

**KONTRIBUSI KREATIVITAS SISWA DAN FASILITAS LABOR
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
SIMULASI DIGITAL (SIMDIG) SISWA KELAS X
SMK NEGERI 2 PADANG T.A 2015/2016**

SKRIPSI

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



Oleh :

**SILFIA ANGGREINI
NIM . 1307336/2013**

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

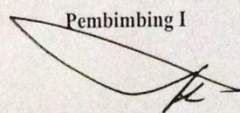
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

KONTRIBUSI KREATIVITAS SISWA DAN FASILITAS LABOR
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
SIMULASI DIGITAL (SIMDIG) SISWA KELAS X
SMK NEGERI 2 PADANG T.A 2015/2016

Nama : Silfia Anggreini
NIM : 1307336
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

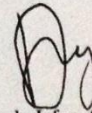
Padang, Agustus 2016

Disetujui oleh,

Pembimbing I


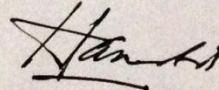
Drs. H. Dharma Liza Said, MT
NIP.19510522 197603 1 002

Pembimbing II



Dr.Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom
NIP. 19760408 200501 1 002

Mengetahui
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
FT-UNP



Drs. Hanesman, MM
NIP. 19610111 198503 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

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

KONTRIBUSI KREATIVITAS SISWA DAN FASILITAS LABOR TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL (SIMDIG) SISWA KELAS X SMK NEGERI 2 PADANG T.A 2015/2016

Nama : Silfia Anggreini
NIM : 1307336
Program Studi : Pendidikan Teknik informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

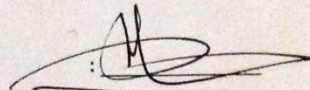
Padang, Agustus 2016

Tim Penguji

Tanda Tangan

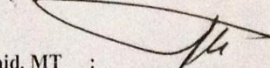
1. Ketua : Drs. Almasri, MT

:



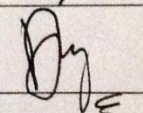
2. Anggota : Drs. H. Dharma Liza Said, MT

:



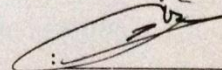
3. Anggota : Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom

:



4. Anggota : Drs. H. Sukaya

:



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, Agustus 2016

Yang menyatakan,



Silfia Anggreini

ABSTRAK

Silfia Anggreini : Kontribusi Kreativitas Siswa dan Fasilitas Labor Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi Digital (SIMDIG) Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Padang T.A 2015 / 2016

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum maksimalnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital (SIMDIG) siswa kelas X SMK Negeri 2 Padang, dimana 61,67% siswa mendapatkan hasil belajar dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang ditetapkan guru mata pelajaran SIMDIG yaitu 80. Lemahnya faktor internal siswa yaitu kurangnya tingkah laku kritis untuk mengeluarkan ide-ide inovatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan kontribusi kreativitas siswa dan fasilitas labor terhadap hasil belajar Simulasi Digital siswa kelas X SMKN 2 Padang.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif korelasional. Penelitian ini melibatkan 38 responden siswa kelas XSMKN 2 Padang. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak (*Simple random sampling*). Jenis data yang diperlukan dalam penelitian adalah data primer dan data sekunder. Data hasil belajar diperoleh dari guru mata pelajaran SIMDIG, sedangkan data kreativitas siswa dan fasilitas labor dikumpulkan melalui angket dengan menggunakan Skala Likert yang telah diuji validitas dan reabilitasnya. Kemudian data dianalisis menggunakan metode statistik untuk dianalisis korelasinya.

Hasil analisis data menunjukan : 1) Kreativitas siswa dan fasilitas labor secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 68% terhadap hasil belajar, 2) Kreativitas siswa memberikan kontribusi sebesar 64% terhadap hasil belajar, 3) Fasilitas labor memberikan kontribusi sebesar 53% terhadap hasil belajar SIMDIG siswa kelas X SMK Negeri 2 Padang.

Kata Kunci : Kreativitas Siswa, Fasilitas Labor, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil 'aalamiiin, syukur tiada hingga kehadiran Allah SWT atas segala nikmat yang diberikanNya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, yang berjudul “Kontribusi Kreativitas Siswa dan Fasilitas Labor Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi Digital (SIMDIG) Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Padang T.A 2015/2016” .

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan (S-1/Akta IV) di jurusan Teknik Elektronika dengan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis sampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang tulus 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 Universitas Negeri Padang, Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika, dan selaku Dosen Penguji Skripsi.
3. Bapak Drs. Almasri, MT selaku Sekretaris dan Dosen Ketua Penguji Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.

4. Bapak Drs. H. Dharma Liza Said, MT selaku Dosen Pembimbing I, Dosen Penguji Skripsi.
5. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II dan Dosen Penguji Skripsi.
6. Bapak Drs. H. Sukaya selaku Dosen Penguji Skripsi.
7. Ibu Eka Puspita, S.Kom selaku Guru Pembimbing Penelitian di SMK Negeri 2 Padang.
8. Seluruh dosen, teknisi labor dan staf administrasi di Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
9. Rekan-rekan Mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika Angkatan 2013.
10. Teristimewa untuk keluarga besar dan teman terdekat yang senantiasa selalu memberikan doa dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua bantuan, bimbingan, dukungan dan arahan yang diberikan menjadi amal saleh dan dan mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT, Amin.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekeliruan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik untuk perbaikan dimasa mendatang. Akhirnya besar harapan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan diterima sebagai perwujudan penulis dalam dunia pendidikan.

Padang, Agustus 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	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I . PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II . KAJIAN PUSTAKA	
A. Mata Pelajaran Simulasi Digital	12
B. Kreativitas	15
C. Fasilitas Labor	20
D. Hasil Belajar	25
E. Penelitian yang Relevan	31
F. Kerangka Pikir	32
G. Hipotesis	36
BAB III . METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	37
B. Tempat dan Jadwal Penelitian	37
C. Definisi Operasional Variabel	37
D. Populasi dan Sampel	40
E. Jenis Data	42

F. Instrumentasi dan Teknik Pengumpulan Data.....	42
G. Teknik Analisi Data.....	50
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	63
B. Prasyarat Uji Analisis	70
C. Uji Regresi Berganda	74
D. Pengujian Hipotesis	77
E. Pembahasan	82
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Standar Sarana Laboratorium Komputer	5
2. Daftar Peralatan Labor Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 2 Padang	6
3. Hasil Belajar Mata Pelajaran SIMDIG Siswa Kelas X TKJ dan RPL SMK Negeri 2 Padang Tahun Ajaran 2014/2015	8
4. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Simulasi Digital	12
5. Populasi Penelitian	40
6. Pengambilan Sampel Penelitian	41
7. Bobot Pernyataan	44
8. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	45
9. Hasil Uji Validitas Kreativitas Siswa dan Fasilitas Labor	48
10. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	49
11. Hasil Uji Reabilitas	50
12. Pengkategorian Nilai Pencapaian Responden.....	51
13. Hasil Perhitungan Statistik Kreativitas Siswa.....	64
14. Distribusi Frekuensi Skor Kreativitas Siswa	64
15. Tingkat Capaian Responden Kreativitas Labor	66
16. Hasil Perhitungan Statistik Fasilitas Labor	66
17. Distribusi Frekuensi Skor Fasilitas Labor	67
18. Tingkat Capaian Responden Fasilitas Labor	68
19. Hasil Perhitungan Statistik Hasil Belajar	68
20. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar	69
21. Tingkat Capaian Responden Fasilitas Labor	70
22. Uji Normalitas.....	71
23. Uji Homogenitas Pada Variabel Kreativitas Siswa	71
24. Uji Homogenitas Pada Variabel Fasilitas Labor.....	72
25. Uji Linearitas Kreativitas Siswa – hasil belajar	72
26. Uji Linieritas Fasilitas Labor – hasil belajar	73

27. Uji Multikolinearitas	74
28. Uji Regresi Berganda	75
29. Nilai Korelasi R	75
30. Nilai Korelasi Kreativitas Siswa	76
31. Nilai Korelasi Fasilitas Labor	76
32. Nilai Uji F	78
33. Nilai Uji Korelasi Parsial	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	36
2. Histogram Skor Kreativitas Siswa	66
3. Histogram Skor Fasilitas Labor	67
4. Histogram Skor Hasil Belajar	69
5. Garis Regresi	76
6. Daerah Penentuan H_0	78
7. Daerah Penentuan H_0	80
8. Daerah Penentuan H_0	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Angket Uji Coba.....	89
2. Angket Penelitian Uji Coba	91
3. Tabulasi Data Validitas Instrumen X_1 , X_2	98
4. Hasil Validitas	100
5. Menghitung Validitas Uji Coba X_1	101
6. Menghitung Validitas Uji Coba X_2	103
7. Tabulasi Reliabilitas X_1 , X_2	105
8. Menghitung Reliabelitas X_1	107
9. Menghitung Reliabelitas X_2	109
10. Kisi-kisi Angket Penelitian	111
11. Angket Penelitian.....	113
12. Tabulasi Penelitian X_1 , X_2	119
13. Tabel Nilai Y	121
14. Menghitung Mean, Median, Modus, Varian, StDev dan Range	122
15. Interval Kelas	125
16. Hitung tingkat capaian responden.....	127
17. Hitung manual uji normalitas X_1 , X_2 dan Y	132
18. Hitung manual uji homogenitas	144
19. Tabel Penolong X_1 Y, X_2 Y	145
20. Hitung manual uji linieritas X_1 dan X_2	146
21. Hitung manual analisis regresi berganda X_1 dan X_2	154
22. Tabel distribusi r product moment	164
23. Tabel nilai t	165
24. Tabel kurva normal 0-Z	166
25. Tabel distribusi <i>Chi Square</i> (X^2).....	167
26. Tabel nilai distribusi F	168
27. Daftar Nilai Simulasi Digital X TKJ, RPL	172
28. Surat izin penelitian dan balasan sekolah.....	174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu usaha yang disengaja dan terencana dalam mengantarkan manusia untuk menemukan pribadinya sebagai seorang dewasa yang dapat berdiri sendiri dengan penuh rasa tanggung jawab yang berdasarkan falsafah bangsa, sehingga dirinya mampu mengembangkan daya cipta, rasa dan karsanya demi kemajuan dan pengabdianya kepada agama, bangsa dan negara. Upaya ke arah pengembangan pendidikan dari dulu sudah mendapat sorotan dari kalangan masyarakat dan pemerintah sehingga tujuan pendidikan ini dituangkan ke dalam Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang berisi:

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.

Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sangat besar peranannya dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya untuk menjadi manusia yang beriman, bertakwa, cakap, kreatif dan mandiri. Oleh sebab itu, sekolah harus melaksanakan pembelajaran yang

bermutu untuk dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah digariskan dalam Undang-Undang. Salah satu indikator mutu pendidikan yang terukur adalah dengan semakin baiknya hasil belajar yang dicapai siswa dalam setiap pelajaran yang mereka ikuti.

SMK Negeri 2 Padang merupakan sekolah kejuruan yang menawarkan macam jurusan teknologi. SMK Negeri 2 Padang merupakan salah satu sekolah rintisan yang menggunakan kurikulum 13. Undang–Undang No 20 Th 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Kurikulum 13 adalah kurikulum yang berlaku pada sistem pendidikan nasional. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan kurikulum 2006 (yang sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun.

Mata Pelajaran (MAPEL) di kelas X bidang studi keahlian teknologi informasi dan komunikasi di SMK Negeri 2 Padang yang menggunakan komputer adalah MAPEL perakitan komputer, pemrograman dasar, pemrograman web, sistem operasi dan simulasi digital. Setiap siswa diwajibkan memiliki dan membawa Perangkat Komputer (PC) masing-masing ke sekolah. MAPEL perakitan komputer, pemrograman dasar, pemrograman web, sistem operasi adalah MAPEL yang memanfaatkan PC dari masing-masing siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan MAPEL simulasi digital

memanfaatkan PC di labor sekolah. Oleh karena itu MAPEL simulasi digital diangkat MAPEL yang berkaitan dengan variabel bebas.

Slameto (2010: 54) mengatakan bahwa:

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor *intern* yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar sedangkan. Faktor *ekstern* adalah faktor yang berada di luar individu yang sedang belajar.

Menurut Ghufron (2013: 10) mengatakan bahwa :

Peningkatan hasil belajar dapat dicapai dengan memperhatikan beberapa aspek, baik internal maupun eksternal. Aspek eksternal diantaranya adalah bagaimana lingkungan belajar dipersiapkan dan fasilitas-fasilitas diberdayakan, sedangkan aspek internal meliputi aspek perkembangan anak, dan keunikan personal individu anak.

Diantara faktor-faktor tersebut ada beberapa faktor yang dianggap berkontribusi dalam menentukan hasil belajar siswa yaitu kreativitas siswa dan pemanfaatan fasilitas labor.

Kreativitas siswa merupakan salah satu faktor internal siswa yang dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar. Sebagaimana diungkapkan oleh Utami Munandar (2009: 25) yang mengemukakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antar unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya”.

Dengan adanya kurikulum 13 ditetapkan di SMK Negeri 2 Padang lebih mengutamakan kreativitas siswa jadi setiap siswa dituntut untuk lebih kreatif

dalam proses pembelajaran. Fenomena yang terjadi di lapangan, sebagian siswa cenderung diam dan tidak mengajukan pertanyaan apabila ada hal yang tidak dimengerti, kemudian kurangnya tingkah laku kritis untuk mengeluarkan ide-ide inovatif dari siswa, siswa kurang mempunyai keinginan untuk mengembangkan potensi kreatif yang ada dalam dirinya saat proses pembelajaran berlangsung dan kebanyakan siswa kurang efektif dan responsif terhadap materi yang disampaikan. Kondisi semacam ini menjadikan siswa lebih banyak bergantung pada guru. Padahal dengan kreativitas akan menimbulkan sikap kritis yang mana sikap ini hanya akan dimiliki oleh siswa yang memiliki kreativitas tinggi yang pada akhirnya akan mendorong untuk mencapai prestasi.

Keberhasilan siswa dalam pendidikannya juga dipengaruhi oleh sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana pendidikan merupakan hal yang berkaitan dengan ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berekreasi serta sumber belajar lainnya, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Hal tersebut sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2008 tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Menengah Kejuruan dan Madrasah Aliyah Kejuruan yaitu:

Tabel 1. Standar Sarana Laboratorium Komputer

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
1	Perabot		
1.1	Kursi peserta didik	1 buah/peserta didik	Kuat, stabil, dan mudah dipindahkan. Ukuran memadai untuk duduk dengan nyaman. Desain dudukan dan sandaran membuat peserta didik nyaman belajar.
1.2	Meja	1 buah/peserta didik	Kuat, stabil dan aman. Ukuran memadai untuk menampung 1 unit komputer dan peserta didik bekerja berdua. Jika CPU diletakkan di bawah meja, maka harus mempunyai dudukan minimum setinggi 15 cm. Kaki peserta didik dapat masuk ke bawah meja dengan nyaman.
1.3	Kursi guru	1 buah/guru	Kuat, stabil, aman dan mudah dipindahkan. Ukuran kursi memadai untuk duduk dengan nyaman.
1.4	Meja guru	1 buah/guru	Kuat, stabil, aman dan mudah dipindahkan. Ukuran memadai untuk bekerja dengan nyaman.
2	Peralatan pendidikan		
2.1	Komputer	1 unit/praktikan, ditambah 1 unit untuk guru	Mendukung penggunaan multimedia. Ukuran monitor minimum 15”.
2.2	Printer	1 unit/lab	
2.3	Scanner	1 unit/lab	
2.4	Titik akses internet	1 unit/lab	Berupa saluran telepon atau nirkabel.
2.5	LAN	Sesuai banyak komputer	Berupa saluran telepon atau nirkabel.
2.6	Stabilizier	Sesuai banyak komputer	Setiap komputer terhubung dengan stabilizier
2.7	Modul praktek	1 set/komputer	Terdiri dari sistem operasi, pengolah kata, pengolah angka, dan pengolah gambar.

3	Media pendidikan		
3.1	Papan tulis	1 buah/lab	Kuat, stabil dan aman. Ditempatkan pada posisi yang memungkinkan seluruh peserta didik melihat tulisan pada papan tulis dengan jelas.
4	Perlengkapan lain		
4.1	Kotak kontak	Sesuai banyak komputer	
4.2	Jam dinding	1 buah/lab	
4.3	Tempat sampah	1 buah/lab	

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2008

Berdasarkan kebijakan diatas pelaksanaan pendidikan berbasis kerja SMK teknologi, seharusnya memiliki labor yang dilengkapi dengan fasilitas peralatan, alat/perkakas, sumber belajar, dan bahan yang relevan dengan kerja nantinya yang akan dilakukan. Oleh karena itu pencapaian program pendidikan kejuruan/profesi akan ditentukan oleh kelengkapan peralatan praktek labor, baik ditinjau dari jumlah alat/perkakas yang memadai, maupun jenis dan kualitasnya memenuhi syarat serta sesuai tingkat kemutakhiran teknologi.

Fasilitas labor sekolah bisa dimanfaatkan dengan baik jika siswa memiliki kesadaran akan pentingnya pemanfaatan sarana prasarana belajar di sekolah. Berdasarkan observasi awal sarana laboratorium komputer di SMK Negeri 2 padang, diperoleh gambaran data sebagai berikut:

Tabel 2. Daftar Peralatan Labor Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 2 Padang

No	Nama Alat	Jumlah Alat
1	Komputer	32
2	Printer	1
3	Infocus	1

4	Stabilizer	1
5	Scanner	0

Sumber : Observasi di SMK N 2 Padang

Berdasarkan Tabel 1 tergambar bahwa jumlah peralatan pada labor komputer, di SMK Negeri 2 Padang, sudah mencapai standar laboratorium komputer menurut Permendiknas No.40 2008, tetapi ada beberapa yang belum terpenuhi, yaitu kurang lengkapnya stabilizer dan scanner. Pada standar sarana dibutuhkan stabilizer harus sesuai dengan banyak komputer . Untuk proses pembelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 2 Padang setiap siswa mendapat 1 unit komputer/orang saat melakukan praktek.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Padang, sekolah ini menerapkan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran. Ada beberapa perbedaan antara kurikulum 2013 dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), salah satunya dalam format penilaian akhir. Format penilai akhir kurikulum 2013 yaitu dikombinasikan kehuruf seperti A, A-, B+, B, B- dan seterusnya, sedangkan pada KTSP format penilaian akhirnya menggunakan angka seperti 10, 9, 8, dan seterusnya. Dalam penelitian ini nilai awal yang digunakan yaitu berupa angka karena nilai yang diambil nilai murni hasil Ujian Semester.

Dilihat dari hasil belajar setiap siswa yang mengambil mata pelajaran Simulasi Digital harus lulus setiap kompetensi yang telah dipelajari pada mata pelajaran tersebut agar dapat melanjutkan ke pelajaran berikutnya. Pencapaian kompetensi siswa ini dapat dinilai melalui penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebagaimana pemendiknas No. 20 tahun 2007 tentang standar

penilaian pendidikan “Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB) yang ditentukan oleh sistem pendidikan. KKM pada akhir jenjang satuan pendidikan untuk kelompok mata pelajaran selain ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan nilai batas ambang kompetensi”.

Penetapan KKM merupakan tahap awal pelaksanaan penilaian proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar. Adapun unsur pembentuk KKM diantaranya kompleksitas pengajar, daya dukung, dan intake. Kompleksitas pengajaran mengacu pada tingkat kesulitan kompetensi dasar. Daya dukung meliputi Sumber Daya Manusia (SDM), sarana dan prasarana, sedangkan intake merupakan kemampuan penalaran dan daya pikir siswa.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Padang menetapkan untuk mata pelajaran Simulasi Digital batas KKM adalah 80. Melihat sejauh mana penguasaan mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) SMK Negeri 2 Padang, berikut gambaran atau rekapitulasi hasil belajar siswa semester genap berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 3. Hasil Belajar Mata Pelajaran SIMDIG Siswa Kelas X TKJ dan RPL SMK Negeri 2 Padang Tahun Ajaran 2014/2015

No	Kelas	Rata-rata	Jumlah Siswa	Ketuntasan			
				KKM $\geq$ 80		KKM < 80	
				Jumlah	%	Jumlah	%
1.	X TKJ	70,6	30	11	36,67	19	63,33
2.	X RPL	70,4	30	12	40,00	18	60,00
Jumlah			60	23	38,33	37	61,67

Sumber : Guru Mata Pelajaran SIMDIG SMK Negeri 2 Padang

Berdasarkan Tabel 3, dari hasil ujian semester rata-rata nilai siswa pada kelas X(TKJ) adalah 70,6, X(RPL) adalah 70,4. Hal ini menunjukkan proses

pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara keseluruhan sudah memenuhi standar proses yang sesuai dengan Permendiknas No. 41 Tahun 2007, namun jika dilihat dari jumlah siswa yang lulus atau tidak, menunjukkan nilai hasil belajar siswa sebanyak 37 orang (61,67%) mendapatkan nilai dibawah batas KKM (<80), dan 23 orang (38,33%) mendapatkan hasil belajar sama atau diatas KKM (>80).

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang akan peneliti tuangkan dalam bentuk skripsi dengan judul “Kontribusi Kreativitas Siswa Dan Fasilitas Labor Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi Digital (SIMDIG) Siswa Kelas X di SMK Negeri 2 Padang Tahun Ajaran 2014/2015”.

B. Identifikasi Masalah

Adanya beberapa siswa SMK Negeri 2 Padang yang belum mencapai hasil belajar yang memuaskan dapat disebabkan oleh faktor-faktor yang telah dikemukakan diatas. Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Belum maksimalnya hasil belajar siswa di sekolah, dibuktikan dengan adanya beberapa orang siswa yang belum mencapai batas KKM sebanyak 37 orang (61,67%) mendapatkan nilai dibawah batas KKM (<80).
2. Lemahnya faktor internal siswa yaitu kurangnya tingkah laku kritis untuk mengeluarkan ide-ide inovatif pada mata pelajaran SIMDIG siswa kelas X TKJ dan RPL SMK Negeri 2 Padang.
3. Fasilitas labor di SMK Negeri 2 Padang yang sudah lengkap tetapi belum di

manfaatkan oleh siswa dengan sebaik mungkin, hal ini kurang mendukung terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Mengingat permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini agar lebih terpusat dalam tercapainya tujuan serta terlaksana sesuai dengan waktu, biaya dan kemampuan penulis, maka permasalahan dibatasi pada Kontribusi kreativitas siswa dan fasilitas labor terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital (SIMDIG) siswa kelas X SMK Negeri 2 Padang .

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Seberapa besar kontribusi kreativitas siswa dan fasilitas labor secara bersama-sama terhadap SMK Negeri 2 Padang?
2. Seberapa besar kontribusi kreativitas siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital (SIMDIG) siswa kelas X SMK Negeri 2 Padang?
3. Seberapa besar kontribusi fasilitas labor terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital (SIMDIG) siswa kelas X SMK Negeri 2 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan:

1. Untuk mengungkapkan besarnya kontribusi kreativitas siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital (SIMDIG) siswa kelas X SMK Negeri 2 Padang.
2. Untuk mengungkapkan besarnya kontribusi fasilitas labor terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital (SIMDIG) siswa kelas X SMK Negeri 2 Padang.
3. Untuk mengungkapkan besarnya kontribusi kreativitas siswa dan fasilitas labor secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital (SIMDIG) siswa kelas X SMK Negeri 2 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Sekolah (SMK Negeri 2 padang)
 Penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam menentukan arah dan kebijakan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.
2. Guru
 Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Siswa
 Penelitian ini diharapkan siswa lebih berminat, aktif dan menyukai pelajaran Simulasi Digital sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai batas KKM di SMK Negeri 2 Padang.