

HUBUNGAN CARA BELAJAR DAN KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA DIKLAT ELEKTRONIKA LANJUTAN KELAS X TEKNIK AUDIO VIDEO DI SMKN 1 KOTO XI TARUSAN

Nobel Firnando¹, Sukaya², Thamrin²
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
email: nobel0290@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to reveal the influence of learning method and creativity, individually or in groups, to learning outcomes. The population is 49 people and the sample is 34 students of class X TAV in SMK N 1 Koto XI Tarusan. This research is using Simple Random Sampling method. The data of student's learning outcomes obtained from teachers of Elektronika Lanjutan subject. The data of learning method and creativity the way collected through a questionnaire to students by using a Likert scale that has been tested for validity and reliability. The result showed that (1) learning method is significantly affecting the learning outcomes of students at 19.82%, (2) creativity is significantly affecting the learning outcomes of students at 14.44%, (3) both learning method and creativity are significantly affecting student's learning outcomes at 24.05%. The conclusion is learning method and creativity are affecting the student's learning outcomes at SMK 1 Koto XI Tarusan. The better learning method and creativity, the higher student's learning outcomes.

Keywords: How Learning, Creativity, Learning Outcomes.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan kualitas manusia, baik dalam kemampuan sosial, spiritual, intelektual maupun kemampuan profesional, karena manusia merupakan kekuatan utama pembangunan. Bangsa Indonesia sebagai bangsa yang sedang berkembang memiliki sistem pendidikan yang tertuang dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 Bab pasal 1 yang berisi "Standar Proses Pendidikan Dasar dan II pasal yang berisi : Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pasal 1 Permendiknas RI No. 41 Th 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan

dasar dan menengah. "Standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mencakup perencanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran". Perencanaan meliputi silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pelaksanaan merupakan implementasi dari RPP, penilaian merupakan hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi dan pengawasan merupakan pemantauan dari perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. Setiap sekolah harus menerapkan standar proses ini demi menghasilkan lulusan yang berkemampuan.

Kegiatan pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan yang dalam pelaksanaannya bukan hanya mentransfer ilmu saja, tetapi juga menanamkan sikap dan nilai pada diri peserta didik. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Dengan adanya pendidikan peserta

¹ Prodi Pendidikan Teknik Elektronika Wisuda Periode 105 Maret 2016

² Dosen Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP

didik didorong untuk terlibat dalam proses mengubah kehidupannya kearah yang lebih baik, mengembangkan kepercayaan diri sendiri, mengembangkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimilikinya, sehingga dapat berfungsi untuk meningkatkan kualitas hidup baik pribadi maupun masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Koto XI Tarusan pada mata diklat Elektronika Lanjutan ditemukan masih ada hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), dengan angka ketuntasan 75. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini:

Persentase hasil belajar siswa pada ujian akhir semester kelas X mata diklat Elektronika Lanjutan di SMK Negeri 1 Koto XI Tarusan semester genap 2014/2015.

Tabel 1. Persentase hasil belajar siswa pada ujian akhir semester kelas X mata diklat Elektronika lanjutan di SMK Negeri 1 Koto XI Tarusan semester genap 2014/2015.

Kelas	Rata-rata	Jumlah Siswa	Siswa yang mendapat Nilai ≥ 75	Siswa yang mendapat Nilai < 75
Kelas X TAV 1	77,12	25	18	7
Kelas X TAV 2	75,05	24	15	9
Jumlah		49	33 orang (67,34%)	16 orang (32,66%)

Sumber Data: tata usaha SMKN 1 Koto XI Tarusan

Berdasarkan tabel 1, rata-rata nilai siswa pada kelas X TAV₁ adalah 77,12, X TAV₂ adalah 75,05. Jika dibandingkan dengan KKM yang ditetapkan yaitu 75, maka rata-rata kelas untuk kelas X TAV₁, X TAV₂ telah mencapai batas KKM tersebut, namun jika dilihat dari jumlah siswa yang lulus atau tidak, menunjukkan nilai hasil belajar siswa pada kelas X TAV₁, X TAV₂ sebanyak 16 orang (32,66%) mendapatkan nilai dibawah batas KKM (< 75), dan 33 orang (67,34%) mendapatkan hasil belajar sama atau diatas KKM (≥ 75).

Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau siswa mempunyai cara belajar yang baik dan meningkatkan kreativitas dalam belajar maka siswa akan mendapatkan hasil belajar yang baik. Cara belajar yang baik terlihat pada kebiasaan mengikuti pelajaran, kehadiran yang tepat waktu, mengerjakan tugas dengan baik dan mengulang kembali pelajaran tersebut dirumah akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan melihat dari latar belakang masalah di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: "Hubungan Cara Belajar dan Kreativitas

Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Diklat Elektronika Lanjutan Kelas X Teknik Audio Video di SMKN 1 Koto XI Tarusan."

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik.

Belajar bertujuan untuk mendapatkan sikap, kecakapan dan keterampilan dan cara-cara yang dipakai itu akan mempengaruhi belajar itu sendiri. Cara belajar yang efektif antara lain adalah (a) Perlunya bimbingan. (b) Kondisi dan strategi belajar. (c) Metode belajar.

Setiap siswa mempunyai cara belajar sendiri-sendiri sesuai dengan karakteristiknya sehingga cara belajar bersifat individual, tidak dapat disamakan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Masih cukup banyak siswa yang mempunyai cara belajar kurang baik seperti belajar dengan waktu yang tidak teratur, belajar sambil melamun atau meribut dengan siswa lain, melakukan belajar dengan berpindah-pindah, sering terlambat masuk sekolah, dan belajar pada saat menghadapi ujian saja. Buruknya cara belajar merupakan salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar sehingga menurunnya mutu pendidikan.

Slameto (2010: 14) mengemukakan bahwa "faktor cara belajar yang buruk merupakan penyebab masih cukup banyaknya siswa yang sebenarnya pandai tetapi hanya meraih prestasi yang lebih baik dari siswa yang sebenarnya kurang pandai tetapi mampu meraih prestasi yang tinggi karena mempunyai cara belajar yang baik".

Selain cara belajar siswa, kreativitas yang dimiliki siswa juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Banyak cara untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, dimana siswa dapat mengembangkan aktifitas dan kreativitas belajar secara optimal, sesuai dengan kemampuannya masing-masing

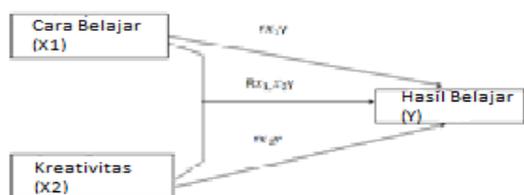
kreativitas siswa meningkat menurut Wankat dan Oreovic (1995:138) (dalam Made Wena 2009:138) yaitu (a) mendorong siswa untuk kreatif, (b) mengajari siswa beberapa metode untuk menjadi kreatif, (c) menerima ide-ide kreatif yang dihasilkan siswa. Berdasarkan uraian diatas kreativitas dan produktivitas merupakan hal yang saling berkaitan, dalam proses pembelajaran. Hal tersebut harus ditumbuhkan secara bersamaan. Siswa dalam belajar sangat bergantung pada aktivitas dan kreativitas guru dalam pembelajaran dan pembentukan kompetensi siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Belajar merupakan kegiatan penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk dapat menguasai atau memperoleh pengetahuan dan perubahan tingkah laku yang lebih baik. Menurut Hamalik (2011: 28) "Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya". Berarti dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran yang harus selalu diperhatikan adalah adanya perubahan yang signifikan terhadap diri seorang siswa, dimana dalam berinteraksi itulah terjadinya serangkaian pengalaman-pengalaman belajar.

Menurut Gagne dalam Slameto (2010: 13) mengatakan bahwa "Belajar sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku serta penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari suatu pembelajaran". Aktifitas pembelajaran dapat dikatakan efektif bila proses pembelajaran tersebut dapat mewujudkan sasaran atau hasil belajar. Selanjutnya Dimiyati dan Mudjiono (2009:200) menjelaskan "Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau simbol".

Berdasarkan kajian teori untuk lebih lanjut dapat dirumuskan dalam kerangka konseptual dan model hubungan antara masing-masing variabel yang terlibat dalam penelitian ini. Sesuai dengan batasan masalah penelitian yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa maka diduga mempunyai hubungan terhadap hasil belajar adalah cara belajar dan kreativitas siswa. Untuk lebih jelasnya variabel-variabel yang menjadi objek penelitian ini, menurut Riduwan (2010: 141) digambarkan sebagai berikut:

Secara lebih jelas kerangka fikir dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Kerangka fikir

Berdasarkan latar belakang masalah penulis mengemukakan hipotesis yang merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti. Adapun hipotesis yang dikemukakan :

1. Terdapat Hubungan Cara belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X mata diklat elektronika lanjutan jurusan teknik audio video

di SMKN 1 Koto XI Tarusan tahun ajaran 2014/2015.

2. Terdapat Hubungan kreativitas siswa terhadap hasil belajar siswa kelas X mata diklat elektronika lanjutan jurusan teknik audio video di SMKN 1 Koto XI Tarusan tahun ajaran 2014/2015.
3. Terdapat Hubungan cara belajar dan kreativitas secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa kelas X mata diklat elektronika lanjutan jurusan teknik audio video di SMKN 1 Koto XI Tarusan tahun ajaran 2014/2015.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bersifat korelasional. Menurut Arikunto (2010:313) "Deskriptif korelasional adalah suatu penelitian yang dirancang untuk menentukan tingkat hubungan variabel-variabel yang berbeda dalam suatu populasi yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y) serta bentuk hubungan yang terjadi". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan seberapa besar hubungan cara belajar dan kreativitas sebagai variabel bebas (X_1 dan X_2) dengan hasil belajar mata diklat elektronika lanjutan siswa kelas XTAV SMKN 1 Koto XI Tarusan sebagai variabel terikat (Y), dan seberapa besar hubungan antara kedua variabel bebas (X_1 dan X_2) terhadap variabel terikat (Y).

Definisi operasional adalah definisi yang memberikan makna tentang variabel dengan menyatakan sifat yang diamati atau diobservasi dan diukur. Variabel merupakan objek penelitian atau yang menjadi titik perhatian dalam penelitian.

Untuk menggambarkan definisi operasional variabel yang diteliti, di bawah ini diberikan definisi operasional variabel sebagai berikut:

1. Cara Belajar

Cara belajar adalah suatu perilaku dan kegiatan mental yang tidak dapat dilihat dari luar dan dapat menimbulkan perubahan tingkah laku. Seperti menguasai keterampilan belajar (*learning skill*) dapat mengasah cara berpikir, menjaga sikap, menjaga emosional, disamping itu juga menguasai panduan belajar (*learning guide*), membangun konsentrasi belajar, belajar berpikir kreatif dan kritis.

2. Kreativitas

Kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap manusia yang timbul dengan didasari oleh kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik secara terpadu

3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan variabel terikat

(Y).Data variabel terikat (Y) diperoleh melalui nilai belajar siswa pada akhir semester yang didapat dari guru yang mengajar mata pelajaran Elektronika Lanjutan kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Koto XI Tarusan.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari objek penelitian, yaitu data yang diperoleh dari responden dengan mengajukan angket kepada siswa kelas XI Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Koto XI Tarusan tahun ajaran 2015/2016. Sedangkan data sekunder adalah nilai akhir (nilai semester) mata pelajaran Elektronika Lanjutan pada saat siswa tersebut masih menduduki kelas X semester genap tahun ajaran 2014/2015 yang ada pada guru mata pelajaran tersebut.

Menurut Suharsimi (2010:129) "sumber data adalah dari mana data dapat diperoleh. Penelitian ini bersumber dari siswa kelas XI Teknik Audio Video yang terdaftar pada tahun ajaran 2015/2016 di SMK Negeri 1 Koto XI Tarusan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan angket. Angket ini diujivaliditas dan reliabilitasnya. Pendeskripsian data dilakukan untuk menentukan kedudukan data dalam suatu kelompok. Pendeskripsian bertujuan untuk mengungkapkan mean, modus, median, varian s, dan standar deviasi

guna mengetahui gambaran tentang sebaran data serta tingkat capaian

responden. Menurut Sugiyono (2009: 148) "Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati". Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbentuk format dokumenter dan angket. Format dokumenter digunakan untuk mendapatkan hasil belajar yaitu nilai akhir semester mata pelajaran Elektronika Lanjutan siswa kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Koto XI Tarusan, pada semester Januari-Juni tahun ajaran 2014/2015. Sedangkan untuk Instrumen yang dipakai dalam pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket (kuesioner) kepada siswa SMK Negeri 1 Koto XI Tarusan kelas XI Teknik Audio Video tahun ajaran 2015/2016 yang menjadi responden dalam penelitian ini.

Pada penyusunan instrumen, indikator-indikator yang diperoleh dipecahkan menjadi beberapa item atau pernyataan. Pembuatan item ini berdasarkan indikator-indikator masing-masing variabel yang telah ditetapkan dalam kajian teori. Penyusunan angket dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan variabel sebagai acuan untuk indikator.

2. Membuat kisi-kisi angket berdasarkan indikator dari setiap variabel penelitian.
3. Menyusun butir-butir pernyataan (item) berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.
4. Mengkonsultasikan item-item tersebut kepada pembimbing.
5. Melakukan uji coba angket penelitian.

Setiap item pernyataan mempunyai nilai yang berpedoman pada skala *Likert*. Menurut Riduwan (2010: 87) "Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial". Model skala likert dengan penetapan skor penilaian dari lima sampai satu yakni sangat setuju (SS), setuju (S), Netral (N), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS), setiap butir kuisioner diberi skor 5-4-3-2-1 bila pernyataan bersifat positif, dan pernyataan bersifat negatif memiliki skor 1-2-3-4-5. Instrumen disusun dan dikembangkan berdasarkan variabel yang hendak diukur pada Cara Belajar dan Kreativitas siswa. Kemudian variabel tersebut dikembangkan dalam bentuk indikator-indikator yang akhirnya menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan.

Untuk prasyarat uji hipotesis dilakukan beberapa pengujian:

1. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi secara normal atau tidak. Normalitas data dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu (a) uji kertas peluang, (b) uji liliefors, (c) uji chi-kuadrat. Untuk uji normalitas ini digunakan rumus uji chi-square. Adapun rumus chi-square:

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

Keterangan :

Σ = Penjumlahan

χ^2 = Nilai chi square

O = Frekuensi pengamatan untuk tiap kategori

E = Frekuensi yang diharapkan untuk tiap kategori

Setelah di dapatkan nilai dari χ^2 maka dibandingkan dengan nilai dari χ^2 tabel maka akan di dapat kriteria pengujian sebagai berikut:

Apabila $\chi^2 < \chi^2_{\text{tabel}}$, berarti data berdistribusi normal

Apabila $\chi^2 > \chi^2_{\text{tabel}}$, berarti data berdistribusi tidak normal

2. Pengujian Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah sampel mempunyai variansi homogen

atau tidak. Dalam penelitian ini pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F. Uji ini dilakukan dengan langkah- langkah sebagai berikut yang dikutip dari Riduwan (2010: 120) :

- a. Mencari varians masing- masing data kemudian dihitung harga F dengan rumus :
$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$
- b. Bandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan rumus :
 $db_{pembilang} = n-1$ (untuk varian terbesar)
 $db_{penyebut} = n-1$ (untuk varian terkecil)
 taraf signifikansi = 0.05
- c. Kriteria pengujian
 Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka **tidakhomogen**
 Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka **homogen**

3. Uji Linieritas

Pengujian linearitas bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel X dengan variabel Y linear atau tidak. Hubungan antara variabel X dan variabel Y dikatakan linear apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$. Untuk itu digunakan uji F dikutip dari Riduwan (2010:126-129).

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

Dimana :

RJK_{TC} = Rata-rata jumlah kuadrat tuna cocok
 RJK_E = Rata-rata jumlah kuadrat tuna error/kesalahan

Langkah – langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Langkah 1 : Mencari angka statistik berikut ini:
 $n, \sum X_1, \sum X_2, \sum Y, \sum X_1^2, \sum X_2^2, \sum Y^2, \sum X_1Y, \sum X_2Y, \sum X_1X_2$, nilai konstanta untuk $X_{1(a)}$, nilai konstanta untuk $X_{1(b)}$, nilai konstanta untuk $X_{2(a)}$, nilai konstanta untuk $X_{2(b)}$.
- Langkah 2 : Hitung Jumlah Kuadrat Regresi ($JK_{Reg(a)}$) dengan rumus:

$$JK_{Reg(a)} = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$
- Langkah 3 : Hitung Jumlah Kuadrat Regresi ($JK_{reg(b/a)}$)

$$JK_{reg(b/a)} = b \cdot \sum XY - \frac{\sum X \cdot \sum Y}{n}$$
- Langkah 4 : Hitung Jumlah Kuadrat Residu (JK_{Res})

$$JK_{Res} = \sum Y^2 - JK_{Reg(b/a)} - JK_{Reg(a)}$$
- Langkah 5 : Hitung Rata-rata Jumlah Kuadrat Regresi ($RJK_{Reg(a)}$)

$$RJK_{Reg(a)} = JK_{Reg(a)}$$
- Langkah 6 : Hitung Rata-rata Jumlah Kuadrat Regresi ($RJK_{Reg(b/a)}$)

$$RJK_{Reg(b/a)} = JK_{Reg(b/a)}$$

Langkah 7 : Hitung Rata-rata Jumlah Kuadrat Residu (RJK_{Res})

$$RJK_{Res} = \frac{JK_{Res}}{n-2}$$

Langkah 8 : Hitung Jumlah Kuadrat Error (JK_E)

$$JK_E = \sum_k \left\{ \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n} \right\}$$

Langkah 9 : Hitung Jumlah Kuadrat Tuna Cocok (JK_{TC})

$$JK_{TC} = JK_{Res} - JK_E$$

Langkah 10 : Hitung Rata-rata Jumlah Kuadrat Tuna Cocok (RJK_{TC})

$$RJK_{TC} = \frac{JK_{TC}}{k-2}$$

Langkah 11 : Hitung Rata-rata Jumlah Kuadrat Error (RJK_E)

$$RJK_E = \frac{JK_E}{n-k}$$

Langkah 12 : Mencari nilai F_{hitung}

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

Langkah 13 : Tentukan aturan pengambilan keputusan

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka tolak H_0 artinya data berpola **linier**.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka terima H_0 artinya data berpola **tidak linier**.

Langkah 14 : Menghitung F_{tabel}

$$F_{tabel} = (1-\alpha) (db_{TC}, db_E)$$

$$F_{tabel} = (1-0.05) (db = k-2, db = n-k)$$

$db = k-2$ sebagai angka pembilang
 $db = n-k$ sebagai angka penyebut

Langkah 15 : Membuat Kesimpulan

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka tolak H_0 artinya data berpola **linier**

Langkah 16 : Uji Signifikansi

$$F_{hitung} = RJK_{reg(b/a)} / RJK_{Res}$$

$$F_{tabel} = (1-\alpha) (dk_{Reg\ bla}, dk_{Res})$$

$$F_{tabel} = (1-0.05) (dk_{Reg\ bla} = 1, dk_{Res} = n-2)$$

$dk_{Reg\ bla} = 1$ sebagai angka pembilang

$dk_{Res} = n-2$ sebagai angka penyebut

Kaidah pengujian :

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka tolak H_0 artinya **signifikan**.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka terima H_0 artinya **tidak signifikan**.

Kesimpulan : $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka tolak H_0 artinya signifikan.

4. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan analisis korelasi sederhana dan korelasi ganda. Analisis korelasi sederhana untuk melihat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat secara sendiri-sendiri, sedangkan analisis korelasi ganda digunakan untuk melihat hubungan variabel bebas (cara belajar dan kreativitas) secara bersama-sama terhadap variabel terikat (hasil belajar).

- a. Hipotesis pertama dan kedua diuji dengan menggunakan teknik korelasi sederhana. Rumus ini digunakan untuk mengukur hubungan antara dua variabel. Rumus yang digunakan adalah rumus korelasi *Pearson Product Moment* yang dikutip dari Riduwan (2008:138):

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

Keterangan:

- r_{XY} = Koefisien korelasi
- n = Jumlah responden
- $\sum X$ = Jumlah skor X
- $\sum Y$ = Jumlah skor Y
- $\sum XY$ = Jumlah skor hasil kali skor X dengan skor Y

Untuk menguji keberartian harga koefisien korelasi (r) sebagaimana perhitungan dengan rumus sebelumnya, maka pada taraf kepercayaan tertentu dihitung rumus t hitung, yaitu dengan rumus sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

- t_{hitung} = Nilai t hitung
- r = Koefisien korelasi hasil r hitung
- n = Jumlah responden

Dengan kriteria pengujian :

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka tolak H_0 artinya signifikan

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, terima H_0 artinya tidak signifikan

Riduwan, (2008:140)

- b. Untuk menguji hipotesis ketiga, dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi dan regresi ganda. Riduwan (2008: 141) mengemukakan bahwa "Analisis korelasi ganda berfungsi untuk mencari besarnya pengaruh atau hubungan antara dua variabel bebas (X) atau lebih secara simultan (bersama-sama) dengan variabel terikat (Y)". Rumus korelasi ganda menurut Riduwan sebagai berikut:

$$R_{X_1X_2Y} = \sqrt{\frac{r^2 X_1 Y + r^2 X_2 Y - 2 \cdot r_{X_1Y} \cdot r_{X_2Y} \cdot r_{X_1X_2}}{1 - r^2 X_1 X_2}}$$

Ketrangan:

- $R_{X_1X_2Y}$ = Koefisien korelasi ganda antara variabel X_1 dengan X_2 secara bersama-sama dengan variabel Y

r_{X_1Y} =Korelasi product moment antara X_1 dengan Y

r_{X_2Y} =Korelasi product moment antara X_2 dengan Y

$r_{X_1X_2}$ =Korelasi product moment antara X_1 dengan X_2

Sedangkan untuk menguji keberartian korelasi dua variabel bebas secara bersama-sama yang dihubungkan dengan hasil belajar digunakan uji F (Riduwan, 2008:142) :

$$F = \frac{R^2/k}{(1-R^2)/(n-k-1)}$$

Keterangan :

- F_{hitung} = Nilai F yang dihitung
- R = Nilai koefisien korelasi ganda
- n = Jumlah sampel
- k = Jumlah variable bebas

Dengan kriteria pengujian :

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka tolak H_0 artinya signifikan

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka terima H_0 artinya tidak signifikan

Riduwan, (2008:142)

5. Koefisien Determinan

Untuk Mengetahui besar Hubungan yang diberikan oleh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) ditentukan dengan menggunakan rumus koefisien determinan yang dikemukakan oleh Riduwan (2010: 139) yaitu:

$$KP = r^2 \times 100 \%$$

Dimana :

KP = Nilai koefisien determinasi/koefisien penentu

r = Nilai koefisien korelasi

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mengungkapkan bahwa dari 34 swayang dijadikan sampel dalam penelitian ini dengan menjawab 33 butir item dalam rangka mengungkapkan besarnya hubungan cara belajar terhadap hasil belajar dan 28 butir item untuk mengungkapkan besarnya hubungan kreativitas siswa terhadap hasil belajar.

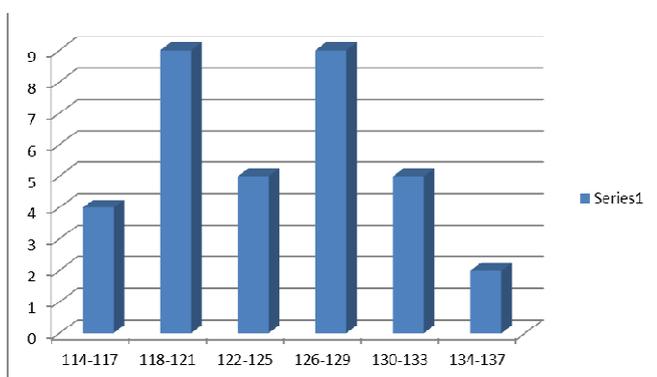
1. Deskripsi Data

Deskripsi variabel cara belajar, deskripsi variabel cara belajar dan deskripsi variabel

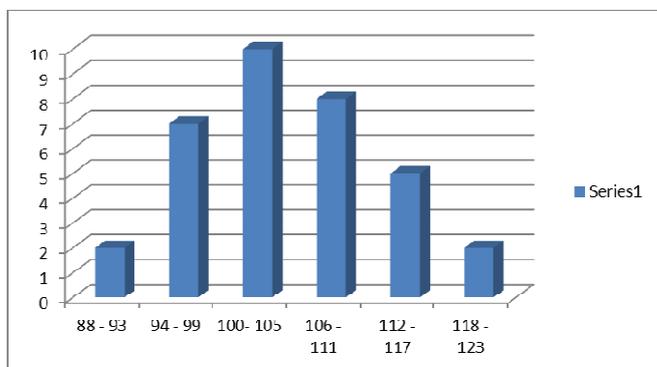
hasil belajar terlihat pada tabel 1

Tabel 1. Deskripsi Variabel cara belajar siswa, kreativitas dan hasil belajar

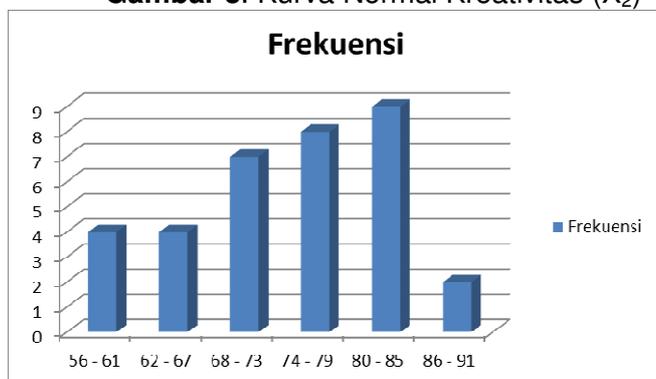
Variabel	Cara belajar (X ₁)	Kreativitas (X ₂)	Hasil belajar (Y)
N	34	34	34
Mean	124.29	104.97	74
Median	123	102	76.00
Mode	118	101	70
Std.Deviasi	6.57	8.68	8.74
Variance	43.18	75.42	76.42
Range	22	35	34
Minimum	114	88	56
Maximum	136	123	90
Sum	4226	3569	2516



Gambar 2. Kurva Normal Skor Cara Belajar (X₁)



Gambar 3. Kurva Normal Kreativitas (X₂)



Gambar 4. Kurva Normal Hasil Belajar (Y)

2. Persyaratan Uji Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data terdistribusi secara normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji kenormalan data menggunakan uji Uji Chi-Kuadrat (χ^2), jika diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka data terdistribusi normal, dan sebaliknya. Untuk variabel X₁ sebesar $\chi^2_{hitung} = 4,38$, X₂ sebesar $\chi^2_{hitung} = 6,489$ dan variabel Y sebesar $\chi^2_{hitung} = 10,11$. Karena χ^2_{hitung} untuk seluruh variabel lebih kecil dari $\chi^2_{tabel} = 11,07$, dengan n = 34, maka dapat disimpulkan bahwa data pada Cara Belajar dan Kreativitas serta hasil belajar pada mata pelajaran penggunaan Elektronika Lanjutan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak. Hasil uji homogenitas variabel cara belajar dan sarana prasarana di dapat harga F_{hitung} sebesar 1,769. Nilai F_{tabel} untuk taraf nyata 0,05 dengan db_{pembilang} = 33 dan db_{penyebut} = 33 adalah 1,792. Dengan demikian $F_{hitung} < F_{tabel}$ (1,769 < 1,792). Berarti kedua kelompok sampel mempunyai varians yang homogen.

c. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Cara belajar – hasil belajar sebesar 7,92 dan F_{hitung} linier sebesar 0,9443 sedangkan F_{hitung} signifikansi kreativitas – hasil belajar sebesar 5,4 dan F_{hitung} linier sebesar 0,5901. Hasil perhitungan F_{hitung} signifikansi besar dari F_{tabel} dan F_{hitung} linier kecil dari F_{tabel} . Jadi dapat disimpulkan bahwa antara variabel cara belajar – hasil belajar dan variabel kreativitas – hasil belajar siswa kelas X Teknik Audio Video SMK N 1 Koto XI Tarusan tahun pelajaran 2014/2015 mempunyai hubungan yang linier dan signifikan.

3. Pengujian Hipotesis

Hipotesis pertama dan kedua diuji dengan uji korelasi sederhana, sedangkan hipotesis ketiga diuji dengan analisis korelasi ganda.

a. Hipotesis pertama adalah terdapat

hubungan yang signifikan antara Cara Belajar terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Koto XI Tarusan. Hasil pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 2,8561 dan t_{tabel} 1,693. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka tolak H_0 , artinya terdapat hubungan secara signifikan antara cara belajar terhadap hasil belajar.



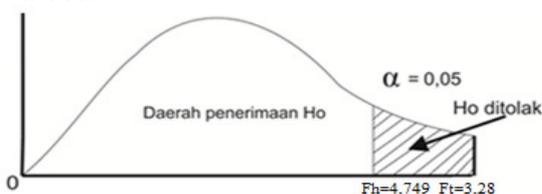
Gambar 5. Daerah Penentuan penolakan pada uji-t (X_1 -Y)

- b. Hipotesis kedua adalah terdapat hubungan yang signifikan antara Kreativitas terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Koto XI Tarusan. Hasil pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 2,3598 dan t_{tabel} 1,693. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka tolak H_0 , artinya terdapat hubungan secara signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar siswa



Gambar 6. Daerah Penentuan penolakan pada uji-t (X_2 -Y)

- c. Hipotesis ketiga adalah Terdapat Hubungan cara belajar dan kreativitas secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa kelas X mata diklat elektronika lanjutan jurusan teknik audio video di SMKN 1 Koto XI Tarusan tahun ajaran 2014/2015. Hasil pengujian hipotesis diperoleh F_{hitung} sebesar 4,749 dan F_{tabel} 3,28. Nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($4,749 > 3,28$) maka H_0 ditolak, artinya terdapat hubungan cara belajar dan kreativitas secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa kelas X Teknik Audio Video SMKN 1 Koto XI Tarusan.



Gambar 7. Daerah Penentuan Penolakan Pada Uji-F (X_1, X_2 -Y)

4. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis hipotesis pertama dan kedua membuktikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa cara belajar dan kreativitas berhubungan terhadap hasil belajar. Analisis hipotesis ketiga juga membuktikan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti cara belajar dan kreativitas secara bersama-sama berhubungan terhadap hasil belajar yaitu sebesar 24,05 %.

Hasil penelitian diatas diperkuat oleh pendapat beberapa ahli yang telah dikemukakan pada kajian teori (Bab II). Dimiyati (2009:200) mengemukakan bahwa: "hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang di capai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut di tandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau symbol. Selanjutnya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dinyatakan oleh Suryabrata (2002: 33) adapun factor-faktor yang berpengaruh terhadap cara belajar adalah :

a. Faktor dari dalam diri siswa meliputi :

- 1) Faktor psikis, yaitu: IQ, kemampuan belajar, motivasi belajar, sikap dan perasaan, minat dan kondisi akibat sosiokultural.
- 2) Faktor fisiologis dibedakan menjadi dua, yaitu:
 - a) Keadaan jasmani pada umumnya, hal tersebut melatarbelakangi aktivitas belajar, keadaan jasmani yang segar akan lain pengaruhnya dengan keadaan jasmani yang kurang segar.
 - b) Keadaan fungsi-fungsi fisiologi tertentu.

b. Faktor dari luar diri siswa meliputi:

- 1) Faktor pengatur belajar mengajar disekolah yaitu kurikulum pengajaran, disiplin sekolah, fasilitas belajar, pengelompokan siswa.
- 2) Faktor-faktor sosial disekolah yaitu sistem sekolah, status sosial siswa, interaksi guru dengan siswa.
- 3) Faktor situasional yaitu keadaan sosial ekonomi, keadaan waktu dan tempat, lingkungan.

Berdasarkan pendapat ahli yang telah dikemukakan, hasil belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal siswa, dimana didalam penelitian ini cara belajar merupakan faktor internal dan kreativitas juga merupakan faktor internal.

Pembahasan mengenai cara belajar

berhubungan dan signifikan terhadap hasil belajar dengan hubungan yang cukup kuat dan diperkuat oleh pernyataan para ahli cara belajar merupakan dorongan atau penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu tindakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Kreativitas sangat diperlukan dalam diri seorang siswa agar kegiatan pembelajarannya menjadi lebih baik dan dapat memperoleh prestasi yang tinggi.

Slameto (2010: 14) mengemukakan bahwa "faktor cara belajar yang buruk merupakan penyebab masih cukup banyaknya siswa yang sebenarnya pandai tetapi hanya meraih prestasi yang lebih baik dari siswa yang sebenarnya kurang pandai tetapi mampu meraih prestasi yang tinggi karena mempunyai cara belajar yang baik".

Selanjutnya pendapat ahli diatas telah dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ayu Sabtia dengan judul "() Hubungan antara motivasi belajar dan kreativitas dengan hasil belajar siswa dalam materi pelajaran seni rupa di SMPN 24 Padang". Menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dan kreativitas dengan hasil belajar yaitu sebesar 0,288. Dan dibuktikan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Aulia Alfin dengan judul "Kontribusi Disiplin dan Cara Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Menguasai Alat Ukur Listrik dan Elektronika Kelas 1 Teknik Elektro Di SMKN 1 Pariaman". Menyatakan disiplin belajar dan cara belajar secara bersama-sama memberikan kontribusi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran MAULE sebesar 83,7%. Dengan disiplin dan cara belajar yang baik maka akan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar. Jadi, berdasarkan hasil penelitian dan diperkuat oleh pendapat ahli dan penelitian yang relevan cara belajar dan kreativitas berhubungan terhadap hasil belajar.

Pembahasan kreativitas berhubungan secara signifikan terhadap hasil belajar dengan hubungan yang rendah. Kreativitas sangat penting dalam kegiatan menambah pengetahuan, karena dengan kreativitas seorang dapat menganalisis aspek-aspek yang akan dikerjakan.

Utami Munandar (2009:25) mengemukakan bahwa "kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah". Semakin tinggi kreativitas siswa maka siswa akan terdorong pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik

Permasalahan yang terjadi di SMK N 1 Koto XI Tarusan adalah masih adanya hasil belajar siswa yang berada dibawah KKM. Berdasarkan latar belakang masalah (BAB I) diidentifikasi bahwa yang menyebabkan belum optimalnya hasil belajar adalah cara belajar siswa yang masih kurang positif sekaligus masih rendah dan kreativitas siswa yang masih belum optimal. Hal ini juga terbukti setelah dilakukan pendeskripsian data bahwasanya 3 variabel dalam penelitian ini semuanya cenderung menurun. Penelitian dapat disimpulkan bahwa cara belajar dan kreativitas berhubungan secara signifikan terhadap hasil belajar siswa sebesar 24,05%. Sedangkan sisanya sebesar 75,95% dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan kedalam model penelitian ini. Oleh karena itu, cara belajar dan kreativitas perlu ditingkatkan lagi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Cara belajar menunjukkan hubungan yang mempengaruhi sebesar 19,82% terhadap hasil belajar siswa kelas X Teknik Audio Video SMKN 1 Koto XI Tarusan tahun ajaran 2014/2015. Hal ini berarti bahwa cara belajar ikut mempengaruhi hasil belajar yang mereka peroleh.
- Kreativitas menunjukkan hubungan yang mempengaruhi sebesar 14,44% terhadap hasil belajar siswa kelas X Teknik Audio Video SMKN 1 Koto XI Tarusan. Hal ini berarti kreativitas siswa ikut mempengaruhi hasil belajar yang mereka peroleh.
- Cara belajar dan kreativitas secara bersama-sama menunjukkan hubungan yang mempengaruhi sebesar 24,05% terhadap hasil belajar siswa kelas X Teknik Audio Video SMKN 1 Koto XI Tarusan. Hal ini berarti bahwa cara belajar dan kreativitas mempengaruhi hasil belajar siswa, semakin teratur dan tepat cara belajar siswa dalam proses belajar mengajar dan semakin tinggi kreativitas siswa, maka hasil belajar akan semakin tinggi pula.

2. Saran

- a. Bagi siswa (khususnya Teknik Audio Video SMK N 1 Koto XI Tarusan), hendaknya dapat lebih meningkatkan lagi cara belajar dan kreativitas dalam belajar.
- b. Bagi guru (khususnya Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Koto XI Tarusan), hendaknya mendorong siswa agar lebih giat belajar dan meningkatkan kreativitas siswa.
- c. Bagi pihak sekolah hendaknya mengevaluasi proses mengajar guru-guru guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Bagi peneliti lain kedepannya, diharapkan untuk dapat memilih faktor – faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar sehingga bisa menjadi masukan bagi siswa SMK untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih maksimal

Syofian Siregar (2013). *Statistik Parametrik untuk penelitian kuantitatif*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Umar. (2009). *Metode Penelitian Untuk Skripsi*. Jakarta: Rajagrafindo.

Undang–undang RI 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Utami Munandar. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Catatan:Artikelinidisusun

berdasarkanskripsipenulis dengan PembimbingI Drs. H. SukayadanPembimbingIIThamrin, S.Pd, M.T

E. Daftar Pustaka

Depdiknas.(2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.Jakarta: BSNP.

Dimiyati dan Mudjiono.(2009). *Belajar dan Pembelajaran*.Jakareta: Rineka Cipta.

OemarHamalik.(2011). *Proses Belajar Mengajar*.Jakarta: Bumi Aksara.

Riduwan.(2010). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemuda*.Bandung: Alfabeta.

Slameto.(2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Memprngaruhinya*.Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono.(2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*.Badung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*.Jakarta: Rineka Cipta.

Sumadi Suryabrata. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja GrafindoPersada.