

KONTRIBUSI KEDISIPLINAN BELAJAR DAN KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER PADA SISWA KELAS X JURUSAN TKJ SMK NEGRI 1 KINALI (KAB. PASAMAN BARAT)

Fitri Hidayati ¹⁾, Ayu Bidiawati JR ²⁾, Hendra Hidayat ¹⁾

1) Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

2) Program Studi Teknik Industri – Fakultas Teknologi Industri

Universitas Bung Hatta

E-mail: fitrihidayatia@yahoo.co.id

Abstract

The purpose of this research is describe and analyze how big the contribution of the dicipline of study and creativity to the result of study on subject rebuild computer on class X student of TKJ program in SMKN 1 Kinali (West Pasaman Regency). The benefit of this research is to give information and as a contribution to researcher, teacher, and students to know how big the contrbution of the dicipline of study and creativity to result of study on subject rebuild computer on class X student of TKJ program in SMKN 1 Kinali (West Pasaman Regency). Based on the result of analyzing questioners data of the dicipline of study and the questioners of creativity, and the data of the result of study that used statistic program SPSS version 17 show that: (1) The dicipline of study give 56,7 % contribution to the result of study on subject rebuild computer on class X student of TKJ program in SMKN 1 Kinali (West Pasaman Regency) on year 2014/2015; (2) Creativity give 37,2 % contribution to the result of study on subject rebuild computer on class X student of TKJ program in SMKN 1 Kinali (West Pasaman Regency) on year 2014/2015; (3) the dicipline of study together with creativity give 45,9 % contribution to the result of study on subject rebuild computer on class X student of TKJ program in SMKN 1 Kinali (West Pasaman Regency) on year 2014/2015. In conclusion, the dicipline of study and creativity give contribution to the result of study, the better ang higher the dicipline of study and creativity of students in study, better and higher the result of study of the students.

Key words : The Dicipline of Study, Creativity, Result of Study.

1. Pendahuluan

Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu upaya menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, memiliki keahlian dan keterampilan sesuai tuntutan pembangunan bangsa, dimana kualitas suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Pendidikan seorang siswa dikatakan berhasil dapat dilihat dari hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam

bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. (Sudjana, 2011 : 22).

Hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Perakitan Komputer yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Kinali (Kab. Pasaman Barat), diperoleh data bahwa dari 92 orang jumlah siswa kelas X jurusan

TKJ, masih ada 69 orang siswa yang memiliki nilai dibawah KKM, dengan persentase 75 %. Sedangkan 23 orang siswa lainnya memperoleh nilai diatas KKM dengan persentase 25 %. Dapat disimpulkan belum maksimalnya hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Perakitan Komputer, dibuktikan dengan masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 75.

Salah satu faktor penyebab hasil belajar siswa yang rendah tersebut adalah tidak semua siswa menerapkan kedisiplinan dalam belajar, seperti masih banyak siswa yang terlambat masuk kelas, mereka datang setelah guru mata pelajaran sudah beberapa menit berada didalam kelas, dan kreativitas siswa yang kurang optimal dalam belajar, seperti masih ada siswa yang tidak mengerjakan latihan yang diberikan guru dengan alasan latihan tersebut sulit untuk mereka kerjakan.

Adapun penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis besarnya kontribusi kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Perakitan Komputer pada siswa kelas X jurusan TKJ SMK Negeri 1 Kinali (Kab. Pasaman Barat).
2. Mendeskripsikan dan menganalisis besarnya kontribusi kreativitas terhadap terhadap hasil belajar mata pelajaran Perakitan Komputer pada siswa kelas X jurusan TKJ SMK Negeri 1 Kinali (Kab. Pasaman Barat).

3. Mendeskripsikan dan menganalisis besarnya kontribusi kedisiplinan belajar dan kreativitas secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran Perakitan Komputer pada siswa kelas X jurusan TKJ SMK Negeri 1 Kinali (Kab. Pasaman Barat).

2. Landasan Teori

a. Belajar dan Pembelajaran

Hamalik (2001:28) “belajar adalah suatu prosedur tingkah laku individu melalui interaksi individu dengan lingkungan”. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman dari interaksi dengan lingkungan. (Slameto, 2003 : 2). Sedangkan pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang untuk mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru. Dalam proses belajar, pembelajaran dibangun guru untuk meningkatkan dan mengembangkan kreatifitas siswa. Sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya peningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran (Sagala, 2009:60).

b. Kedisiplinan Belajar

Disiplin adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan pada Tuhan, keteraturan, dan ketertiban dalam memperoleh ilmu. (Priyadanto, 1994, hal: 5-6). Sedangkan

menurut Arikunto (2001:114) “disiplin belajar adalah kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib kesadaran yang ada pada kata hatinya”. Disiplin adalah suatu sikap tingkah laku dan perubahan yang sesuai dengan peraturan dari organisasi baik yang tertulis maupun yang tidak tertulis. (Nitisesmito, 1998 : 99).

c. Kreativitas

Guilford (dalam Mudjiran, 2007, hal: 65-66) “kreativitas adalah berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk berfikir *divergen*. Berfikir *divergen* yaitu kemampuan berfikir yang berawal dari suatu persoalan atau satu hal menuju keberbagai hal”. Sedangkan menurut Munandar dalam Mudjiran (2007:66) “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan produk-produk baru meskipun komponen-komponennya tidak semuanya baru”.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. (Sudjana, 2011 : 22). Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. (Hamalik, 2001 : 30).

Sedangkan menurut Benjamin Bloom (dalam Sudjana, 2011 : 22), berdasarkan teori *Taksonomi Bloom* hasil belajar dalam rangka

studi dicapai melalui tiga kategori ranah, perinciannya adalah sebagai berikut :

1. Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
2. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
3. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak

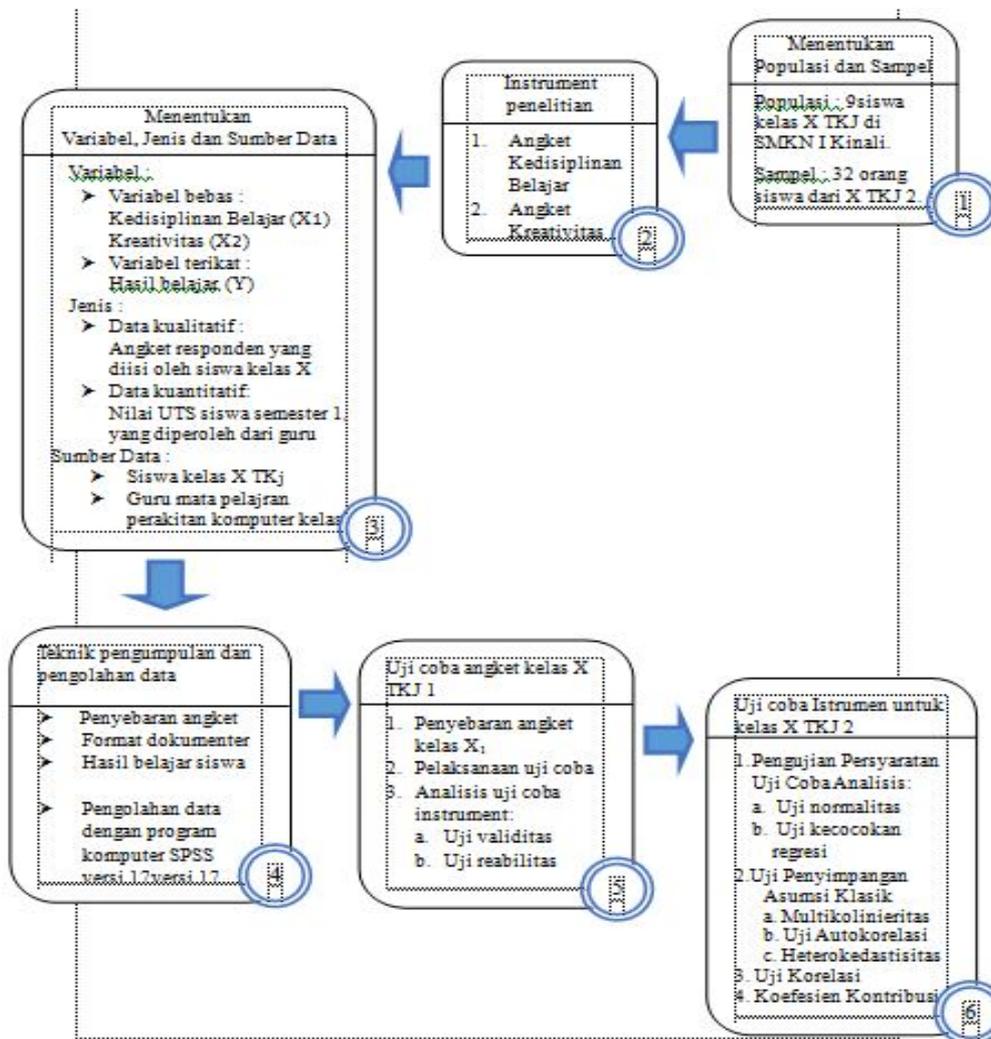
3. Metodologi

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional dan penelitian ini bersifat deskriptif. Deskriptif korelasional adalah suatu penelitian yang dirancang untuk menentukan tingkat hubungan variabel-variabel yang berbeda dalam suatu populasi yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y) serta bentuk hubungan yang terjadi. (Arikunto, 2010 : 313). Jenis penelitian ini sejalan dengan tujuan penelitian yaitu bertujuan untuk mendeskripsikan seberapa besar kontribusi kedisiplinan belajar (X_1) dan kreativitas (X_2) terhadap hasil belajar (Y) mata pelajaran Perakitan Komputer.

Variabel penelitian ini yaitu variabel bebas (kedisiplinan belajar dan kreativitas)

dan variabel terikat (hasil belajar). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X jurusan TKJ yang berjumlah 92 orang. Metode pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* dengan jumlah sampel berjumlah 32 orang siswa dari kelas X TKJ 2. Teknik pengumpulan data berasal dari hasil belajar dan angket yang disusun menggunakan skala *Likert* yang diuji cobakan ke kelas uji coba dan dibagikan ke kelas sampel.

Pada penelitian ini, diagram alir metodologi penelitian sebagai berikut:



Gambar 1: Diagram Alir Penelitian

4. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian terdiri dari 92 orang siswa jumlah populasi, populasi diuji homogenitas, normalitas dan kesamaan rata-rata untuk menentukan kelas uji coba dan kelas sampel. Setelah dilakukan pengujian, maka dipilih kelas X TKJ 1 untuk kelas uji coba dengan jumlah siswa 32 orang dan kelas X TKJ 2 untuk kelas sampel dengan jumlah siswa 32 orang. Peneliti membagikan angket kedisiplinan belajar dan angket kreativitas kepada siswa kelas uji coba X TKJ 1. Dari 25 item pernyataan pada angket kedisiplinan belajar, 2 item pernyataan dinyatakan Tidak

Valid, sedangkan dari 28 item pernyataan pada angket kreativitas, terdapat 4 item pernyataan Tidak Valid.

Setelah didapat angket item pernyataan yang Valid, maka angket tersebut dibagikan kepada kelas sampel yaitu X TKJ 2. Kemudian hasil dari kelas sampel dilakukan uji normalitas, uji kecocokan regresi (linearitas), uji penyimpangan asumsi klasik, uji korelasi dan koefesien kontribusi.

Dari hasil uji normalitas, didapat bahwa data berdistribusi normal, dan pada uji kecocokan regresi (linearitas) didapatkan data linier secara signifikan dengan

persamaan $Y = 46.248 + (-0,823 X_1) + (1,029 X_2)$. Dan hasil uji penyimpangan asumsi klasik didapatkan hasil bahwa tidak terdapat penyimpangan asumsi klasik. Sedangkan hasil uji korelasi didapatkan hasil $r_{X_1X_2}$ sebesar 0,594, r_{X_2X} sebesar 0,610 dan r_{X_1X} sebesar 0,678. maka hasil koefisien

kontribusi kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar sebesar 35,3 %, koefisien kontribusi kreativitas terhadap hasil belajar sebesar 37,2 % dan koefisien kontribusi kedisiplinan belajar dan kreativitas terhadap hasil belajar sebesar 45,9 %.

Tabel 1. Rekapitulasi Teknik Analisis Data

No.	ANALISA DATA	Variabel X_1	Variabel X_2	Variabel Y	Kesimpulan
1	UJI VALIDITAS	Jumlah pernyataan 25 item, Valid = 23 item, Tidak Valid = 2 item	Jumlah pernyataan 28 item, Valid = 24 item, Tidak Valid = 4 item	-	Data yang digunakan dinyatakan Valid
2	UJI RELIABILITAS	Nilai Cronbach Alpha = 0,893	Nilai Cronbach Alpha = 0,910	-	Instrumen yang digunakan dinyatakan reliabel atau handal
3	UJI NORMALITAS	Nilai Kolmogorov-Smirnov (Uji K-S) = 0,200 > 0,05	Nilai Kolmogorov-Smirnov (Uji K-S) = 0,06 > 0,05	nilai Kolmogorov-Smirnov (Uji K-S) = 0,180 > 0,05	Data yang digunakan dinyatakan berdistribusi normal
4	UJI LINIERITAS	Nilai (t hitung > t table) -3,973 > -0,2045, Signifikansi 0,000 < 0,05	Nilai (t hitung > t table) 4,150 > -0,2045, Signifikansi 0,000 < 0,05	Nilai (F hitung > F table) 12,348 > 3,328, Signifikansi 0,000 < 0,05	Variabel X_1 dan X_2 berpengaruh secara linier dan signifikan terhadap variabel Y
5	UJI MULTIKOLINIERITAS	Nilai <i>Tolerance</i> sebesar 0,889 > 0,10, <i>VIF</i> sebesar 1,128 > 1,0	Nilai <i>Tolerance</i> sebesar 0,889 > 0,10, <i>VIF</i> sebesar 1,128 > 1,0	-	tidak memiliki masalah multikolinieritas
6	UJI AUTOKORELASI	Nilai Durbin-Watson (DW) = 1,927	nilai Durbin-Watson (DW) = 1,927	-	tidak terdapat masalah autokorelasi
7	UJI HETEROKEDASTISITAS	Signifikansi > <i>Udstandardized Residual</i> (0,834 > 0,05)	Signifikansi > <i>Udstandardized Residual</i> (0,882 > 0,05)	-	tidak memiliki masalah heterokedastisitas
8	KOEFESIEN KORELASI	Nilai Koefesien Korelasi = -0,594	Nilai Koefesien Korelasi = 0,610	Nilai Koefesien Korelasi = 0,678	Variabel X_1 dan X_2 berkorelasi terhadap variabel Y
9	KOEFESIEN KONTRIBUSI	35,3 %	37,2 %	45,9 %	Variabel X_1 dan X_2 berkontribusi terhadap variabel Y

5. Kesimpulan

➤ Kedisiplinan Belajar memberikan kontribusi sebesar 35,3 % terhadap Hasil Belajar pada mata pelajaran Perakitan Komputer siswa kelas X jurusan TKJ SMK Negeri 1 Kinali (Kab. Pasaman Barat) tahun pelajaran 2014/2015. Hal ini dapat diartikan bahwa kedisiplinan belajar siswa dalam proses belajar mengajar ikut mempengaruhi hasil belajar yang siswa peroleh.

➤ Kreativitas memberikan kontribusi sebesar 37,2 % terhadap Hasil Belajar pada mata pelajaran Perakitan Komputer siswa kelas X jurusan TKJ SMK Negeri 1 Kinali (Kab. Pasaman Barat) tahun pelajaran 2014/2015. Hal ini dapat diartikan bahwa kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar ikut mempengaruhi hasil belajar yang siswa peroleh.

➤ Kedisiplinan Belajar dan Kreativitas secara bersama-sama memberikan

kontribusi sebesar 45,9 % terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Perakitan Komputer siswa kelas X jurusan TKJ SMK Negeri 1 Kinali (Kab. Pasaman Barat) tahun pelajaran 2014/2015. Hal ini dapat diartikan bahwa kedisiplinan belajar dan kreativitas mempengaruhi hasil belajar siswa, semakin baik kedisiplinan belajar siswa dan semakin tinggi kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar, maka hasil belajar siswa juga akan lebih baik lagi.

6. Daftar Pustaka

- Anoraga, Panji. 2001. *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Analisis Butir Soal*. Akarta: Depdiknas.
- Evans, Jamer. R. 1991. *Berfikir Kreatif*. Bosco Carvallo (penerjemah). Jakarta: Bumi Aksara.
- Erlena (2010) Universitas Negeri Padang dengan judul “*Kontribusi Disiplin Belajar Dan Kreativitas Blajar Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Perakitan Personal Komputer Di Kelas X TKJ SMKN 1 Rao Selatan*”. FT.UNP.
- Gie The Liang. 1985. *Cara Berfikir Yang Efisien*. Yogyakarta: CV. Alfabeta.
- Gusrial (2013) Universitas Negeri Padang dengan judul “*Korelasi Antara Kedisiplinan Belajar Dan Bakat Mekanik Terhadap Prestasi Belajar Produktif Siswa Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Di SMK Negeri 2 Painan* “. FT.UNP.
- Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Mudjiran, dkk. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*. Padang: UNP Press Padang.
- Nasution, S. 2004. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nitisesmito, Alex. 1998. *Manajemen Personalia*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prijadaminto, Soengeng. 1994. *Disiplin kiat Menuju Sukses*. Jakarta: Abadi.
- Priyatno. 2009. *5 Jam Belajar Olah Data dengan SPSS 17*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Riduwan. 2009. *Dasar-Dasar Statiska*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief,dkk. 2004. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sastrohadiwirjo, Siswanto. 2002. *Manajemen Tenaga Kerja Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2011. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- _____. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, Dede. 1994. *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfa Beta.
- Utami, Munandar. 1992. *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Grasin