

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun berada. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kelangsungan kehidupan manusia. Berawal dari kesuksesan di bidang pendidikan suatu bangsa menjadi maju dan melalui pendidikan sumber daya manusia akan menjadi berkualitas.

Menurut Munib (2009:34) pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Proses interaksi belajar mengajar adalah inti dari kegiatan pendidikan. Dalam proses belajar mengajar sebaiknya selalu mengikutsertakan siswa secara aktif guna mengembangkan kemampuan mengamati, merencanakan, meneliti, dan menemukan hasil sehingga guru mengetahui kesulitan yang dialami siswa dan selanjutnya mencari solusi yang tepat. Pendidikan juga merupakan hak asasi setiap manusia.

Proses pendidikan diimplementasikan melalui lembaga formal yaitu dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk membentuk manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, di samping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik. Pendidikan selalu memberikan perubahan-perubahan untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satu perubahan yang dilakukan oleh pemerintah adalah dengan menggunakan kurikulum yang baru atau yang dikenal dengan istilah kurikulum 2013.

SMK Negeri 1 Putussibau merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Kota Putussibau. Kurikulum yang digunakan di SMK Negeri 1 Putussibau saat ini adalah Kurikulum 2013. Menurut Prof.Ir.Muhammad Nuh dalam

(Kurniasih, 2014:22) kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang lebih menekankan pada kompetensi dengan pemikiran kompetensi berbasis sikap, keterampilan dan pengetahuan. Kurikulum merupakan inti dari bidang pendidikan dan memiliki pengaruh terhadap seluruh kegiatan pendidikan dan memiliki pengaruh terhadap seluruh kegiatan pendidikan. SMK Negeri 1 Putussibau merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menuntut siswa untuk mandiri, kreatif dan profesional baik pada mata pelajaran teori maupun pelajaran praktik.

Menurut Moreno dalam Slameto, yang terpenting dalam kreativitas belajar itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya melainkan produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri yang tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya. Misalnya, seorang siswa menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa/orang lain.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menemukan cara-cara bagi pemecahan problema-problema yang dihadapi siswa dalam situasi belajar yang didasarkan pada tingkah laku siswa guna menghadapi perubahan perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar siswa. Kreativitas ini berguna dalam menghadapi, menjawab, memecahkan setiap masalah yang timbul. Seseorang yang kreatif dapat melakukan pendekatan secara bervariasi dan memiliki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu persoalan. Seseorang yang memiliki potensi kreatif dapat menunjukkan hasil perbuatan, kinerja atau karya, baik dalam bentuk barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas. Suatu karya kreatif sebagai hasil kreativitas seseorang dapat menimbulkan kepuasan pribadi yang tak terhingga. Kreativitas penting untuk mengembangkan semua bakat dan kemampuan individu dalam prestasi hidupnya.

Kreativitas perlu ditumbuh kembangkan sejak lahir agar berhasil dalam mencapai prestasi belajar dan bekerja dalam masyarakat pada nantinya, tidak terlepas pula bagi siswa SMK Negeri 1 Putussibau, yaitu perlu meningkatkan kreativitas guna meraih prestasi belajar dan mencapai cita-cita. Selain para

siswa, para pendidik dan orang tua memiliki pengaruh yang sangat besar dalam meningkatkan kreativitas anak didik mereka, karena peran mereka yang besar dalam membesarkan dan mendidik anak-anak, baik di rumah atau di sekolah.

Sikap merupakan cerminan diri siswa yang paling mudah untuk diamati. Sikap yang baik dan sesuai prosedur pelaksanaan praktik tidak secara menyeluruh dilakukan oleh siswa. Bergurau dan tidak menggunakan peralatan sesuai fungsinya masih terlihat dalam kondisi pembelajaran di kelas atau laboratorium. Sikap belajar yang baik dapat diterapkan oleh siswa saat proses pendidikan di sekolah. Hal ini akan memberikan peningkatan keterampilan untuk hasil belajar.

Mata Pelajaran Simulasi Digital sebagai salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SMK Negeri 1 Putussibau pada kurikulum 2013. Mata pelajaran Simulasi Digital juga merupakan pergantian dari mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yang ada pada kurikulum KTSP. Simulasi Digital (Simdig) memiliki peran penting untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang teknologi, lebih jelasnya Simdig menekankan pada kemampuan dan memahami teknologi berupa komputer sebagai alat informasi dan komunikasi. Selain itu, secara konseptual mata pelajaran ini bermanfaat untuk memberikan pengetahuan tentang cara-cara pengoperasian berbagai aplikasi dalam era serba digital.

Menurut Kemendikbud dalam (Seamolec, 2013:2) tujuan mata pelajaran Simulasi Digital (Simdig) yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat digital secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, memecahkan masalah, eksplorasi, dan komunikasi konsep, pengetahuan dan operasi dasar. Pengolahan informasi untuk produktivitas mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru.

Pelaksanaan pembelajaran Simulasi Digital (Simdig) merupakan upaya agar setiap siswa dapat berkreasi sesuai dengan bakatnya. Simdig adalah

salah satu mata pelajaran yang di berikan kepada peserta di kelas X. Mata pelajaran Simdig merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa karena merupakan pelajaran baru dikurikulum yang baru pula, sehingga hasil belajar peserta didik masih kurang memuaskan. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila timbul perubahan tingkah laku positif pada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Siswa yang terlibat dalam proses belajar mengajar diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap.

Dalam proses belajar mengajar guru akan menghadapi siswa yang memiliki karakter yang berbeda sehingga tidak lepas dengan masalah hasil belajar. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar di sekolah melibatkan beberapa faktor yaitu kurikulum, sarana dan prasarana, guru, siswa, serta metode pembelajaran. Diantara aspek tersebut, yang paling dominan adalah dari aspek guru dan siswa.

Kegiatan yang dilakukan guru dan siswa dalam hubungannya dengan pendidikan disebut kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai motivator dan fasilitator sedangkan siswa sebagai acceptor atau penerima informasi yang diharapkan dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Agar suasana belajar aktif dapat terjadi, maka diperlukan pemilihan metode yang tepat. Metode pengajaran sangat diperlukan oleh guru sesuai dengan tujuan yang dicapai setelah pengajaran berakhir. Proses pembelajaran yang berjalan dengan baik berkeyakinan dapat memberikan dampak pada hasil belajar siswa yang tinggi.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada bulan Januari 2019 dikelas X di SMK Negeri 1 Putussibau, menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kurang memegang prinsip ke arah sikap terhadap mata pelajaran Simulasi Digital. Hal ini bisa disebabkan kurangnya rasa kesadaran akan pentingnya mata pelajaran Simulasi Digital, seperti malas bertanya kepada guru jika ada yang tidak dipahaminya. Kondisi psikologis siswa juga turut berpengaruh dalam hal tersebut karena siswa kurang berpengalaman terhadap pentingnya belajar Simulasi Digital di masa yang akan datang. Sikap

yang berbeda-beda antar siswa juga akan membuat hasil belajar yang beragam.

Selain dari hasil pengamatan berlangsung, dilakukan wawancara terhadap guru Simulasi Digital di sekolah tersebut. Adapun informasi yang diperoleh adalah selama ini siswa senang belajar Simulasi Digital di laboratorium komputer dibandingkan belajar dikelas secara teori. Sikap yang ditunjukkan oleh siswa berbagai macam ketika belajar di laboratorium komputer, ada yang belajar sesuai materi yang disampaikan guru ada sebagian yang tidak mengikuti materi yang diajarkan guru didepan misalkan pas sedang prakti.

Salah satu faktor kreativitas siswa belajar Simulasi Digital adanya kegiatan belajar dilaboratorium dengan begitu siswa bisa membuat tugas dengan cara atau kreativitasnya sendiri tanpa mengikuti cara yang diajarkan guru, hal ini terlihat dari antusias siswa ketika pergantian jam ke mata pelajaran Simulasi Digital dimana siswa segera bergegas ke laboratorium komputer. Mengenai tugas yang diberikan oleh guru Simulasi Digital juga mengalami berbagai tanggapan dari siswa.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, peneliti akan melakukan penelitian yang berfokus untuk mencari suatu gambaran yang jelas tentang hasil belajar siswa yang dilakukan dalam upaya untuk mengetahui hubungan faktor yang mempengaruhi siswa dalam belajar, menggunakan penelitian *Ex-post Facto*, peneliti tidak memberikan perlakuan atau manipulasi kejadian yang menyangkut beberapa aspek yakni kreativitas dan sikap belajar siswa.

Berdasarkan pembahasan permasalahan tersebut maka peneliti bermaksud mengambil judul tentang **“Pengaruh Kreativitas Dan Sikap Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Di Smk Negeri 1 Putussibau”**

B. Rumusan Masalah

Adapun masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah “**Bagaimana Pengaruh Kreativitas Dan Sikap Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Putussibau?**”

1. Bagaimana Kreativitas, sikap belajar siswa dan hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Putussibau?
2. Apakah terdapat pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Putussibau?
3. Apakah terdapat pengaruh sikap belajar siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Putussibau?
4. Apakah terdapat pengaruh kreativitas, sikap belajar siswa secara bersama-sama dan hasil belajar pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Putussibau?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Kreativitas Dan Sikap Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Putussibau.

Sedangkan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengerahui:

1. Kreativitas, sikap belajar siswa dan hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Putussibau
2. Pengaruh kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Putussibau
3. pengaruh sikap belajar siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Putussibau
4. Kreativitas, sikap belajar siswa secara bersama-sama dan hasil belajar pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Putussibau

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memeberikan informasi terutama untuk mengetahui kreativitas dan sikap belajar siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1

putussibau. Serta dapat dijadikan sebagai wahana atau memberi informasi bagi peneliti-peneliti yang sejenis.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan untuk meningkatkan kreativitas dan sikap siswa dalam belajar sebagai faktor hasil terhadap hasil belajar.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam menentukan kebijakan untuk mengembangkan kompetensi siswa, terutama dalam kreativitas dan sikap belajar siswa

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dengan mengetahui bahwa kreativitas dan sikap belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat memberikan informasi untuk yang tertarik meneliti berkaitan dengan penelitian yang serupa.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini tetap terfokus pada pengamatan dalam penelitian, maka penelitian menguraikan ruang lingkup penelitian meliputi.

1. Variabel Penelitian

Menurut Suharsimi (2013: 161) “variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu penelitian”. Menurut Widoyoko (2016: 2) “Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variasi nilai”. Menurut Sugiyono (2015: 60) “variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya”. Untuk memperjelas dan mempengaruhi pengumpulan data, perlu ditetapkan

variabel penelitian. Oleh karena itu, dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Dalam hal ini, variabel yang digunakan ada dua, yaitu :

a. Variabel bebas

Menurut Sugiyono(2015: 61)”varibel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen(terikat)” maka variabel bebas pada penelitian ini yaitu Kreativitas (X1) Sikap belajar(X2). Adapun indikator dari variabel Kreativitas adalah:

- 1) kemampuan menghadapi masalah belajar,
- 2) kemampuan untuk berkembang dalam belajar,
- 3) keluasan berpikir dalam belajar,
- 4) kemampuan penilaian terhadap hasil belajar, dan
- 5) memiliki minat terhadap kreasi dalam belajar.

Adapun indikator dari variabel sikap adalah:

- 1) pengetahuan,
- 2) keyakinan,
- 3) emosional, dan
- 4) kecenderungan berperilaku.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah merupakan variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas, adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Putussibau Semseter Ganjil Yang diambil dari nilai rapot mata pelajaran simulasi digital.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah sebuah batasan, batasan yang dijabarkan oleh penlitri terhadap penelitiannya sendiri sehingga variabel penelitian dapat diukur dan untuk menghindari kesalahan penafsiran tengah variabel yang

akan diteliti serta untuk menentukan instrumen penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi definisi operasional adalah sebagai berikut:

1. Kreativitas siswa

Salah satu faktor kreativitas siswa belajar simulasi digital adanya kegiatan belajar dilaboratorium dengan begitu siswa bisa membuat tugas dengan cara atau kreativitasnya sendiri tanpa mengikuti cara yang diajarkan guru, hal ini terlihat dari antusias siswa ketika pergantian jam ke mata pelajaran Simulasi Digital dimana siswa segera bergegas ke laboratorium komputer. Mengenai tugas yang diberikan oleh guru Simulasi Digital juga mengalami berbagai tanggapan dari siswa. Ada siswa yang senang mengerjakan tugas praktek dilaboratorium komputer dan ada siswa yang senang mengerjakan tugas Simulasi Digital yang bersifat teoritis.

2. Sikap Siswa

Sikap merupakan cerminan diri siswa yang paling mudah untuk diamati. Sikap yang baik dan sesuai prosedur pelaksanaan praktik tidak secara menyeluruh dilakukan oleh siswa. Bergurau dan tidak menggunakan peralatan sesuai fungsinya masih terlihat dalam kondisi pembelajaran di kelas atau laboratorium. Sikap belajar yang baik dapat diterapkan oleh siswa saat proses pendidikan di sekolah. Hal ini akan memberikan peningkatan keterampilan untuk hasil belajar siswa tersebut

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan puncak dari seseorang proses belajar, karena pada tahap ini siswa membuktikan keberhasilan belajar. Hasil belajar adalah tingkat kemampuan siswa dalam menguasai atau memahami suatu ilmu pengetahuan yang dilakukan melalui proses belajar baik itu dalam lingkungan formal maupun nonformal. Hasil belajar yang dimaksud disini adalah tingkat kemampuan siswa dilingkungan formal yaitu tingkat kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Putussibau.

4. Simulasi Digital

Mata Pelajaran Simulasi Digital sebagai salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SMK Negeri 1 Putussibau pada kurikulum 2013. Mata pelajaran Simulasi Digital juga merupakan pergantian dari mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yang ada pada kurikulum KTSP.

BAB II

KREATIVITAS, SIKAP, HASIL BELAJAR DAN SIMULASI DIGITAL

A. Kreativitas

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) yang 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.

1. 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. Treffinger (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 :

- a. Mempunyai imajinasi yang tinggi
- b. Mempunyai prakarsa
- c. Mempunyai minat luas dalam segala hal
- d. Pikiran yang mandiri
- e. Melit
- f. Senang berpetualang atau mencoba hal baru
- g. Penuh energi
- h. Mempunyai percaya diri yang tinggi
- i. Berani mengambil resiko
- j. Berani dalam pendirian dan keyakinan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa cirri-ciri kreatif adalah pribadi yang mempunyai keberanian menghadapi tantangan, mampu berekspresi dan menyampaikan pendapat berdasarkan pengamatan yang dan penelitian serta berani mengungkapkan pendapat sesuatu yang baru.

2. 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 perkembangnya 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:

a. 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.

b. 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 di berikan 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 memposisikan 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 mempengaruhi 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.

3. Dimensi Kreativitas

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

- a. 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.
- b. 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.
- c. 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.
- d. 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.

B. Sikap

1. Pengertian Sikap

Sikap merupakan keadaan diri dalam manusia yang menggerakkan untuk bertindak atau berbuat dalam kegiatan sosial dengan perasaan tertentu di dalam menanggapi obyek situasi atau kondisi di lingkungan sekitarnya. Hal ini, berarti sikap juga memberikan kesiapan untuk merespon yang sifatnya positif atau negatif. Dalam kehidupan manusia, sikap memiliki peran yang besar karena sikap akan menentukan tingkah laku manusia

terhadap suatu objek. Pada dasarnya Sikap juga merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, karena sikap pada diri seseorang akan memberikan warna dan corak tingkah laku atau perbuatan yang dilakukan seseorang tersebut terhadap suatu objek.

Menurut John H. Harvey dalam Abu Ahmadi (2009:150) mendefinisikan “Sikap adalah kesiapan merespon secara konsisten dalam bentuk positif atau negatif terhadap objek atau situasi”. Sedangkan Berkowitz dalam Saifuddin Azwar (2013:5) menyatakan bahwa “sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak (favorable) maupun perasaan tidak mendukung atau memihak (unfavorable) pada objek tersebut”. Dari kedua penjelasan tersebut, kita dapat melihat bahwa sikap merupakan perasaan untuk merespon suatu objek atau situasi baik positif maupun negatif dengan cara mendukung atau memihak pada suatu kondisi tertentu.

Pendapat lain tentang sikap juga dikemukakan oleh Lapierre dalam Saifuddin Azwar (2013:5) mendefinisikan “sikap sebagai suatu pola perilaku, tendensi, atau kesiapan antisipatif, predisposisi untuk menyesuaikan diri dalam situasi sosial, atau secara sederhana, sikap adalah respon terhadap stimuli sosial yang telah terkondisikan”.

Menurut Sarwono (2009: 201) sikap (attitude) adalah istilah yang mencerminkan rasa senang, tidak senang, atau perasaan biasa-biasa saja (netral) dari seseorang terhadap sesuatu. Sesuatu itu bisa benda, kejadian, situasi, orang-orang atau kelompok, kalau yang timbul terhadap sesuatu itu adalah perasaan senang, maka disebut sikap positif. Sedangkan perasaan tidak senang disebut sikap negatif. Kalau tidak timbul perasaan apa-apa berarti sikapnya netral. Menurut Slameto (2010:123) sikap adalah bagian dari nilai-nilai dan merupakan hasil belajar dengan kata lain sikap dapat dipengaruhi, diarahkan, dan dibentuk dalam pendidikan. Menurut Ngalim Purwanto (2010:140) mengungkapkan bahwa sikap adalah sebuah respon terhadap sesuatu rangsangan/ stimulus, yang disertai dengan pendirian dan atau perasaan orang itu. Menurut Ellis dalam Ngalim

Purwanto (2010:141) yang menjelaskan bahwa faktor-faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan dan pembentukan sikap anak-anak yang perlu diperhatikan di dalam pendidikan ialah berupa kematangan (maturity), keadaan fisik anak, pengaruh keluarga, lingkungan sosial, kehidupan sekolah, bioskop, guru, kurikulum sekolah, dan cara guru mengajar.

2. Proses Pembentukan Sikap

Sikap seseorang diwujudkan dengan tanggapan perbuatan dari orang tersebut. Setiap individu akan memiliki respon tindakan yang berbeda pada suatu objek. Sikap dapat terbentuk melalui pembiasaan karena sikap merupakan cerminan dari perbuatan-perbuatan yang sehari-hari dilakukan oleh seseorang. Sikap negatif dapat dilakukan seseorang karena sudah terbiasa melakukan perbuatan buruk sedangkan sikap positif akan terwujud apabila seseorang terbiasa berbuat yang terbaik dan tidak merugikan.

Menurut Slameto (2010: 187) sikap terbentuk melalui bermacam-macam cara, yakni: (1) pengalaman, (2) imitasi, (3) sugesti, dan (4) identifikasi. Pengalaman dapat berupa pengalaman yang berulang-ulang (pembiasaan) dan pengalaman yang disertai perasaan mendalam (traumatik). Pengalaman yang terdapat perasaan trauma akan membuat seseorang menghindari sikap yang pernah diambil karena terdapat akibat buruk di dalamnya. Imitasi berupa peniruan yang dilakukan oleh seseorang baik secara sengaja atau tidak disengaja. Peniruan secara kolektif lebih mudah terjadi daripada perorangan. Proses imitasi akan terjadi apabila terdapat minat dan rasa kagum terhadap sesuatu. Sugesti akan terjadi akibat pengaruh yang datang dari seseorang atau suatu yang mempunyai pengaruh yang besar. Identifikasi terjadi pada seseorang yang meniru sesuatu didasari keterikatan emosional untuk berusaha menyamai. Identifikasi sering terjadi antara anak dengan ayah, siswa dengan guru, dan sebagainya.

Sikap terbentuk juga melalui proses belajar terhadap berbagai stimulus yang mempengaruhi dari luar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sarlito dan Eko (2009: 84) bahwa sikap dibentuk melalui empat macam pembelajaran, yakni: (1) pengondisian klasik, (2) pengondisian instrumental, (3) belajar melalui pengamatan, dan (4) perbandingan sosial. Pengondisian klasik merupakan proses pembelajaran yang terjadi ketika suatu stimulus (rangsang) selalu diikuti oleh stimulus (rangsang) yang lain, sehingga rangsang yang pertama menjadi suatu isyarat bagi rangsang yang kedua. Pengondisian instrumental merupakan proses pembelajaran yang terjadi ketika suatu perilaku mendatangkan hasil yang menyenangkan bagi seseorang, maka perilaku tersebut akan diulang kembali. Sebaliknya, bila perilaku tersebut mendatangkan hasil yang tidak menyenangkan bagi seseorang, maka perilaku tersebut tidak akan diulang lagi atau dihindari. Belajar melalui pengamatan dengan cara mengamati perilaku orang lain, kemudian dijadikan sebagai contoh untuk berperilaku serupa. Perbandingan sosial merupakan proses pembelajaran dengan membandingkan orang lain untuk mengecek apakah pandangan kita mengenai sesuatu hal adalah benar atau salah. Proses pembelajaran yang terjadi akan menentukan sikap yang akan diambil dan menjadi cerminan seseorang.

Dengan demikian, sikap terbentuk melalui proses belajar dan pengaruh lingkungan. Proses pembentukan sikap dapat terbentuk melalui usaha sadar ataupun tidak sadar dari seseorang. Sikap akan menjadi tetap apabila terjadi berulang dan menjadi identitas dari individu tersebut.

3. Tingkatan sikap

Sikap meliputi lima tingkatan kemampuan, a. Menerima, b. Menanggapi atau menjawab, c. Menilai, d. Organisasi dan e. Karakteristik. menurut Suke Silverius (Riyono, 2005:11) tingkatan kemampuan sikap antara lain :

a. Menerima (*receiving*)

Tingkatan ini berhubungan dengan kesediaan atau kemauan siswa untuk ikut dalam suatu fenomena atau stimulasi khusus. Misalnya dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kata-kata kerja operasional yang dapat digunakan untuk rumusan indikatornya adalah menanyakan, menyebutkan, mengikuti, dan menyeleksi.

b. Merespon atau menanggapi (*Responding*)

Pada tingkatan ini, siswa tidak hanya menghadiri suatu fenomena tetapi juga beraksi terhadapnya. Kata-kata kerja operasional yang dapat digunakan untuk rumusan indikatornya adalah menjawab, berbuat, melakukan, dan menyenangkan.

c. Menilai (*valing*)

Tingkat ini berkenaan dengan nilai yang dikenakan siswa terhadap sesuatu obyek atau fenomena tertentu. Tingkat ini berjenjang mulai dari hanya sekedar penerimaan sampai pada tingkat komitmen yang lebih tinggi. Mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah adalah suatu induksi siap. Kata-kata kerja operasional yang dapat digunakan untuk rumusan indikatornya adalah membedakan, mempelajari, dan membaca.

d. Organisasi (*Organization*)

Hasil belajar pada tingkat ini berkenaan dengan organisasi suatu nilai (merencanakan kebutuhannya). Kata-kata kerja operasional yang dapat digunakan untuk rumusan indikatornya adalah menyiapkan, mempertahankan, mengatur, menyelesaikan dan menyusun.

e. Karakteristik (*characterization*)

Karakterisasi meruakan keterpaduan semua nilai yang telah dimiliki oleh seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Pada tingkat ini peserta didik memiliki sistem nilai yang menjadi karakter dirinya, yang akan mengendalikan semua perilaku sampai pada waktu tertentu sehingga terbentuk gaya hidup. Kata-kata kerja

perasional yang dapat digunakan untuk rumusan indikatornya adalah karakter pribadi, emosi, dan sikap sosial.

Pengukuran sikap dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung dapat ditanyakan bagaimana pendapat atau pernyataan responden terhadap suatu objek. Hasil belajar pada tingkat ini meliputi banyak kegiatan, tapi penekannya lebih besar diletakkan pada kenyataan bahwa tingka laku itu menjadi ciri khas atau karakteristik siswa tersebut. Ciri-ciri dari sikap terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya menurut Dimiyanti dan Mujiono (2006:89). Ciri-ciri sikap adalah sebagai berikut:

- 1) Merupakan kecendrungan berfikir, dan merasa
- 2) Memiliki daya dorong bertindak.
- 3) Reatif bersifat teteap
- 4) Berkecendrungan melakukan penilaian
- 5) Dapat timbul dari pengalaman dapat dipelajari atau berubah

4. Struktur Sikap

Berdasarkan beberapa pengertian sikap belajar yang sudah dipaparkan oleh ahli, secara umum sikap mengandung tiga komponen yang membentuk struktur sikap yang meliputi komponen kognitif, afektif dan prilaku. Sebagai acuan dalam penelitian ini teori Azwar (2008:23-27) terkait dengan struktur sikap, yaitu:

a. Komponen Kognitif

Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipelajari oleh individu pemilik sikap. Komponen kognitif berisi kepercayaan seseorang mengenai apa yang berlaku atau apa yang benar bagi objek sikap berupa pengetahuan, kepercayaan, atau pikiran dan keyakinan yang didasarkan pada informasi yang berhubungan dengan objek.

b. Komponen Afektif

Komponen afektif merupakan perasaan yang mnyangkut aspek emosional subjektif seseorang terhadap suatu objek sikap yang berhubungan dengan perasaan-perasaan tertentu yang berupa perasan senang dan tidak senang atau menunjukkan arah sikap positif dan negatif. Secara umum, komponen ini disamakan dengan perasaan

yang dimiliki terhadap sesuatu. Namun pengertian perasaan seringkali sangat berbeda perwujudannya bila dikaitkan dengan sikap.

c. **Komponen Konasi**

Komponen konasi dalam struktur sikap menunjukkan bagaimana perilaku atau kecenderungan berperilaku yang ada dalam siswa berkaitan dengan objek sikap yang dihadapi. Kaitan ini didasari oleh asumsi bahwa kepercayaan, dan perasaan banyak mempengaruhi perilaku. Maksudnya, bagaimana orang berperilaku secara konsisten, selaras dengan kepercayaan dan perasaannya terhadap stimulus tersebut. Kecenderungan berperilaku secara konsisten, selaras dengan kepercayaan dan perasaan ini membentuk tendensi perilaku terhadap objek.

Konsistensi antara kepercayaan sebagai komponen kognitif, perasaan sebagai komponen afektif, dengan tendensi perilaku sebagai komponen kondisi seperti itulah yang menjadi landasan terhadap skala sikap. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen tersebut akan saling mempengaruhi satu sama lain untuk dapat menghasilkan arah sikap yang sama.

Kelebihan dari teori Azwar terkait dengan struktur sikap adalah karena fleksibilitas dalam memahami masalah sikap tidak hanya berpegang pada suatu batasan saja yaitu tidak hanya mengenai organisasi siapa serta struktur saja akan tetapi mengenai aspek pengukuran sikap yang menghendaki adanya definisi operasional yang lebih konkret penerjemahannya dalam bentuk batasan yang terukur.

5. Interaksi Komponen-Komponen Sikap

“Konsistensi internal diantara komponen-komponen sikap lebih terasa perlu dipertahankan pada sikap yang intensitasnya ekstrim, seperti sikap sangat setuju (sangat positif) dan sikap yang sangat tidak setuju (sangat negatif)” (Azwar,2008:28). Semakin ekstrim intensitas sikap seseorang maka makin terasa apabila ada semacam serangan terhadap salah satu komponen sikapnya. Sikap ekstrim biasanya sulit untuk berubah, ini menyebabkan timbulnya bentuk perilaku kompensasi apabila terjadi ketidakseimbangan komponen sikap. Perilaku kompensatif apabila tersebut dapat berbentuk reaksi yang berlebihan yang searah dengan sikap semula dan secara tidak sadar diperlihatkan individu untuk mempertahankan ego.

Dalam ketiga komponen sikap juga terdapat perbedaan tingkatan atau kadar, serta terdapat pula perbedaan kompleksitasnya. Pada suatu tingkatan sederhana, komponen afektif sikap seseorang dapat berarti sekedar suka atau tidak suka pada mata pelajaran simulasi digital, namun pada tingkatan yang lebih kompleks komponen afektif itu dapat berarti adanya reaksi emosional seperti kecemasan atau kekhawatiran apabila tidak bisa belajar simulasi digital. Sikap yang didominasi komponen afektif yang kuat dan kompleks akan lebih sukar untuk berubah walaupun dimasukan informasi baru yang berlawanan mengenai objek sikapnya.

6. Pertahanan Sikap

Merangsang perubahan sikap pada diri seseorang bukanlah sesuatu yang mudah untuk dilakukan, karena ada kecenderungan sikap-sikap untuk bertahan.

Menurut Slameto (2010:190) ada banyak hal yang menyebabkan sulitnya mengubah suatu sikap antara lain:

- a. Ada dukungan terhadap sikap yang bersangkutan, manusia selalu ingin mendapatkan respon dan penerimaan dari lingkungan, dan karena itu ia akan menampilkan sikap-sikap yang dibenarkan oleh lingkungannya; keadaan semacam ini membuat orang tidak cepat mengubah sikapnya
- b. Adanya perasaan tertentu dari suatu sikap dalam kepribadian seseorang.
- c. Bekerjanya asas selektifitas seseorang cenderung untuk tidak mempersepsi data-data baru yang mengundang informasi yang bertentangan dengan pandangan-pandangan dan sikap-sikapnya yang telah ada.
- d. Berkejanya prinsip mempertahankan keseimbangan informasi yang disajikan dapat membawa perubahan dalam dunia psikologisnya, maka informasi itu akan dipersepsi sedemikian rupa, sehingga akan menyebabkan perubahan-perubahan seperlunya saja.
- e. Adanya kecenderungan seseorang untuk menghindari kontak dengan data yang bertentangan dengan sikap-sikapnya yang telah ada.
- f. Adanya sikap yang tidak kaku pada semetara orang untuk mempertahankan pendapatnya sendiri.

C. Hasil Belajar

1. 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 untuk memperoleh suatu bentuk perubahan tingkah perilaku 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.

a. Indikator Keberhasilan Belajar

Mulyasa (Istarani, 2016:18) mengatakan bahwa: “dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku 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:

- 1) Daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai siswa baik individu maupun klasikal.

b. 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:

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

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

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

a. 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:

1) Sikap terhadap belajar

Sikap merupakan kemampuan memeberikan 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 megabaikan kesempatan belajar tersebut.

2) Motivasi belajar

Motivasi, kematangan dan 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.

3) 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.

4) 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.

5) 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.

6) 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.

7) 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, penyimpanan, serta pemanggilan untuk membangkitkan pesan dan pengalaman. Bila proses-proses tersebut tidak baik, maka siswa dapat berprestasi kurang atau dapat juga gagal berprestasi.

8) 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.

9) 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.

10) 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 menggurui teman lain), dan bergaya minta belas kasihan tanpa belajar.

b. 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:

- 1) guru sebagai pembina siswa belajar
- 2) prasarana dan sasaran pembelajaran
- 3) kebijakan penilaian
- 4) lingkungan sosial siswa di sekolah
- 5) kurikulum sekolah. (istarani, 2015:29)

D. Hakekat Mata Pelajaran Simulasi 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 Digital. Mata Pelajaran Simulasi 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 Digital adalah kebutuhan manusia. Keterampilan ini akan menjadi bagian dari kecakapan hidup (life skill). Simulasi Digital bukan sekadar format, tetapi juga konten. Deskripsi Mata Pelajaran Simulasi 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.

E. 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 Kreativitas terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Putussibau?
 - a. Hipotesis alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh Kreativitas terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Putussibau.
 - b. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh Kreativitas terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Putussibau.
2. Bagaimana pengaruh Sikap belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Putussibau?
 - a. Hipotesis alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh Kreativitas terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Putussibau.

b. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh Kreativitas terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Putussibau.

3. Apakah terdapat pengaruh Kreativitas dan Sikap belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Putussibau?

a. Hipotesis alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh Kreativitas dan Sikap belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Putussibau.

b. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh Kreativitas dan Sikap belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Putussibau.

F. Penelitian Yang 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 Jartongat (1995) berjudul “Kontribusi Prestasi Belajar, Kreativitas Siswa dan Praktek Kerja Lapangan Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Jurusan Bangunan Sekolah Teknologi Menengah di Banyumas”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa Sekolah Teknologi Menengah di Banyumas berada pada kecenderungan tinggi, kreativitas belajar siswa memberikan sumbangan yang berarti terhadap kesiapan sikap kerja kerja dengan besar sumbangan 17,182% pada taraf signifikan 5%, sumbangan secara bersama-sama prestasi belajar, kreativitas siswa dan praktek kerja lapangan terhadap kesiapan sikap kerja siswa sebesar 50,40% pada taraf signifikansi 5%, kreativitas belajar siswa memberikan sumbangan yang berarti terhadap kesiapan pengetahuan kerja kerja dengan besar sumbangan 17,983% pada taraf signifikan 5% dan sumbangan secara bersama-sama prestasi belajar,

kreativitas siswa dan praktek kerja lapangan terhadap kesiapan pengetahuan kerja siswa sebesar 76,60% pada taraf signifikansi 5%

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nikmatul Wakhidah (2012) berjudul “Pengaruh Praktik Kerja Industri (Prakerin) dan Sikap Mandiri terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XII Program Keahlian Akuntansi SMK PGRI 1 Mejubo Kudus Tahun Ajaran 2011/2012”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jumlah responden 95 siswa. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan analisis regresi linear berganda diperoleh persamaan $\text{Log}\hat{Y}=0,546+0,416\text{Log}X_1+0,322\text{Log}X_2$. Besarnya pengaruh secara parsial praktik kerja industri (Prakerin) adalah sebesar 12,39 % dan sikap mandiri 23,04%. Besarnya pengaruh praktik kerja industri (Prakerin) dan sikap mandiri terhadap kesiapan kerja secara simultan adalah 31,80%
3. Penelitian yang dilakukan oleh Awal Dias Amanto (2011) berjudul “Hubungan Bimbingan di Industri Terhadap Sikap Kerja Siswa Kelas III Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK N 1 Sayegan”. Penelitian ini termasuk penelitian ex-post facto dengan jumlah responden 95 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas III SMK N 1 Seyegan jurusan Teknik Kendaraan Ringan mempunyai sikap kerja dalam kategori sedang dengan rata-rata 78,08 setelah melaksanakan praktek kerja industri.
4. 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_{x1y}) lebih besar dari r tabel pada taraf signifikan 5% ($0.385 > 0.224$). Sumbangan efektif variabel kreativitas terhadap kesiapan mental kerja sebesar 8.75%.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Metode dan Bentuk Penelitian

a. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sehingga data atau informasi yang dihasilkan diwujudkan dalam angka-angka dengan menggunakan analisis statistik. Sugiyono (2014 : 4) menyebutkan bahwa Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan.

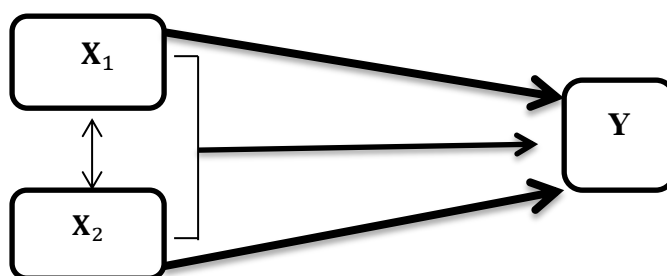
Penelitian kuantitatif memiliki beberapa jenis-jenis metode penelitian. Sugiyono (2014:6) dilihat dari segi metode penelitian dapat dibedakan menjadi: penelitian *Survei*, *ex post facto*, *Exsperimen*, *naturalistik*, *police research*, *action research*, *sejarah dan research and developmen (R & D)*. Pada penelitian ini mengambil metode *ex post facto*. Menurut Gay (Emzir, 2015:119) “Penelitian kasual komparatif (*casual-comprative research*) atau *ex post facto* adalah penelitian dimana peneliti berusaha menentukan penyebab atau alasan, untuk keberadaan perbedaan dalam perilaku atau status dalam kelompok individu.” Dengan kata lain, telah diamati bahwa kelompok berbeda pada beberapa variabel dan peneliti berusaha mengidentifikasi faktor utama yang menyebabkan perbedaan tersebut.

Sedangkan menurut Kerlinger (Emzir,2015:119) “Penelitian kasual kompratif (*causal compratif research*) yang disebut juga sebagai penelitian *ex post facto* adalah penyelidikan variabel bebas

secara langsung karena eksistensi dari variabel tersebut telah terjadi, atau karena variabel tersebut pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi”. Beberapa dari pendapat ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dengan metode penelitian *ex post facto* merupakan penelitian yang bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi.

Metode ini ditujukan untuk melihat dan mengkaji hubungan antara dan variabel atau lebih, dimana variabel bebas dari permasalahan yang dikaji telah terjadi sebelumnya melakukan perlakuan lain. Peneliti dalam penelitian ini dilakukan pengambilan data di SMK Negeri 1 Putussibau. Adapun dua variabel tersebut yaitu variabel bebas (X) adalah Kreativitas belajar dan Sikap siswa serta variabel terikat (Y) adalah Hasil belajar siswa pada SMK Negeri 1 Putussibau.

Berdasarkan uraian, dapat digambarkan suatu desain penelitian sebagai berikut menurut Sugiyono (2014:44):



Gambar 3.1 Paradigma ganda dengan dua variabel Independen

Keterangan :

X_1 : Variabel Kreativitas Belajar	X_2 : Variabel Sikap Siswa
--------------------------------------	------------------------------

Y : Variabel Hasil Belajar

→ : Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang bekerja secara sendiri - sendiri

→ : Faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara bersama terhadap hasil belajar

b. Bentuk Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *ex post facto* yang bersifat deskriptif regresi dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian *ex post facto* adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengamati fenomena alamiah untuk mengungkapkan fakta yang ada tanpa melakukan manipulasi variabel bebas. Menurut Arie (2007:410) menyatakan bahwa “nama *ex post facto*, bahasa lain yang artinya “dari sebuah fakta”, menunjukkan dalam variabel-variabel itu terjadi karena perkembangan kejadian itu secara alami”.

Penelitian ini bersifat deskriptif regresi karena merupakan penelitian yang dimaksud untuk mengumpulkan informasi mengenai ada tidaknya pengaruh antar dua atau beberapa variabel.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek, subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2014 :117).

Populasi dalam penelitian ini diambil dari kelas TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) Yaitu Siswa Kelas X TKJ1 dan XTKJ2 SMK Negeri 1 Putussibau. Berdasarkan data dari tata usaha siswa kelas X TKJ1 SMK Negeri 1 Putussibau tahun ajaran 2018/2019 berjumlah 33 siswa dan siswa kelas X TKJ2 berjumlah 33 siswa dengan keterangan sebagai berikut :

Tabel 3.1
Daftar Jumlah Siswa Kelas X TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) di SMK Negeri 1 Putussibau
Tahun Pelajaran 2018/2019

Kelas	Jumlah Siswa Perkelas	Jumlah siswa kelas X
X TKJ 1	33	66
X TKJ 2	33	

(Sumber.TU SMK Negeri 1 Putussibau), 2019

2. Sampel

Sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dalam suatu penelitian (Hadari Nawawi, 2012 :153). Menurut Arikanto (2013 : 174) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Menurut Arikanto (2006 :134) “apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi” karena jumlah populasi siswa kelas X TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) kurang dari 100, maka semua siswa dijadikan sampel penelitian. Teknik sampel yang digunakan penelitian ini adalah sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2012 :68) “sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 33 sampel.

C. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian untuk memperoleh data yang objektif dan data dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya secara ilmiah, diperlukan teknik yang mampu mengungkapkan data sesuai dengan pokok permasalahan. Sugiyono (2014: 308) “Teknik pengumpulan data merupakan langkah-langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapat data”. Tanpa mengetahui

teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu teknik studi dokumenter dan teknik komunikasi tidak langsung, dengan alat pengumpulan datanya adalah kusioner (angket) dan nilai ulangan semester.

a. Teknik Studi Dokumenter

Studi dokumenter digunakan untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar siswa melalui hasil nilai ulangan tengah semester di SMK Negeri 1 Putussibbau

b. Teknik Komunikasi Tidak Langsung

Teknik komunikasi tidak langsung adalah suatu metode pengumpulan data, dimana si peneliti tidak berhadapan dengan subjek penelitian untuk mendapatkan data atau informasi yang diperlukan tetapi menggunakan angket yaitu sejumlah daftar pertanyaan yang diisi oleh subjek penelitian atau responden (Zuldafrial, 2012:33).

2. Alat Pengumpulan Data

Untuk memudahkan pengumpulan data maka diperlukan alat pengumpul data, dalam penelitian ini alat pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah berupa studi dokumenter dan angket (*Kusioner*).

a. Studi Dokumenter

Digunakan untuk mendapatkan data-data yang erat kaitanya dengan masalah yang diteliti, penulis menggunakan nilai hasil ulangan tengah semester di SMK Negeri 1 Putussibbau.

b. Angket (*Kusioner*)

Sugiyono (2014 : 199) “ kusioner teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi perangkat pernyataan tulisan kepada responden untuk dijawab”. Skala yang digunakan untuk penilaian variabel fasilitas belajar dan minat belajar adalah skala likert. Sugiyono (2014: 134) menjelaskan “Dengan skala *likert*, digunakan

untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi, seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial”. Jawaban setiap kuesioner atau pertanyaan didalam angket mempunyai indikator-indikator yang mewakili dari setiap variabel dan memiliki pernyataan bernilai positif dan negatif. Penskoran yang telah ditetapkan adalah seperti tabel di bawah ini.

Tabel 3.2
Pembagian Skor Skala Likert

Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Pernyataan Positif	5	4	3	2	1
Pernyataan Negatif	1	2	3	4	5

(Sugiyono, 2017:135)

Pembuatan skor disesuaikan dengan pola pernyataan, apabila pola pernyataan positif maka penilaiannya sebagai berikut :

- 1) Jika responde menjawab SS (sangat setuju) skornya 5
- 2) Jika responde menjawab S (setuju) skornya 4
- 3) Jika responde menjawab RR (Ragu-ragu) skornya 3
- 4) Jika responde menjawab TS (Tidak setuju) skornya 2
- 5) Jika responde menjawab STS (sangat tidak setuju) skornya 1

Sedangkan apabila pola pernyataan negatif maka penilaiannya sebagai berikut :

- 1) Jika responde menjawab SS (sangat setuju) skornya 1
- 2) Jika responde menjawab S (setuju) skornya 2
- 3) Jika responde menjawab RR (Ragu-ragu) skornya 3
- 4) Jika responde menjawab TS (Tidak setuju) skornya 4
- 5) Jika responde menjawab STS (sangat tidak setuju) skornya 5

D. Uji Keabsahan Instrumen

Instrumen yang baik apabila memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Sebelum angket diberikan kepada siswa yang diteliti, angket

tersebut harus diuji cobakan terlebih dahulu. Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun benar-benar baik atau belum. Instrumen yang baik harus memenuhi persyaratan dan reliabel.

1. Validitas

Validitas merupakan syarat yang harus dipenuhi di dalam instrumen penelitian, untuk melihat apakah instrumen layak digunakan atau tidak, instrumen harus diuji terlebih dahulu dan dianalisa apakah instrumen penelitian memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Uji validitas yang dilakukan mencakup dua hal yaitu validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi dilakukan melalui *expert judgment (tenaga ahli)* dengan mengkonsultasikan instrumen penelitian dengan tenaga ahli. Dengan meminta bantuan pengujian validitas kepada 2 dosen dan 1 orang guru.

Tabel 3.3
Data Hasil Validasi Isi Instrumen Penelitian

	Validator	Aspek Instrumen	Keterangan
1	Nurbani,ST.M.Pd	Kreativitas Sikap	Valid
		Belajar	Valid
2	Umi	Kreativitas Sikap	Valid
	Liwayanti,S.Pd.i	Belajar	Valid
3	Kuswandi, S.Pd	Kreativitas Sikap	Valid
		Belajar	Valid

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peneliti untuk menjangkau dan mengolah data dalam penelitian, yang terdiri dari :

1. Tahap Persiapan
 - a. Melakukan pra-observasi ke SMK Negeri 1 Putussibau
 - b. Melihat masalah yang terjadi di SMK Negeri 1 Putussibau
 - c. Menyiapkan instrumen penelitian berupa kisi-kisi angket

- d. Melaksanakan validasi instrumen penelitian yang diberikan kepada validator untuk memberikan validitas.
 - e. Merevisi hasil validitas
 - f. Melaksanakan uji coba instrumen
 - g. Menganalisis data hasil ujicoba
 - h. Menghitung validitas data reliabilitas instrumen yang telah diujicobakan
 - i. Melakukan revisi instrumen penelitian
2. Tahap Pelaksanaan
- a. Mempersiapkan sampel penelitian
 - b. Memberikan surat izin penelitian ke pihak sekolah
 - c. Pelaksanaan uji coba instrumen dengan membagikan angket kreativitas dan sikap belajar kepada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Putussibau
 - d. Menyebarkan angket kreativitas. Sikap dan hasil belajar kepada siswa SMK Negeri 1 Putussibau
 - e. Mengambil data hasil belajar siswa berupa nilai mid semester mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Putussibau.

Tabel 3.4
Pelaksanaan Penelitian

Tanggal Pelaksanaan	Kegiatan
8 Juli	Memberikan surat izin penelitian ke pihak sekolah
9 Juli 2019	Pelaksanaan uji coba instrumen dengan membagikan angket kreativitas dan sikap belajar kepada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Putussibau
15 Juli 2019	Pelaksanaan penelitian dengan membagikan angket kreativitas dan sikap belajar kepada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Putussibau
16 Juli 2019	Meminta data hasil raport semester ganjil kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Putussibau

3. Tahap Akhir

- a. Melakukan analisis data yang telah diperoleh
- b. Mendeskripsikan data dalam tabel kreativitas dan sikap belajar yang mempengaruhi
- c. hasil belajar
- d. Menyusun laporan penelitian

F. Teknik Analisis Data

Analisis data atau pengolahan data merupakan salah satu langkah yang penting dalam penelitian, karena kesalahan dalam analisis akan berpengaruh dalam penelitian pengambilan kesimpulan. Untuk mengetahui hubungan antara variabel pada penelitian ini dilakukan perhitungan statistik. Dalam melakukan analisis data dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis regresi sederhana dan regresi berganda untuk menjawab masalah dalam penelitian ini yakni Bagaimanakah Kreativitas (x_1), Sikap Belajar (x_1), secara bersama-sama terhadap hasil belajar (Y) siswa mata pelajaran Simulasi digital di SMK Negeri 1 Putussibau. Dari beberapa variabel bebas tersebut diklasifikasikan menjadi beberapa kategori berkenaan dengan keperluan peneliti digunakan skor merata ideal (M_i) dan simpangan baku ideal (S_{di}) sebagai berikut:

Tabel 3.5
Skor merata ideal (M_i) dan Simpangan baku ideal (S_{di})

Kategori	Kriteria
Sangat Tinggi	$X \geq (M_i + 1,5S_{di})$
Tinggi	$M_i \leq X < (M_i + 1,5 S_{Di})$
Rendah	$(M_i - 1,5S_{Di}) \leq X < M_i$
Sangat rendah	$X < (M_i - 1,5 S_{di})$

Djemari Mardaphi (2008:123)

Untuk melakukan perhitungan dapat dengan rumus sebagai berikut:

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$S_{di} = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

1. Uji Persyaratan Analisis:

- a. Untuk menjawab sub masalah 1 yaitu menjelaskan nilai yang sering muncul (*modus*), nilai tengah (*medium*), nilai rata-rata (*mean*), rentang data (*range*), varian dan standar devisi pada kreativitas, sikap, dan hasil belajar siswa dengan menggunakan SPSS 16.
- b. Untuk menjawab sub masalah 2 dan 3 yaitu untuk menjelaskan uji prasyarat analisis data untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan telah memenuhi syarat untuk dianalisis dengan teknik analisis yang direncanakan, dilanjutkan dengan uji regresi linear sederhana yakni:

1) Uji normalitas

Pengujian normalitas data diperlukan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal dan juga berasal dari populasi normal pula. Kriteria yang digunakan yaitu data dikatakan normal apabila harga koefisien *asympt sign output kolmpgrov-smirnov text* > dari alpha yang ditentukan yaitu 5% (0,05)

2) Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui hubungan antar variabel dependen dengan variabel independen. Apabila hubungan yang linear antar variabel bebas dan terikat maka pengujian dapat dilanjutkan sebaliknya apabila tidak terjadi hubungan maka analisis regresi dapat dilanjutkan. Pengujian ini menggunakan taraf signifikan 0,05 atau 5% apabila signifikan *linearity* <0,05 atau nilai *signifikansi* >0,05 maka terjadi hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat.

3) Uji Multikolinearitas

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antar variabel bebas menggunakan analisis korelasi akan diperoleh harga interkorelasi antar variabel bebas. Dengan *Varian Infation Factor* (VIF) tidak kurang dari 10 dan nilai Tolerance tidak lebih dari 0,1. Sehingga

jika terjadi Multikolinearitas antar variabel bebas maka uji korelasi ganda dapat dilanjutkan.

- c. Untuk menjawab sub masalah 2, 3, 4 yaitu untuk menjelaskan uji hipotesis prediktor digunakan untuk mengukur pengaruh antara lebih dari satu variabel prediktor (variabel bebas). Dengan pengujian pada sub masalah 2 dan 3 menggunakan analisis regresi linear sederhana dan sub masalah 4 menggunakan analisis regresi linear berganda:

- a. Analisis *regresi linear* sederhana

Analisis ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara kreativitas dengan sikap belajar, hasil belajar siswa dengan hasil belajar menggunakan analisis *product moment* dari person, dan dibantu menggunakan SPSS 16. Analisis linear sederhana menggunakan rumus:

$$Y = a + Bx$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen/terikat (nilai yang diprediksikan)

X = Variabel independen/bebas

a = Konstanta (nilai Y apabila X = 0)

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

- b. Analisis regresi linear berganda

Untuk menjawab sub masalah 4 yaitu untuk menjelaskan uji hipotesis digunakan untuk mengukur pengaruh antara lebih dari satu variabel bebas dapat menggunakan rumus regresi linear berganda. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan :

Y = Variabel terikat

A = Konstanta

b₁, b₂ = Koefisien regresi

x₁, x₂ = Variabel bebas

dibantu dengan program SPSS 16 kriteria penerimaan H_0 adalah taraf signifikan $>0,05$ yang berarti pengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel bebas tidak signifikan.

c. Uji Signifikansi Simultan (uji F)

Analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh secara bersama-sama variabel bebas terhadap variabel terikat.

Dengan dasar pengambilan keputusan:

- 1) Jika signifikansi $>0,05$ atau $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak dimana variabel setiap variabel bebas secara bersama-sama tidak berpengaruh terhadap variabel terikat
- 2) Jika signifikansi $<0,05$ atau $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_a dan H_0 ditolak dimana setiap variabel bebas secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel terikat.

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah dengan dideskripsikan secara kuantitatif dengan menyajikan skor maksimum, minimum, standar deviasi, kecendrungan data, mean, median. Deskripsi data dilakukan pada kreativitas dan sikap belajar terhadap hasil belajar sebagai berikut :

1. Gambaran Umum Kreativitas Belajar

Berikut hasil dekripsi angket kreativitas belajar yang didapat pada 66 responden :

Tabel. 4.1
Distribusi Skor Angket Kreativitas Belajar

Pilihan Jawaban	Jumlah Jawaban	Persentase
Sangat Tidak Setuju	140	10%
Tidak Setuju	172	12%
Ragu-ragu	365	26%
Setuju	358	26%
Sangat Setuju	351	25%
Total	1386	100%

Berdasarkan tabel distribusi skor angket kreativitas belajar diketahui jumlah “ Sangat Tidak setuju” berjumlah 140 dengan persentase sebesar 10 %, jumlah jawaban “Tidak Setuju” berjumlah 172 dengan persentase 12%, jumlah jawaban “Ragu-ragu” berjumlah 365 dengan persentase 26%, jumlah jawaban “setuju” berjumlah 358 dengan persentase sebesar 26%, dan jumlah jawaban “Sangat Setuju” berjumlah 351 dengan persentase 25%.

Tabel 4.2
Deskripsi Skor Angket Kreativitas Belajar

Statistics

Kreativitas

N	Valid	66
	Missing	6
Mean		75.56
Median		75.00
Mode		75
Std. Deviation		8.235
Variance		67.819
Range		48
Minimum		56
Maximum		104

Dari tabel distribusi statistik kreativitas dapat disimpulkan Nilai minimum sebesar 56, nilai maksimum sebesar 104, mean sebesar 75,56, median sebesar 75,00, modus sebesar 75, range sebesar 48 dan standar deviasi sebesar 8.235. maka distribusi data disajikan menjadi beberapa golongan atau kelas, dengan perhitungan.

Menentukan range (R) = Nilai tertinggi – nilai terendah

$$R = 104 - 56 = 48$$

Menentukan banyak kelas (K) = $1 + 3.3 \log n$

Menentukan Panjang kelas interval (i) :

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 66 \\ &= 1 + 3,3 (1,81) \\ &= 1 + 5,97 = 6,97 = 9 \end{aligned}$$

Menentukan Panjang Kelas Interval (i) :

$$i = R/K$$

$$i = 46/9 = 5,1$$

Setelah range, banyak kelas dan panjang kelas interval. Maka bentuk tabel distribusi statistik kreativitas belajar sebagai berikut.

Tabel 4.3
Distribusi Statistik Kreativitas Belajar

Kelas Interval	Frequency	Percent
56-60	1	2%
61-65	6	9%
66-70	10	15%
71-75	20	30%
76-80	11	17%
81-85	12	18%
86-90	4	6%
91-96	1	2%
96-100	1	2%
Total	66	100%

Kecendrungan kreativitas belajar dapat dihitung berdasarkan skor instrumen, dengan skor instrumen maksimum 105 dan minimum 21. Adapun perhitungan sebagai berikut :

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal} + \text{Skor minimal})$$

$$= \frac{1}{2} (105+21) = \frac{1}{2} (126) = 63$$

$$S_{di} = \frac{1}{6} (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor minimal})$$

$$= \frac{1}{6} (105-21) = \frac{1}{6} (84) = 14$$

Tabel 4.4
Distribusi Interval Kategori Kreativitas Belajar

Distribusi Frekuensi Interval Kategori Kreativitas			
Interval	Frequency	Percent	Kategori
Skor \geq 84	10	15%	Sangat Tinggi
$63 \leq$ Skor 84	52	79%	Tinggi
$42 \leq$ Skor 63	4	6%	Rendah
Skor $<$ 42	0	0	Sangat rendah
Total	66	100%	

Dari Tabel distribusi frekuensi interval kreativitas belajar diperoleh hasil pengolahan data kreativitas belajar mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X TKJ 1 dan TKJ 2 di SMK Negeri 1 Putussibau, yang memiliki kategori sangat tinggi ada 10 siswa atau 15 %. Kategori tinggi ada 52 siswa atau 79%, kategori rendah ada 4 siswa atau 6% dan kategori sangat rendah ada 0 siswa. secara umum kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TKJ 1 dan TKJ 2 SMK Negeri 1 Putussibau Cenderung berkatgori “Baik”.

2. Gambaran Umum Sikap Belajar

Berikut hasil deskripsi angket sikap belajar yang didapat dari 66 responden :

Tabel 4.5
Distribusi Skor Angket Sikap Belajar

Pilihan Jawaban	Jumlah Jawaban	Persentase
Sangat Tidak Setuju	152	12%
Tidak Setuju	166	13%
Ragu-ragu	216	17%
Setuju	356	28%
Sangat Setuju	364	29%
Total	1254	100%

Berdasarkan tabel distribusi skor angket kreativitas belajar diketahui jumlah “ Sangat Tidak setuju” berjumlah 152 dengan

persentase sebesar 12 %, jumlah jawaban “Tidak Setuju” berjumlah 166 dengan persentase 13%, jumlah jawaban “Ragu-ragu” berjumlah 216 dengan persentase 17%, jumlah jawaban “setuju” berjumlah 356 dengan persentase sebesar 29%, dan jumlah jawaban “Sangat Setuju” berjumlah 364 dengan persentase 29%.

Tabel 4.6
Deskripsi Skor Angket Sikap Belajar

Statistics		
Sikap		
N	Valid	66
	Missing	6
Mean		73.65
Median		74.50
Mode		71
Std. Deviation		7.009
Variance		49.123
Range		40
Minimum		51
Maximum		91

Berdasarkan tabel distribusi statistik lingkungan belajar dapat disimpulkan nilai minimum sebesar 51, nilai maximum 91, mean sebesar 74,65 median sebesar 74,50, modus sebesar 71, range sebesar 40 dan standar deviasi sebesar 7,009. Maka distribusi data disajikan menjadi beberapa golongan atau kelas, dengan perhitungan.

Menentukan range :

$$\text{Range (R)} = \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} = 91 - 51 = 40$$

Menentukan banyak kelas :

Rumus :

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 66 \\ &= 1 + 3,3 (1,81) = 1 + 5,97 = 6,97 = 8 \end{aligned}$$

Menentukan panjang kelas interval (i) :

$$\begin{aligned} i &= R/K \\ &= 40/8 = 5 \end{aligned}$$

Setelah mengetahui range, banyak kelas dan panjang kelas interval. Maka bentuk tabel distribusi statistik Sikap belajar sebagai berikut.

Tabel 4.7
Distribusi Statistik Sikap Belajar

Kelas Interval	Frequency	Percent
51-56	1	2%
56-60	1	2%
61-65	7	11%
66-70	6	9%
71-75	25	38%
76-80	20	30%
81-85	3	5%
86-90	3	5%
Total	66	100%

Angket motivasi belajar dapat dihitung berdasarkan skor instrumen dengan skor instrumen maksimal 95 dan minimal 19.

Adapun perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} M_i &= \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal} + \text{Skor minimal}) \\ &= \frac{1}{2} (95+19) \\ &= \frac{1}{2} (114) = 57 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S_{di} &= \frac{1}{6} (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor minimal}) \\ &= \frac{1}{6} (95-19) \\ &= \frac{1}{6} (83) = 13,8 \end{aligned}$$

Tabel 4.8
Distribusi Interval Kategori Sikap Belajar

Distribusi Frekuensi Interval Kategori Sikap			
Interval	Frequency	Percent	Kategori
Skor \geq 77,8	26	39%	Sangat Tinggi
57 \leq Skor 77,8	40	61%	Tinggi
36,2 \leq Skor 57	0	0	Rendah
Skor < 36,2	0	0	Sangat Rendah
Total	66	100%	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi interval kategori sikap belajar diperoleh hasil pengolahan data angket sikap belajar mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X TKJ1 dan TKJ2 SMK Negeri 1 Putussibau, memiliki kategori sangat tinggi ada 26 siswa atau 39%, untuk kategori tinggi ada 40 siswa atau 61%, untuk kategori rendah dan sangat rendah ada 0 siswa atau 0%, secara umum sikap belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital SMK Negeri 1 Putussibau cenderung berkategori “Baik”.

3. Gambaran Umum Hasil Belajar

Berikut deskripsi hasil belajar yang di dapat dari 66 responden :

Tabel 4.9
Distribusi Statistik Hasil Belajar

Statistics

Hasil

N	Valid	66
	Missing	6
Mean		71.52
Median		80.00
Std. Deviation		19.961
Variance		398.438
Range		80
Minimum		20
Maximum		100

Dari tabel distribusi statistik hasil belajar dapat disimpulkan nilai minimum sebesar 20, nilai maksimum sebesar 100, mean sebesar 70,68. Median sebesar 80,00, Range sebesar 80 dan standar deviasi sebesar 20,919. Maka distribusi data disajikan menjadi beberapa golongan atau kelas, dengan perhitungan.

Menentukan range :

$$\text{Range (R)} = \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} = 100 - 20 = 80$$

Menentukan banyak kelas :

Rumus :

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 66 \\ &= 1 + 3,3 (1,81) = 1 + 5,97 = 6,97 = 11 \end{aligned}$$

Menentukan panjang kelas interval (i) :

$$\begin{aligned} i &= R/K \\ &= 80/11 = 7,8 \end{aligned}$$

Setelah mengetahui range, banyak kelas dan panjang kelas interval. Maka bentuk tabel distribusi statistik Sikap belajar sebagai berikut.

Tabel 4.10
Distribusi Stastika Hasil Belajar

Kelas Interval	Frequency	Percent
40-44	7	11%
45-49	0	0%
50-54	8	12%
55-59	3	5%
60-64	10	15%
65-69	1	2%
70-74	2	3%
75-79	1	2%
80-84	16	24%
85-89	2	3%
90-94	16	24%
	66	

Kecendrungan hasil belajar dapat dihitung berdasarkan skor instrumen, dengan skor maksimal 100 dan minimum 20.

Adapun perhitungannya sebagai berikut :

$$\begin{aligned} Mi &= \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal} + \text{Skor minimal}) \\ &= \frac{1}{2} (100+20) \\ &= \frac{1}{2} (120) = 60 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Sdi &= \frac{1}{6} (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor minimal}) \\ &= \frac{1}{6} (100-20) \\ &= \frac{1}{6} (80) = 13,3 \end{aligned}$$

Tabel 4.11
Distribusi Interval Hasil Belajar

Distribusi Frekuensi Interval Kategori Hasil Belajar			
Interval	Frequency	Percent	Kategori
Skor \geq 79,95	34	52%	Sangat Tinggi
60 \leq Skor 79,95	14	21%	Tinggi
40 \leq Skor 60	18	27%	Rendah
Skor $<$ 40,05	0	0	Sangat Rendah
Total	66	100%	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi interval kategori hasil belajar diperoleh hasil pengolahan data hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X TKJ1 dan TKJ2 SMK Negeri 1 Putussibau, memiliki kategori sangat tinggi ada 34 siswa atau 52%, untuk kategori tinggi ada 14 siswa atau 21%, untuk kategori rendah ada 18 siswa atau 27% dan sangat rendah ad 0 siswa atau 0%, secara umum hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital SMK Negeri 1 Putussibau cendrung berkategori “Sangat Tinggi”.

Tabel 4.12
Kriteria Untuk Rata-Rata Nilai

0-49	Tergolong Gagal
50-59	Tergolong Kurang
60-69	Tergolong Cukup
70-79	Tergolong Baik
80-100	Tergolong Istimewa

(Subana dan Sudarajat, 2011 : 57)

Berdasarkan dari tabel rata-rata hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas XTKJ 1 dan X TKJ2 SMK Negeri 1 Putussibau yaitu 70,68 yang memiliki kategori baik.

B. Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

Pengujian prasyarat analisis dilakukan apa bila peneliti menggunakan analisis parametrik, maka harus dilakukan pengujian prasyarat terhadap asumsi-asumsinya. Dala pengujian ini terdapat tiga pengujian yang akan dilakukan yaitu uji normalitas, uji linearitas dan uji multikolinearitas.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data diperlukan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal. Apabila nilai signifikansi lebih dari $\alpha = 0,05$ maka data berdistribusikan normal, sedangkan apabila nilai signifikansi kurang dari $\alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Pada analisis data ini unuk menguji normalitas aplikasi SPSS versi 16.00.

Berdasarkan analisis dta tersebut diketahui nilai signifikansi yang menunjukkan normalitas apabila harag koefisien asymp.sign output *kolmogrov-smirnov* test > dari alpha yang ditentukan 5% (0,05) dengan hasil uji normalitas yaitu :

Tabel 4.13
Uji Normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		keaktivitas	Sikap	hasil
N		66	66	66
Normal Parameters ^a	Mean	75.56	73.65	71.52
	Std. Deviation	8.235	7.009	19.961
Most Extreme Differences	Absolute	.100	.125	.210
	Positive	.100	.092	.112
	Negative	-.075	-.125	-.210
Kolmogorov-Smirnov Z		.812	1.018	1.707
Asymp. Sig. (2-tailed)		.525	.251	.006
a. Test distribution is Normal.				

Berdasarkan uji normalitas dengan *kolmogorov-smirov* test di peroleh nilai sig.keaktivitas (0,525), sig.sikap (0,251), dan sig.nilai hasil (0,006) sehingga sig. Dari ketiga variabel $> 0,05$ serta dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui hubungan antar variabel dependen dengan variabel independen. Apabila terjadi hubungan yang linear variabel bebas dan terikat maka pengujian dapat dilanjutkan sebaliknya apabila tidak terjadi hubungan maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan.

Pengujian ini menggunakan taraf signifikan 0,05 atau 5%. Apabila probabilitas $> 0,05$, maka terjadi hubungan linear antar variabel bebas dan variabel terikat. Hasil uji linearitas menunjukkan bahwa semua variabel dalam penelitian ini memiliki hubungan yang linear.

Tabel 4.14
Uji Linearitas

Variabel	Probabilitas	Keterangan
Kreativitas Belajar	0,819	Linear
Sikap Belajar	0,665	Linear

Dalam menghitung uji linearitas pada penelitian ini pada variabel bebas (kreativitas dan sikap belajar) terhadap variabel terikat (hasil belajar) dapat dilihat melalui probabilitas sebesar 0,819 antar kreativitas belajar dan hasil belajar, dan probabilitas sebesar 0,665 anatar sikap belajar dan hasil belajar.

Menurut kriterianya jika probabilitas lebih besar dari taraf signifikansi yang diambil 0,05 atau 5% berarti berhubungan linier. Dari perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan variabel bebas dan terikat adalah lebih besar dari taraf signifikansinya (0,05). Sehingga kreaivitas dan sikap belajar yang mempengaruhi hasil belajar bersifat linier.

c. Uji multikolinearitas

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antar variabel bebas menggunakan analisis korelasi akan diperoleh harga interkorelasi antar variabel bebas. Dengan kriteria jika *Variance Inflation Factor* (VIF) lebih kecil dari 10,00 dan nilai *tolerance* lebih besar dari 0,10. Maka tidak terjadi multikolineraitas anatr variabel bebas, maka uji korelasi ganda dapat dilanjutkan. Dan jika kriteria *variance infltion factor* (VIF) lebih besar dari 10,00 dan nilai *tolerance* lebih kecil dari 0,10 maka terjadi multikolinearitas antar variabel bebas maka uji regresi ganda tidak dapat di dilanjutkan.

Tabel 4.15
Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF
Kreativtas Belajar	0,734	1,362
Sikap Belajar	0,734	1,362

Hasil analisis yang di sajikan tersebut menunjukkan bahwa nilai *tolerance* antar variabel kreativitas belajar sebesar 0,734 > 0,10 dan nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) 1.362 < 10.00

sehingga dapat di simpulkan bahwa terjadi multikolinearitas. Sedangkan nilai *tolerance* antar variabel ska belajar sebesar 0,734 > 0,10 dan *Variance Inflation Factor* (VIF) 1.362 < 10,00 sehingga dapat di simpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas, maka uji regresi ganda dapat dilanjutkan.

2. Uji Hipotesis

Pengambilan keputusan berupa di terima atau tidaknya hipotesis, maka yang di gunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan hasil uji korelasi, hasil uji hipotesis regresi linear sederhana, hasil regresi linear berganda, dan hasil uji simultann (Uji F).

1. Hasil Uji Hipotesis Regresi Linear Sederhana

a. Kreativitas Terhadap Hasil Belajar

Ha : terdapat pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi Digital di kelas X TKJ1 dan X TKJ2 SMK Negeri 1 Putussibau.

Ho : tidak terdapat pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi Digital di kelas X TKJ1 dan X TKJ2 SMK Negeri 1 Putussibau.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh sikap terhadap hasil belajar siswa maka di lakukan dengan menggunakan uji Regresi linear sederhana. Berikut adalah hasil pengolahan data untuk pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital di kelas X TKJ1 dan X TKJ2 SMK Negeri 1 Putussibau. Untuk mengukur besarnya sumbangan variabel kreativitas terhadap variasi naik turunya hasil belajar koefisien korelasi antar kreativitas terhadap hasil belajar sebesar 0,085 yang artinya terdapat hubungan antar kreativitas belajar dan hasil belajar. Koefisien (r) = 0,085, Koefisien determinasi (r^2) = 0,0072 artinya kreativitas memberikan pengaruh besar 72% terhadap hasil belajar. sedangkan 28 % dipengaruhi variabel lain yang tidak di teliti.

Tabel 4.16
Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Kreativitas Belajar

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	87.046	22.944		3.794	.000
	Kreativitas	-.206	.302	-.085	-.681	.498

a. Dependent Variable: hasil

Berdasarkan tabel hasil regresi linear sederhana kreativitas belajar diperoleh nilai signifikansi $0.001 < 0,05$ sehingga model regresi mampu memprediksi variabel hasil belajar siswa. dengan nilai konstanta (a) = 87,046 dan koefisien regresi (b) = 0,206 sehingga persamaan regresinya.

$$Y = 87,046 + 0,206X_2$$

Nilai konstanta sebesar 87,046 meneunjukkan bahwa jika tidak ada variabel kreativitas belajar maka skor hasil belajar siswa adalah 87,046. Koefisien regresi sebesar 0.206 menunjukkan setiap penambahan 1 skor kreativitas belajar akan meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,206.

Hal ini ditujukan dengan hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi Digital siswa Kelas X TKJ1 dan X TKJ2 SMK Negeri 1 Putussibau dapat diterima dengan tiangakat kepercayaan 95% dengan demikian hipotesis pertama pada penelitin terbukti kebenaraanya.

b. Sikap Terhadap Hasil Belajar

Ha : terdapat pengaruh sikap terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi Digital di kelas X TKJ1 dan X TKJ2 SMK Negeri 1 Putussibau.

Ho : tidak terdapat pengaruh sikap terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi Digital di kelas X TKJ1 dan X TKJ2 SMK Negeri 1 Putussibau.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh sikap terhadap hasil belajar siswa maka dilakukan dengan menggunakan uji Regresi linear sederhana. Berikut adalah hasil pengolahan data untuk pengaruh sikap terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital di kelas X TKJ1 dan X TKJ2 SMK Negeri 1 Putussibau. Untuk mengukur besarnya sumbangan variabel sikap terhadap variasi naik turunnya hasil belajar koefisien korelasi antar sikap terhadap hasil belajar sebesar 0,085 yang artinya terdapat hubungan antar sikap belajar dan hasil belajar. Koefisien (r) = 0,081, Koefisien determinasi (r^2) = 0,65 artinya relevitas memberikan pengaruh besar 65% terhadap hasil belajar. sedangkan 35% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti.

Tabel 4.17

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Sikap Belajar

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	88.588	26.249		3.375	.001
	Sikap	-.232	.355	-.081	-.653	.516

a. Dependent Variable: hasil

Berdasarkan tabel hasil regresi linear sederhana sikap belajar diperoleh nilai signifikansi $0.001 < 0,05$ sehingga model regresi mampu memprediksi variabel hasil belajar siswa. dengan nilai konstanta (a) = 88,588 dan koefisien regresi (b) = 0,232 sehingga persamaan regresinya.

$$Y = 88,588 + 0,232X_2$$

Nilai konstanta sebesar 88,588 menunjukkan bahwa jika tidak ada variabel sikap belajar maka skor hasil belajar siswa adalah 88,588. Koefisien regresi sebesar 0.2326 menunjukkan setiap penambahan 1

skor kreativitas belajar akan meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,232.

Hal ini ditunjukkan dengan hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh sikap belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi Digital siswa Kelas X TKJ1 dan X TKJ2 SMK Negeri 1 Putussibau dapat diterima dengan tingkat kepercayaan 95% dengan demikian hipotesis kedua pada penelitian terbukti kebenarannya.

1. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk menguji hipotesis guna mengetahui pengaruh kreativitas dan sikap belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital di kelas X TKJ1 dan X TKJ2 SMK Negeri 1 Putussibau yang diolah menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 16.00 dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.18
Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	92.965	28.614		3.249	.002
	Kreativitas	-.141	.355	-.058	-.399	.691
	Sikap	-.146	.417	-.051	-.351	.727

a. Dependent Variable: hasil

Hasil analisis regresi linear berganda dimasukkan kedalam rumus :

$$Y = 92,965 + 0,141 + 0,146X_2$$

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar = 92,965, Kreativitas = 0.141 dan Sikap belajar 0,141 bentuk persamaan tersebut diartikan sebagai berikut : nilai konstanta (a) sebesar 92,965 menunjukkan jika tidak ada

variabel kreativts dan sikap belajar maka hasil belajar siswa adalah sebesar 92,965. Koefesien regresi (b1) menunjukkan 0,141 bahwa setiap penambahan satu ekor kreativitas belajar akan terjadi peningkatan sebesar 0,141, dengan asumsi bahwa variabel sikap dari model regresi adalah tetap.

Koefesien regresi (b2) menunjukkan 0,146 bahwa setiap penambahan satu ekor kreativitas belajar akan terjadi peningkatan sebesar 0,146, dengan asumsi bahwa variabel sikap dari model regresi adalah tetap.

Tabel 4.19
Uji Anova Regresi Linear Berganda

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	236.310	2	118.155	.290	.749 ^a
	Residual	25662.175	63	407.336		
	Total	25898.485	65			

a. Predictors: (Constant), sikap, kreativitas

b. Dependent Variable: hasil

Untuk menguji hipotesis 3 di gunakan uji F dengan sign. 0,05 dari data tersebut diperoleh sign $0,00 < 0,05$ dan f hitung sebesar $0,290 > f_{tabel} 3,14$ sehingga dapat disimpulksn bahwa H_a ditolak dan H_o diterima yang berarti terdapat pengaruh kreativitas dan sikap belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X TKJ1 dn X TKJ2 SMK Negeri 1 Putussibau. Untuk mencari variabel yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah menggunakan regresi berganda.

$$Y = 92,965 + 0,141 + 0,146X_2$$

Dengan koefesien kreativitas sebesar 0,141, koefesien sikap belajar sebesar 0,146 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel yang paling dominan variabel sikap belajar.

2. Hasil Uji Simultan (Uji F)

Pengujian hipotesis 3 menggunakan uji simultan atau uji F untuk mengetahui pengaruh secara bersama-sama variabel bebas terhadap variabel terikat. Hasil uji tes menunjukkan bahwa variabel bebas secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel terikat jika nilai signifikansi F lebih dari level of significance yang telah ditentukan.

Berdasarkan tabel hasil uji Anova bahwa F hitung 0,290 dengan probabilitas tingkat kesalahan sebesar 0.000 lebih kecil dari level of significance. Yang ditentukan yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas dan sikap belajar secara simultan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TKJ1 dan X TKJ2 SMK Negeri 1 Putussibau

Tabel 4.20
Hasil Uji F Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.096 ^a	.009	-.022	20.183

a. Predictors: (Constant), sikap, kreativitas

Nilai R Square regresi linear berganda sebesar 0,009. Hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel bebas yaitu kreativitas dan sikap belajar mampu menjelaskan perubahan variabel hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TKJ1 dan X TKJ2 SMK Negeri 1 Putussibau sebesar 0,009%, sedangkan sisanya 99,91% dijelaskan oleh faktor lain.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data pengaruh kreativitas dan sikap belajar siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Putussibau dengan analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif deskriptif dengan pendekatan *Ex Post Facto* dengan diuraikan sebagai berikut:

1. Kreativitas Belajar Siswa

Berdasarkan angket kreativitas siswa disebar kepada 66 sampel di SMK Negeri 1 Putussibau, diperoleh skor angket dengan nilai *mean* atau rata-rata skor angke sebesar 75,56, *median* nilai tengah sebesar 75,000, *mode* atau modus sebesar 75, *Standar Deviasi* sebesar 8,235, serta nilai *variance* sebesar 67,819. selain itu skor tertinggi untuk variabel kreativitas adalah 100 dan skor terendah 56.

Berdasarkan angket kreativitas belajar siswa disebar kepada 66 sampel di SMK Negeri 1 Putussibau. Pada penelitian ini dapat dilihat bahwa kreativitas belajar siswa pada kategori tinggi 79%. Persentase pada kategori sangat tinggi sebesar 15%. Persentase pada kategori sedang sebesar 6%. Dan yang terakhir persentase pada kategori pada kategori rendah sebesar 0%. Hasil persentase untuk kategori tersebut dapat distribusi prekuensi kelas interval. Maka dapat di simpulkan bahwa kecendrungan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital yang dimiliki oleh seluruh siswa SMK Negeri 1 Putussibau lebih domain pada kategori tinggi.

2. Sikap Belajar Siswa

Berdasarkan angket sikap siswa disebar kepada 66 sampel di SMK Negeri 1 Putussibau, diperoleh skor angket dengan nilai *mean* atau rata-rata skor angket sebesar 73,65, *median* nilai tengah sebesar 74,50, *mode* atau modus sebesar 71, *Standar Deviasi* sebesar 7,009, serta nilai *variance* sebesar 49,123. selain itu skor tertinggi untuk variabel sikap adalah 90 dan skor terendah 51.

Berdasarkan angket sikap belajar siswa disebar kepada 66 sampel di SMK Negeri 1 Putussibau. Pada penelitian ini dapat dilihat bahwa kreativitas belajar siswa pada kategori tinggi 61%. Persentase pada kategori sangat tinggi sebesar 39%. Persentase pada kategori sedang sebesar 0%. Dan yang terakhir persentase pada kategori pada kategori rendah sebesar 0%. Hasil persentase untuk kategori tersebut dapat distribusi prekuensi kelas interval. Maka dapat di simpulkan bahwa kecendrungan sikap belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital

yang dimiliki oleh seluruh siswa SMK Negeri 1 Putussibau lebih domain pada kategori tinggi.

3. Hasil Belajar

Dari data dokumentasi nilai hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital yang didapatkan dari guru mata pelajaran Simulasi Digital SMK Negeri 1 Putussibau, diketahui hasil belajar siswa berdasarkan hasil perhitungan tingkat kecenderungan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Putussibau berada pada kategori sangat tinggi sebesar 52%, persentase pada kategori tinggi sebesar 21%, persentase pada kategori rendah hanya sebesar 27%. Hasil persentase untuk kategori tersebut didapat dari distribusi frekuensi kelas interval. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang dimiliki oleh seluruh siswa SMK Negeri 1 Putussibau lebih domain pada kategori sangat tinggi pada mata pelajaran Simulasi Digital.

D. Kendala Dalam Penelitian

Dalam penelitian ini hasil penerapan dalam pelaksanaan penelitian menggunakan metode *expost facto*, beberapa kendala dalam melaksanakan penelitian yaitu :

1. Instrumen penelitian yang berupa angket sehingga mengandalkan pada kejujuran responden dalam mengisi pernyataan yang sesuai untuk data peneliti.
2. Terdapat beberapa responden yang masih kurang memperhatikan dan sibuk sendiri, dikarenakan responden tidak terfokus pada angket saat mengisi pada saat penelitian.
3. Variabel bebas yang mempengaruhi hasil belajar siswa hanya terbatas pada kreativitas dan sikap belajar sedangkan masih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X TKJ1 dan TKJ2 SMK Negeri 1 Putussibau.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas dan sikap belajar berpengaruh terhadap hasil belajar dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan tabel distribusi skor angket kreativitas belajar diketahui jumlah “ Sangat Tidak setuju” berjumlah 140 dengan persentase sebesar 10 %, jumlah jawaban “Tidak Setuju” berjumlah 172 dengan persentase 12%, jumlah jawaban “Ragu-ragu” berjumlah 365 dengan persentase 26%, jumlah jawaban “setuju” berjumlah 358 dengan persentase sebesar 26%, dan jumlah jawaban “Sangat Setuju” berjumlah 351 dengan persentase 25%. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi interval kategori sikap belajar diperoleh hasil pengolahan data angket sikap belajar mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X TKJ1 dan TKJ2 SMK Negeri 1 Putussibau, memiliki kategori sangat baik ada 26 siswa atau 39%, untuk kategori baik ada 40 siswa atau 61%, untuk kategori tidak baik dan sangat tidak baik ada 0 siswa atau 0%, secara umum sikap belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital SMK Negeri 1 Putussibau cenderung berkategori “Baik”.Berdasarkan dari tabel rata-rata hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas XTKJ 1 dan X TKJ2 SMK Negeri 1 Putussibau yaitu 70,68 yang memiliki kategori baik.
2. 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.

3. Terdapat pengaruh positif sikap belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TKJ SMK Negeri 1 Putussibau. Hal ini ditunjukkan dengan harga koefisien korelasi 0,081 dan koefisien determinasi sebesar 0,0062. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin baik kreativitas maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital.
4. Terdapat pengaruh positif kreativitas dan sikap belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TKJ SMK Negeri 1 Putussibau. Hal ini ditunjukkan dengan harga koefisien korelasi 0,096 dan koefisien determinasi sebesar 0,0092. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin baik kreativitas dan sikap belajar siswa maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat di berikan saran-saran sebagai berikut:

1. Saran penelitian selanjutnya

Penelitian ini memberikan informasi bahwa kreativitas dan sikap belajar memberikan kontribusi besar 99,91% terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TKJ SMK Negeri 1 Putussibau. Hal ini menunjukkan bahawa hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi Digital masih banyak di pengaruhi oleh faktor lain. Oleh karena itu diharapkan dalam penelitian selanjutnya untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi Dgital menggunakan variabel selain yang diteliti dalam penelitian ini

2. Saran Bagi Guru

Dengan memahami kreativitas dan sikap belajar siswa memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi Digital guru di harapkan untuk senantiasa menumbuhkan kreativitas

dan sikap belajar siswa dengan membuat kegiatan belajar mengajar semenarik mungkin agar para siswa antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar dan memudahkan pemahaman siswa pada materi yang akan disampaikan.

3. Saran bagi Siswa

Dengan mengetahui kreativitas dan sikap belajar dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Simulasi Digital, di harapkan siswa belajar lebih giat, tekun dan rajin serta memanfaatkan waktu-waktu yang luangkan dengan kegiatan yang positif seperti membaca buku untuk menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. (2009). *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikanto, Suharismi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas edisi* Jakarta:Rineka Cipta.
- Arikanto ,Suharismi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas edisi* Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikanto ,Suharismi. (2013). *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta .
- Arikanto ,Suharismi. (2012). *Prosedur Penelitian* Jakarta: Rineka Cipta
- Arikanto ,Suharismi. (2006). *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta .
- Azwar, S (2013). *Sikap manusia: teori dan pngukurannya (edisi ke-2)*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Azwar, S (2008). *Penyusunan Skala Psikologi*.Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Djemari Mardhapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta : Mitra Cendekia.
- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta:PT.Rajafindo Persada.
- Istrani, & Pulang Intan. (2015). *Ensiklopedia Pendidikan Jilid 1*. Medan:Larispa
- Jihad, A (2018). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta:Multi Pressindo.
- Katarina, A (2015). *Pengaruh Sikap dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa PadaMata Pelajaran KKPI Di SMK Negeri 2 Bengkayang Kabupaten Bengkayang*.Skripsi.
- Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Nawawi, Hadari, (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta. Gajah.Mada University Press.

- Saifuddin Azwar. (2013). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&B*. Bandung :Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif R&B*. Bandung :Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&B*. Bandung :Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&B*. Bandung :Alfabeta.
- Utami Munandar. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Utami Munandar. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Prasetya (2015). *Pengaruh Sikap Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran TIK di Kelas X SMA Negeri 1 Capkala Kabupaten Bengkayang*. Skripsi.
- Yoga .(2013). *Pengaruh Kreativitas Belajar Dan Sikap Kerja Siswa Terhadap Kesiapan Kerja Pada Siswa Kelas Xii Smk Negeri 2 Pengasih*. Jurnal.