

**KONTRIBUSI KREATIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MENERAPKAN DASAR –
DASAR ELEKTRONIKA KELAS X JURUSAN TEKNIK
AUDIO VIDEO DI SMK N 1 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi Pendidikan Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*



Oleh:
RAHMAT OKTARIZAL
NIM: 76606_2006

**PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Kontribusi Kreativitas dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika (MDDE) Kelas X Audio Video SMK Negeri 1 Padang

Nama : Rahmat Oktarizal

BP/NIM : 2006/76606

Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

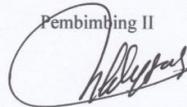
Padang, januari 2012

Pembimbing I



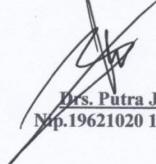
Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd
Nip. 19481201 197602 1 001

Pembimbing II



Drs. Zulkifli Naansah
Nip.19500113 197602 1 001

Diketahui oleh
Ketua Jurusan
Teknik Elektronika



Drs. Putra Jaya, MT
Nip.19621020 198602 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : **Kontribusi Kreativitas dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika (MDDE) Kelas X Audio Video SMK Negeri 1 Padang**

Nama : **Rahmat Okta Rizal**

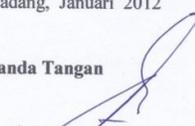
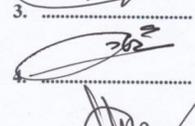
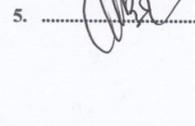
BP/NIM : **2006/76606**

Program Studi : **Pendidikan Teknik Elektronika**

Jurusan : **Teknik Elektronika**

Fakultas : **Teknik**

Padang, Januari 2012

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Drs. Hanesman, MM	1. 
2. Sekretaris	Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd	2. 
3. Anggota	Drs. Zulkifli Naansah	3. 
4. Anggota	Drs. H. Sukaya	4. 
5. Anggota	Drs. H. Amril	5. 

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, 20 Januari 2012
Yang menyatakan,

Rahmat Okta rizal

ABSTRAK

Rahmat Oktarizal : Kontribusi Kreativitas dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika Kelas X Audio Video SMK Negeri 1 Padang.

Permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa dalam mata pelajaran menerapkan dasar-dasar elektronika, di mana terdapat 60.93% siswa kelas X audio video yang mendapatkan hasil belajar dibawah KKM ($<7,00$) dan yang mendapatkan hasil belajar di atas atau sama dengan ($\geq 7,00$) adalah 39.06%. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70 (rentang nilai 0-100). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan kontribusi kreativitas dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran menerapkan dasar-dasar elektronika kelas X Audio Video SMK N 1 Padang. Jenis penelitian ini adalah deskriptif korelasional. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X Audio Video SMK N 1 Padang tahun ajaran 2011/2012 sebanyak 64 siswa yang diambil dari populasi dengan teknik *propotional random sampling*. Data kreativitas dan motivasi belajar diperoleh melalui angket model skala likert. Data yang terkumpul dianalisis dengan statistik analisis korelasi sederhana dan korelasi ganda menggunakan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) Versi 16.0*. Hasil penelitian ditemukan bahwa: (1) Terdapat kontribusi kreativitas terhadap hasil belajar mata pelajaran menerapkan dasar-dasar elektronika. siswa kelas X audio video SMK N 1 Padang secara signifikan sebesar 8.4%. (2) Terdapat kontribusi motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran menerapkan dasar-dasar elektronika siswa kelas X audio video SMK N 1 Padang secara signifikan sebesar 13.6%. (3) Terdapat kontribusi secara bersama-sama antara kreativitas dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran menerapkan dasar-dasar elektronika siswa kelas X audio video SMK N 1 Padang secara signifikan sebesar 24.8%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas dan motivasi belajar merupakan dua faktor yang turut menyumbang terhadap hasil belajar siswa kelas X Audio Video SMK N 1 Padang tahun ajaran 2011/2012. Hal ini berarti semakin tinggi kreativitas dan motivasi belajar maka hasil belajar siswa pun akan cenderung semakin tinggi, begitu pula sebaliknya.

Kata Kunci : Kreativitas, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Puji syukur alhamdulillah diucapkan kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Kontribusi Kreativitas dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika Kelas X Audio Video SMK Negeri 1 Padang”. selanjutnya shalawat beserta salam semoga disampaikan Allah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman jahilliyah ke zaman islamiyah.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1/Akta IV) di Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Drs. H. Ganefri, M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Teknik UNP.
2. Bapak Drs. Putra Jaya, MT., selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP.
3. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd., MT., selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP.
4. Bapak Ahmadul Hadi, S.Pd., selaku dosen Penasehat Akademik (PA).
5. Bapak Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd., selaku Pembimbing I.
6. Bapak Drs. Zulkifli Naansah selaku Pembimbing II.

7. Bapak Drs. Hanesman, MM., selaku Ketua Penguji
8. Bapak Drs. H. Amril selaku Penguji II
9. Bapak Drs. H. Sukaya selaku Penguji III
10. Bapak Drs. Syofrizal B, MT., selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Padang.
11. Teristimewa Ayahanda dan Ibunda serta keluarga yang berjuang melalui doa dan bekerja keras demi kesuksesan dalam menyelesaikan skripsi dan studi ini.
12. Buat teman-teman Elka06 khususnya EK 1 dan 2 NR06.
13. Buat Semua pihak yang telah ikhlas membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulisan laporan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Januari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hasil Belajar	7
B. Kreativitas	8
C. Motivasi Belajar	13
D. Mata Pelajaran MDDE	17
E. Penelitian yang relevan	18
F. Kerangka Konseptual	19
G. Hipotesis	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	24
B. Populasi dan Sampel	24
C. Variabel dan Data Penelitian.....	27
D. Instrument Penelitian	28
E. Analisis Uji Coba Instrument	28
F. Teknik Analisa Data	30

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Data Penelitian 37
B. Deskripsi Data 37
C. Uji Persyaratan Analisis 46
D. Pengujian Hipotesis 48
E. Pembahasan 56

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 60
B. Saran 60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha mewujudkan suasana pembelajaran dan pengembangan diri baik secara fisik maupun non fisik yang dapat diterapkan di kehidupan berkeluarga, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan saat ini memiliki peran penting dalam menghasilkan sumber daya manusia berkualitas. Dalam UU No.20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) bab 2 pasal 3:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sejalan dengan itu pengertian pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sangat diperlukan dalam masa pembangunan sekarang ini, karena pendidikan dapat memberikan kemampuan-kemampuan kreatif pada masyarakatnya.

Menurut Amien (1980: 165) siswa adalah manusia-manusia kreatif yang dapat dikembangkan melalui pendidikan. Pendidikan seseorang dikatakan

berhasil dilihat dari hasil belajar sedangkan hasil belajar yang baik adalah nilai yang diperoleh siswa sesuai yang ditentukan sekolah serta ilmu yang didapat siswa bisa diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Slameto (2003: 54) hasil belajar siswa dipengaruhi dua faktor utama. Pertama adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa atau disebut faktor intern, dan kedua adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa disebut faktor ekstern. Faktor intern meliputi faktor fisiologis (kondisi fisiologis umum dan kondisi panca indera) dan faktor psikologis (kecerdasan, minat, bakat, motivasi, kreativitas dan kemampuan kognitif). Sedangkan faktor *ekstern* meliputi faktor lingkungan (lingkungan alami dan lingkungan sosial) dan faktor instrumental (program kurikulum, guru/ tenaga pengajar, sarana dan prasarana).

Menurut Sudjana (2002: 22), hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa/ mahasiswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan tersebut dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkatan penguasaan yang dimiliki siswa yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta aspek-aspek yang ada pada diri individu yang belajar. Hasil belajar ini akan menggambarkan kemampuan yang telah dicapai siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap hasil belajar mata pelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika (MDDE) siswa kelas X Audio

Video (AV) SMK Negeri 1 Padang, terdapat hasil belajar siswa yang masih banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 1. Persentase Hasil MID Semester Ganjil Kelas X AV Mata Pelajaran MDDE SMKN 1 Padang Tahun Pelajaran 2010/2011.

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai yang diperoleh	
			≥ 70	< 70
1	X AV _A	32	15	17
2	X AV _B	32	10	22
Total		64	25	39
Persentase Ketuntasan Belajar			39,06%	60,93%

Dari tabel 1 terlihat bahwa siswa yang memperoleh hasil belajar di atas KKM ≥ 70 adalah 25 orang (39,06%), sedangkan siswa yang memperoleh hasil belajar di bawah KKM < 70 adalah 39 orang (60,93%). Hasil belajar ini diperkirakan disebabkan oleh faktor-faktor yang datang dari dalam diri siswa (faktor internal) dan faktor yang datang dari luar diri siswa (faktor eksternal) atau faktor lingkungan.

Adapun yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar tersebut diduga karena kurangnya kreativitas siswa dalam belajar dan motivasi belajar siswa, kurangnya kreativitas siswa dapat dilihat dari tidak adanya keinginan untuk mencari hal-hal yang baru, bermalas-malasan untuk mengerjakan soal yang sulit, selalu bergantung dengan teman, tidak mau mengemukakan ide-ide yang baru, kurang imajinatif, kaku dll.. Jika seorang siswa mempunyai motivasi kuat dalam belajar MDDE yang membahas bagaimana penggunaan alat-alat elektronika, merangkai rangkaian elektronika, otomatis akan menimbulkan kreatifitas pada siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik.

Sehubungan dengan masalah tersebut, peneliti sangat tertarik meneliti dan menyelidiki tentang **“Kontribusi Kreativitas dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika Siswa Kelas X Jurusan Teknik Audio Video SMK N 1 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Apakah kreativitas berkontribusi terhadap hasil belajar mata pelajaran MDDE kelas X AV di SMK N 1 Padang?
2. Apakah motivasi belajar berkontribusi terhadap hasil belajar mata pelajaran MDDE kelas X AV di SMK N 1 Padang?
3. Apakah minat belajar berkontribusi terhadap hasil belajar mata pelajaran MDDE kelas X AV di SMK N 1 Padang?
4. Apakah disiplin berkontribusi terhadap hasil belajar mata pelajaran MDDE kelas X AV di SMK N 1 Padang?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan masalah sangat luas dan tidak memungkinkan dibahas dengan keterbatasan tenaga dan waktu maka permasalahan yang akan diteliti berkenaan dengan: Kontribusi kreativitas dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar MDDE kelas X AV SMK N 1 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi didapatkan rumusan masalah :

1. Seberapa besar kontribusi kreativitas terhadap hasil belajar kelas X AV di SMK N 1 Padang?
2. Seberapa besar kontribusi motivasi belajar terhadap hasil belajar kelas X AV di SMK N 1 Padang?
3. Seberapa besar kontribusi kreativitas dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar kelas X AV di SMK N 1 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan:

1. Besarnya kontribusi kreativitas terhadap hasil belajar mata pelajaran MDDE kelas X AV di SMK N 1 Padang.
2. Besarnya kontribusi motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran MDDE kelas X AV di SMK N 1 Padang.
3. Besarnya kontribusi kreativitas dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran MDDE kelas X AV di SMK N 1 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai

1. Sebagai salah satu syarat peneliti menyelesaikan (S1).
2. Masukan bagi tenaga kependidikan SMK N 1 Padang.
3. Masukan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian lebih lanjut.

4. Modal pengetahuan yang bermanfaat bagi sebagian calon tenaga pengajar yang InsyaAllah akan berada pada aktivitas dunia pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

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 (2002: 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.

Menurut Slameto (2003: 2) “hasil belajar merupakan hasil pengalaman individu setelah melakukan interaksi dengan lingkungannya sebagai suatu proses dalam memperoleh suatu perubahan tingkah laku”.

Menurut Winkell (1996: 245)

Hasil belajar secara garis besar dapat dibagi menjadi 3 kategori yaitu: (1) ranah kognitif yang berkenaan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi, (2) ranah afektif yang berkenaan dengan penerima, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, pembukaan pola hidup dan (3) ranah psikomotor yang berkenaan dengan persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, kreativitas.

Hasil belajar adalah kecakapan atau kemampuan nyata yang dapat langsung diukur dengan suatu alat yaitu tes. Kemampuan yang dimaksud berupa penguasaan materi pengetahuan. Jadi untuk mengetahui prestasi siswa harus menggunakan alat ukur yaitu berupa tes, apakah berbentuk tertulis, tes lisan maupun test perbuatan, hasil tes inilah nantinya akan menentukan hasil/ prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari proses aktivitas seseorang dalam penguasaan terhadap pembelajarannya yang dinyatakan ke dalam nilai dengan bentuk angka atau huruf setelah mengalami proses evaluasi yang meliputi penilaian melalui instrumen, menyusun dan mengolah data hasil penilaian, memberi penilaian, dan menyusun laporan hasil penilaian.

B. Kreativitas

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

Menurut Evans (1994 : 1) :

Kreativitas adalah kemampuan untuk menentukan pertalian ilmu, melihat subjek dari perspektif 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.

Sedangkan Akbar (2001: 5) menyatakan 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 di atas menyebutkan yang paling penting dari kreativitas 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. Menurut Evans (1994: 2) “kreativitas adalah spontan, aturan yang timbul dari dalam dan tidak dapat diramalkan, orang tidak diminta untuk kreatif”.

Menurut Kasman Rukun (1989: 8) “kreativitas merupakan pola berpikir atau ide yang timbul secara spontan imajinatif yang mencirikan hasil artistik, penemuan-penemuan alamiah dan penciptaan-penciptaan secara mekanik”.

Sehubungan dengan kutipan di atas, di dalam belajar sangat diperlukan adanya kreatifitas. Siswa yang memiliki imajinasi tinggi akan menghasilkan kreativitas yang tinggi dalam belajar, serta memperoleh kemampuan yang positif sehingga ia mendapat kemudahan untuk mempelajari bahkan menciptakan sesuatu.

Menurut Munandar (1992: 24) “sumber kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan pengaktifan semua kemampuan organism”.

Sedangkan Samosir (1992:14) mengemukakan bahwa:

Kreativitas didefenisikan sebagai suatu pengalaman untuk mengungkapkan dan mengaktualisasikan 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.

Faktor-faktor yang menghalangi kreativitas merupakan hal-hal yang mengurangi atau menghambat lahir dan berkembangnya kreativitas. Menurut (Evan 1994:60) membatasi empat kelas halangan-halangan terhadap kreativitas yaitu:

- a. *Halangan perceptual*, yaitu halangan yang mencegah individu untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah
- b. *Halangan emosional*, yaitu halangan untuk memecahkan masalah secara kreatif yang disebabkan oleh faktor emosional, seperti takut akan resiko, kebutuhan akan keamanan dan keteraturan dan lain-lain.
- c. *Halangan budaya dan lingkungan*, yaitu halangan yang diperoleh dari pola-pola budaya dan lingkungan sosial secara fisik dekat kita.

- d. *Halangan intelektual dan ekspresi*, yaitu halangan yang meliputi taktik mental yang tidak efisien atau kurangnya bahan intelektual.

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 cemerlang. Menurut Evans (1994: 49) individu yang kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Kesadaran dan sensitivitas terhadap problem.
- b. Ingatan tinggi.
- c. Kelancaran.
- d. Fleksibilitas
- e. Keaslian.
- f. Disiplin dan keteguhan hati.
- g. Permainan intelektual
- h. Humor
- i. Non konformitas.
- j. Toleransi terhadap ambiguitas.
- k. Skeptisme
- l. Intelegensi

Ada tiga hal yang membedakan individu yang kreatif dan individu yang kurang kreatif yaitu cara berpikir, kepribadian, dan kebiasaan yang dijelaskan berikut:

1. Cara berpikir

Orang yang tergolong kreatif, cara berpikirnya lebih fleksibel, divergen, bebas orisinal.

2. Kepribadian

Orang kreatif cenderung mementingkan diri sendiri, memiliki sifat sensitif, terbuka terhadap pengalaman baru, memiliki dedikasi terhadap

pengalaman baru, memiliki dedikasi dalam melaksanakan tugas, menghargai fantasi dan percaya diri terhadap gagasan sendiri.

3. Kebiasaan

Orang kreatif senang melakukan tugas-tugas, cepat melihat kemungkinan yang baru atau tertarik mencoba hal-hal baru, senang memberikan bermacam-macam jawaban bila menanggapi pertanyaan, sering membuat kejutan.

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

Menurut Munandar (1992: 91) ciri-ciri kreativitas sebagai berikut:

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

Kreativitas sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Siswa yang memiliki imajinasi 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 mengembangkan segala potensi yang ada sehingga menghasilkan/ melahirkan gagasan-gagasan baru yang kemudian diterapkan dalam penyelesaian masalah.

C. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan faktor fisiologis dalam belajar. Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi.

Menurut Sardiman (1996:39) motivasi meliputi dua hal yaitu :

1. Mengetahui apa yang akan dipelajari
2. Memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari

Dengan berpijak pada ke dua unsur motivasi ini sebagai dasar permulaan yang baik untuk belajar, sebab tanpa motivasi (tidak mengerti apa yang akan dipelajari dan tidak memahami mengapa hal itu perlu dipelajari) kegiatan belajar mengajar sulit untuk berhasil.

Motivasi ini tergantung pada unsur pengalaman dan *interest*. Sebagai misalnya pada suatu ketika seseorang yang kebetulan memiliki spesialisasi bidang komputer, kemudian diajak temannya menghadiri ceramah tentang sosial, jelas seseorang tadi tidak akan *interest* dan bahkan tidak mendapatkan

pengalaman yang berarti. Ini berarti bahwa seseorang tersebut tidak dilandasi motivasi.

Menurut Sardiman (1996:39) “motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu”. Motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan), jadi motivasi sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan (mendesak).

Menurut Sardiman (1996:73) “motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”. Dari pengertian motivasi mengandung tiga elemen penting, yaitu:

1. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “*neurophysiological*” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
2. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/feeling afeksi (tingkah laku) seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.

3. Motivasi dirangsang karena ada tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan hal ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Berdasarkan ketiga elemen di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan, dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Dalam proses belajar mengajar motivasi sangatlah diperlukan karena apabila seorang siswa tidak ada motivasi dalam belajar maka akan mengakibatkan hasil belajar yang ia peroleh di bawah standar yang ditetapkan. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas dalam hal menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar itu akan optimal kalau ada motivasi yang tepat. Jadi kegagalan belajar pada siswa jangan begitu saja mempersalahkan pada pihak siswa, sebab mungkin saja guru tidak berhasil dalam memberi motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan siswa untuk berbuat/belajar.

Persoalan motivasi ini berkaitan dengan minat. Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Sehubungan dengan motivasi dalam belajar, terdapat tiga fungsi motivasi yaitu :

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi dalam belajar sangat penting karena:

1. Motivasi berhubungan erat dengan hasil belajar yang baik, karena apabila seseorang tanpa ada motivasi maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal.

2. Makin besar motivasi seseorang, maka makin besar hasil kegiatan/ karya seseorang
3. Motivasi sangat menentukan tingkat keberhasilan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan.

D. Mata Pelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika

Mata pendidikan dan pelatihan pada SMK Negeri 1 Padang dalam program keahlian Audio Video dikelompokkan dan diorganisir menjadi program adaptif, normative, dan produktif. Program produktif adalah kelompok mata diklat yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Dalam hal SKKNI belum ada, maka digunakan standar kompetensi oleh forum yang dianggap mewakili dunia usaha/industri atau asosiasi profesi. Program produktif bersifat melayani permintaan pasar kerja, karena itu lebih banyak ditentukan oleh dunia usaha/industri atau asosiasi profesi. Program produktif diajarkan secara spesifik sesuai dengan kebutuhan tiap program keahlian (kurikulum SMK, 2004 : 9).

Salah satu mata diklat yang termasuk pada kelompok program produktif pada program keahlian Audio Video di SMK Negeri 1 Padang adalah mata Pelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika (MDDE). Mata Pelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika (MDDE) adalah mata pelajaran kejuruan yang mengajar keterampilan merancang rangkaian elektronika seperti membuat pcb, merangkai komponen elektronika dan lain sebagainya sehingga siswa terampil dalam merancang komponen-komponen elektronika sehingga

peranan mata pelajaran menerapkan dasar-dasar elektronika sangat vital dalam industri pada saat ini yang semakin berkembang.

Mata pelajaran MDDE merupakan mata pelajaran untuk bidang keahlian Audio Video di SMK Negeri 1 Padang yang terdiri dari satu semester dan pada semester berikutnya disambung dengan mata pelajaran lainnya yang berhubungan dengan elektronika. Dalam dokumen SMK Negeri 1 Padang sesuai dengan silabus mata pelajaran menerapkan dasar-dasar elektronika memiliki satu kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Setiap kompetensi memiliki beberapa sub kompetensi, kompetensi tersebut meliputi:

1. Mengidentifikasi komponen elektronika pasif, aktif dan elektronika optik
2. Menjelaskan konsep rangkaian elektronika

Program mata pelajaran menerapkan dasar-dasar elektronika ini memberikan bakal bagi program mata pelajaran yang akan dipelajari selanjutnya. Salah satu contohnya program mata pelajaran Memperbaiki alat reproduksi sinyal audio video CD. Oleh karena itu, dengan diberikannya bakal pengetahuan mengenai dasar-dasar elektronika secara teori diharapkan dapat menunjang kemampuan siswa dalam melaksanakan praktikum. Seorang siswa jika dalam teori dia tidak memahami materi, otomatis saat praktikum berlangsung dia juga tidak akan bisa.

E. 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. Mutia Dermawati Putri (2006) melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Sarana Prasarana dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat KKPI Kelas I Jurusan Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Padang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 43,20% pengaruh antara penggunaan sarana prasarana dan motivasi siswa terhadap hasil belajar pada mata diklat KKPI kelas 1 AV SMK N 1 Padang.
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.

F. Kerangka Konseptual

Berdasarkan deskripsi teoritis dan penelitian yang relevan yang telah dikemukakan diatas, maka akan diajukan kerangka berfikir dan model hubungan antara masing-masing variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini. Sesuai dengan lingkup penelitian yaitu faktor-faktor yang besar pengaruhnya terhadap hasil belajar yaitu kreativitas dan motivasi belajar. Keseluruhan faktor ini mempunyai ikatan yang sangat erat antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya, yang diduga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

1. Kontribusi kreativitas terhadap Hasil Belajar

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru, dan atau memodifikasi sesuatu yang sudah ada sehingga manfaatnya bernilai lebih dibanding sebelumnya.

Kreativitas dalam perkembangannya sangat terkait dengan empat aspek, yaitu aspek pribadi, pendorong, proses dan produk. Ditinjau dari aspek Pribadi kreativitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya. Ditinjau dari proses menurut Torrance (1998: 12), kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya. Proses kreatif meliputi beberapa tahap, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi. Definisi mengenai produk kreativitas menekankan bahwa apa yang dihasilkan dari proses kreativitas ialah sesuatu yang baru orisinal dan bermakna. Ditinjau dari aspek pendorong kreativitas dalam perwujudannya memerlukan dorongan internal maupun dorongan eksternal dari lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa kreativitas sangat erat kaitannya dengan hasil belajar.

2. Kontribusi Motivasi terhadap Hasil Belajar

Motivasi adalah suatu keinginan atau dorongan untuk belajar. Apabila seorang siswa bermotivasi dalam belajar, maka siswa tersebut akan melakukannya dengan senang, jadi motivasi berkaitan dengan minat,

karena minat akan selalu berkait dengan soal kebutuhan atau keinginan. Oleh karena itu sangat penting bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar.

Hasil belajar adalah tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dengan memahami suatu pelajaran. Menurut Sardiman (1996:85) mengatakan dengan motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi sangat berkaitan erat dengan hasil belajar. Di mana siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi, maka hasil belajarnya akan tinggi, sebaliknya jika siswa yang kurang bermotivasi dalam belajar maka hasil belajar akan kurang pula.

3. Kontribusi Kreativitas dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar

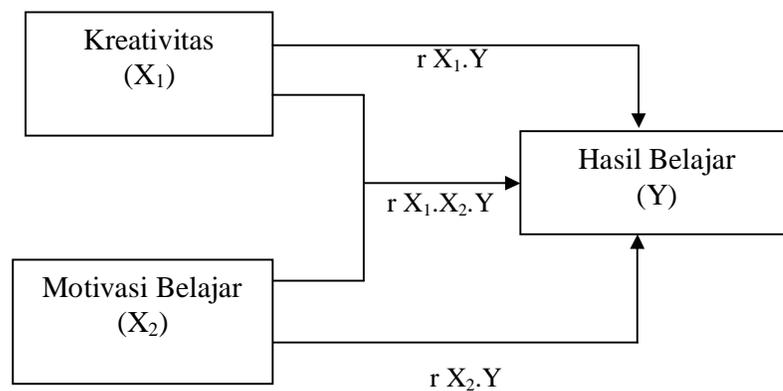
Faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor luar dan dari dalam diri siswa. Salah satu faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhinya adalah motivasi belajar. Karena siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan meningkatkan kreativitas dalam diri siswa tersebut. Oleh sebab siswa yang mempunyai sifat kreativitas yang tinggi akan senang dan puas terhadap hasil belajar yang ia peroleh.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa antara kreativitas dan motivasi belajar siswa dalam proses belajar mempunyai hubungan yang berarti. Ini berarti siswa yang mempunyai kreativitas dan motivasi belajar yang baik dalam belajar, maka hasil yang diperoleh dalam belajar

akan baik, dan sebaliknya jika siswa yang memiliki kreativitas dan motivasi belajar yang kurang, maka hasil yang diperoleh dalam belajar akan kurang baik pula.

Berdasarkan kajian teori di atas telah dibahas berkaitan dengan kreativitas dan motivasi belajar yang menjadi topik utama dalam penelitian ini. kreativitas merupakan variabel bebas 1 (X_1), motivasi belajar sebagai variabel bebas 2 (X_2), sedangkan hasil belajar mata pelajaran MDDE kelas X AV sebagai variabel terikat (Y).

Kerangka konseptual dapat dilihat pada skema berikut ini.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

Keterangan :

X_1 = Kreativitas

X_2 = Motivasi Belajar

Y = Hasil Belajar

r_{X_1Y} = Kontribusi X_1 terhadap Y

r_{X_2Y} = Kontribusi X_2 terhadap Y

$r_{X_1 X_2 Y}$ = Kontribusi X_1 dan X_2 secara bersama-sama terhadap Y

Berdasarkan kerangka berfikir terdapat hubungan antara masing-masing variabel. Antara variabel bebas yaitu Kreativitas (X_1), Motivasi Belajar (X_2) terhadap hasil belajar (Y), kedua-duanya mempunyai hubungan yang berbanding lurus, maksudnya semakin tinggi kreativitas dan motivasi belajar maka akan semakin tinggi pula hasil belajar yang akan dicapai. Dengan demikian kontribusi kreativitas dan motivasi belajar akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar.

G. Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual, maka hipotesis yang diuji :

1. Terdapat kontribusi signifikan antara kreativitas terhadap hasil belajar mata pelajaran MDDE siswa kelas X Jurusan Audio Video di SMKN 1 Padang.
2. Terdapat kontribusi signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran MDDE siswa kelas X Jurusan Audio Video di SMKN 1 Padang.
3. Terdapat kontribusi signifikan antara kreativitas dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran siswa kelas X Jurusan Audio Video di SMKN 1 Padang.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pengujian data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat kontribusi yang signifikan antara kreativitas terhadap hasil belajar mata pelajaran MDDE kelas X Audio Video SMK Negeri 1 Padang sebesar 8.4%. Dapat dikatakan bahwa kreativitas siswa memberikan sumbangan terhadap hasil belajar yang dicapai siswa.
2. Terdapat kontribusi yang signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran MDDE kelas X Audio Video SMK Negeri 1 Padang sebesar 13.6%. Dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa memberikan sumbangan terhadap hasil belajar yang dicapai siswa.
3. Terdapat kontribusi yang signifikan antara kreativitas dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran MDDE kelas X Audio Video SMK Negeri 1 Padang sebesar 24.8%. Dapat dikatakan bahwa kreativitas dan motivasi belajar siswa memberikan sumbangan terhadap hasil belajar yang dicapai siswa.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian dan kesimpulan di atas dapat disarankan :

1. Pembuktian penelitian ini telah memperoleh kontribusi yang signifikan, akan tetapi perlu dilakukan penelitian lagi, bagi peneliti selanjutnya untuk

mengetahui faktor yang memiliki kontribusi paling besar terhadap hasil belajar siswa, sehingga seorang pendidik dapat lebih meningkatkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut.

2. Bagi siswa agar dapat mempertahankan dan lebih meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar yang baik agar dapat meningkatkan hasil belajar.
3. Pihak sekolah hendaknya dalam proses belajar mengajar melakukan usaha-usaha yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar di sekolah.
4. Orang tua agar lebih memperhatikan proses belajar anak di rumah dan membantu kesulitan-kesulitan belajar anak. Serta memberikan dukungan dan dorongan kepada anak dalam belajar.