

Contribution Of Learning Creativity To Student Learning Outcomes In Vocational Higt School

Kontribusi Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Menengah Kejuruan

Nevil Azhari¹, Wakhinuddin S², Remon Lapisa³

Abstract

This study aims to determine the contribution of learning creativity to student learning outcomes. Research using quantitative methods is correlational. The population in this study were students majoring in Light Vehicle Engineering at SMK Negeri 1 Padang totaling 55 students and the whole sample was taken because the population was not more than 100 students. The results showed that the Correlation of Learning Creativity contributed positively and significantly to Student Learning Outcomes at 5% significance level. The strength of the relationship between learning creativity and student learning outcomes is 75.3%. There is a positive relationship on the variable of Learning Creativity (X) to the variable of Student Learning Outcomes (Y), it can be concluded that if a student applies the creativity of learning well, it will get maximum learning outcomes.

Keywords

contributions to learning creativity, student learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode kuantitatif bersifat korelasional. Populasi pada penelitian ini adalah siswa jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Padang berjumlah 55 siswa dan juga sampel diambil keseluruhannya karena populasi tidak lebih dari 100 siswa. Didapatkan hasil penelitian bahwa Kolerasi Kreativitas Belajar berkontribusi positif dan signifikan dengan Hasil Belajar Siswa berada pada taraf signifikan 5%. Kekuatan Hubungan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa sebesar 75,3 %. Terdapat hubungan positif pada variabel Kreativitas Belajar (X) terhadap variabel Hasil Belajar Siswa (Y), maka dapat disimpulkan bahwa apabila seorang siswa melakukan penerapan kreativitas belajar dengan baik maka akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Kata Kunci

Kontribusi Kreativitas Belajar, Hasil Belajar Siswa

^{1,2,3} Jurusan Teknik Otomotif FT UNP

Jln. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang 25131 INDONESIA

¹nevilazharinaza@gmail.com, ²wakhid_nuddin@yahoo.com, ³remonlapisa@ft.unp.ac.id



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sangat penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, dalam proses pendidikan terdapat tiga unsur yang sangat penting dalam menentukan proses pengajaran yaitu, guru, siswa dan kurikulum yang digunakan dalam pendidikan tersebut. Tercapainya tujuan pendidikan dan pengajaran sangat tergantung pada peranan ketiga unsur tersebut yang akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan kualitas kelulusan siswa.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan pada kegiatan Observasi Mei 2018 secara langsung terhadap pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar kelas XI Teknik Kendaraan Ringan, adanya kecenderungan siswa hanya menerima apa adanya pelajaran pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, dampak langsung dari fenomena permasalahan tersebut dapat terlihat jelas pada perolehan hasil belajar siswa yang masih rendah di SMK N 1 Padang.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis menggunakan metode latihan keterampilan agar hasil pembelajaran pada kelas XI Teknik Kendaraan Ringan dapat ditingkatkan, sehingga siswa juga dapat menilai bagaimana kreativitas mereka tentang metode latihan keterampilan tersebut apakah berhubungan dengan hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Kontribusi Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Di SMK N 1 Padang.

Kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang menjadi bagian dari dirinya, sehingga dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor dengan sebaik-baiknya. indikator tercapainya kompetensi, yang secara keseluruhan dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran fleksibel dan adaptable sesuai kondisi serta kebutuhan setempat, baik kebutuhan siswa maupun kebutuhan masyarakat, sehingga memberikan ruang bagi guru untuk melakukan maneuver dan inovasi guna mencapai pembelajaran efektif, efisien, dan relevan. Penjelasan kompetensi ini terdapat pada Jurnal inovasi vokasional dan teknologi, Nomor 2, Tahun, 2017, Halaman 119-126 oleh Remon Lapisa, dkk dengan judul Peningkatan Kompetensi Siswa Melalui Pelatihan Auto Cad [1].

DASAR TEORI

Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan mental dan berbagai jenis keterampilan khas manusia yang dapat melahirkan pengungkapan unik, berbeda, orisinal, sama sekali baru, indah, efisien, tepat sasaran dan tepat guna [2]. Pendapat tersebut diperjelas lagi oleh S. C. Utami Munandar yang menjelaskan bahwa: "Kreativitas pada hakekatnya tidak lain dari pada kemampuan untuk membentuk kombinasi-kombinasi atau hubungan-hubungan baru berdasarkan unsur-unsur yang sudah ada pada pikiran kita. Jadi untuk disebut kreatif, suatu hasil ciptaan tidak perlu baru seluruhnya mungkin berupa gabungan atau kombinasi dari unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya" [3].

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah usia, tingkat pendidikan orang tua, fasilitas yang tersedia, dan penggunaan waktu luang [4]

Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja, merupakan perubahan tingkah laku yang relatif mantap dan menetap sebagai hasil pengalaman, adaptasi dan interaksi dengan lingkungannya [4]. Hasil belajar juga diklasifikasikan dalam 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. 3 ranah tersebut

dijelaskan dalam Depdiknas yang mengklasifikasikan hasil belajar dalam 3 ranah/domain : Domain kognitif yang mencakup kecerdasan bahasa dan logika matematika. Domain afektif/sikap dan nilai yang mencakup kecerdasan intrapribadi, dengan kata lain kecerdasan emosional. Domain psikomotor atau keterampilan yang mencakup kecerdasan kinetik, kecerdasan visual-spesial dan musical [5].

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang dibahas pada penelitian ini pada dasarnya adalah penelitian deskriptif yang berbentuk korelasi. Deskriptif korelasional merupakan suatu penelitian yang dirancang untuk menentukan tingkat hubungan variabel-variabel yang berbeda dalam suatu populasi yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel (X), variabel bebas dalam penelitian ini adalah persepsi siswa tentang metode demonstrasi terhadap variabel (Y) dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diperoleh oleh siswa tersebut serta bentuk hubungan yang terjadi [6]. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Remon Lapisa dalam jurnal penelitian terdahulu yang telah dipublikasikan dalam konferensi ilmiah [7].

Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diteliti dalam kegiatan penelitian [8]. Populasi pada penelitian ini adalah siswa jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Padang berjumlah 55 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut [6]. Dari seluruh populasi yang ada sebanyak 55 orang siswa, subjek kurang dari 100 jadi di ambil seluruhnya jadi sampel penelitian. Sampel uji coba diambil diluar populasi penelitian sebanyak 30 orang siswa.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Padang pada siswa kelas X Jurusan Teknik Kendaraan Ringan, Penelitian ini dilaksanakan setelah penulis lulus dalam seminar proposal penelitian.

Variabel Penelitian

Variabel Bebas (X) Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah Kreativitas Belajar Siswa. Variabel Terikat (Y) Dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar.

Objek Penelitian

Adapun yang menjadi Objek penelitian ini adalah Siswa Program keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Padang.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, kuesioner digunakan untuk memperoleh data tentang Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. Kuesioner merupakan sekelompok pertanyaan yang diberikan secara tertulis kepada 30 orang responden. Responden memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan. Kuesioner penelitian ini berpedoman kepada skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) dengan bobot nilai setiap jawaban 5, 4, 3, 2, 1 untuk pernyataan positif dan 1, 2, 3, 4, 5 untuk pernyataan negatif.

Penyusunan Instrumen

Adapun langkah-langkah penyusunan angket sebagai berikut: a. Membuat kisi-kisi Kuesioner, b. Menyusun butir pernyataan sesuai dengan kisi-kisi yang telah dibuat, c. Mendiskusikan dan berkonsultasi dengan dosen pembimbing untuk memperoleh kesahan konstruksi butir, d. Melaksanakan uji coba instrumen

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator-indikator	No Item
Kreativitas Belajar	Turut serta dalam melaksanakan tugas belajar	
	Terlibat dalam pemecahan masalah	
	Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru dalam menghadapi persoalan dalam pembelajaran	
	Berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah dan melatih diri mengerjakan soal	
	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru	
	Memanfaatkan kesempatan yang diberikan guru dalam menyelesaikan soal-soal	

Uji coba instrumen

Uji coba ini dilakukan kepada siswa kelas XI Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 1 Padang diluar sampel sebanyak 30 orang, dimana siswa tersebut juga mengikuti pelajaran pemeliharaan kelistrikan kendaraan ringan. Adapun untuk melihat kesahihan maka dilakukan uji validitas, sedangkan untuk melihat keterandalannya, maka dilakukan pengujian realibilitas untuk setiap butir soal atau item.

Uji validitas

Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur. suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrument [12].

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \cdot \sum X^2) - (\sum X)^2\} \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \dots\dots\dots (1)$$

dimana:

- r_{xy} = Koefisien korelasi item total
- $\sum X$ = Jumlah skor item
- $\sum Y$ = Jumlah skor total
- $\sum XY$ = Jumlah perkalian skor item dengan skor total
- N = Jumlah responden
- $\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor item
- $\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

Uji reabilitas

Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila dapat mengukur secara akurat dan konsisten dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus koefisien Alpha seperti yang dikemukakan oleh [12] sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{K}{(K-1)} \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right] \right] \dots\dots\dots (2)$$

dimana:

- r_{11} = Reliabilitas Instrumen
 K = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
 $\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir
 σ_1^2 = Varians total

Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan analisis deskriptif, data dideskripsikan untuk menjelaskan keadaan data masing-masing variabel penelitian, yang terdiri dari: mean, median, modus, standar deviasi, tabel distribusi frekuensi, dan gambar histogram distribusi frekuensi data guna mengetahui gambaran tentang sebaran data serta tingkat pencapaian [9].

Uji Persyaratan Analisis

Uji Normalitas

Pengujian normalitas dimaksud untuk memeriksa apakah data populasi berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan cara statistika non parametric dengan memakai metode Kolmogorov-Smirnov pada SPSS versi 20. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05 [10].

Uji Linieritas

Pengujian linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah variable bebas (X) mempunyai hubungan yang linear dan signifikan terhadap variable terikat (Y). Uji linearitas dilakukan melalui analisis Regression linear pada SPSS versi 24, criteria analisis berpedoman pada nilai signifikansi linearity. Jika nilai signifikansi linearty > 0,05 maka terdapat hubungan yang linear dan signifikansi antara variable X terhadap Y [10]

Pengujian Hipotesis

Uji korelasi

Pengujian Hipotesis dilakukan untuk mengetahui besarnya hubungan variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) pada penelitian. Untuk menentukan hubungan variabel tersebut digunakan rumus Product Moment [6].

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \cdot \sum X^2) - (\sum X)^2\} \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \dots \dots \dots (3)$$

dimana :

- r_{xy} = Koefesien korelasi
 $\sum X$ = Jumlah skor pada sebaran X
 $\sum Y$ = Jumlah skor pada sebaran Y
 N = Jumlah sampel

Kriteria yang digunakan untuk pengambilan keputusan uji korelasi adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka terdapat hubungan antara variabel X dengan variabel Y pada $\alpha = 0,05$. Tetapi jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak terdapat hubungan antara variabel X dengan variabel Y pada $\alpha = 0,05$.

Uji Keberartian Korelasi

Pengujian validitas perlu menggunakan uji t apabila responden yang dilibatkan dalam pengujian validitas adalah sampel [11]. Kriteria yang menjadi dasar untuk mengambil keputusan uji keberartian korelasi adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka signifikan pada $\alpha = 0,05$. Sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak signifikan pada $\alpha = 0,05$.

Koefisien Determinan

Untuk mengetahui besar kecilnya kontribusi yang diberikan oleh variabelbebas X terhadapvariabel terikat Y ditentukan dengan menggunakan rumus koefisien determinan. Koefisien determinan adalah kuadrat dari koefisien Korelasi Pearson Product Moment yang dikalikan dengan 100%. Menurut Riduwan derajat koefisien dicari dengan menggunakan rumus berikut [12]:

$$KP = r^2 \times 100\% \dots\dots\dots (4)$$

dimana:

- KP = Besar kontribusi
- r = Pearson Correlation

Bagian ketiga adalah Metode Penelitian. Pada bagian ini menerangkan dengan singkat tentang : Metode apa yang digunakan dalam melakukan penelitian; Deskripsi singkat objek penelitian yang diteliti; Deskripsi singkat cara pengambilan data dan atau proses penelitian yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Data penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu penerapan Kreativitas Belajar (X) dan Hasil Belajar Siswa (Y). Deskripsi data ini mengungkapkan informasi tentang rata-rata, skor tengah, skor yang paling banyak muncul, simpangan baku, keragaman, rentangan, skor terendah, skor tertinggi dan jumlah skor. Distribusi data Kreativitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Memperbaiki Engine Otomotif di dapat lihat pada tabel 2 dan Distribusi data Kreativitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Perawatan Kelistrikan Otomotif dapat di lihat pada tabel 3. Data di olah menggunakan dengan menggunakan program SPSS 20.

Tabel 2. Data Kreativitas Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Memperbaiki Engine Otomotif

	Kreativitas Belajar	Hasil Belajar Siswa
N	Valid	55
	Missing	0
Mean	159,22	87,07
Std. Error of Mean	1,829	,318
Median	159,00	87,00
Mode	172	85
Std. Deviation	13,566	2,356
Variance	184,026	5,550
Range	57	10
Minimum	128	80
Maximum	185	90
Sum	8757	4789

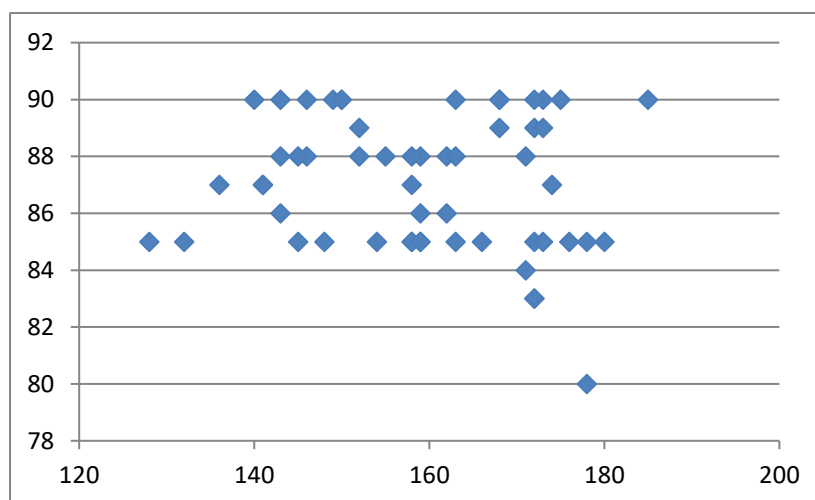
Tabel 3. Data Kreativitas Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Perawatan Kelistrikan Otomotif

N	Kreativitas Belajar		Hasil Belajar Siswa	
	Valid	55	55	55
	Missing	0	0	0
	Mean	159,22	159,22	
	Std. Error of Mean	1,829	1,829	
	Median	159,00	159,00	
	Mode	172	172	
	Std. Deviation	13,566	13,566	
	Variance	184,026	184,026	
	Range	57	57	
	Minimum	128	128	
	Maximum	185	185	
	Sum	8757	8757	

Variabel hasil Belajar Mata Pelajaran PKO

Dari penelitian yang telah dilakukan didapat data yang menggambarkan hasil dari Belajar Siswa. Diperoleh perhitungan statistik dasar, dengan pengambilan dua mata pelajaran yaitu Perawatan Kelistrikan Otomotif (PKO) dan Memperbaiki Engine Otomotif (MPEO) . Data Hasil Belajar Siswa juga di cari dengan program IBM SPSS 20 dapat dilihat dengan tabulasi data pada diagram berikut ini:

Mata Pelajaran Perawatan Kelistrikan Otomotif (PKO)

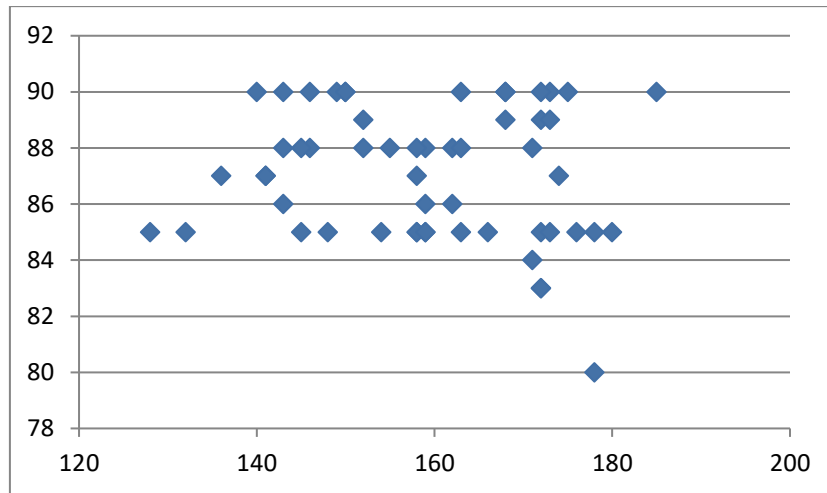


Gambar 1. Diagram hasil belajar mata pelajaran Perawatan Kelistrikan Otomotif (PKO)

Diagram menggambarkan semakin tingginya kreativitas belajar siswa semakin tinggi juga hasil belajar siswa tersebut pada mata pelajaran PKO. Berdasarkan data penelitian Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PKO diketahui bahwa skor nilai siswa menyebar dari skor terendah 75, skor tertinggi 90, sehingga rentang nilai tersebar pada sampel adalah 15 dan standar deviasi 4,258. Tingkat pencapaian hasil belajar siswa diperoleh sebesar 72,78%.

Mata Pelajaran Memperbaiki Engine Otomotif (MPEO)

Data Hasil Belajar Siswa juga di cari dengan program IBM SPSS 20 dapat dilihat dengan tabulasi data pada diagram berikut ini:



Gambar 2. Diagram hasil belajar Memperbaiki Engine Otomotif (MPEO)

Diagram menggambarkan semakin tingginya kreativitas belajar siswa semakin tinggi juga hasil belajar siswa tersebut pada mata pelajaran MPEO. Berdasarkan data penelitian Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran MPEO diketahui bahwa skor nilai siswa menyebar dari skor terendah 80, skor tertinggi 90, sehingga rentang nilai tersebar pada sampel adalah 10 dan standar deviasi 2,356. Tingkat pencapaian hasil belajar siswa diperoleh sebesar 76,37%.

Uji Persyaratan Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*. Berdasarkan analisis data dengan bantuan program komputer yaitu IBM SPSS 20.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Mata Pelajaran PKO

Variabel	Signifikan	Alpha	Kondisi	Simpulan
Kreativitas Belajar (X)	0,864	0,05	S > A	Normal
Hasil Belajar (Y)	1,173	0,05	S > A	Normal

Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Mata Pelajaran MPEO

Variabel	Signifikan	Alpha	Kondisi	Simpulan
Kreativitas Belajar (X)	0,864	0,05	S > A	Normal
Hasil Belajar (Y)	1,292	0,05	S > A	Normal

Sumber: Olah data SPSS 20

Dari tabel 4 dan tabel 5 dapat diketahui bahwa nilai signifikan kedua variabel lebih besar dari 0,05, sehingga bisa dikatakan bahwa kedua variabel penelitian terdistribusi secara normal.

Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak signifikan dan juga sebagai pesyaratan dalam analisis korelasi atau regresi, apabila taraf signifikan antara dua variabel *Deviation from linearity* > 0,05 maka dikatakan hubungan yang linear. Dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* Kreativitas Belajar (X) terhadap Hasil Belajar (Y) sebesar 0,208 karena signifikansi > 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa antara variabel Kreativitas Belajar (X) terhadap Hasil Belajar Siswa (Y) maka dikatakan hubungan yang linear.

Pengujian Hipotesis

Uji Korelasi

Analisis yang dimaksudkan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Kriteria pengujian yang dipakai, jika r hitung > rtabel maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y dan hasil analisis uji korelasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Tabel analisis korelasi

Rhitung	Rtabel	r hitung > r tabel = kedua variabel memiliki hubungan yang signifikan
0,753	0,266	Ho di tolak Ha diterima

Sumber: Olah data SPSS 20

Dari table 6 hasil analisis korelasi antara variabel X dan Variabel Y diperoleh *pearson corelation* = 0,753 hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan. Karena nilai r hitung > r tabel (0.753> 0.266) pada $\alpha = 0,05$ ini menunjukkan antara Kreativitas Belajar (X) dengan Hasil Belajar Siswa (Y) terdapat hubungan.

Uji Keberatian Korelasi

Kemudian dilanjutkan dengan uji keberatian untuk menguji keberatian korelasi menggunakan uji-t. Kriteria yang dipakai adalah apabila t hitung > t tabel maka hipotesis penelitian diterima. Karena t hitung 5,231 > t tabel 1,673, sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa “Kreativitas Belajar berkontribusi (hubungan) terhadap Hasil Belajar Siswa” diterima dengan taraf signifikan 0,05.

Koefisien Determinan

Tabel 7. Kontribusi Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,753 ^a	,568	,552	2,287

a. Predictors: (Constant), Kreativitas Belajar, b. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa.

Sumber: Olah data SPSS 20

Untuk mengetahui besar kecilnya kontribusi yang diberikan oleh variabel bebas X terhadap variabel terikat Y ditentukan dengan menggunakan rumus koefisien determinan. Koefisien determinan adalah kuadrat dari koefisien *Korelasi Pearson Product Moment* yang dikalikan dengan 100%. Menurut Riduwan derajat koefisien dicari dengan menggunakan rumus berikut [12]:

$$KP = r^2 \times 100\% \dots\dots\dots (5)$$

$$\begin{aligned}
 KP &= 0,753 \times 100\% \\
 &= 75,3 \%0p
 \end{aligned}$$

dimana:

- KP = Koefisien determinasi.
- r = nilai korelasi

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa: a. Adanya hubungan atau korelasi Kreativitas Belajar berkontribusi positif dan signifikan dengan Hasil Belajar Siswa, dengan koefisien korelasi r

hitung ($0.753 > r$ tabel 0.266) dan $t_{hitung} (5.231) > t_{tabel} (1.673)$ pada taraf signifikan 5%. Kekuatan Hubungan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa sebesar 75,3 %, b. Terdapat hubungan positif pada variabel Kreativitas Belajar (X) terhadap variabel Hasil Belajar Siswa (Y), yang mana apabila seorang siswa melakukan penerapan kreativitas belajar dengan baik maka akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Saran

Berdasarkan penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah disampaikan diatas, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut: a. Karena terdapat hubungan yang berarti antara kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa, maka penulis menyarankan kepada guru untuk lebih meningkatkan penerapan kreativitas belajar pada siswa secara optimal sehingga hasil belajarnya juga meningkat, b. Bagi sekolah hendaknya memberikan pembekalan tentang pengetahuan kreativitas belajar, dengan adanya pengetahuan kreativitas belajar pada siswa, hasil belajarpun dapat di raih secara maksimal, c. Kepada peneliti selanjutnya agar dapat memperluas kajian tentang faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, baik itu faktor internal seperti faktor psikologis dan jasmaniah maupun faktor external seperti faktor lingkungan sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Lapisa R, Basri IY, Arif A, Saputra HD. Peningkatan Kompetensi Siswa Melalui Pelatihan Auto Cad. INVOTEK J Inov Vokasional Dan Teknol 2017;17:119–126.
- [2] Julius Chandra. 1994. *Kreativitas Bagaimana Menanam, Membangun, Membangun, Dan Mengembangkannya*. Yogyakarta: Kanisius.
- [3] Utami Munandar. 1999. *Strategi Mewujudkan Potensi dan Bakat Dalam Kreativitas Dan Keberbakatan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- [4] Saputra, Dedi, Faisal Ismet, and Martias Martias, "Hubungan Persepsi Siswa Tentang Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Mata Diklat Las Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Kendaraan Ringan Di Smk Negeri 8 Padang." *Automotive Engineering Education Journals* 1.1, 2014.
- [5] Departemen Pendidikan Nasional .
- [6] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006.
- [7] Lapisa R, Putra DS, Utama MD, Setiawan D, Ambiyar. Evaluation of learning process using CIPP model. 4th Int. Conf. Tech. Vocat. Educ. Train. UNP-2017, vol. 1, Padang: UNP Press; 2017
- [8] Sugiyono. 2012. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- [9] Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010
- [10] Priyatno, *Buku paham Analisis Statistik Data Dengan. SPSS*. Yogyakarta : Mediakom, 2010.
- [11] Sambas Ali Muhidin dan Maman Abdurrahman *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur*. Bandung: CV. Pustaka Setia, 2007.
- [12] Riduwan. 2006. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.