

BAB II
AKTIVITAS BELAJAR DAN KREATIVITAS BELAJAR
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI
SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

A. Deskripsi Teori

1. Aktivitas Belajar

Meskipun orang telah mempunyai tujuan tertentu dalam belajar serta telah memilih set yang tepat untuk merealisasi tujuan itu, namun tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan sangat di pengaruhi oleh situasi. Setiap situasi dimanapun dan kapan saja memberi kesempatan belajar kepada seseorang . Situasi ini ikut menentukan set belajar yang di pilih.

Pembelajaran adalah integrasi dari proses dan produk. Hal ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran tersebut. Komunikasi yang lancar antara keduanya akan membuat pembelajaran adalah lebih hidup. Salah satu hal yang berpengaruh pada proses pembelajaran adalah aktifitas belajar peserta didik.

Aktivita belajar peserta didik adalah serangkaian kegiatan fisik atau jasmani maupun mental atau rohani yang saling berkaitan sehingga terciptanya belajar yang optimal . Dalam aktivitas belajar ini peserta didik haruslah aktif mendominasi dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga mengembangkan potensi yang ada pada dirinya . Dengan kata lain dalam beraktivitas peserta didik tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang dijumpai di sekolah-sekolah yang melakukan pembelajaran secara konvensional.

Proses pembelajaran dikatakan efektif bila peserta didik secara aktif ikut terlibat langsung dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan), sehingga mereka tidak hanya menerima secara pasif pengetahuan yang diberikan oleh guru. Dalam prose belajar mengajar tugas.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Proses

pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Martinis Yamin, 2007: 75). Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar (Sardiman, 2006: 96).

Saat pembelajaran berlangsung siswa mampu memberikan umpan balik terhadap guru. Sardiman (2006: 100) menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar keduanya saling berkaitan. Oemar Hamalik (2009: 179) menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Aktivitas belajar dapat terwujud apabila siswa terlibat belajar secara aktif. Martinis Yamin (2007: 82) mendefinisikan belajar aktif sebagai usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Pembelajaran akan menghasilkan suatu perubahan dan peningkatan kemampuan, pengetahuan dan keterampilan pada diri siswa. Siswa mampu menggali kemampuannya dengan rasa ingin tahunya sehingga interaksi yang terjadi akan pengalaman dan keinginan untuk mengetahui sesuatu yang baru.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan atau tindakan baik fisik maupun mental yang dilakukan oleh individu untuk membangun pengetahuan dan keterampilan dalam diri dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar akan menjadikan pembelajaran yang efektif. Guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan dan keterampilan saja. Namun, guru harus mampu membawa siswa untuk aktif dalam belajar.

a. Jenis-jenis Aktivitas

Menurut Sardiman (2006: 100), aktivitas belajar meliputi aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Aktivitas belajar siswa sangat kompleks. Paul B. Diedrich (Sardiman, 2006: 101), menyatakan bahwa kegiatan siswa digolongkan sebagai berikut :

- 1) Visual activities, diantaranya meliputi gambar demonstrasi, percobaan.

- 2) Oral activities, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, dan mengeluarkan pendapat.
- 3) Listening activities, seperti misalnya mendengarkan percakapan, diskusi dan pidato.
- 4) Writing activities, misalnya menulis cerita, karangan, laporan dan menyalin.
- 5) Motor activities, misalnya melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak;
- 6) Mental activities, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, dan menganalisis.
- 7) Emotional activities, misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Penggolongan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa sangat kompleks. Aktivitas belajar dapat diciptakan dengan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menyajikan variasi model pembelajaran yang lebih memicu kegiatan siswa. Dengan demikian siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran .

Terdapat 9 aspek untuk menumbuhkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran (Martinis Yamin, 2007: 84) yaitu:

- 1) Memberikan motivasi pada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Membertikan penjelasan pada siswa mengenai tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.
- 3) Mengingatnkan kompetensi persyarat.
- 4) Memberikan topik atau permasalahan sebagai stimulus siswa untuk berpikir terkait dengan materi yang akan di pelajari.
- 5) Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
- 6) Memunculkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran .
- 7) Memberikan (feedback).
- 8) Memantau pengetahuan siswa dengan memberikan tes.
- 9) Menyimpulkan setiap materi yng di sampaikan di akhir pelajaran.

Beberapa cara di atas yang dilakukan untuk menumbuhkan aktivitas belajar siswa. Tentunya, dalam hal ini guru menjadi pendorong bagi siswa dalam belajar. Guru mampu melaksanakan perannya terhadap siswa dalam belajar, membimbing, mengarahkan bahkan

memberikan tes untuk mengukur seberapa besar kemampuan siswa dalam pembelajaran.

2. Nilai Aktivitas dalam Pembelajaran

Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal yang penting. Adanya aktivitas siswa dalam kegiatan belajar membawa nilai yang besar bagi pembelajaran. Aktivitas belajar yang maksimal akan menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung dengan baik dan optimal, sehingga pembelajaran lebih berkualitas.

Menurut Oemar Hamalik (2011: 175), penggunaan akses aktivitas memberikan nilai yang besar bagi pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan oleh :

- a. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri dalam belajar.
- b. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral.
- c. Memupuk kerjasama antara siswa sehingga siswa mampu berkerja sama dengan baik dan harmonis.
- d. Siswa berkerja menurut minat dan kemampuan.
- e. Memupuk terciptanya disiplin kelas dan suasana belajar menjadi demokratis.
- f. Mempererat hubungan sekolah dengan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru.
- g. Pengajaran diselenggarakan untuk mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis siswa.
- h. Pengajaran di sekolah menjadi hidup dengan aktivitas siswa.

Guru adalah mengembangkan dan menyediakan kondisi agar peserta didik dapat mengembangkan bakat dan potensinya, aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat jasmani ataupun rohani. Dalam proses pembelajaran, kedua aktivitas tersebut harus selalu terkait. Seorang peserta didik akan berpikir selama dia berbuat, tanpa perbuatan maka peserta didik

tidak berpikir. Oleh karena itu agar peserta didik aktif berpikir maka peserta didik harus di beri kesempatan untuk berbuat atau beraktivitas.

Aktivitas merupakan kegiatan untuk Melakukan sesuatu yang telah di rencanakan dalam rangka memenuhi berbagai kemampuannya. Dalam kaitanya dengan belajar, serta urgensinya, digambarkan oleh sudirman dalam bukunya interaksi dan motivasi belajar mengajar sebagai berikut : “Menggapa di dalam belajar memerlukan aktivitas sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat, untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebanya aktivitas merupakan prinsip di dalam interaksi belajar mengajar”.

Keunggulan dari penggunaan prinsip aktivitas adalah siswa bisa mencari pengalaman sendiri dan mengalami sendiri,berbuat sendiri akan mampu mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara intergral, bisa memupuk kerja sama yang harmonis di kalangan siswa, siswa bisa berkerja sesuai dengan minat dan kemampuannya sendiri, memupuk disiplin kelas secara wajar dengan suasana belajar menjadi demokratis.

Pengertian belajar menurut Sudirman (2011 : 21) dapat ditinjau dari dua segi, yaitu dari pengertian luas dan sempit sebagaimana di katakan bahwa dalam pengertian luas, belajar dapat di artikan sebagai kegiatan pisko fisik menuju ke perkembangan pribadi yang seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar diartikan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian utuh.

Sedangkan menurut Nana Sudjana (2010 : 1) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses yang di tandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai proses hasil belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berupa pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkahlaku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lainnya yang ada pada diri individu yang sedang belajar.

Berikut ini dikemukakan beberapa contoh aktivitas belajar menurut Slameto, (2015: 34):

a. Mendengarkan

Dalam kehidupan sehari-hari kita bergaul dengan orang lain. Dalam pergaulan itu terjadi komunikasi verbal berupa percakapan. Percakapan memberikan situasi tersendiri bagi orang-orang yang terlibat adapun yang tidak terlibat tetapi secara tidak langsung mendengarkan informasi.

b. Memandang

Setiap stimulasi visual memberikan kesempatan bagi seseorang untuk belajar. Dalam kehidupan sehari-hari banyak hal yang kita pandang, akan tetapi semua pandangan atau pengelihatan kita adalah belajar. Meskipun pandangan kita tertuju kepada suatu objek visual, apabila dalam diri kita tidak terdapat kebutuhan, motivasi serta set tertentu untuk mencapai suatu tujuan, maka pandangan yang demikian tidak termasuk belajar.

c. Meraba, Membaur, dan Mengecap

Aktivitas meraba, aktivitas membaur, ataupun aktivitas mengecap dapat dikatakan belajar, apabila aktivitas-aktivitas itu didorong oleh kebutuhan, motivasi untuk mencapai tujuan dengan menggunakan set tertentu untuk memperoleh perubahan tingkah laku.

d. Menulis atau Mencatat

Mencatat yang termasuk dalam belajar yaitu apabila dalam mencatat itu seseorang menyadari kebutuhan dan tujuan, serta menggunakan set tertentu agar catatan itu nantinya berguna bagi pencapaian tujuan belajar.

e. Membaca

Belajar adalah aktif, membaca untuk keperluan belajar hendaknya dilakukan di meja belajar daripada di tempat tidur, karena dengan sambil tiduran itu perhatian dapat terbagi, dengan demikian, belajar sambil tiduran mengganggu saat belajar.

f. Membuat ikhtisar atau ringkasan dan menggaris bawahi

Banyak orang yang merasa terbantu dalam belajarnya karena menggunakan ikhtisar materi yang dibuatnya. Ikhtisar atau ringkasan ini memang dapat membantu dalam hal mengingat atau mencari kembali materi untuk masa yang akan datang. Untuk keperluan belajar yang intensif, bagaimana pun juga hanya membuat ikhtisar adalah belum cukup. Sementara membaca, pada hal-hal yang penting kita beri garis bawahi (*underlining*). Hal ini sangat membantu kita dalam usaha menemukan kembali materi itu di kemudian hari.

g. Mengamati tabel-tabel

Dalam buku ataupun di lingkungan lain seperti kita jumpai tabel, diagram, ataupun bagan. Materi non-verbal semacam ini sangat berguna bagi kita dalam mempelajari materi yang relevan itu. Demikian pula gambar, peta, dan lain-lain.

h. Menyusun paper atau kertas kerja

Dalam membuat paper, pertama yang perlu mendapat perhatian ialah rumusan topik paper itu. Dari rumusan topik itu kita akan dapat mengetahui materi yang relevan. Kemudian kita perlu mengumpulkan materi yang akan di tulis ke dalam paper dengan mencatat pada buku notes atau kartu catatan.

i. Mengingat

Mengingat dengan maksud agar ingat tentang sesuatu belum termasuk sebagai aktivitas belajar, mengingat yang disadari atas kebutuhan serta kesadaran untuk mencapai tujuan belajar lebih lanjut adalah termasuk aktivitas belajar, apalagi jika mengingat itu berhubungan dengan aktivitas-aktivitas belajar lainnya.

j. Berpikir

Berpikir adalah termasuk aktivitas belajar. Dengan berpikir, orang memperoleh penemuan baru, setidaknya-tidaknya orang menjadi tahu tentang hubungan antara sesuatu.

k. Latihan dan Praktek

Latihan atau praktek adalah termasuk aktivitas belajar. Orang yang melaksanakan berlatih tentunya sudah mempunyai dorongan untuk mencapai tujuan yang dapat mengembangkan satu aspek pada dirinya . Orang yang berlatih atau praktek sesuatu ternyata menggunakan saat tertentu sehingga setiap pergerakan atau tindakan terarah kepada suatu tujuan.

Proses belajar tidak dapat lepas dari aktivitas peserta didik. Untuk mencapai aktivitas yang baik harus mempunyai sikap yang baik juga terhadap proses belajar, seperti aktif dalam berdiskusi baik secara kelompok kecil maupun besar sehingga dapat membiasakan diri untuk ikut serta dalam meningkatkan kredibilitas diri. Semakin aktif dalam belajar maka timba balik yang akan diperoleh juga akan baik.

Tabel 2.1 Indikator Aktivitas Belajar

| Karakter | Indikator |
|-------------------|----------------------------------------------------|
| Aktivitas belajar | 1. Aktif dalam mendengarkan |
| | 2. Mencatat informasi dengan baik |
| | 3. Kuat dalam mengingat informasi |
| | 4. Aktif dalam diskusi |
| | 5. Aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran |

Menurut Oemar Hamalik (2009: 179)

Indikator pertama yaitu “aktif dalam mendengarkan” dalam kegiatan mendengarkan merupakan harus aktif, sehingga materi yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik. Indikator yaitu “mencatat informasi dengan baik” mencatat merupakan cara agar tidak mudah lupa ketika mendapat informasi yang baru atau yang belum ada dibuku. Indikator ketiga yaitu “kuat dalam mengingat” cara yang baik untuk mengingat yaitu dengan membaca buku atau mendengarkan penjelasan dari guru kemudian disalin dibuku. Indikator keempat yaitu “aktivitas dalam diskusi” dalam diskusi atau bekerja sama harus saling membantu dan aktif sehingga kontribusi dapat terasa dan tidak merasa acuh dengan kelompoknya. Kelima yaitu “

Aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran” guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

3. Kreativitas Belajar

Manusia mempunyai potensi untuk menjadi kreatif. Apabila melakukan kreativitas, konsep diri akan tumbuh dan berkembang. Ini akan membuat lebih mantap sebagai individu, memperluas dan membuka pengalaman kreatif yang baru. Kreativitas merupakan proses yang dilakukan oleh seseorang individu ditengah-tengah pengalamannya dan yang menyebabkannya untuk memperbaiki dan mengembangkan dirinya. Pada dasarnya kreativitas anak bersifat ekspresionis. Ini dikarenakan pengungkapan (ekspresi) yan merupakan sifat yang dilahirkan dan dapat berkembang melalui latihan-latihan.

Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri (aktualisasi diri) dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia (Maslow, dalam Utami Munandar, 2009: 76). Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia dengan memiliki potensi kreatif. Kreativitas dapat diidentifikasi (ditemukenali) dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat (Utami Munandar, 2009: 78).

Kreativitas seringkali dianggap sebagai sesuatu ketrampilan yang didasarkan pada bakat alam, dimana hanya mereka yang berbakat saja yang bisa menjadi kreatif. Anggapan tersebut tidak sepenuhnya benar, walaupun dalam kenyataannya terlihat bahwa orang tertentu memiliki kemampuan untuk menciptakan ide baru dengan cepat dan beragam. Sesungguhnya kemampuan berpikir kreatif pada dasarnya dimiliki semua orang.

Kreativitas adalah suatu proses adanya sesuatu yang baru, apakah itu gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian yang baru dihasilkan. Kreativitas merupakan proses yang dilakukan oleh seorang individu ditengah-tengah pengalamannya dan yang menyebabkannya untuk memperbaiki dan mengembangkan dirinya. Pada dasarnya kreativitas anak

bersifat ekspresionis. Ini dikarenakan pengungkapan (ekspresi) yang merupakan sifat yang dilahirkan dan dapat berkembang melalui latihan-latihan. Kreativitas merupakan segala pemikiran baru, cara, pemahaman/model baru yang dapat disampaikan, kemudian digunakan dalam kehidupan.

Menurut Utami Munandar (2009: 82) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil yang diciptakan tidak selalu hal-hal yang baru, tetapi juga dapat berupa gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas sebagai suatu tindakan, ide, atau produk yang mengganti sesuatu yang lama menjadi sesuatu yang baru. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir divergen atau pemikiran menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan, yang sama benarnya. Kreativitas merupakan kecenderungan kecenderungan manusia untuk mengaktualisasikan dirinya sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

a. Ciri-ciri kreativitas

Orang kreatif tentunya mempunyai ciri-ciri, menurut Haris (dalam Bonggas, 2012:39) orang kreatif mempunyai rasa ingin tahu, selalu mencari masalah, menyukai tantangan, optimis, menunda keputusan, senang bermain dengan imajinasi, melihat masalah seperti kesempatan, melihat masalah sebagai sesuatu yang menarik, masalah dapat diterima secara emosional, asumsinya hebat, gigih dan bekerja keras.

Menurut Oemar Hamalik dalam Bunthas (2012: 26) ciri-ciri kreatif adalah:

Mengamati dan menilai dengan tepat apa yang diamatinya, melihat hal-hal seperti orang lain tetapi juga sebagai orang-orang lain yang tak melakukannya, bebas dalam pengenalan dan menilainya dengan jelas, didorong terhadap nilai dan terhadap latihan untuk mengembangkan bakatnya, kapasitas otaknya lebih besar, kemampuan berfikir kognitif, cakrawala yang lebih kompleks, kontaknya lebih luas

dengan dunia imajinas, kesadarannya lebih luas dan luwes, dan kebebasannya yang obyektif untuk mengembangkan potensi kreatifnya.

Pribadi yang kreatif cenderung mempunyai hasrat keingintahuan yang besar, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, panjang akal, keinginan untuk menemukan dan meneliti, cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit, cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas, berfikir fleksibel, menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak, kemampuan membuat analisis dan sintesis, memiliki semangat bertanya serta meneliti, memiliki daya abstraksi yang cukup baik, dan memiliki latar belakang membaca yang luas.

Pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisir dalam bertindak. Trefinger (dalam Utami Munandar, 2012:35). Rencana inovatif serta produk orisinal mereka telah terpikirkan dengan matang terlebih dahulu, dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya. Dalam Utami Munandar (2012:36), para pakar psikologi melakukan penelitian tentang kreativitas dan menghasilkan beberapa ciri – ciri pribadi kreatif, antara lain :

- 1) Mempunyai imajinasi yang tinggi
- 2) Mempunyai prakarsa
- 3) Mempunyai minat luas dalam segala hal
- 4) Pikiran yang mandiri
- 5) Melit
- 6) Senang berpetualang atau mencoba hal baru
- 7) Penuh energi
- 8) Mempunyai percaya diri yang tinggi
- 9) Berani mengambil resiko
- 10) Berani dalam pendirian dan keyakinan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa cirri-ciri kreatif adalah pribadi yang mempunyai keberanian menghadapi tantangan, mampu

berekpresi dan menyampaikan pendapat berdasarkan pengamatan yang dan penelitian serta berani mengungkapkan pendapat sesuatu yang baru.

b. Faktor-faktor Kreativitas

Kreativitas tidak akan muncul dengan sendirinya, banyak faktor yang mempengaruhi kreativitas. Kreativitas siswa dapat dipupuk dengan kebiasaan-kebiasaan yang mendukung dengan aktivitas siswa. Kebiasaan yang mendorong siswa untuk berfikir dan berkarya. Sebuah motivasi dari orang-orang sekitar akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas siswa.

Kreativitas pada dasarnya dimiliki oleh setiap orang meskipun dalam derajat dan bentuk yang berbeda. Siswa yang mempunyai kreativitas harus mendapatkan arahan dan dorongan karena jika dibiarkan saja maka bakat tidak akan berkembang bahkan bisa terpendam dan bahkan bisa hilang. Pertumbuhan dan perkembangannya kreativitas diciptakan oleh individu, dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu kebudayaan serta dari masyarakat dimana individu itu hidup dan berkembang. Selain itu Tumbuh dan berkembangnya kreativitas dipengaruhi oleh karakter yang kuat dari pribadi tersebut, kecerdasan yang cukup dan lingkungan kultural yang mendukung.

Munandar (2012:35) menyebutkan bahwa perkembangan kreativitas dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

1) Faktor internal

Menurut Munandar faktor internal yaitu faktor yang berasal dari atau terdapat pada diri individu yang bersangkutan. Faktor ini ini yang mempengaruhi cepat atau lambatnya perkembangan kreativitas seseorang. Agar potensi kreativitas dapat dimunculkan, namun diperlukan kekuatan-kekuatan pendorong dari luar yang didasari atas potensi dalam diri individu itu sendiri. Oleh karena itu daya kreatif dalam diri merupakan kemampuan dasar yang dimiliki dan harus dipupuk untuk perkembangannya.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu yang bersangkutan. Faktor-faktor ini antara lain meliputi keamanan dan kebebasan psikologis kelengkapan sarana dan kebebasan psikologis. Adanya penghargaan bagi orang yang kreatif akan sangat mendorong terhadap perkembangan kreativitas seseorang. Selain itu dorongan dari pihak tertentu untuk melakukan berbagai eksperimen dan kegiatankegiatan kreatif juga sangat membantu menciptakan daya kreatif seseorang. Dalam bentuk lain adalah berupa penghargaan dan apresiasi.

Lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu dapat berupa lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan kekuatan yang penting karena keluarga memberikan pengaruh pertama kali kepada seseorang sebelum membaur ke lingkungan lebih luas. Karena itu bimbingan keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian anak.

Pada lingkungan sekolah, di setiap jenjangnya mulai dari pra sekolah hingga ke perguruan tinggi akan memberi peran yang berbedabeda dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas individu. Di tingkat sekolah dasar, siswa selain diberi materi yang bersifat akademis juga diberi materi tentang nilai-nilai kehidupan, seperti gotong royong, tenggang rasa, dan yang paling penting adalah bagaimana menjadi individu yang baik. Pendidikan semacam itu diberikan kepada anak yang berusia dini supaya menjadi fondasi yang kuat untuk kehidupan nyata.

Pada lingkungan masyarakat, kebudayaan-kebudayaan yang berkembang dalam masyarakat juga turut mempengaruhi kreativitas individu. Disinilah seseorang berinteraksi secara langsung dengan berbagai macam karakter orang. Kebiasaan dan adat istiadat setempat tentunya akan sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang kreativitas anak.

Menurut Rogers (dalam Utami Munandar, 2012:38) menyatakan kondisi lingkungan yang mendorong untuk terciptanya kreativitas yang konstruktif pada seseorang adalah lingkungan yang memberikan beberapa hal, yaitu:

a) Keamanan psikologis

Keamanan psikologis dapat terbentuk melalui 3 proses yang saling berhubungan, yaitu:

- 1) Menerima individu sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya.
- 2) Mengusahakan suasana yang didalamnya tidak terdapat evaluasi eksternal (atau sekurang-kurangnya tidak bersifat atau mempunyai efek mengancam).
- 3) Memberikan pengertian secara empati, ikut menghayati perasaan, pemikiran, tindakan individu, dan mampu melihat dari sudut pandang mereka dan menerimanya.

Seorang guru memberi tugas kepada siswa harus didasari pada rasa percaya kepada siswa tersebut mampu melaksanakan tugas tersebut. Sehingga dengan demikian siswa tidak akan merasa takut karena tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikana oleh guru.

Dalam mengembangkan kreativitas lebih baik tidak ada istilah evaluasi. Evaluasi akan memberi efek kurang baik terhadap perkembangan kreativitas karena dalam evaluasi selalu mengandung ancaman bagi siswa sehingga siswa membutuhkan pertahanan untuk mempertahankan pendapat-pendapatnya yang imajinatif. Pada akhirnya siswa akan merasa kurang bebas berkembang.

Selain itu guru harus bisa memberikan perasaan yang empati terhadap siswa. Seorang guru harus bisa memosisikan diri sebagai siswa. Seorang guru dituntut untuk bisa mengerti

bagaimana perasaan, pemikiran dan tindakan siswa. Dengan demikian siswa akan merasa sangat aman.

b) Kebebasan psikologis

Lingkungan keluarga yang memberikan kebebasan kepada anaknya untuk mengekspresikan secara simbolis pemikiran maupun perasaan akan sangat membantu tumbuh kembang kreativitas anak. Seorang anak akan sangat merasa bebas dan dapat mengekspresikan apa yang ada dalam dirinya. Hal tersebut memang tidak bisa terjadi secara maksimal, karena dalam kehidupan bermasyarakat ada batasbatasnya.

Banyak ilmuan berpendapat selain factor-faktor yang telah disebutkan di atas, terdapat berbagai faktor lainnya yang dapat menyebabkan munculnya variasi atau perbedaan kreativitas yang dimiliki individu, diantaranya adalah: jenis kelamin, status sosial ekonomi, urutan kelahiran dan inteligensi. Anak laki-laki mempunyai kreativitas yang lebih besar daripada anak perempuan, terutama setelah mereka breanjak dewasa. Perbedaan perlakuan antara anak laki-laki dan perempuanlah yang memperngaruhi hal ini.

Anak laki-laki cenderung diberi banyak dorongan dan rangsangan untuk jauh lebih berkembang dibandingkan dengan anak perempuan. Sebagai contoh yaitu dorongan orang tua untuk bisa hidup mandiri, dorongan dari teman untuk lebih berani mengambil resiko dan didorong dari orangtua dan guru untuk lebih menunjukkan kreativitasnya dalam berkarya.

Selain itu status sosial dan ekonomi juga mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif daripada anak yang berasal dari sosial ekonomi kelompok yang lebih rendah. Anak dari kelompok sosial ekonomi yang tinggi mempunyai kesempatan banyak untuk mengembangkan kreativitasnya.

Urutan kelahiran anak akan menunjukkan tingkat kreativitas yang berbeda. Perbedaan ini lebih menekankan pada lingkungan bawaan. Anak yang lahir di tengah, lahir belakangan dan anak tunggal mungkin memiliki kreativitas yang tinggi dari pada anak pertama. Umumnya anak yang lahir pertama lebih ditekan untuk menyesuaikan diri dengan harapan orangtua, tekanan ini yang mendorong anak menjadi kurang kreatif.

Siswa yang mempunyai IQ tinggi pada umumnya mempunyai kreativitas yang tinggi. Setiap anak yang mempunyai IQ diatas rata-rata biasanya lebih pandai menunjukkan kreativitas yang lebih besar daripada anak yang kurang pandai. Karena mereka mempunyai ide, dan gagasangagasan yang rasional untuk menyelesaikan sebuah masalah.

c. Dimensi Kreativitas

Utami Munandar (2012; 44) mengemukakan tentang model penilaian aspek-aspek kreativitas. Aspek-aspek tersebut adalah :

- 1) Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan seseorang untuk menghasilkan banyak ide secara cepat. Dalam dalam aspek ini, yang diutamakan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.
- 2) Keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan seseorang untuk mengungkapkan sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan pertanyaan yang bervariasi, dalam aspek ini menekankan kemampuan melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda-beda, dapat mencari alternatif ide, jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang lain, kemudian mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran.
- 3) Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Sehingga produk yang dihasilkan akan mudah dimengerti dan

dipahami. Hal yang utama adalah menambah hasanah dan makna dari sebuah produk menjadi lebih terperinci.

Originalitas (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli bukan berasal dari orang lain atau sesuatu yang sudah ada sebelumnya.

d. Indikator Kreativitas

Menurut Hamzah (2010: 54) menyebutkan beberapa indikator kreativitas belajar, yaitu:

- 1) Memiliki rasa ingin tau yang besar
- 2) Meberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
- 3) Mengatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu
- 4) Dapat bekerja sendiri
- 5) Senang mencoba hal-hal baru

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Jihad, 2014:14). Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha unuk memperoleh suatu bentuk perubahan tingkah prilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

1) Indikator Keberhasian Belajar

Mulyasa (Istarani, 2016:18) mengatakan bahwa: “dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan prilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%)”. Proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila masukan merata, menghasilkan output yang banyak dan bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat dan pembangunan.

Jadi indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam menyatakan bahwa proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, berdasarkan ketentuan kurikulum yang disempurkan yang saat ini digunakan adalah sebagai berikut:

- a) Daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
 - b) Prilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai siswa baik individu maupun klasikal.
- 2) Tingkat Keberhasilan Belajar

Usman dan Setoawati (Istrani, 2016: 19) menjelaskan bahwa: “untuk mengetahui sampai dimana tingkat keberhasilan belajar siswa terhadap proses belajar yang dilakukannya dan sekaligus juga untuk mengetahui keberhasilan mengajar guru, kita dapat menggunakan acuan tingkat keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Istimewa/maksimal : apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai siswa
- b) Baik sekali/optimal : apabila sebagian besar (85% -94%) bahan pelajaran yang diajarkan dikuasai siswa.
- c) Baik/minimal : apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya (75% -84%) dikuasai siswa
- d) Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 75% dikuasai siswa.

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pada prinsipnya, ada dua faktor yang mempengaruhi hasil siswa, yaitu faktor internal dan eksternal.

1) Faktor Internal

Proses belajar merupakan hal yang kompleks, siswalah yang menentukan terjadi atau tidak terjadi belajar. Untuk bertindak belajar siswa menghadapi masalah-masalah secara internal. Jika siswa tidak dapat mengatasi masalahnya, maka ia tidak belajar dengan baik.

Faktor internal yang dialami siswa yang berpengaruh pada proses belajar sebagai berikut:

a) Sikap terhadap belajar

Sikap merupakan kemampuan memberikan penilaian tentang sesuatu, yang membawa diri sesuai dengan penilaian. Adanya penilaian tentang sesuatu, mengakibatkan terjadinya sikap penerima, menolak, atau mengabaikan. Siswa memperoleh kesempatan belajar. Meskipun demikian, siswa dapat menerima, menolak, atau mengabaikan kesempatan belajar tersebut.

b) Motivasi belajar

Motivasi, kematangan dan kesiapan diperlukan dalam proses belajar mengajar, tanpa motivasi dalam proses belajar mengajar, terutama motivasi intrinsik proses belajar mengajar tidak akan efektif dan tanpa kematangan organ-organ biologis dan fisiologis, upaya belajar sukar berlangsung, misalnya anak kecil tidak akan mampu belajar mengucapkan kata-kata atau berbicara jika fungsi organ bicara belum mencapai taraf kematangan tertentu.

c) Konsentrasi belajar

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya. Untuk memperkuat perhatian pada pelajaran, guru perlu menggunakan bermacam-macam strategi belajar mengajar, dan memperhitungkan waktu belajar serta selingan istirahat.

d) Mengolah bahan belajar

Mengolah bahan belajar merupakan kemampuan siswa untuk menerima isi dan cara pemerolehan ajaran sehingga menjadi bermakna bagi siswa. Kemampuan siswa mengolah bahan tersebut menjadi makin baik apabila siswa berpeluang

aktif belajar. Dari segi guru, pada tempatnya menggunakan pendekatan-pendekatan keterampilan proses, inkuiri, ataupun laborator.

e) Menyimpan perolehan hasil belajar

Menyimpan perolehan hasil belajar merupakan kemampuan menyimpan isi pesan dan cara perolehan pesan. Kemampuan menyimpan tersebut dapat berlangsung dalam waktu pendek dan waktu yang lama. Kemampuan menyimpan dalam waktu pendek berarti hasil belajar cepat dilupakan. Kemampuan menyimpan waktu yang lama berarti hasil belajar tetap dimiliki siswa.

f) Mengenali hasil belajar yang tersimpan

Mengenali hasil belajar yang tersimpan merupakan proses pengaktifan pesan yang telah menerima. Dalam hal pesan baru, maka siswa akan memperkuat pesan dengan cara mempelajari kembali, atau mengaitkannya dengan bahan yang lama. Dalam hal pesan lama, maka siswa akan memanggil atau membangkitkan pesan dan pengalaman lama untuk suatu unjuk hasil belajar. Proses menggali pesan lama tersebut dapat berwujud transfer belajar, atau unjuk prestasi belajar.

g) Kemampuan prestasi

Kemampuan prestasi merupakan suatu puncak proses belajar, pada tahap ini siswa membuktikan keberhasilan belajar. Siswa menunjukkan bahwa ia telah mampu memecahkan tugas-tugas belajar atau mentransfer hasil belajar. dari pengalaman sehari-hari disekolah diketahui bahwa ada sebagian siswa tidak mampu berprestasi dengan baik. Kemampuan berprestasi tersebut terpengaruh oleh proses-proses penerimaan, pengaktifan, prapengolah, pengolahan, penyimpana, serta pemanggilan untuk membangkitkan pesan dan pengalaman. Bila

proses-proses tersebut tidak baik, maka siswa dapat berprestasi kurang atau dapat juga gagal berprestasi.

h) Rasa percaya diri siswa

Rasa percaya diri siswa timbul dari keinginan mewujudkan diri bertindak dan berhasil. Dari segi perkembangan, rasa percaya diri dapat timbul berkat adanya pengakuan umum, dan selanjutnya rasa percaya diri semakin kuat. Hal yang sebaliknya dapat terjadi, kegagalan yang berulang kali dapat menimbulkan rasa tidak percaya diri, bila rasa tidak percaya diri sangat kuat, maka diduga siswa akan menjadi takut belajar.

i) Intelegensi dan keberhasilan siswa

Intelegensi adalah suatu kecakapan global atau rangkuman kecakapan untuk dapat bertindak secara terarah, berfikir secara baik, dan bergaul dengan lingkungan secara efisien. Kecakapan tersebut menjadi aktual bila siswa memecahkan masalah dalam belajar atau kegiatan sehari-hari.

j) Kebiasaan belajar

Dalam kegiatan sehari-hari di temukan adanya kebiasaan belajar yang kurang baik. Kebiasaan tersebut antara lain berupa: belajar pada akhir semester, belajar tidak teratur, menyiapkan kesempatan belajar, bersekolah hanya untuk bergengsi, datang terlambat bergaya pemimpin, bergaya jantan, (seperti merokok, sok menggurau teman lain), dan bergaya minta belas kasihan tanpa belajar.

2) Faktor Eksternal

Proses belajar didorong oleh motivasi intrinsik siswa. Di samping itu proses belajar juga dapat terjadi atau menjadi bertambah kuat, bila di dorong oleh lingkungan siswa. Disamping itu lain aktivitas belajar dapat meningkat bila program pembelajaran disusun

dengan baik. Program pembelajaran sebagai rekayasa pendidikan guru di sekolah merupakan faktor eksternal belajar.

Ditinjau dari segi siswa, maka ditemukan beberapa faktor eksternal yang berpengaruh pada aktivitas belajar. Faktor-faktor eksternal tersebut adalah sebagai berikut:

- a) guru sebagai pembina siswa belajar
- b) prasarana dan sasaran pembelajaran
- c) kebijakan penilaian
- d) lingkungan sosial siswa di sekolah
- e) kurikulum sekolah. (Istarani, 2015:29)

5. Hakekat Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital

Teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini telah memungkinkan cara berkomunikasi dan bertukar informasi manusia satu dengan manusia lainnya, mencapai tingkat tertinggi dibandingkan dengan masa sebelumnya. Informasi yang disampaikan dalam bentuk teks saja tidak cukup. Informasi tersebut dapat dilengkapi dengan visualisasi yang tampil secara dinamis, bergerak, disertai suara.

Informasi tersebut menjadi lebih penting, jika berisi gagasan atau konsep. Cara membuat visualisasi dan cara menyampaikan informasi tersebut harus dipelajari dengan baik agar isi yang terkandung di dalamnya dapat tersampaikan. Cara yang praktis mengomunikasikan gagasan atau konsep kepada orang lain adalah melalui presentasi digital yang telah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi saat ini.

Teknologi informasi dan komunikasi juga memungkinkan seseorang membuat rekaan/tiruan (simulasi) dari kondisi yang sebenarnya sebagai peraga penyampaian informasi. Semua upaya menyampaikan gagasan atau konsep tersebut dikemas dalam Simulasi dan Komunikasi Digital. Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital tidak berdiri sendiri. Mata pelajaran ini terkait dengan mata pelajaran produktif pada Bidang Keahlian atau Program Keahlian yang dipelajari di SMK. Mata pelajaran ini tidak dapat dipisahkan dengan isi yang akan

dikomunikasikan, yaitu gagasan atau konsep sebagai solusi atas masalah yang terkait dengan mata pelajaran produktif.

Simulasi dan Komunikasi Digital adalah kebutuhan manusia. Keterampilan ini akan menjadi bagian dari kecakapan hidup (life skill). Simulasi dan komunikasi digital bukan sekadar format, tetapi juga konten. Deskripsi Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan mewujudkannya melalui presentasi digital, dengan tujuan untuk menguasai teknik mengkomunikasikan gagasan atau konsep.

Tujuan akhir setelah siswa mempelajari berbagai keteknikan dan cara bekerja yang terkait dengan mata pelajaran kejuruan, siswa mampu mengomunikasikan gagasan atau konsep yang ditemukannya sendiri atau modifikasi dari gagasan atau konsep yang sudah ada. Pada dasarnya kemampuan mengomunikasikan gagasan atau konsep, sama pentingnya dengan penemuan gagasan atau konsep itu sendiri. Kemampuan mengomunikasikan gagasan atau konsep dengan tepat, mencerminkan kecerdasan pola pikir dan tingkat penguasaan terhadap gagasan atau konsep tersebut.

B. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu pernyataan yang penting kedudukannya dalam penelitian. Oleh karena itu penelitian dituntut kemampuannya untuk dapat memutuskan hipotesis ini dengan jelas. Sedarmayanti (Muhmud,2011:33) menyatakan bahwa “hipotesis adalah asumsi, perkiraan, atau dugaan sementara mengenai suatu permasalahan yang harus dibuktikan kebenarannya dengan menggunakan data atau fakta atau informasi yang diperoleh dari hasil penelitian yang valid dan reliabel”. Sukardi (2014:42) menyatakan “hipotesis penelitian mempunyai fungsi memberikan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau *research question* “.

Hipotesisi adalah jawaban sementara yang masih dangkal, yang sesuai dengan sub masalah ke 2,3, dan 4 adalah seagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh Aktivitas terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK LKIA Pontianak?
 - a. Hipotesis alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh Aktivitas terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK LKIA Pontianak.
 - b. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh Aktivitas terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK LKIA Pontianak.
2. Bagaimana pengaruh Kreativitas terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK LKIA Pontianak?
 - a. Hipotesis alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh Kreativitas terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK LKIA Pontianak.
 - b. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh Kreativitas terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK LKIA Pontianak.
3. Apakah terdapat pengaruh Aktivitas dan Kreaktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi dan Komuikasi Digital di SMK LKIA Pontianak?
 - a. Hipotesis alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh Aktivitas dan Kreaktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK LKIA Pontianak.
 - b. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh Aktivitas dan Kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK LKIA Pontianak.

C. Penelitian Relevan

Berikut ini disampaikan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan terlebih dahulu untuk memperkuat hipotesis yang penulis susun antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Arif Kurniawan, Pardiman, dan Isroah (2009) berjudul “ Hubungan Antara Kreativitas dan Kemandirian Belajar Komputer Dengan Kesiapan Mental Kerja Siswa” (Studi Kasus Pada Siswa IMKI Yogyakarta). Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 64 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas dengan kesiapan mental kerja dengan koefisien korelasi (r_{xy}) lebih besar dari r tabel pada taraf signifikan 5% ($0.385 > 0.224$). Sumbangan efektif variabel kreativitas terhadap kesiapan mental kerja sebesar 8.75%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Jurniati 2019 berjudul “Pengaruh Kreativitas Dan Sikap Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Putussibau” Teknik analisis data pada penelitian ini yang pertama menggunakan rumus *regresi sederhana, dan regresi linear berganda*. Hasil yang diketahui setelah melakukan penelitian ini adalah (1) Terdapat pengaruh positif kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TKJ SMK Negeri 1 Putussibau. Hal ini ditunjukkan dengan harga koefisien korelasi 0,085 dan koefisien determinasi sebesar 0,0072. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin baik kreativitas maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital. (2) Terdapat pengaruh positif sikap belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TKJ SMK Negeri 1 Putussibau.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Fatri 2019 berjudul “Pengaruh Aktivitas dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Simulasi Digital Di SMKN 1 Hulu Gurung Kabupaten Kapuas Hulu”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X dan XI di SMKN Menggunakan sampling jenuh. Teknik analisis data pada penelitian ini yang pertama menggunakan rumus regresi linear sederhana, dan regresi linear

berganda. (1) Hasil yang diketahui setelah melakukan penelitian ini adalah. Berdasarkan persentase pengaruh variabel aktivitas belajar terhadap hasil belajar sebesar 10%, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa. (2) Hasil yang diketahui setelah melakukan penelitian ini adalah. Berdasarkan persentase pengaruh variabel kreativitas belajar terhadap hasil belajar sebesar 18%, sehingga terdapat pengaruh signifikan antara aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa. (3) Hasil yang diketahui setelah melakukan penelitian ini adalah . Berdasarkan persentase pengaruh variabel aktivitas belajar dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar secara bersama-sama sebesar 0,85%, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara aktivitas belajar dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar secara bersama-sama.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Tiarani Rakhmatika Isti 2015 berjudul “Pengaruh Aktivitas Belajar dan Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ipa Siswa Kelas viii SMP Negeri 1 Juwangi Boyolali”. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Sampel diambil sebanyak 131 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan teknik *proportional random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi dan metode angket. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah analisis regresi linier ganda, uji t dan uji F. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: 1) Ada pengaruh aktivitas belajar terhadap prestasi belajar IPA siswa. 2) Terdapat pengaruh kreativitas belajar terhadap prestasi belajar IPA siswa. 3) Ada pengaruh positif dan signifikan antara aktivitas belajar dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar IPA siswa. 4) variabel aktivitas belajar memberikan sumbangan relatif sebesar 52,3% dan sumbangan efektif sebesar 26,8%. Variabel kreativitas belajar memberikan sumbangan relatif sebesar 47,8% dan sumbangan efektif sebesar 24,5%. Berdasarkan besarnya sumbangan relatif dan sumbangan efektif nampak bahwa variabel aktivitas belajar memiliki pengaruh yang lebih dominan terhadap prestasi belajar IPA dibandingkan variabel kreativitas belajar.