

## Kontribusi Kreativitas dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X

Manharifal<sup>1\*</sup>, Legiman Slamet<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

<sup>2</sup>Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang

\*Corresponding author e-mail : manharifaltj@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh permasalahan kurangnya hasil belajar siswa dalam pelajaran Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sumbar. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah mengungkapkan besarnya kontribusi kreativitas dan kebiasaan belajar atas hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah analisis korelasi. Populasi melibatkan 46 siswa dan sampel melibatkan 32 siswa. Sampel dilakukan dengan memakai teknik *simple random sampling*. Hasil dari analisis data ini menyatakan bahwa (1) kreativitas belajar dapat berkontribusi sebesar 18,31% terhadap hasil belajar siswa, (2) kebiasaan belajar dapat berkontribusi sebesar 22,39% terhadap hasil belajar siswa, (3) kreativitas belajar dan kebiasaan belajar secara bersama-sama dapat berkontribusi sebesar 27,44% terhadap hasil belajar siswa kelas. Jadi dapat diambil kesimpulan semakin baik kreativitas dan kebiasaan belajar siswa dalam proses pembelajaran, maka akan semakin tinggi pula hasil belajar dari siswa tersebut.

Kata Kunci : Kreativitas, Kebiasaan Belajar, Hasil Belajar

### ABSTRACT

This research is based on the problem of the lack of student learning outcomes in the subject of Implementing Occupational Safety and Health at State Vocational High School 1 Sumbar. The purpose of this research is to reveal the contribution of creativity and learning habits to student learning outcomes. The method used is correlation analysis. The population involved 46 students and the sample involved 32 students. Samples were conducted using simple random sampling technique. The results of this data analysis state that (1) learning creativity can contribute 18.31% to student learning outcomes, (2) study habits can contribute 22.39% to student learning outcomes, (3) learning creativity and learning habits together can contribute 27.44% to the learning outcomes of class students. So it can be concluded that the better the creativity and learning habits of students in the learning process, the higher the learning outcomes of these students.

**Keywords:** *learning creativity, study habits, learning outcomes*

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia seperti kemampuan sosial, spiritual, intelektual maupun kemampuan profesional, manusia yang memiliki kualitas yang baik merupakan kekuatan utama dalam mensukseskan pembangunan. Pendidikan nasional berguna untuk meningkatkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan dalam berbangsa, bertujuan untuk

pengembangan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab[1].

Dalam dunia pendidikan khususnya sekolah bertanggung jawab untuk melaksanakan pembelajaran yang bermutu agar dapat mencapai tujuan pendidikan tersebut. Proses pendidikan di Indonesia terbagi dua yaitu proses pendidikan sekolah kejuruan dan sekolah non kejuruan. Proses

pendidikan baik di sekolah kejuruan maupun sekolah non kejuruan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti apabila proses belajar siswa berhasil maka akan tercapai tujuan pendidikan tersebut.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya[2]. Sedangkan hasil belajar ialah tingkah laku yang muncul, seperti dari tidak ketidaktahuan, muncul pemahaman-pemahaman baru, perubahan perilaku, kebiasaan, keterampilan, kesanggupan, menghargai, perkembangan kepribadian-kepribadian sosial emosional dan pertumbuhan jasmani[3]. Hal ini menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang bersangkutan yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar adalah hasil yang didapat seorang siswa setelah terjadinya proses pembelajaran berupa kognitif, afektif dan psikomotor[4].

Proses belajar mengajar adalah aktivitas yang berlangsung dengan melibatkan banyak pihak yang saling berinteraksi. Siswa dalam proses belajar mengajar ini merupakan input mentah (raw input) untuk diberikan pengalaman belajar dengan harapan dapat menjadi keluaran (output) yang berprestasi baik dengan spesifikasi tertentu, dapat berkembang serta mampu mengatasi tantangan yang selalu muncul. Proses belajar mengajar akan menghasilkan perubahan positif pada diri individu yang belajar, perubahan tersebut dapat berupa kemampuan baru dalam waktu relatif lama dan tercapai dalam usaha sadar, berkat latihan dan pengalaman. Kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan berhasil apabila siswa memiliki hasil belajar yang tinggi.

Proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah akan menimbulkan sikap siswa dalam belajar. Sikap belajar siswa berupa aktifitas siswa yang akan mendorong keberhasilan belajar. Kreativitas dan kebiasaan belajar siswa merupakan faktor yang mendukung aktifitas dalam proses belajar mengajar di kelas, siswa yang memiliki perilaku kreatif sedikit mengalami masalah dalam pembelajaran. Siswa kreatif biasanya memiliki keahlian yang baik dalam mengetahui permasalahan, dan hasilnya mereka bisa mencari sendiri solusi dari permasalahan tersebut. Siswa yang kreatif bisa melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang, dan memiliki keahlian untuk bertindak dengan ide, konsep, atau peluang-peluang yang dihayalkan[5]. Kreativitas ialah kemampuan berpikir seorang untuk mengembangkan ide-ide inovatif dan imajinatif untuk menghasilkan suatu karya baru[6].

Sedangkan kebiasaan merupakan perbuatan yang sering dilakukan dalam perubahan tingkah laku yang menuju ke arah yang lebih baik. Kebiasaan adalah cara berperan yang diperoleh dari belajar secara terus-menerus, yang hasilnya menjadi

menetap dan bersifat spontan[7]. Siswa yang kebiasaan belajarnya baik biasanya mengerjakan tugas tepat waktu, mengulang materi pembelajaran secara rutin dan kontiniu, membiasakan diskusi sesama teman dan guru serta memanfaatkan sumber pelajaran yang telah ada, hal ini dapat membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang tinggi. Sedangkan kebiasaan belajar siswa yang cenderung tidak baik dapat berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa[8].

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sumbar mempunyai sistem pembelajaran yaitu teori dan praktek dalam mata pelajaran produktif, dimana proses pembelajaran melibatkan faktor-faktor seperti guru, siswa, dan tempat praktek. Pada umumnya mata pelajaran di SMK saling berkaitan satu sama lain dan merupakan persyaratan untuk melanjutkan ke pelajaran berikutnya. Salah satunya adalah bidang studi Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja. Setiap siswa kelas X diwajibkan mengikuti mata pelajaran tersebut.

Ukuran pendidikan harus menentukan batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam setiap bidang studi sebagai acuan dalam memberi penilaian perolehan kompetensi siswa. Penentuan dalam Kriteria Ketuntasan Minimal belajar adalah bagian awal dari pelaksanaan penilaian proses belajar dan penilaian hasil belajar.

Besumber pada observasi yang dilakukan dalam pelajaran Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Sumbar, seperti yang tertera pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Audio Video Mata Pelajaran Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja di SMK Negeri 1 Sumbar

No	Kelas	Jumlah siswa	Nilai yang diperoleh siswa	
			≤ 70	≥ 70
1	X AVA	22	8	14
2	X AVB	24	9	15
Jumlah		46	17	29
Persentase		100 %	36,96 %	63,04 %

Hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 36,96% tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, diduga faktor dominan yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah belum optimalnya kreativitas belajar dan kebiasaan belajar siswa. Ini terlihat dari fenomena aktifitas siswa pada proses pembelajaran dalam pelajaran Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Sumbar, yang di dapatkan berdasarkan informasi guru yang mengajar mata pelajaran Menerapkan Keselamatan dan

Kesehatan Kerja tersebut. Siswa yang datang tepat waktu 65,21%, memperhatikan dan mencatat pelajaran guru 63,04%, mengerjakan dan menyelesaikan tugas 63,04%, mengajukan pertanyaan 26,09%, memberi tanggapan 19,57%, menunggu perintah guru untuk mengerjakan tugas yang diberikan 23,91%, keluar masuk kelas 28,26%, mengantuk atau melamun 19,56%, dan mengeluh ingin cepat pulang 26,08%.

Dari faktor-faktor diatas adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Menyatakan besarnya kontribusi kreativitas belajar atas hasil belajar siswa dalam pelajaran Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Sumbar.
2. Menyatakan besarnya kontribusi kebiasaan belajar atas hasil belajar siswa dalam pelajaran Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Sumbar.
3. Menyatakan besarnya kontribusi kreativitas dan kebiasaan belajar secara berhubungan atas hasil belajar siswa dalam pelajaran Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Sumbar.

## II. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif, yang bertujuan untuk mendiskripsikan serta mengungkapkan ada tidaknya kontribusi dari variabel kreativitas belajar dan kebiasaan belajar atas hasil belajar siswa dalam pelajaran Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Sumbar. Populasi yang di jadikan sasaran pada penelitian ini adalah 46 siswa kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Sumbar, yang menjadi sampel adalah 32 siswa, dimana 15 siswa kelas X AVA dan 17 siswa kelas X AVB.

Instrumen yang digunakan untuk mengambil data penelitian ini adalah instrumen berbentuk angket, dimana instrumen berbentuk angket ini di uji validitas instrumen dan reliabilitas instrumen.

### 1. Validitas Instrumen

Percobaan validitas konstruksi terhadap angket-angket tersebut dilaksanakan dengan analisis faktor, yaitu mengkorelasikan antara skor instrumen dengan rumus *Pearson Product Moment* (PPM)[9].

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

Keterangan :

$r_{hitung}$  = Koefisien korelasi  
 $\sum X$  = Jumlah skor item  
 $\sum Y$  = Jumlah skor total  
 $n$  = Jumlah responden

### 2. Reliabilitas Instrumen

Instrumen reliabel ialah instrumen yang bisa dipakai beberapa kali percobaan untuk obyek yang sejenis, maka akan menghasilkan data yang sejenis[10]. Percobaan reliabilitas instrumen dihitung memakai metode *Alpha*[9].

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \cdot \left( 1 - \frac{\sum s_i}{s_t} \right) \quad (2)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Nilai reliabilitas  
 $\sum s_i$  = Jumlah varians skor tiap-tiap item  
 $s_t$  = Varians total  
 $k$  = Jumlah item

Membandingkan  $r_{11}$  dan  $r_{tabel}$  dengan keputusan apabila  $r_{11} > r_{tabel}$  artinya itu reliabel dan apabila  $r_{11} < r_{tabel}$  artinya itu tidak reliabel.

### 3. Deskripsi Data

Untuk menentukan kedudukan data dalam suatu kelompok dilakukan pendeskripsian data. Pendeskripsian data ini bertujuan untuk mengungkapkan mean (nilai rata-rata), modus (angka yang sering muncul), median (nilai tengah), standar deviasi (simpangan baku) dan varians untuk memahami perkiraan tentang edaran data serta tahap pencapaian. Sebagai acuan dalam menjelaskan data dapat dipakai teknik analisis deskriptif.

### 4. Uji Persyaratan Analisis

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dipakai untuk memahami apakah data dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas ini digunakan rumus *Chi Kuadrat* hitung ( $X^2_{hitung}$ )[9].

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \quad (3)$$

Keterangan :

$X^2$  = Nilai chi kuadrat  
 $f_o$  = Frekuensi yang diobservasi (frekuensi empiris)  
 $f_e$  = Frekuensi yang diharapkan (frekuensi teoritis)

Apabila nilai  $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$  artinya berdistribusi tidak normal dan apabila nilai  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  artinya berdistribusi normal. Taraf signifikansi ( $\alpha$ ) adalah 0,05 dan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $k - 1$ .

#### b. Uji Linearitas

Percobaan linearitas bertujuan agar memahami hubungan variabel X dan variabel Y linear atau tidak. Percobaan Linearitas dipakai rumus  $F_{hitung}$ [9].

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E} \quad (4)$$

Keterangan :

$RJK_{TC}$  = Kuadrat tuna cocok

$RJK_E$  = Jumlah kuadrat error

Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka data berpola linier dan jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka data berpola tidak linier.

c. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan agar memahami apakah kedua data punya kesamaan atau tidak. Uji ini dilaksanakan untuk persyaratan dalam analisis varian. Uji Homogenitas yakni agar memahami sejenis tidaknya variansi sampel yang digunakan dalam populasi yang sejenis[11]. Percobaan dilakukan menggunakan rumus uji  $F_{hitung}$ [9] sebagai berikut :

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} \quad (5)$$

Membandingkan nilai  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$ , dengan rumus:  
dk pembilang =  $n - 1$  (untuk varians terbesar)  
dk penyebut =  $n - 1$  (untuk varians terkecil)

Tingkat signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05. Apabila  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  artinya tidak homogen, dan apabila  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  artinya homogen.

d. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas (uji independensi antar variabel bebas) bertujuan untuk mengetahui adanya gejala multikolinearitas diantara kedua variabel bebas (independen) yang ditandai dengan adanya korelasi yang tinggi diantara kedua variabel tersebut[12].

Jika nilai *Variance Inflation Factor (VIF)* tidak lebih dari 10 maka model terbebas dari multikolinearitas. Pengujian VIF dilakukan dengan SPSS 18.

5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis sebagai berikut :

a. Hipotesis pertama dan kedua diuji dengan menggunakan teknik korelasi sederhana. Dalam pengujian ini digunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment (PPM)*[9].

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (6)$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi

$\sum X$  = Jumlah skor item

$\sum Y$  = Jumlah skor total

$n$  = Jumlah responden

Dengan penetapan nilai  $r$  tidak lebih dari harga  $(-1 \leq r \leq +1)$ . Jika nilai  $r = -1$  berarti korelasi negatif sempurna;  $r = 0$  berarti tidak ada korelasi; dan  $r = 1$  berarti korelasi sangat kuat.

b. Hipotesis ketiga diuji dengan teknik korelasi ganda[9].

$$R_{x_1x_2.y} = \sqrt{\frac{r^2x_1y + r^2x_2y - 2(rx_1y)(rx_2y)(rx_1x_2)}{1 - r^2x_1x_2}} \quad (7)$$

Keterangan :

$R_{x_1x_2.y}$  = Koefisien korelasi ganda antara variabel  $X_1$  dan  $X_2$  secara bersama-sama dengan variabel  $Y$

$rx_1y$  = Koefisien korelasi  $X_1$  dengan  $Y$

$rx_2y$  = Koefisien korelasi  $X_2$  dengan  $Y$

$rx_1x_2$  = Koefisien korelasi  $X_1$  dengan  $X_2$

Untuk memahami signifikansi korelasi dua variabel bebas secara bersama-sama yang dihubungkan dengan hasil belajar dicari dulu  $F_{hitung}$  kemudian dibandingkan dengan  $F_{tabel}$ [9].

$$F_{hitung} = \frac{\frac{R^2}{k}}{\frac{1-R^2}{n-k-1}} \quad (8)$$

Keterangan :

$F_{hitung}$  = Nilai  $F$  yang dihitung

$R$  = Nilai koefisien korelasi ganda

$k$  = Jumlah variabel bebas (independent)

$n$  = Jumlah sampel

Apabila  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak berarti signifikan, dan apabila  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima berarti tidak signifikan. Tahap signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05.

c. Koefisien Kontribusi.

Untuk menjelaskan besar kecilnya andil variabel  $X$  terhadap variabel  $Y$  dapat dipakai rumus koefisien diterminasi[9] :

$$KP = r^2 \times 100\% \quad (9)$$

Keterangan :

$KP$  = Nilai koefisien diterminasi

$r$  = Nilai koefisien korelasi

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data pada penelitian ini terdiri dari tiga variabel adalah kreativitas belajar, kebiasaan belajar, dan hasil belajar. Deskripsi data ini menjelaskan data-data yang meliputi penjumlahan data, range, mean (nilai rata-rata), modus (angka yang sering muncul), median (nilai tengah), nilai maksimum, nilai minimum, standar deviasi (simpangan baku), dan varians yang digunakan.

1. Kreativitas Belajar

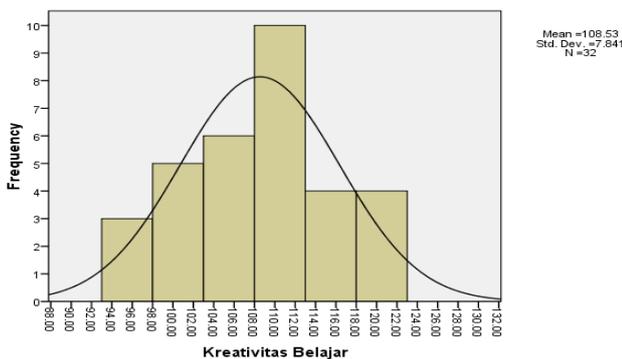
Variabel kreativitas belajar dikumpulkan berdasarkan angket yang meliputi 33 buah pertanyaan telah diuji validitas serta reliabilitasnya. Setelah itu angket diberikan kepada 32 responden siswa untuk diisi. Kalkulasi statistik dasar variabel kreativitas belajar dapat dilihat dalam tabel 2 berikut ini :

Tabel 2. Hasil Kalkulasi Statistik Kreativitas Belajar

N	Valid	32
Missing		0
Mean		108,5313
Median		109
Mode		112
Std. deviation		7,8411
Variance		61,4829
Range		29
Minimum		93
Maximum		122
Sum		3473

Tabel 3. Pembagian Frekuensi Skor Kreativitas Belajar

No	Kelas Interval	Frekuensi
1	93 – 97	3
2	98 – 102	5
3	103 – 107	6
4	108 – 112	10
5	113 – 117	4
6	118 – 122	4



Gambar 1. Kurva Skor Kreativitas Belajar

Tingkat pencapaian responden dalam variabel kreativitas belajar adalah:

$$\text{Tingkat pencapaian} = \frac{108,53}{(33 \times 5)} \times 100\% = 65,78\%$$

2. Kebiasaan Belajar

Variabel kebiasaan belajar dikumpulkan berdasarkan angket yang meliputi 34 butir pertanyaan telah diuji validitas serta reliabilitasnya.

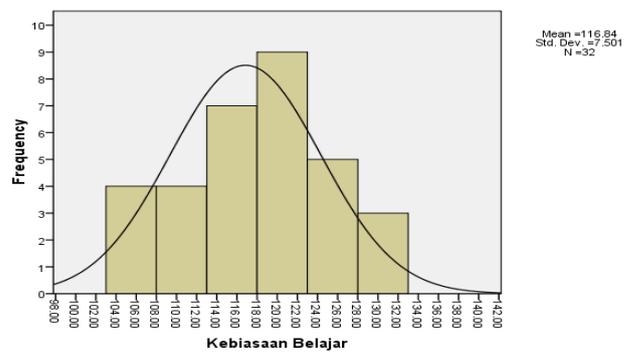
Setelah itu angket diberikan kepada 32 responden siswa untuk diisi. Kalkulasi statistik dasar variabel kebiasaan belajar dapat dilihat dalam tabel 4 berikut ini :

Tabel 4. Hasil Kalkulasi Statistik Kebiasaan Belajar

N	Valid	32
Missing		0
Mean		116,8438
Median		118
Mode		118
Std. deviation		7,501008
Variance		56,26512
Range		29
Minimum		103
Maximum		132
Sum		3739

Tabel 5. Pembagian Frekuensi Skor Kebiasaan Belajar

No	Kelas Interval	Frekuensi
1	103 – 107	4
2	108 – 112	4
3	113 – 117	7
4	118 – 122	9
5	123 – 127	5
6	128 – 132	3



Gambar 2. Kurva Skor Kebiasaan Belajar Tingkat pencapaian responden dalam variabel kebiasaan belajar adalah:

$$\text{Tingkat pencapaian} = \frac{116,84}{(34 \times 5)} \times 100\% = 68,73\%$$

3. Hasil Belajar

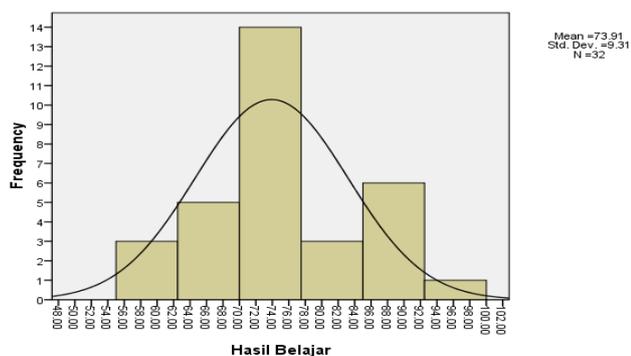
Tabel 6. Hasil Kalkulasi Statistik Hasil Belajar Siswa

N	Valid	32
Missing		0
Mean		73,90625
Median		75
Mode		75

Std. deviation	9,309584
Variance	86,66835
Range	40
Minimum	55
Maximum	95
Sum	2365

Tabel 7. Pembagian Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa

No	Kelas Interval	Frekuensi
1	55-61	3
2	62-68	5
3	69-75	14
4	76-82	3
5	83-89	5
6	90-96	2



Gambar 3. Kurva Skor Hasil Belajar

Tingkat pencapaian responden dalam variabel hasil belajar adalah:

$$\text{Tingkat pencapaian} = \frac{73,91}{(100)} \times 100\% = 73,91\%$$

Tingkat pencapaian responden pada variabel ( $X_1$ ), ( $X_2$ ) dan ( $Y$ ) adalah sebagai berikut:

1. Kreativitas Belajar ( $X_1$ )

Tingkat pencapaian responden dalam kreativitas belajar siswa adalah 65,78% dan termasuk ke dalam kelompok kurang.

2. Kebiasaan Belajar ( $X_2$ )

Tingkat pencapaian responden dalam kebiasaan belajar siswa adalah 68,73% dan termasuk ke dalam kelompok kurang.

3. Hasil Belajar ( $Y$ )

Tingkat pencapaian responden dalam hasil belajar siswa adalah 73,91% dan termasuk ke dalam kelompok sedang.

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis satu dan dua menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kreativitas belajar dapat berkontribusi sebesar 18,31% dan kebiasaan belajar dapat berkontribusi sebesar 22,39%. Begitu juga pada hasil

analisis uji hipotesis ketiga, juga menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dalam hal ini berarti kreativitas dan kebiasaan belajar secara berhubungan dapat berkontribusi atas hasil belajar siswa yaitu sebesar 27,44%.

Jadi dapat disimpulkan rendahnya hasil belajar atau belum maksimalnya hasil belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh masih rendahnya kreativitas belajar dan kebiasaan belajar siswa.

#### IV. KESIMPULAN

Bersumber pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka bisa dibuat kesimpulan sebagai berikut ini :

1. Kreativitas belajar siswa dapat berkontribusi sebesar 18,31 % atas hasil belajar siswa dalam pelajaran Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Sumbar. Hal ini menyatakan bahwa kreativitas belajar siswa dalam pendidikan bisa mempengaruhi hasil belajar yang mereka peroleh.
2. Kebiasaan belajar siswa dapat berkontribusi sebesar 22,39% atas hasil belajar siswa dalam pelajaran Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Sumbar. Hal ini menyatakan bahwa kebiasaan belajar siswa dalam pendidikan juga bisa mempengaruhi hasil belajar yang mereka peroleh.
3. Kreativitas dan kebiasaan belajar siswa secara berhubungan dapat berkontribusi sebesar 27,44 % atas hasil belajar siswa dalam pelajaran Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Sumbar. Semakin baik kreativitas belajar dan kebiasaan belajar siswa, maka semakin tinggi juga hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut.

#### V. SARAN

Adapun saran-saran yang diharapkan oleh peneliti adalah :

1. Dalam proses belajar diharapkan agar guru dapat menggunakan metode-metode pembelajaran yang dapat membangkitkan kreativitas belajar siswa dalam belajar, sehingga siswa lebih bebas dalam mengembangkan potensi dirinya.
2. Dalam proses belajar hendaknya guru bisa menciptakan suasana yang nyaman, menyenangkan dan tenang, sehingga siswa memiliki kebiasaan belajar yang baik untuk mengikuti pelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- [2] Nana Sudjana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- [3] Dimiyati & Mudjiono. 2010. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- [4] Deri Antoni, "Kontribusi Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 2 Painan", *Ejournal.Unp.Ac.Id, Pdf Jurnal Dari UNP*, Vol 1, No 1, 2018.
- [5] Utami Munandar. 2009. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Grasindo.
- [6] Rudi Yanto, "Kontribusi Kreativitas dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Dasar Keterampilan Teknik Mahasiswa S1 Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang", *Skripsi, Universitas Negeri Padang*, Padang, 2007.
- [7] Djaali. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [8] Nurhasni Safitri, "Kontribusi Motivasi Belajar dan Kebiasaan Belajar Siswa Kelas X Teknik Audio Video terhadap Hasil Belajar pada Mata Diklat PKDLE di SMKN 1 Padang", *Skripsi, Universitas Negeri Padang*, Padang, 2007.
- [9] Riduwan. 2006. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- [10] Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- [11] Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Bandung: Alfabeta
- [12] Husein Umar. 2008. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.