jumlah responden
- X_i = jawaban responden setiap butir pertanyaan setiap butir pertanyaan
- $\sum x$ = total jawaban responden untuk setiap butir pertanyaan
- $\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir
- k = jumlah butir pertanyaan
- r_{11} = koefisien reabilitas instrumen

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Variabel Disiplin Belajar X_1

Data var disiplin belajar menggunakan angket yang terdiri 25 butir pertanyaan yang di uji validitas dan reabilitas. Kemudian diberikan kepada 37 siswa untuk diisi. Hasil perhitungan variabel X_1 menggunakan SPSS 16.0 dengan hasil N valid 37; Missing 0; Mean 89,35; Median 90; Mode 89; Std deviation 5,53; Variance 30,62; Range 22; Minimum 77; Maximum 99; dan Sum 33,06. Distribusi variabel X_1 dengan menggunakan ms. Excel menghasilkan kelas interval 77-80, 81-84, 85-88, 89-92, 93-96, 97-100. Frekuensi 2, 5, 6, 14, 7, 3. Persentase 5,40%; 13,51%; 16,21%; 37,83%; 18,91%; 8,11%.

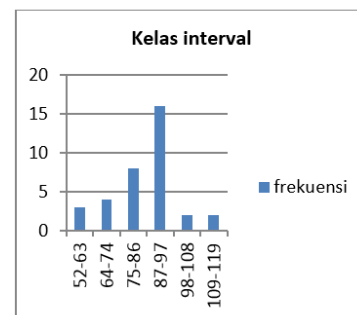


Gambar 2. Histogram X_1

2. Variabel Lingkungan Sekolah X_2

Hasil perhitungan statistik lingkungan sekolah dengan menggunakan aplikasi SPSS 16.0 menghasilkan nilai N Valid 37, Missing 0, Mean 88.30, Median 89, Mode 88, std Deviation 15.88, Variance 252.38, Range 64, Minimum 52, Maximum 116, Sum 3267.

Distribusi X_2 dengan olahan ms. Excel menghasilkan kelas interval 52-63, 64-74, 75-86, 87-97, 98-108, 109-119. Frekuensi 3, 4, 8, 16, 2, 5. Persentase 8,10%; 10,81%; 21,62%; 43,24%; 5,40%; 13,51%.

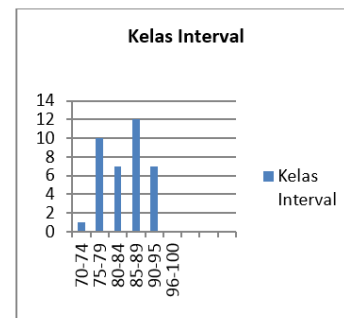


Gambar 3. Histogram X_2

3. Variabel Hasil Belajar Y

Perhitungan statistik dasar hasil belajar dengan menggunakan aplikasi SPSS 16.0 menghasilkan nilai N Valid 37, Missing 0, Mean 83.24, Std Deviantion 6.265, Variance 39.245, Minimum 70, Maximum 95, Sum 3080. Distribusi frekuensi skor hasil belajar menggunakan aplikasi ms. Excel 2017.

Distribusi Y dengan olahan ms. Excel menghasilkan kelas interval 70-74, 75-79, 80-84, 85-89, 90-95, 96-100. Frekuensi 1, 10, 7, 12, 7. Persentase 2,70%; 27,03%; 18,92%; 32,43%; 18,92%.



Gambar 4. histogram Y

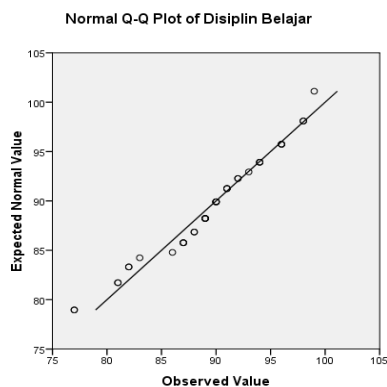
Teknik pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis korelasi. Analisis ini dapat dilakukan bila memenuhi beberapa persyaratan sebagai berikut :

1. Uji normalitas

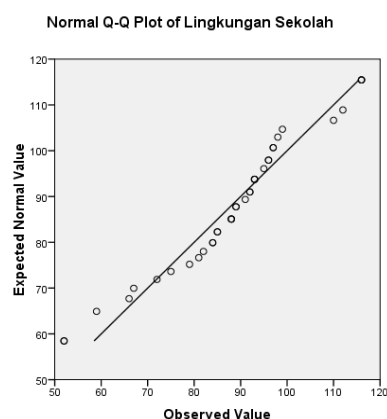
Uji normalitas ditentukan dengan aplikasi SPSS 16.0 ingin mengetahui normal variabel X_1 insignifikansinya 0,627 dinyatakan normalitas, X_2

signifikansinya 0,629 dinyatakan normalitas, Y signifikansinya 0,102 dinyatakan normalitas.

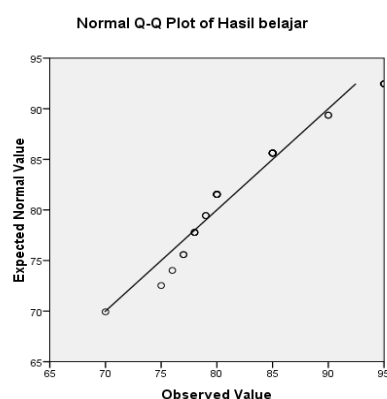
Skor signifikasi untuk variabel Disiplin Belajar (X_1) 0,627 Lingkungan Sekolah (X_2) 0,629 dan variabel Hasil Belajar (Y) 102 dalam kurval. Gambar distribusi X_1 , X_2 , Y normal sebagai berikut:



Gambar 5. Kurva Q-Q plot dari Variabel Disiplin Belajar



Gambar 6. Kurva Q-Q plot dari Variabel Lingkungan sekolah



Gambar 7. Kurva Q-Q plot dari Variabel Hasil Belajar

Berdasarkan Kurva Q-Q dilihat diatas X_1, X_2 , dan Y berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Homogenitas $X_1 - Y$ signifikan 0,071 sedangkan $X_2 - Y$ 0,244 maka disiplin belajar dan lingkungan sekolah terhadap hasil belajar dinyatakan homogenitas.

3. Uji Linearitas

Linearitas X_1 terhadap Y signifikan 0,316 dan X_2 terhadap Y 0,099 maka disiplin belajar dan lingkungan sekolah terhadap hasil belajar dinyatakan Linearitas.

4. Uji Hipotesis

a. Cara Hipotesis Ke Satu

korelasi antara disiplin belajar terhadap hasil belajar sebesar 0,175 maka positif. Uji t disiplin belajar terhadap hasil belajar hipotesinya t_{hitung} 1,049, df (n-2) 34, t_{tabel} nya 2,032 signifikannya 0,301. maka besar kontribusi disiplin belajar terhadap hasil belajar dapat dilihat pada nilai koefisien determinan (KP) adalah $r^2 \times 100\% = (0,175)^2 \times 100\% = 3,06\%$.

b. Cara Hipotesis Kedua

Korelasi lingkungan sekolah terhadap hasil belajar siswa sebesar 0,321 positif, yang memiliki arti apabila lingkungan sekolah makin baik maka semakin meningkat hasil belajar. uji t disiplin belajar terhadap hasil belajar menghasilkan t_{hitung} 2.008, df (n-2) 34, t_{tabel} 2.032, dan signifikan 0.052. Kontribusi lingkungan sekolah terhadap hasil belajar dapat dilihat nilai koefisien determinan (KP) adalah $r^2 \times 100\% = (0,321)^2 \times 100\% = 10,30\%$.

c. Cara hipotesis ketiga

Korelasi ganda dari variabel X_1, X_2 , terhadap Y menghasilkan nilai R sebesar 0,333. Maka dapat disimpulkan bahwa terjadi hubungan yang kuat antara disiplin belajar dan lingkungan sekolah secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa dengan nilai koefisien determinan (KP) adalah $r^2 \times 100\% = (0,333)^2 \times 100\% = 11,09\%$.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitaian dan analisis yang telah dilakukan dapat di ambil kesimpulan bahwa disiplin belajar mempunyai kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Bener Meriah 3,06%, lingkungan sekolah mempunyai kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Bener Meriah 10,30%, dan disiplin belajar dan lingkungan sekolah seacar bersama-sama mempunyai kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Bener Meriah 11,09%.

SARAN

Untuk guru hendaknya dapat membantu untuk meningkatkan disiplin belajar dan memberi dorongan kepada siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, karena disiplin belajar dalam diri siswa itu sangat berguna dibandingkan disiplin belajar yang berasal dari luar diri siswa.

Dalam lingkungan sekolah guru diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang harmonis dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Bagi peneliti diharap dapat mengkaji lebih mendalam tentang disiplin belajar yang mempunyai kontribusi terhadap hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.M. Sardiman, 2016. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Cipta.
- [2] A.S Moenir. 2010. *Manajemen Pelayanan Umum Di Indonesia*. Jakarta : Bumi Aksara.
- [3] Dalyono. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Dimiyati. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [5] Syaiful Bahri Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [6] Ulber Silalahi. 2012. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- [7] Wibowo. 2012. *Manajemen kinerja*. Jakarta: raja Grafindo Persada