

**KONTRIBUSI KREATIVITAS BELAJAR DAN PEMANFAATAN
LABORATORIUM KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN BERBASIS WEB KELAS XI
JURUSAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK (RPL)
DI SMK NEGERI 2 PADANG PANJANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika Sebagai Salah
Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

DEDY STIAWAN

NIM. 06179 / 2008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN

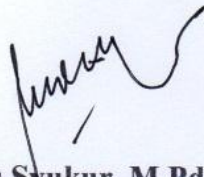
**KONTRIBUSI KREATIVITAS BELAJAR DAN PEMANFAATAN
LABORATORIUM KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN PEMOGGRAMAN BERBASIS WEB KELAS XI
JURUSAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK (RPL)
DI SMK NEGERI 2 PADANG PANJANG**

Nama : Dedy Stiawan
NIM/TM : 06179/2008
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, April 2016

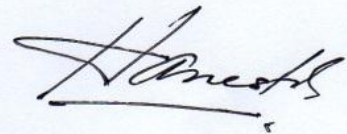
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



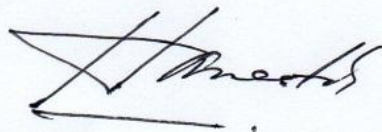
Drs. Andris Syukur, M.Pd
NIP. 19511021 198103 1 001

Pembimbing II



Drs. Hanesman, MM
NIP. 19610111 198503 1 002

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
FT UNP**



Drs. Hanesman, MM
NIP.19610111 198503 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Jurusan
Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

**KONTRIBUSI KREATIVITAS BELAJAR DAN PEMANFAATAN
LABORATORIUM KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN BERBASIS WEB KELAS XI
JURUSAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK (RPL)
DI SMK NEGERI 2 PADANG PANJANG**

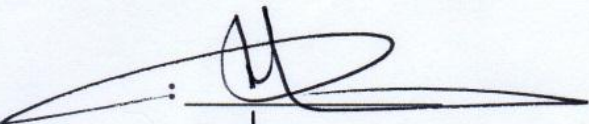
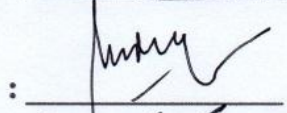
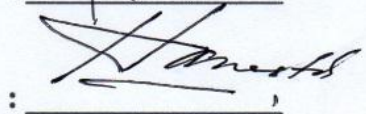
Nama : Dedy Stiawan
NIM/TM : 06179/2008
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, April 2016

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Almasri, MT
2. Anggota : Drs. Andris Syukur, M.Pd
3. Anggota : Drs. Hanesman, MM
4. Anggota : Drs. H. Sukaya

: 
: 
: 
: 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis dan diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, April 2016

Yang menyatakan,



Dedy Stiawan

ABSTRAK

Dedy Stiawan : "Kontribusi Kreativitas Belajar Dan Pemanfaatan Laboratorium Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemograman Berbasis Web Kelas Xi Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) Di Smk Negeri 2 Padang Panjang"

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan Kontribusi Kreativitas Belajar Dan Pemanfaatan Laboratorium Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemograman Berbasis Web Kelas Xi Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) Di Smk Negeri 2 Padang Panjang. Jenis penelitian ini adalah bersifat deskriptif korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI jurusan Rekayasa Perangkat Lunak SMK Negeri 2 Padang Panjang, terdiri dari dua kelas yang berjumlah 59 orang siswa. Teknik pengambilan sampel adalah dengan menggunakan rumus *simple random sampling*. Data hasil belajar siswa diperoleh dari guru mata pelajaran Pemograman Berbasis Web SMK Negeri 2 Padang Panjang. Sedangkan data kreativitas Belajar dan Pemanfaatan Laboratorium Komputer dikumpulkan melalui angket dengan menggunakan skala likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Dengan tingkat capaian responden (1) Kreativitas Belajar sebesar 83,40% pada rerata 4,17. Sedangkan (2) Pemanfaatan Laboratorium Komputer sebesar 79,98% pada rerata 4,00. Data di analisis menggunakan metode statistik dengan bantuan software Microsoft Excel 2007 dan SPSS versi 16.0. Hasil analisis data menunjukkan: (1) Kreativitas belajar dan Pemanfaatan Laboratorium Komputer secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 29,36% terhadap Hasil Belajar siswa SMK Negeri 2 Padang Panjang, (2) Kreativitas Belajar memberikan kontribusi sebesar 18,03% terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Padang Panjang, (3) Pemanfaatan Laboratorium Komputer memberikan kontribusi sebesar 15,26% terhadap Hasil Belajar siswa SMK Negeri 2 Padang Panjang. Jadi dapat disimpulkan bahwa Kreativitas Belajar dan Pemanfaatan Laboratorium Komputer berkontribusi terhadap Hasil Belajar, semakin tinggi kreativitas belajar dalam proses belajar mengajar dan semakin baik pemanfaatan laboratorium komputer, maka hasil belajar akan semakin tinggi.

Kata Kunci :Kreativitas Belajar, Pemanfaatan Laboratorium Komputer dan Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul ***“Kontribusi Kreativitas Belajar Dan Pemanfaatan laboratorium komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pemograman Berbasis Web Kelas XI Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) Di SMK Negeri 2 Padang Panjang”***.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada Program S1/Akta IV di Universitas Negeri Padang. Dalam penelitian dan penulisan Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syahril, ST, M.SCE, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Hanesman, MM, selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang dan sekaligus Ketua Prodi Pendidikan Teknik Elektronika, serta selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan saran dan masukan.
3. Bapak Drs. Almasri, MT, selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika dan selaku Dosen Penguji yang telah banyak memberikan saran dan masukan..
4. Bapak Drs. Andris Syukur, M.Pd, selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan saran dan masukan.

5. Bapak Drs. H. Sukaya selaku Dosen Penguji yang telah banyak memberikan saran dan masukan.
6. Bapak dan Ibu Staf pengajar serta karyawan/karyawati pada Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
7. Bapak Kepala Sekolah, Ibu guru dan seluruh staf pegawai yang ada di SMK Negeri 2 Padang Panjang.
8. Kedua Orang Tua dan Keluarga tercinta yang selalu memberikan motivasi, semangat dan dukungan secara moril dan materil.
9. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika angkatan 2008 khususnya rekan-rekan PTE 2008 yang telah bersedia membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang ikut berpartisipasi memberikan bantuan dan dorongan baik moril maupun materil kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat imbalan yang berlipat dari Allah SWT, dan penelitian ini dapat bermanfaat serta berguna untuk kepentingan kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Amin

Padang, April 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Mata Ajar Pemograman Berbasis Web	12
B. Hasil Belajar	15
C. Kreativitas Belajar	20
D. Pemanfatan Laboratorium Komputer.....	25
E. Penelitian Relevan	38
F. Kerangka Pikir	39
G. Hipotesis Penelitian	41

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	42
B. Populasi dan Sampel Penelitian	43
1. Populasi	43
2. Sampel	43
C. Variabel Penelitian	45
D. Jenis dan Sumber Data	45
1. Jenis Data	45
2. Sumber Data	45
E. Instrumen Penelitian	46
F. Uji Coba Instrumen	48
1. Uji Validitas	48
2. Uji Reliabilitas	48
G. Teknik Analisa Data.....	49
1. Deskripsi Data	49
2. Tingkat capaian responden.....	51
3. Pengujian Persyaratan Analisis	51
4. Analisis Regresi Berganda	53
5. Uji Hipotesis	55
6. Koefisien Kontribusi	57

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Uji Coba Instrumen	58
1. Validitas instrumen	59
2. Reliabilitas instrumen.....	61
B. Deskripsi Data.....	61
1. Kreativitas Belajar (X1).....	62
2. Pemanfaatan Laboratorium Komputer (X2)	64
3. Hasil Belajar (Y)	66
C. Tingkat Capaian Responden	67
D. Persyaratan Uji Analisis.....	68
1. Uji Normalitas.....	68
2. Uji Homogenitas	70
3. Uji Linieritas	71
4. Uji Multikolinieritas.....	72

E. Analisis Regresi Berganda.....	73
F. Pengujian Hipotesis	74
1. Hipotesis pertama.....	74
2. Hipotesis Kedua	76
3. Hipotesis Ketiga	77
G. Pembahasan	79

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	81
B. Saran	82

DAFTAR PUSTAKA	83
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	86
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rekapitulasi Hasil Belajar mata pelajaran Pemograman Berbasis Web siswa kelas XI SMKN 2 Padang Panjang semester 1 Th. Ajaran 2013/2014	4
2. Alat dan bahan dalam laboratorium komputer SMKN 2 Padang Panjang Th. Ajaran 2013/2014	5
3. Jenis, Rasio, dan Deskripsi Standar Prasarana Ruang Praktik Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)	30
4. Standar Sarana pada Ruang Praktik Pengembangan Software	31
5. Standar Sarana pada Area Kerja/Studio Web Desain	31
6. Standar Sarana pada Ruang Perawatan dan Perbaikan	32
7. Standar Sarana pada Ruang Penyimpanan dan Instruktur	32
8. Populasi Penelitian	43
9. Sampel Penelitian	44
10. Daftar Skor Jawaban Pernyataan Berdasarkan Sifat	45
11. Penyusunan instrument penelitian	47
12. Pengkategorian Nilai Pencapaian Responden	51
13. Hasil Uji Validitas Kreativitas Belajar (X1)	59
14. Hasil Uji Validitas Pemanfaatan Laboratorium Komputer (X2)	60
15. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	61
16. Hasil Perhitungan Statistik Kreativitas Belajar	62
17. Distribusi Frekuensi Skor Kreativitas Belajar	63
18. Hasil Perhitungan Statistik Pemanfaatan Laboratorium Komputer	64
19. Distribusi Frekuensi Skor Pemanfaatan Laboratorium Komputer	65
20. Hasil Perhitungan Statistik Hasil Belajar	66
21. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar	67
22. Uji Linieritas Kreativitas Belajar – Hasil Belajar	71
23. Uji Linieritas Pemanfaatan Laboratorium Komputer – Hasil Belajar	71

Tabel	Halaman
24. Uji Multikolinieritas	72
25. Analisis Korelasi Ganda X_1X_2 Terhadap Y	75
26. Analisis Uji F	75
27. Analisis Korelasi Sederhana X_1 Terhadap Y	76
28. Analisis Korelasi Sederhana X_2 Terhadap Y	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	40
2. Kurva Normal Skor Kreativitas Belajar.....	63
3. Kurva Normal Skor Pemanfaatan Laboratorium Komputer	65
4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar	67
5. Daerah Penentuan penolakan pada uji-F ($X_1, X_2 - Y$)	75
6. Daerah Penentuan penolakan pada uji-t ($X_1 - Y$)	77
7. Daerah Penentuan penolakan pada uji-t ($X_2 - Y$)	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi – Kisi Instrumen	86
2. Uji Coba Instrumen Penelitian	88
3. Instrumen Penelitian	96
4. Uji Validitas Dan Reabilitas Kreativitas Belajar (X_1)	104
5. Uji Validitas Dan Reabilitas Pemanfaatan Laboratorium Komputer (X_2)	109
6. Tabulasi Data	114
7. Daftar hasil belajar (Sampel)	116
8. Daftar Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pemograman Berbasis Web SMK Negeri 2 Padang Panjang Semester 1 Tahun Pelajaran 2013/2014.....	117
9. Menghitung Mean, Modus, Median, Varians dan Standar Deviasi	121
10. Distribusi Kelas Interval	124
11. Menghitung Tingkat Pencapaian Responden.....	126
12. Uji Normalitas Dengan Rumus Chi-kuadrat.....	130
13. Uji Homogenitas Dengan Uji - F	142
14. Uji Linieritas Dengan Uji Linieritas Regresi	143
15. Analisis Regresi Berganda	152
16. Tabel Distribusi T	162
17. Tabel Nilai r Product Moment	163
18. Tabel Distribusi Z	164
19. Tabel Distribusi CHI SQUARE	165
20. Tabel Distribusi F	166
21. Surat Izin Pelaksanaan Penelitian Dari KPPT Padang Panjang	168
22. Surat Keterangan Penelitian Dari SMK Negeri 2 Padang Panjang	169
23. Dokumentasi Pengisian Angket	170

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi sekarang ini negara mengalami persaingan yang luar biasa di berbagai bidang. Antara lain bidang perniagaan, industri, pendidikan dan berbagai dimensi lain, baik pembangunan fisik maupun pembangunan spiritual. Adapun upaya yang dilakukan untuk menjawab tantangan ini antara lain memprioritaskan pemberdayaan dan perkembangan sumber daya berkualitas. Sumber daya yang dimaksud adalah perkembangan sumber daya manusia melalui pendidikan.

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia berkualitas di segala bidang kehidupan yang membawa kemajuan dan kesejahteraan, baik dalam kemampuan sosial, spiritual, intelektual maupun kemampuan profesional. Oleh karena itu manusia dituntut untuk mengikuti perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan ke arah yang baik, karena pendidikan menyangkut kelangsungan hidup manusia. Manusia tidak hanya cukup tumbuh dan berkembang dengan dorongan insting saja, melainkan perlu bimbingan dan dorongan dari luar dirinya (pendidikan) agar ia menjadi manusia yang berguna.

Sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Sebagai wujud perhatian Negara Republik Indonesia, maka pemerintah berusaha meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan senantiasa disesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Usaha yang dilakukan dalam meningkatkan mutu pendidikan antara lain: peningkatan mutu para guru, pembaharuan kurikulum, penambahan berbagai fasilitas belajar, dan sebagainya. Meskipun usaha telah dilakukan tetapi masih banyak sekolah menghasilkan lulusan yang kurang berkualitas. Oleh karena itu pendidikan tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah tetapi masyarakat, orangtua, guru, dan siswa.

Proses pendidikan terbagi dua yaitu pendidikan sekolah kejuruan dan sekolah non-kejuruan. Proses kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bila proses belajar peserta didik berhasil maka akan tercapai tujuan pendidikan. Menurut Sudjana (2011: 22), ”Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran”. Jadi proses yang dialami siswa dikatakan mempunyai makna belajar, bila menghasilkan perubahan dalam diri yang dapat diketahui dari hasil belajar.

Salah satu indikator standar mutu pendidikan yang terukur adalah hasil belajar siswa. Menurut surat Dirjen Dikdasmen No 1321/c4/MN/2004 tentang pengkajian Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM), maka sesuai dengan petunjuk dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2006 setiap

sekolah boleh menentukan standar ketuntasan masing-masing. Disamping itu, untuk menilai pencapaian hasil belajar, Satuan pendidikan harus menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setiap mata pelajaran sebagai dasar menilai pencapaian kompetensi siswa. Penetapan kriteria ketuntasan minimal belajar merupakan tahapan awal pelaksanaan penilaian proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar. Pada mata pelajaran Pemograman Berbasis Web, SMKN 2 Padang Panjang menetapkan standar ketuntasan belajar dengan nilai 75 (rentang nilai, 0 – 100).

Berdasarkan observasi pertama dan wawancara dengan beberapa siswa dan wali kelas XI RPL di SMK Negeri 2 Padang Panjang, diperoleh hasil sebagai berikut.

1. Siswa

Ada beberapa siswa mengeluh tentang tugas rumah yang memerlukan komputer untuk menyelesaikannya, dan tidak dapat mengulas pembelajaran sekolah di rumah, karena belum memiliki komputer sehingga harus meminjam komputer teman. Sedangkan saat praktek di sekolah, beberapa siswa malas mengikuti pembelajaran, karena komputer yang digunakan tidak memadai.

2. Wali kelas

Melihat sejauh mana penguasaan pada mata pelajaran Pemograman Berbasis Web, berikut rekapitulasi hasil belajar siswa pada semester 1 kelas XI SMKN 2 Padang Panjang tahun ajar 2013/2014 berdasarkan kriteria ketuntasan minimal, pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemograman Berbasis Web kelas XI SMKN 2 Padang Panjang semester 1 Th. Ajaran 2013/2014

NO.	Kelas	Rata-rata kelas	Jumlah siswa	Nilai Yang Diperoleh	
				< 75	≥ 75
1	XI RPL 1	77.07	30	9	21
2	XI RPL 2	76.90	29	7	22
TOTAL			59	16	43
PERSENTASE				27.12%	72.88%

Sumber: Dokumen Walikelas XI RPL SMKN 2 Padang Panjang(lampiran 7)

Data pada tabel 1 menjelaskan bahwa nilai rata-rata kelas XI RPL 1 adalah 77.07, dan kelas XI RPL 2 76.90. Maka nilai rata-rata kelas XI RPL 1 dan XI RPL 2 telah mencapai KKM yang ditetapkan sekolah. Data ini mengidentifikasi bahwa proses belajar mengajar telah memenuhi standar proses sesuai imbauan Dirjen Dikdasmen No 1321/c4/MN/2004, namun masih terdapat beberapa siswa belum tuntas. 72.88% siswa tuntas dan 27.12% siswa tidak tuntas, hal ini menggambarkan, masih ada siswa kelas XI jurusan RPL tahun ajaran 2013/2014 belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (75), siswa tersebut harus melakukan remedial.

Hasil observasi kedua pada tanggal 14 juli 2013, sarana yang terdapat pada labolatorium computer SMK negeri 2 Padang Panjang pada Tabel 2.

Tabel 2. Alat dan bahan dalam laboratorium computer SMK Negeri 2 Padang Panjang.

No	Nama Alat	Jumlah Alat	Keterangan
1	Laptop	22 unit	✓ 7 unit baik ✓ 13 unit keyboard internal rusak (+ keyboard eksternal) ✓ 2 unit rusak
2	Terminal kontak listrik	4 unit (6 gang/1unit)	Berfungsi
3	LCD proyektor	1 unit	Berfungsi
4	Titik akses internet	1 titik	Tidak berfungsi
5	Software		Program (mySQL, XAMPP, HTML, PHP, office 7, notepad++) / PC

Pengelolaan laboratorium merupakan satu cara memberdayakan sarana dan prasarana praktek di sekolah agar bermanfaat sebagai sarana pembelajaran praktek. Seperti yang terlihat pada Tabel 2 keadaan alat-alat labor di SMK Negeri 2 Padang Panjang terdapat 22 unit alat dalam keadaan baik namun jumlah alat-alat yang tersedia tidak sebanding dengan jumlah siswa yang ada pada kelas XI RPL sebanyak 59 orang sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang optimal. Labolatorium tidak akan membantu proses pembelajaran apabila tidak dimanfaatkan dengan baik. Labolatorium sekolah bisa dimanfaatkan dengan baik jika peserta didik memiliki kesadaran akan pentingnya pemanfaatan labolatorium di sekolah.

Dari hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa kuarangnya kreativitas belajar siswa karena keadan sarana laboratorium yang kurang memadai dan pengelolaan laboratorium yang kurang optimal.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, menurut Slameto (2010:21) menyatakan yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri

siswa, terdiri atas inteligensi, bakat, kreativitas, perhatian, disiplin, motivasi, dan kesehatan jasmani. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa terdiri dari lingkungan sekolah, sarana prasarana, teman, keluarga, guru, masyarakat.

Hasil observasi yang dilakukan, rendahnya hasil belajar karena lemahnya faktor internal dan eksternal peserta didik :

1. Faktor Internal (Kreativitas Belajar)

Selama pelajaran berlangsung, siswa bersikap pasif, acuh tak acuh, mengerjakan tugas lain dan mencari kesibukan masing-masing, serta siswa cenderung menunggu semua informasi dari guru. Siswa kurang percaya diri baik bertanya, menanggapi pertanyaan teman, dan menyampaikan gagasan saat proses belajar mengajar berlangsung. Elizabeth B. Hurlock (2005:4) mengungkapkan bahwa:

“kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman tapi mempunyai maksud atau tujuan bukan fantasi semata”.

Dengan berkreasi, seseorang dapat mengaktualisasikan diri yang merupakan kebutuhan pokok manusia. Orang yang biasa mewujudkan diri adalah yang berhasil mengembangkan dan menggunakan semua bakat serta kemampuan sehingga dapat memperkaya kualitas hidup.

2. Faktor Eksternal (Pemanfaatan Laboratorium Komputer)

Terlihat dari hasil observasi kedua bahwa kurangnya sarana praktek yang memadai mulai dari tidak sebandingnya jumlah komputer dengan jumlah siswa yaitu 22 komputer untuk 59 siswa. Pengelolaan laboratorium yang kurang baik, serta kurangnya pemanfaatan sebagai media belajar tambahan ketika beberapa siswa belum mampu memiliki media pembelajaran di rumah.

M. Dalyono (2005:29) mengemukakan bahwa “Hasil belajar yang baik tidak hanya di pengaruhi oleh faktor motivasi, kreativitas yang berasal dari dalam diri (intrinstik), tetapi juga di pengaruhi oleh faktor yang berasal dari luar diri (ekstrinsik).” Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sarana prasarana belajar memiliki posisi yang strategis dalam menunjang jalannya proses belajar mengajar di sekolah.

SMK Negeri 2 Padang Panjang merupakan sekolah menengah kejuruan yang bertujuan membentuk siswa siap kerja dalam dunia industri. Untuk mencapai tujuan tersebut, peserta didik harus menguasai kompetensi bidang kejuruannya. Penguasaan kompetensi seharusnya di tunjang dengan berbagai macam pembelajaran seperti, mata pelajaran Pemograman Berbasis Web. Pada mata pelajaran ini, peserta didik dituntut menguasai materi pembelajaran maupun praktek sesuai dengan kurikulum yang di terapkan sekolah. Penguasaan materi belajar dan praktek bisa di lihat dari hasil belajar peserta didik. Untuk meningkatkan hasil belajar materi dan praktek harus ditunjang dengan sarana prasarana yang memadai.

Kebutuhan sarana dan prasarana pendidikan untuk sekolah kejuruan dimaksudkan sebagai antisipasi dinamika kurikulum dan tuntutan dunia usaha/industri. Penggunaan sarana dan prasarana praktek SMK Negeri 2 Padang Panjang ternyata belum lepas dari permasalahan seperti; jumlah peralatan praktek tidak sebanding dengan jumlah siswa, jadwal pemakaian ruangan praktek, perawatan alat praktek dan pembaharuan alat peraktek.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran Pemograman Berbasis Web memerlukan dukungan dari berbagai aspek. Untuk itu penulis melakukan penelitian dengan judul ”Kontribusi Kreativitas Belajar Dan Pemanfaatan Laboratorium Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pemograman Berbasis Web Kelas XI Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) Di SMK Negeri 2 Padang Panjang ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas yaitu jarang mengajukan pertanyaan dan memberi tanggapan.
2. Kurangnya kreatifitas siswa dalam belajar, selalu menunggu informasi dari guru sehingga tidak ada perkembangan hasil belajar.
3. Kurangnya pengelolaan laboratorium mengakibatkan siswa malas belajar karena banyak peralatan dan perangkat peraktek yang rusak.

4. Kurangnya kesadaran siswa untuk mengoptimalkan sarana yang ada sehingga pembelajaran praktek tidak efektif dan efisien.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka penulis ingin mengkaji faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah pada "Kontribusi Kreativitas Belajar Dan Pemanfaatan Laboratorium Computer Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemograman Berbasis Web Kelas Xi Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) Di Smk Negeri 2 Padang Panjang".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Seberapa besar kontribusi kreativitas belajar dan pemanfaatan laboratorium komputer secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemograman Berbasis Web kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK Negeri 2 Padang Panjang?
2. Seberapa besar kontribusi kreativitas belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pemograman Berbasis Web kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK Negeri 2 Padang Panjang?
3. Seberapa besar kontribusi pemanfaatan laboratorium computer terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemograman Berbasis Web kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK Negeri 2 Padang Panjang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan:

1. Besarnya kontribusi kreativitas belajar dan pemanfaatan laboratorium komputer secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemograman Berbasis Web kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK Negeri 2 Padang Panjang.
2. Besarnya kontribusi kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemograman Berbasis Web kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK Negeri 2 Padang Panjang.
3. Besarnya kontribusi pemanfaatan laboratorium komputer terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemograman Berbasis Web kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK Negeri 2 Padang Panjang.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan penelitian, maka hasil penelitian diharapkan bermanfaat, tidak hanya untuk satu pihak, namun juga beberapa pihak yang terkait yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan literatur yang memperkaya khasanah ilmu pengetahuan maupun kajian pustaka serta penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan kontribusi kreativitas belajar dan pemanfaatan laboratorium komputer terhadap hasil belajar mata pelajaran Pemograman Berbasis Web kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK Negeri 2 Padang Panjang.

2. Manfaat Fraktis

a. Bagi SMK Negeri 2 Padang Panjang

Sebagai informasi dan masukan mengenai sarana dan prasarana, sehingga diketahui hal yang perlu dibenahi dan ditingkatkan khususnya pada labortarium komputer Jurusan Teknik Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) SMK Negeri 2 Padang Panjang dan diharapkan kepada pihak lembaga sekolah untuk merujuk pada standar yang telah ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

b. Bagi Peneliti sendiri

Diharapkan dapat menambah wawasan dan melatih kemampuan menulis karya tulis ilmiah, disamping itu diharapkan dapat membangkitkan minat mahasiswa lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam bidang pendidikan.