

**KONTRIBUSI KREATIVITAS DAN PENGGUNAAN SARANA
PRASARANA LABORATORIUM TERHADAP HASIL BELAJAR
MATA DIKLAT KETRAMPILAN KOMPUTER DAN
PENGOLAHAN INFORMASI (KKPI) SISWA KELAS X
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER JARINGAN
SMK DWI SEJAHTERA PEKANBARU**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
Jenjang Program Sarjana (S1) Di Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang



Oleh

RAFIANSYAH
80623/2006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**KONTRIBUSI KREATIVITAS DAN PENGGUNAAN SARANA PRASARANA
LABORATORIUM TERHADAP HASIL BELAJAR MATA DIKLAT
KETRAMPILAN KOMPUTER DAN PENGOLAHAN INFORMASI (KKPI)
SISWA KELAS X JURUSAN TEKNIK KOMPUTER JARINGAN
SMK DWI SEJAHTERA PEKANBARU**

Nama : Rafiansyah
BP / NIM : 2006 / 80623
Jurusan : Teknik Elektronika
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Juli 2011

Disetujui oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. H. Sukaya
NIP. 195712101985031005

Dra. Irda Sayuti, M.Si
NIP. 19720805 20012 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
FT-UNP

Drs. Efrizon. M.T
NIP. 19650409 199001 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah di pertahankan di depan tim penguji skripsi

Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik

Universitas Negeri Padang

**KONTRIBUSI KREATIVITAS DAN PENGGUNAAN SARANA PRASARANA
LABORATORIUM TERHADAP HASIL BELAJAR MATA DIKLAT
KETRAMPILAN KOMPUTER DAN PENGOLAHAN INFORMASI (KKPI)
SISWA KELAS X JURUSAN TEKNIK KOMPUTER JARINGAN
SMK DWI SEJAHTERA PEKANBARU**

Nama : Rafiansyah
BP/NIM : 2006/80623
Jurusan : Teknik Elektronika
Program Studi : Pendidikan Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Juli 2011

Tim Penguji :

Tanda Tangan

Ketua : Dra. Irda Sayuti, M.Si : 1. _____
Sekretaris : Drs. H. Sukaya : 2. _____
Anggota : Drs. Fasrijal Yakub, M.Pd : 3. _____
Anggota : Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd : 4. _____

ABSTRAK

Rafiansyah 2011: Kontribusi Kreativitas dan Pengguna Sarana Prasarana Laboratorium Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Ketrampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru. Skripsi Teknik Elektronika FT Universitas Negeri Padang. Pembimbing: (1) Drs. H. Sukaya (2) Dra. Irda Sayuti, M.Si

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah rendahnya hasil belajar dalam mata diklat Ketrampilan Komputer dan Pengolahan Informasi, dimana lebih dari 65% siswa mendapatkan nilai di bawah minimal tuntas mata diklat (70). Tujuan penelitian ini untuk mengungkapkan kontribusi kreativitas dan penggunaan sarana prasarana labororium terhadap hasil belajar mata diklat KKPI siswa kelas I Jurusan TKJ SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :1) terdapatnya kontribusi kreativitas terhadap hasil belajar, 2) terdapat kontribusi penggunaan sarana prasarana terhadap hasil belajar, 3) terdapat kontribusi kreativitas penggunaan sarana prasarana labororium terhadap hasil belajar mata diklat Ketrampilan Komputer dan Pengolahan Informasi kelas I jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru. Penelitian ini melibatkan 35 responden siswa kelas I Jurusan Teknik Komputer Jaringan. Pengambilan sampel dengan teknik "Cochran". Data hasil belajar diperoleh dari guru mata diklat Ketrampilan Komputer dan Pengolahan Informasi. Data ini merupakan cerminan hasil belajar siswa dalam mata diklat KKPI. Sedangkan data kreativitas dan sarana prasarana dikumpulkan melalui angket dengan menggunakan skala likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Kemudian data dianalisis menggunakan metode statistic dengan bantuan program SPSS versi 17.0 untuk dianalisis korelasi dan regresinya. Hasil analisis data menunjukkan : (1) Kreativitas berkontribusi terhadap hasil belajar sebesar 25%%, (2) Penggunaan Sarana Prasarana Laboratorium berkontribusi terhadap hasil belajar sebesar 6,35%, dan (3) Kreativitas dan penggunaan sarana prasarana labotarium berkontribusi terhadap hasil belajar sebesar 26%. Berdasarkan hasil penilitian, diharapkan kepada guru yang secara langsung berhubungan dengan siswa hendaknya dapat membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas belajar dan meningkatkan efektivitas penggunaan sarana dan prasarana, sehingga siswa dapat menggunakan waktu untuk berkreativitas dengan baik.

Kata Kunci : Kreativitas siswa, sarana prasarana labotarium, hasil belajar

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Kegunaan Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORITIS	7
A. Hasil Belajar	7
B. Kreativitas	9
C. Sarana Prasarana	15
D. Penelitian Yanag Relevan	23
E. Kerangka Konseptual	23
F. Hipotesis.....	25

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Populasi dan Sampel	27
C. Variabel Penelitian	29
D. Jenis dan Sumber Data	31
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Uji Coba Instrumen	33
G. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN	40
A. Deskripsi Data	40
B. Pengujian Persyaratan Analisis	49
C. Pengujian Hipotesis	53
D. Koefisien Kontribusi	57
E. Pembahasan	58
BAB V PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel	
1. Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan TKJ SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru	3
2. Klasifikasi Sarana dan Prasarana Pendidikan Menurut Nawawi (1987) dalam Bafadal (2003 : 2)	18
3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sesuai Kurikulum 2004	20
4. Daftar kebutuhan sarana prasarana labor untuk mata diklat KKPI SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru	21
5. Populasi Penelitian	28
6. Indikator Instrumen Penelitian	32
7. Nilai Skala Likert	33
8. Hasil Perhitungan Statistik Kreativitas Belajar	41
9. Distribusi Frekuensi Skor Kreativitas Belajar	42
10. Hasil Perhitungan Statistik Sarana dan Prasarana	44
11. Distribusi Frekuensi Skor Penggunaan Sarana dan Prasarana	45
12. Hasil Perhitungan Statistik Hasil Belajar	47
13. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar	48
14. Uji Normalitas	50
15. Uji Linieritas Kreativitas Belajar	51
16. Uji Linieritas dan Prasarana Labor-Hasil Belajar	51
17. Uji Multikolinieritas	52
18. Uji Kolerasi Sederhana Variabel X_1 dengan Y	54
19. Uji Kolerasi Sederhana Variabel X_2 dengan Y	55
20. Uji Regresi Linear Berganda Variabel X_1 dan X_2 terhadap Y	57

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar	
1. Kerangka Konseptual	25
2. Histogram Skor Kreativitas Belajar	42
3. Histogram Skor Penggunaan Sarana Prasarana Labor	46
4. Histogram Skor Hasil Belajar	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Angket Penelitian	64
2. Angket Penelitian	65
3. Silabus	70
4. Tabulasi Data Uji Coba Angket	78
5. Uji Validitas dan Reabilitas	80
6. Angket Kreativitas dan Sarana Prasarana yang Valid	82
7. Deskripsi Data	92
8. Persyaratan Uji Analisis	95
9. Pengujian Hipotesis	97
10. Lembaran Konsultasi	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan merupakan faktor yang paling menentukan dalam pengembangan sumber daya manusia. Dengan pendidikan manusia dapat memenuhi kebutuhannya serta dapat menghadapi hidup setiap saat. Pendidikan merupakan suatu proses pemberian pengetahuan, ketrampilan dan penanaman sikap sportif pada anak didik.

Pendidikan sangat diperlukan dalam masa pembangunan sekarang ini, karena pendidikan dapat memberikan kemampuan-kemampuan kreatif pada masyarakatnya. Sejalan dengan itu, Amien (1980 : 165) mengemukakan bahwa “Siswa adalah manusia-manusia kreatif yang dapat dikembangkan melalui pendidikan”.

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Untuk meningkatkan tujuan pendidikan dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi, yaitu manusia yang menguasai bidang ilmu, teknologi, skill serta mempunyai kreativitas dan berwawasan luas.

Sekolah sebagai salah satu bagian dari lembaga pendidikan nasional sangat berperan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan, baik atau buruk mutu sekolah tergantung terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa

selalu dijadikan pedoman dan sorotan sebagai dasar tolak ukur keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua factor utama yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa atau disebut dengan faktor internal, dan kedua adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa disebut dengan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis umum dan kondisi panca indera) dan faktor psikologis (kecerdasan, minat, bakat, motivasi, kreativitas dan kemampuan kognitif). Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan (lingkungan alami dan lingkungan sosial) dan faktor instrumental (program kurikulum, guru / tenaga pengajar, sarana dan prasarana).

Menurut Dirjendikdasmen No. 1321/c4/MN/2004 tentang Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKMB) atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kurikulum 2004 maka sesuai dengan petunjuk dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2006 setiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan sekolah masing-masing. Maka SMK Dwi Sejahtera pekanbaru menetapkan standar ketuntasan belajar dengan nilai minimal 70 untuk mata diklat KKPI.

Berdasarkan observasi sementara dari daftar nilai siswa yang diperoleh dari dokumen mengajar guru pada mata diklat KKPI (Ketrampilan Komputer dan Pengolahan Informasi) di Kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan, diperoleh data hasil belajar siswa. Berdasarkan rekap nilai tersebut dapat dirangkum seperti tabel berikut ini :

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan TKJ SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru

Kelas	Jumlah Siswa	Persentase Perolehan Hasil Belajar			
		<70		≥70	
1 TKJ 1	38 orang	25	68%	13	32%
1 TKJ 2	37 orang	27	73%	9	27%
Total	75	52	148%	22	59%

Dari tabel 1 dapat di jelaskan bahwa untuk 1 TKJ 1 jumlah siswa sebanyak 38 orang yang terdiri dari 25 < 70 (68%), sedang 13 (≥70) 32%, sedangkan untuk 1 TKJ 2 jumlah siswa sebanyak 37 orang yang terdiri dari 27 <70 (73%) dan 9 (≥70) 27%. Hanya sebagian yang mendapatkan nilai diatas 70. Adapun indikator yang diperkirakan penyebab rendahnya hasil belajar siswa tersebut antara lain kreativitas siswa dalam belajar dan ketersediaan sarana prasarana labor untuk melakukan proses belajar mengajar dalam pratikum juga belum sesuai dengan standar minimum sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa belum sesuai dengan standar kelulusan mata diklat KKPI (≥70). Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik penelitian dengan judul “Kontribusi Kreativitas Dan Penggunaan Sarana Prasarana Laboratorium Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Ketrampilan Komputer Dan Pengolahan Informasi (Kkpi) Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan Smk Dwi Sejahtera Pekanbaru”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat ditemukan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Apakah kreativitas yang dimiliki oleh siswa berkontribusi terhadap hasil belajar matadiklat KKPI siswa Kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Dwi SejahteraPekanbaru tahun ajaran 2010/2011 ?
2. Apakah sarana prasarana berkontribusi terhadap hasil belajar mata diklat KKPI siswa kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru tahun ajaran 2010/2011 ?
3. Apakah kreativitas dan sarana prasarana secara bersama-sama berkontribusi terhadap mata diklat KKPI siswa kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru tahun ajaran 2010/2011 ?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan gejala-gejala yang terdapat pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka ruang lingkup permasalahan dibatasi pada :

1. Kontribusi kreativitas terhadap hasil belajar mata diklat KKPI siswa kelas X jurusan Teknik Komunikasi Jaringan di SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru tahun ajaran 2010/2011.
2. Kontribusi sarana prasarana labotorium terhadap hasil belajar mata diklat KKPI siswa kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru tahun ajaran 2010/2011.
3. Kontribusi kreativitas dan sarana prasarana secara bersama-sama terhadap hasil belajar pada mata diklat KKPI siswa kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru ?

D. Rumusan Masalah

1. Seberapa besar kontribusi kreativitas terhadap hasil belajar mata diklat KKPI siswa kelas X jurusan jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru tahun ajaran 2010/2011 ?
2. Seberapa besar kontribusi sarana prasarana terhadap hasil belajar pada mata diklat KKPI siswa kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru tahun ajaran 2010/2011 ?
3. Seberapa besar kontribusi kreativitas dan sarana prasarana secara bersama-sama terhadap hasil belajar pada mata diklat KKPI siswa kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan :

1. Besarnya kontribusi kreativitas terhadap hasil belajar mata diklat KKPI siswa kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru.
2. Besarnya kontribusi sarana prasarana laboratorium terhadap hasil belajar mata diklat KKPI siswa kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru ?
3. Besarnya kontribusi kreativitas dan sarana prasarana laboratorium terhadap hasil hasil belajar mata diklat KKPI siswa kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru ?

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai :

1. Masukan bagi mahasiswa atau peneliti lain yang akan melakukan penelitian lebih lanjut.
2. Masukan bagi tenaga kependidikan SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru.
3. Modal pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis sebagai calon tenaga pengajar yang Insya Allah akan berada pada aktivitas dunia pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Hasil Belajar

Dalam proses belajar mengajar diperlukan hubungan aktif antara guru dan siswa dalam pencapaian tujuan pengajaran. Tujuan ini pada dasarnya merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Tujuan belajar pada hakekatnya adalah untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang dicapai setelah mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Sudjana (1996 : 220) “Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa / mahasiswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Sejalan dengan itu Winkell (1996 : 53) mengatakan bahwa seseorang dikatakan berhasil dalam belajar apabila terjadi perubahan-perubahan tingkah laku pada dirinya dan perubahan ini terjadi karena latihan dan pengalaman yang telah dialaminya.

Pendapat yang berhubungan dengan hasil belajar juga dikemukakan oleh Hamalik (1986 : 21)

Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu, timbul pengertian-pengertian baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan, pengertian baru, perubahan baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan, ketrampilan, kesanggupan, menghargai, perkembangan sikap-sikap sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani.

Sejalan dengan itu Maryunis (2004:1) mengemukakan bahwa aspek-aspek psikologis seperti ketrampilan, kemampuan, prestasi belajar, dan lain-lain merupakan besaran yang tidak dapat diukur secara langsung. Perolehan

data yang diukur secara langsung melalui respon yang diberikan subjek terhadap tes yang diberikan. Hasil ukur tersebut baru menjawab pertanyaan tentang “*how much*” dan proses ini disebut pengukuran. Untuk menjawab pertanyaan tentang “*how well*” hasil ukur tersebut dibandingkan dengan suatu kriteria atau standar tertentu, dan proses ini disebut penilaian. Jadi sebenarnya yang dimaksud dengan instrumen penilaian adalah suatu instrumen yang digunakan untuk membandingkan data yang diperoleh dengan menggunakan suatu instrumen ukur tertentu dengan suatu kriteria atau standar.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses belajar Prayitno (1998:35), mendefinisikan hasil belajar adalah sebagai suatu yang diperoleh /dikuasai atau merupakan hasil adanya suatu proses belajar mengajar.

Hasil belajar dari suatu proses belajar mengajar adalah perubahan tingkah laku anak didik yang belajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik. Dalam hal ini Slameto (1995:54) mengemukakan jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, ketrampilan, pengetahuan dan sebagainya. Untuk itu perlu pengukuran hasil belajar yang dinyatakan dalam berbagai bentuk.

Sejalan dengan pendapat yang sebelumnya Prayitno (1973:31) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kecakapan atau kemampuan nyata yang dapat langsung diukur dengan suatu alat yaitu test. Kemampuan yang dimaksud adalah Berupa penguasaan materi pengetahuan. Jadi untuk mengetahui prestasi siswa harus menggunakan alat ukur yaitu berupa test,

apakah berbentuk test tertulis, test lisan maupun test perbuatan, hasil test inilah nantinya akan menentukan hasil / prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari proses aktivitas seseorang dalam penguasaan terhadap pembelajarannya yang dinyatakan kedalam nilai dalam bentuk angka atau huruf setelah mengalami proses evaluasi yang meliputi penilain melalui instrument, menyusun dan mengolah data hasil penilaian, member penilaian, dan menyusun hasil penilaian.

B. Kreativitas

Kreativitas merupakan hal yang penting untuk dikembangkan pada era globalisasi sekarang ini. Kreativitas diperlukan dalam seluruh aspek kehidupan. Dengan luasnya ruang lingkup dari kreativitas ini maka akan melahirkan definisi yang juga luas berdasarkan sudut pandang peniliti. Tidak ada definisi yang diterima oleh semua ahli, yang mampu mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas. Hal ini disebabkan karena pendekatan yang dilakukan oleh para ahli berbeda-beda sehingga mereka memberikan tekanan yang berbeda pula. Afmazaki (1994:4) Mengemukakan perbedaan ini bergantung pada dasar teoritis yang mereka jadikan acuan.

Menurut Evans (1994:1) :

“Kreativitas adalah kemampuan untuk menentukan pertalian ilmu, melihat subjek dari persepektif baru, dan membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua atau lebih konsep yang telah tercetak dalam pikiran. Setiap kreasi merupakan sebuah kombinasi baru dari ide-ide, produksi-produksi, warna-warni, tekstur-tekstur, produksi baru yang inovatif, seni dan literatur, semua itu memuaskan kebutuhan umat manusia”.

Menurut Samosir (1992 :14) Kreativitas didefinisikan sebagai suatu pengalaman untuk mengungkapkan dan menguatuhasikan identitas individu secara terpadu dalam hubungannya dengan diri sendiri, orang lain dan alam. Pendapat diatas menunjukkan bahwa segala potensi yang dimiliki, belajar dengan menggunakan kemampuan sendiri secara optimal, serta memanfaatkan segala potensi lingkungan.

Rawlinson (1981) dalam Junaidi (2005 : 44) menjelas pengertian kreativitas yaitu tidak hanya menyangkut kemampuan untuk menciptakan suatu hal yang baru, tetapi juga kemampuan untuk menggabungkan semua informasi sehingga dapat diaplikasikan untuk menyelesaikan suatu masalah.

Kemudian Akbar (2001 : 5) menyatakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non aptitude, baik dalam karya baru maupun komunikasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Pendapat diatas menyebutkan bahwa yang paling penting dari kreativitas itu adalah unsur kebaruan. Mulai dari menghasilkan gagasan baru, menciptakan sesuatu yang baru sampai dengan mengadakan kombinasi yang baru. Dalam hal ini ide-ide baru dan kombinasi-kombinasi baru dapat dijadikan alternatif dalam penyelesaian masalah.

Aktivitas dari orang-orang kreatif terjadi secara spontan berdasarkan potensinya. Perkembangan kreativitas tergantung dari adanya kemauan keras dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu secara kreatif. Senada dengan

itu Evans (1994 : 2) menambahkan bahwa “Kreativitas adalah spontan, aturan yang timbul dari dalam dan tidak dapat diramalkan, orang tidak diminta kreatif”. Selanjutnya Moh. Amien (1959 : 8) mengatakan bahwa “Kreatifitas merupakan pola berpikir atau ide yang timbul secara spontan imajinatif yang mencirikan hasil artistik, penemuan-penemuan alamiah dan penciptaan-penciptaan secara mekanik

Menurut Psikologi Humanistic seperti Abraham Maslow dan Carl Rogers dalam Munandar (1999 : 23) bahwa yang amat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan kreativitas dan aktualisasi diri. Roger (1962) sebagaimana dikutip Munandar (1999 : 24) menyatakan bahwa sumber kreativitas adalah kecenderungan untuk mengatualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi, kecenderungan untuk mengekresikan dan pengaktifan semua kemampuan organisme.

Senada dengan itu Samosir (1992 : 14) mengemukakan bahwa Kreativitas didefinisikan sebagai suatu pengalaman untuk mengungkapkan dan mengatualisasikan identitas individu secara terpadu dan hubungan eratnya dengan diri sendiri, orang lain dan alam”. Sehingga kreativitas merupakan sebuah gaya hidup yang mengembangkan segala potensi yang dimiliki, belajar dengan menggunakan kemampuan sendiri secara optimal serta memanfaatkan segala potensi lingkungan.

Rhodes dalam Munandar (1999 : 20) menyebutkan pengertian kreativitas dalam pendekatan 4P atau “Four P’s Creativity, Person, Poces, Product, Press” yang dijelaskan sebagai berikut.

1. *Defenisi pribadi*

Tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungan.

2. *Definisi proses (Procces)*

Wallas (1926) sebagaimana dikutip Hawadi (2001) menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu :

- a. Persiapan, yaitu tahap pengumpulan informasi data sebagai bahan untuk memecahkan masalah.
- b. Inkubasi, yaitu tahap yang diteraminya proses pemecahan masalah dan alam prasadar.
- c. Iluminansi yaitu tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan secara kritis, yang sudah dicocokkan dengan keadaan nyata dan kondisi realita.
- d. Vertifikasi yaitu tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan secara kritis, yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata dan kondisi realita.

3. *Definisi Produk (Pruduct)*

Baron (1985) dikutip dengan Kasman Rukun (1989) menyatakan krearivitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru.

4. *Defini Pendorong (Press)*

Pada definisi ini kreativitas ditekankan pada faktor "Press" atau dorongan, baik dorongan internal (Dari diri sendiri berupa hasrat untuk mencipta atau bersibuk dari secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis.

Dari definisi diatas Munandar sudah mengelompokkan pengertian kreativitas sesuai dengan pendekatan masing-masing yang dilakukan oleh para ahli. Maka dalam penelitian ini penulis akan melihat kreativitas dari segi person (pribadi) dengan tetap berpedoman kepada definisi-definisi yang lain.

Faktor-yang menghalangi kreativitas merupakan hal-hal yang mengurangi atau menghambat lahir dan berkembangnya kreativitas. James L. Adam dalam Evan (1994 : 60-66) membatasi empat kelas kalangan-kalangan terhadap kreativitas yaitu :

1. Halangan perceptual,
Yaitu halangan yang mencegah udividu untuk mendapatkan iformasi yang dibutuhkan untuk mencegah masalah.

2. Halangan emosional,
Yaitu untuk memecahkan masalah secara kreatif yang disebabkan oleh faktor emosional, seperti takut akan resiko, kebutuhan akan keamanan dan keterampilan dan lain-lain.
3. Halangan budaya dan lingkungan,
Yaitu halangan yang diperoleh dari pola-polabudaya dan lingkungan sosial secara fisik dekat kita.
4. Halangan intelektual dan ekspresi,
Yaitu halangan yang meliputi taktik mental yang tidak efisien atau kurangnya bahan intelektual.

Ciri-ciri individu kreatif menurut Baron (1985 : 76) sebagai berikut:

1. Suka melakukan observasi dan teliti dalam pengamatan.
2. Memberi perhatian khusus pada fenomena yang tidak teramati.
3. Mengamati hal-hal yang dilakukan dari orang lain.
4. Pemikiran lebih independen dan teliti dari orang lain.
5. Memberikan penghargaan yang lebih tinggi pada persepsi yang benar.
6. Memiliki ide-ide yang banyak pada suatu saat, dan mampu mengadakan sintesis dengan cara yang lebih unik dan luar biasa dibandingkan dengan mereka yang kurang kreatif.
7. Banyak menggunakan energi untuk berpikir.
8. Cenderung untuk memberikan ketegangan dan konflik terutama dalam bidang positif karena dorongan dan keinginan akan kebebasan.
9. Banyak menggunakan imajinasi dan fantasi dalam berpikir.
10. Memiliki kesadaran diri yang besar dan fleksibel.

Sehubungan dengan itu orang yang kreatif biasanya memberikan perhatian khusus terhadap masalah-masalah yang tidak teramati oleh orang lain, mempunyai daya imajinasi dan fantasi yang tinggi dalam berpikir sehingga melahirkan ide-ide yang cemerlang.

Selanjutnya Munandar (1992 : 37) dalam penelitiannya tentang pendapat para ahli psikologi mengenai ciri kepribadian kreatif di Indonesia memperoleh urutan sebagai berikut :

1. Imajinatif
2. Mempunyai prakarsa
3. Mempunyai minat yang besar
4. Mandiri dalam belajar
5. Mempunyai rasa ingin tahu yang kuat
6. Kepetualangan
7. Penuh semangat
8. Percaya diri
9. Bersedia mengambil resiko
10. Berani dan menyakinkan

Melengkapi kata di atas James. R. Evans (1994 : 49) menyatakan individu yang kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Kesadaran dan sensitivitas terhadap problem
2. Ingatan tinggi
3. Kelancaran
4. Fleksibilitas
5. Keaslian
6. Disiplin dan keteguhan hati
7. Permainan intelektual
8. Humor
9. Non konformitas
10. Toleransi terhadap ambiguitas
11. Skeptisme
12. Intelegensi

Ciri-ciri kreatif ini dari aspek pribadi merupakan ungkapan atau ekspresi dari keunikan individu dalam interaksi dalam lingkungannya. Dari potensi pribadi yang unik inilah diharapkan timbul ide-ide baru dalam produk-produk yang inovatif. Oleh sebab itu pendidikannya hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi tersebut.

Hal senada juga disampaikan oleh Munandar (1992 : 91-93) yang menyatakan ciri-ciri kreativitas sebagai berikut :

1. Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif (*aptitude*)
 - a. Kemampuan berpikir lancar
 - b. Kemampuan berpikir luwes
 - c. Kemampuan berkir rasional
 - d. Kemampuan merinci dan mengelaborasi
 - e. Kemampuan menilai
2. Ciri-ciri afektif (*non aptitude*)
 - a. Rasa ingin tahu
 - b. Bersifat imajinatif
 - c. Meras tertantang dengan kemajuan
 - d. Berani mengambil resiko
 - e. Sifat menghargai

Kreativitas sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Siswa yang memiliki imajinasi yang tinggi akan berhasil dalam belajar sehingga muncul daya kreativitas yang tinggi dalam belajar. Dengan kreativitas yang tinggi dalam belajar dia akan memperoleh kemampuan yang positif sehingga dia mendapat kemudahan dalam mempelajarinya.

Dari banyaknya pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah sebuah sikap pribadi yang timbul untuk mengaktualisasikan diri dan menembangkan segala potensi yang ada sehingga menghasilkan / melahirkan cara berfikir yang baru kemudian diterapkan dalam penyelesaian masalah.

C. Sarana Prasarana

Sedangkan ketersediaan sarana prasarana juga akan sangat berperan pada proses belajar mengajar di labor. Mata diklat KKPI menuntut siswa untuk mampu berkreativitas agar dapat memperoleh kemampuan yang lebih baik. Kurangnya ketersediaan sarana prasarana biasanya menurunkan sikap kreatif siswa dalam pembelajaran, sehingga akan memberikan dampak kurang

baik bagi hasil belajar siswa. Pada kenyataannya banyak siswa yang tertarik mengikuti pelajaran komputer ini, karena dengan adanya komputer siswa akan dapat melakukan berbagai macam kegiatan, seperti belajar, berhitung, menggambar, sampai dengan bermain serta banyak kegiatan lain yang bermanfaat.

Pada mata diklat KKPI sarana yang dimaksud adalah modul / job sheet dan buku-buku penunjang (refrensi) serta peralatan komputer yang semua ini dapat menunjang proses pembelajaran. Sedangkan prasarana yang dimaksud pada mata diklat KKPI ini adalah ruangan kelas yang bersih dan luas kelas yang sebanding dengan jumlah siswa sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dalam proses pembelajaran kemudian media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu papan tulis, OHP, infokus dan lain-lain.

Untuk tercapainya target kompetensi sarana prasarana yang lengkap sangat diperlukan dalam menunjang keberhasilan belajar. Sementara yang dilihat di lapangan dalam hal ini di SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru, pada labor komputer hanya terdapat 20 unit komputer dengan jumlah siswa pada satu kelas yang akan menggunakan perangkat computer tersebut \pm 38 orang dengan waktu belajar 2 jam pelajaran seminggu.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Kontribusi Kreativitas Dan Penggunaan Sarana Prasarana Laboratorium Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Ketrampilan**

Komputer Dan Pengolahan Informasi (Kkpi) Siswa Kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan Smk Dwi Sejahtera Pekanbaru''

Fasilitas pendidikan terbagi dua yaitu sarana pendidikan dan prasarana pendidikan. Sarana pendidikan adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar, seperti gedung, ruang kelas, meja, kursi, serta alat-alat dan media pengajaran. Adapun yang dimaksud dengan prasarana pendidikan adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan atau pengajaran, seperti halaman, kebun, taman sekolah, jalan menuju sekolah, tetap jika dimanfaatkan secara langsung untuk proses belajar mengajar, seperti taman sekolah untuk pengajaran biologi, halaman sekolah sebagai sekaligus lapangan olahraga, komponen tersebut merupakan sarana pendidikan. (Bafadal : 2003 :2)

Dalam hubungannya dengan sarana pendidikan Nawawi (1987) dalam Bafadal (2003 :2) mengklasifikasikannya menjadi beberapa macam sarana dan prasarana pendidikan kedalam tabel berikut :

Tabel 2. Klasifikasi sarana dan prasarana Pendidikan menurut Nawawi (1987) dalam Bafadal (2003 :2)

<p>A. Klasifikasi Sarana Pendidikan</p> <p>1. Ditinjau dari habis tidaknya dipakai</p> <p>a. Sarana pendidikan yang habis dipakai Sarana pendidikan yang habis dipakai adalah segala bahan atau alat yang apabila digunakan bisa habis dalam waktu yang relatif singkat. Seperti kapur tulis, spidol, kertas, bola lampu dan lain-lain.</p> <p>b. Sarana pendidikan yang tahan lama Sarana pendidikan yang tahan lama adalah keseluruhan bahan atau alat yang dapat digunakan secara terus menerus dalam yang relatif lama. Seperti bangku, meja, komputer, dll.</p>
<p>2. Ditinjau dari Pendidikan bergerak tidaknya</p> <p>a. Sarana pendidikan yang bergerak Sarana pendidikan yang bergerak adalah sarana pendidikan yang bisa digerakkan atau dipindahkan sesuai dengan kebutuhan pemakainya, seperti lemari, bangku, meja sekolah, dll</p> <p>b. Sarana pendidikan yang tidak bisa bergerak Sarana pendidikan yang tidak bisa bergerak adalah semua sarana pendidikan yang tidak atau relatif sangat sulit untuk dipindahkan, seperti pipa air PDAM Sekolah dll</p>
<p>3. Ditinjau hubungan dengan proses belajar mengajar</p> <p>a. Sarana pendidikan yang secara langsung digunakan dalam proses belajar mengajar seperti kapur tulis, modul, jobsheet, dll</p> <p>b. Sarana pendidikan yang secara tidak langsung berhubungan dengan proses belajar mengajar, seperti lemari arsip dikantor sekolah, dll</p>
<p>B. Klasifikasi Sarana Pendidikan</p> <p>1. Prasarana pendidikan yang secara langsung digunakan untuk proses belajar mengajar, seperti ruang teori, ruang praktek ketrampilan, ruang perpustakaan, dan ruang labotarium</p> <p>2. Prasarana sekolah yang keberadaanya tidak digunakan untuk proses belajar mengajar, tetapi secara langsung sangat menunjang terjadinya proses belajar mengajar, seperti ruang kantor, kantin sekolah, jalan menuju sekolah, kamar kecil, ruang guru, ruang tata usaha, ruang kepala sekolah, dan tempat parkir kendaraan</p>

Slameto (1995 : 67) menyatakan bahwa “Alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan itu”.

Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka belajarnya akan menjadi lebih giat dan

maju. “ Kenyataan saat ini dengan banyaknya tuntutan yang masuk kesekolah, maka memerlukan alat-alat yang membantu lancarnya belajar siswa dalam jumlah yang besar pula, seperti peralatan komputer pada labor komputer untuk mempelajari mata diklat KKPI pada tingkat SMK. Kebanyakan sekolah masih belum memiliki sarana prasarana yang lengkap dalam jumlah maupun kualitasnya. Mengusahakan alat pelajaran yang baik dan lengkap perlu bagi guru agar dapat mengajar dengan baik sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik serta dapat belajar dengan baik.

Sarana dan prasarana adalah faktor yang sangat memberikan pengaruh pada hasil belajar, karena belajar tidak akan dapat terlaksana apabila tidak dilengkapi oleh sarana dan prasarana. Dalam mata diklat KKPI sarana dan prasarana tentu menjadi kebutuhan yang utama, dimana dalam mata diklat ini siswa akan berhubungan langsung dengan peralatan pratikum yaitu komputer. Ketersediaan alat praktek mempunyai peranan penting dalam membantu siswa dalam belajar dan berkreasi untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Sasaran dan target yang akan dicapai terhadap hasil belajar mata diklat KKPI tersebut adalah bagaimana siswa mampu mengoperasikan PC berbasis teks dari awal yaitu mengenal hardware (perangkat keras) samapai dengan menggunakan komputer dan jaringan, sesuai dengan kurikulum 2004. Sasaran belajar mata diklat KKPI dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sesuai kurikulum 2004

Standar Kompetensi	Komptensi dasar
1. Mengoperasikan PC <i>Stand alone</i>	1.1 Mengoperasikan operasi berbasis teks 1.2 Mengoperasikan operasi berbasis <i>Graphic User Interface (GUI)</i>
2. Mengoperasikan sistem operasi <i>Software</i>	2.1 Menginstal sistem operasi dan <i>software</i> 2.2 Mengoperasikan <i>software</i> pengolah kata 2.3 Mengoperasikan <i>software spreadsheet</i> 2.4 Mengoperasikan <i>software</i> presentasi 2.5 Mengoperasikan <i>software</i> aplikasi basis data
3. Mengolah data aplikasi	3.1 Melakukan Entry data aplikasi dengan Keyboard 3.2 Melakukan update data dengan utilitas aplikasi 3.3 Melakukan delete data dengan utilita aplikasi 3.4 Melakukan Entry data dengan image scanner 3.5 Melakukan Entry data dengan OCR (Optical Character Recognition)
4. Mengopersasikan PC Dalam jaringan	4.1 Menginstal <i>software</i> jaringan 4.2 Mengoperasikan jaringan PC dengan sistem operasi
5. Mengoperasikan Web-design	5.1 Mengoperasikan web-browser 5.2 Mengoperasikan <i>software</i> email client

Pada mata diklat KKPI Sarana berupa modul / job sheet buku-buku penunjang (refrensi) peralatan komputer ini semua dapat menunjang proses pembelajaran. Sedangkan prasarana yaitu berupa ruangan kelas, media yang digunakan untuk melakukan proses pembelajaran yaitu papan tulis, OHP, dan infocus. Ruangan kelas yang bersih dan luas kelas yang sebanding dengan jumlah siswa sehingga mampu menciptakan suswana belajar yang nyaman dalam proses pembelajaran.

Alat tidak dapat dilepaskan dalam program pengelolaan pengajaran agar siswa belajar dengan baik dan memperoleh hasil belajar baik. Dalam

kurikulum 2004 mengenai daftar kebutuhan sarana prasarana labor untuk mata diklat KKPI dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Daftar kebutuhan sarana prasarana labor untuk mata diklat KKPI SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru

No	Sarana Prasarana	Sarana Prasarana yang Ideal	Peralatan yang Tersedia	Ket
1	Ruang / Kelas	32 m ² -64 m ²	9 m x 7 m =63 m ²	Sudah memenuhi standar
2	PC Intel Pentium 4	20 unit	15 unit	Belum memenuhi standar
3	AC-Sanyo -2 PK	2 unit	2 unit	Sudah memenuhi standar
4	White Boad	1 buah	1 buah	Sudah melebihi standar
5	Black Board	1 buah	1 buah	Sudah melebihi standar
6	UPS	1 buah 10.000 V untuk 20 komputer	1 buah 250 V untuk 20 komp server	Belum memenuhi standar
7	Stablizer	1 buah	1 buah	Belum memenuhi standar
8	Hub Switch 16 chanel	2 buah	2 buah	Sudah memenuhi standar
9	Lan Card D-Link	20 unit	20 buah	Sudah memenuhi standar
10	OCR (Optical Character Regocnition)	1 unit	1 unit	Sudah memenuhi Standar
11	Image Scanner	1 unit	1 unit	Sudah memenuhi standar
12	Kursi	20 buah	25 buah	Sudah memenuhi standar
13	Meja Komputer	20 unit	15 unit	Belum memenuhi standar

Berdasarkan tabel 4 terlihat bahwa sarana prasarana di labor mata diklat KKPI dapat dikatakan bahwa 25 % kelengkapan sarana prasaran belum terpenuhi untuk penggunaan oleh 40 orang siswa yang akan menggunakan labor KKPI pada satu kelas. Untuk itu siswa dibagi menjadi dua group dalam praktek dimana masing-masing group 20 orang siswa.

Menurut Slameto (1998 : 28) “Syarat keberhasilan belajar adalah belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang”.

Senada dengan itu Semiawan (1988: 35) menyatakan bahwa :

Dalam merencanakan sesuatu pelajaran harus memikirkan hal-hal berikut :

1. Siswa harus terlihat dalam situasi belajar mengajar
2. Waktu yang digunakan dalam pembelajaran
3. Urutan bagaimana bahan yang akan dibahas
4. Rangkaian perkembangan proses berpikir dan ketrampilan yang dibutuhkan siswa
5. Sarana prasarana lengkap yang akan digunakan
6. Penilaian pelajaran yang akan diberikan

Perencanaan pembelajaran yang baik dapat membantu guru dalam menyajikan pelajaran dan dapat menarik minat siswa, sehingga rasa ingin tahu yang besar tentang lingkungan belajar mendorong mereka untuk minat belajar. Siswa yang mengalami proses belajar harus lebih aktif dan kreatif. Sedangkan guru yang membimbing serta memberikan fasilitas belajar bagi siswa agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Penyampaian materi pelajaran merupakan salah satu dari berbagai kegiatan belajar. Siswa sebagai orang yang belajar, dituntut untuk melibatkan diri secara aktif dan memiliki ketrampilan untuk mengikuti pelajaran dengan baik sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

Berdasarkan uraian diatas dapat dinyatakan bahwa sarana prasarana tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran karena kedua faktor ini saling berkaitan dengan yang lainnya yang memiliki andil besar terhadap keberhasilan belajar.

D. Penelitian yang Relevan

Dalam proses belajar tidak selamanya semua orang memperoleh hasil yang baik karena keberhasilan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah kreativitas dan sarana prasarana. Untuk memperkuat penelitian ini penulis mengambil beberapa kesimpulan dari penelitian lain yang relevan, yaitu :

1. Shanty Syafriani (2005) melakukan penelitian tentang “Kontribusi penggunaan Sarana Prasarana dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar mata Diklat KKPI Kelas 1 Jurusan Teknik Audio Video (AV) SMK Nurul Falah Pekanbaru. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 43,20% pengaruh antara pengguna sarana prasarana dan motivasi siswa terhadap hasil belajar pada mata diklat KKPI kelas 1 Jurusan Audio Video SMK Nurul Falah Pekanbaru.
2. Junaidi (2001) melakukan penelitian tentang “ Kreativitas Mahasiswa Program D3 Reguler dan Mahasiswa Program D3 Non Reguler Jurusan Teknik Elektro UNP”. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa 95% terdapat hubungan yang signifikan antara kreativitas Mahasiswa D3 Reguler dan Mahasiswa D3 Non Reguler Jurusan Teknik Elektro UNP.

E. Kerangka Konseptual

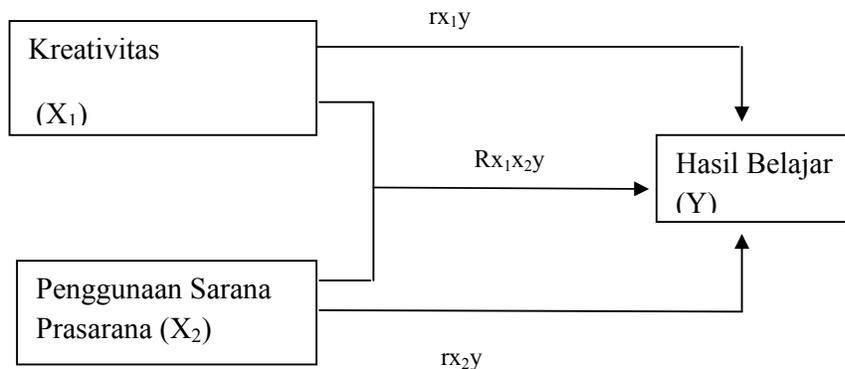
Diatas telah dijelaskan, bahwa proses belajar serta hasilnya dipengaruhi oleh beberapa faktor dimana penelitian ini hanya meneliti dua faktor saja karena keterbatasan waktu yang dimiliki penulis. Faktor tersebut adalah kreativitas siswa dan sarana yang ada di sekolah.

Dalam proses belajar mengajar kelengkapan sarana prasarana menunjang dalam mengembangkan sikap kreatif siswa, karena siswa akan mampu belajar dan mengekspresikan dirinya secara maksimal, sehingga akan diperoleh pula hasil belajar yang memuaskan / maksimal.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh / dikuasai setelah terjadi perubahan pada diri siswa, setelah mengalami proses belajar.

Untuk Memperoleh penelitian yang baik maka perlu dirumuskan suatu kerangka konseptual sehingga variabel dan indikator yang teliti tampak jelas. Diawal telah dibahas dampak dari kreativitas dan ketersediaan sarana prasarana yang merupakan topik utama penelitian ini. Kontribusi kreativitas dan sarana prasarana terhadap hasil belajar, dimana kreativitas merupakan variabel bebas (X_1) dan penggunaan sarana prasarana merupakan variabel bebas (X_2) sedangkan hasil belajar merupakan variabel terikat (Y) hasilnya berupa hasil belajar yang diperoleh siswa kelas X (sepuluh) Jurusan Teknik Kompter Jaringan (TKJ) pada mata diklat KKPI.

Kerangka konseptual dapat dilihat pada skema berikut :



Gambar 1. Kerangka Konseptual Kreativitas (X₁) dan Penggunaan Sarana Prasarana (X₂) Terhadap Hasil Belajar (Y)

Antara kedua variable bebas (X₁ dan X₂) dan variable terikat, keduanya mempunyai hubungan yang berbanding lurus. Maksudnya semakin tinggi kreativitas semakin baik hasil belajar siswa, semakin lengkap sarana prasarana juga semakin baik pula hasil belajar siswa. Kelengkapan sarana prasarana dan tingginya kreativitas akan membuat hasil belajar semakin baik. Dengan demikian kontribusi kreativitas dan pengguna sarana prasarana (variable X₁, X₂) akan memberikan sumbangan terhadap hasil belajar (variable Y).

F. Hipotesis

Bertolak dari landasan teori dan kerangka konseptual yang telah dikemukakan diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Terdapat kontribusi kreativitas terhadap hasil belajar mata diklat KKPI siswa kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) di SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru.

2. Terdapat kontribusi pengguna sarana prasarana terhadap hasil belajar mata diklat KKPI siswa kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) di SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru.
3. Terdapat kontribusi kreativitas dan pengguna sarana prasarana secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata diklat KKPI siswa kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) di SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapatnya kontribusi antara kreativitas belajar (X1) terhadap hasil belajar siswa (Y) adalah 25%. Jadi kreativitas belajar berkontribusi terhadap hasil belajar mata diklat KKPI siswa kelas X SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru sebesar 25%.
2. Terdapat kontribusi antara sarana dan prasarana labor (X2) terhadap hasil belajar siswa (Y) 6,35% . Jadi sarana dan prasarana labor berkontribusi terhadap hasil belajar mata diklat KKPI siswa kelas X SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru sebesar 6,35%.
3. Terdapatnya kontribusi antara kreativitas belajar (X1) dan sarana dan prasarana labor (X2) secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa (Y) 26%. Jadi kreativitas belajar dan sarana dan prasarana labor secara bersama-sama berkontribusi terhadap hasil belajar mata diklat KKPI siswa kelas X SMK Dwi Sejahtera Pekanbaru sebesar 26%.

B. Saran

1. Bagi pendidik hendaknya dapat menciptakan suasana dan lingkungan yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar dan memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana dalam pembelajaran mengingat dua hal ini memberikan kontribusi terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa.
2. Bagi siswa agar dapat melakukan kegiatan-kegiatan atau latihan-latihan yang dapat meningkatkan daya kreativitas mengingat tingkat kreativitas akan memberikan dampak yang cukup besar terhadap hasil pembelajaran dan kehidupan
3. Bagi orang tua siswa agar lebih memperhatikan lagi kebutuhan belajar siswa, sehingga siswa merasa nyaman dalam belajar dengan kelengkapan sarana dan prasarana belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Hawadi 2001. *Kreatifitas*. Jakarta:PT. Gramedia.
- Arikunto. 1998. *Populasi Penelitian*. Rineka Cipta Karya. Jakarta
- _____. 1993. *Management Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- _____. 2002. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Amien, Muhammad. 1980. *Peranan Kreatifitas dalam Kehidupan*. Jakarta:BinaAksara.
- Adam, Evans. 1994. *Perkembangan Kreativitas Belajar*. Jakarta: Bumi Akasara
- Bafadal , Ibrahim. 2003. *Management Perlengkapan Sekolah Teori dan Aplikasinya*.Bumi Aksara. Bandung.
- Baron. 1985. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Cochran, W.G. (1977). *Sampling Techinique, 3 rd Edition Jhon Willey and Sons*. Inc.
- Depdiknas. 1999. *Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta :Depdikbud.
- Evans, R Jame. 1994. *Berfikir Kreatif*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. (1986). *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito
- Maryunis, aleks. 2004. *Instrumen Penelitian*. Workshop Validasi Instrumen KDM dan APKG Unit Program Pengalaman Lapangan-UNP.
- Munandar, Utami. 1992. *Mengembangkan bakat dan kreatifitas anak sekolah*.Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- _____. 1995. *Perkembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta. Rineka Cipta.
- _____. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta PT. Gasindo
- Prayitno. 1973. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Padang. Proyek P4TIKIP
- _____. 1998. *Psikologi Pendidikan*. Padang. FIP IKIP Padang

- Priyatno, Dwi. 2008. *Mandiri Belajar SPSS*. Jakarta : Media Kom
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta
- Rhodes, Munandar. 1999. *Kreatifitas Dalam Pendekatan*. Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rawlinson, Junaidi. 2005. *Kreatifitas Mahasiswa* . Pustaka Setia. Bandung
- Semiawan. 1988. *Perencanaan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta
- Samosir, Alfanus. 1992. *Seni Berfikir Kreatif*. Jakarta:Erlangga.
- Slameto. 1995. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 1995 *Penelitian dan penilaian peserta didik*. Bandung. PT.Sinar Baru.
- _____. 1989. *Metode Statistik*. Bandung : Tarsito.
- _____. 2002. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo
- Sumadi, Suryabrata. 1989. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada
- Winkell, W.S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta. PT. Gramedia Widiadarana Indonesia