

**KONTRIBUSI KREATIVITAS DAN KEMANDIRIAN TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI
KOMUNIKASI DIGITAL KELAS X JURUSAN PARIWISATA
DI SMK NEGERI 2 BUKITTINGGI**

TESIS



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan
Gelar Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**

**Oleh:
IRMA SURYANI
NIM. 1200086**

**PROGRAM PASCASARJANA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2021

ABSTRACT

Irma Suryani, 2021. *Contribution of Creativity and Independence to Student Learning Outcomes in the X-Class Digital Communication Simulation Subject of the Tourism Department at SMK Negeri 2 Bukittinggi*

The result of students learning outcomes toward Digital communication Simulation Subjects in grade X showed that there were still many students that have not reached the KKM yet. This research aims to measure the contribution of creative learning and independent learning to students' learning outcomes on digital communication simulations subjects in grade X majoring Tourism at SMK 2 Bukittinggi.

This research is quantitative using correlational approach with the population of 287 students from grade X SMK 2 Bukittinggi. The sampling in this research was conducted by taking 20% of the amount population that were 57 respondents. The instrument of data collection used Likert Scale with questionnaires and the technique of data analysis used simple regression and double regression.

The result showed that : (1) Creative learning contributes to the result of students' learning outcomes in grade X at SMKN 2 Bukittinggi on Digital Communication Simulation Subjects for about 32,4%. (2) Independent learning contributes to the result of students' learning outcomes in grade X at SMKN 2 Bukittinggi on Digital Commincation Simulation subjects for about 42,7%. (3) learning creativity and learning independence contribute together to the learning outcomes of class X students in digital communication simulation subjects at SMKN 2 Bukittinggi by 49,5%. It can be concluded that both creative learning and independent learning contribute to the result of students leaning outcomes on digital communication simulation subjects in grade X at SMKN 2 Bukittinggi.

Keywords: *Learning Creativity, Learning Independence, Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Irma Suryani, 2021. Kontribusi Kreativitas dan Kemandirian terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X Jurusan Pariwisata di SMK Negeri 2 Bukittinggi. Tesis Pascasarjana Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi komunikasi digital kelas X masih banyak yang belum mencapai KKM. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kontribusi kreativitas dan kemandirian terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi komunikasi digital kelas X Jurusan Pariwisata di SMK Negeri 2 Bukittinggi.

Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMKN 2 Bukittinggi jumlah 287 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan secara mengambil 20% dari jumlah populasi yaitu 57 responden. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuisioner menggunakan Skala Likert, teknik analisis data diantaranya regresi sederhana dan regresi berganda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kreativitas belajar berkontribusi terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran simulasi komunikasi digital di SMKN 2 Bukittinggi sebesar 32,4%. (2) kemandirian belajar berkontribusi terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran simulasi komunikasi digital di SMKN 2 Bukittinggi sebesar 42,7% dan (3) kreativitas belajar dan kemandirian belajar berkontribusi bersama-sama terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran simulasi komunikasi digital di SMKN 2 Bukittinggi sebesar 49,5%. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar dan kemandirian belajar berkontribusi bersama-sama terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran simulasi komunikasi digital di SMKN 2 Bukittinggi.

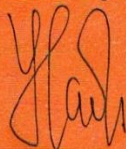
Kata Kunci: Kreativitas Belajar, Kemandirian Belajar, Hasil Belajar.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : Irma Suryani
NIM : 1200086
Program Studi : Magister (S2) PTK

MENYETUJUI

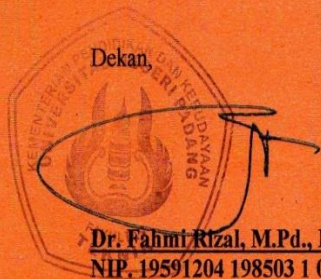
Pembimbing,



Dr. Hasan Maksum, M.T.
NIP. 19660817 199103 1 007

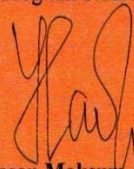
PENGESAHAN

Dekan,



Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T.
NIP. 19591204 198503 1 004

Ketua Program Studi Magister S2,



Dr. Hasan Maksum, M.T.
NIP. 19660817 199103 1 007

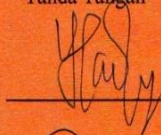
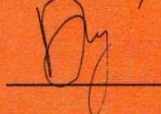
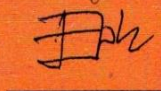
**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS**

TESIS


Mahasiswa : Irma Suryani
NIM : 1200086

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis

Program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
Tanggal : 29 Januari 2021

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Dr. Hasan Maksum, M.T.</u> (Ketua)	
2	<u>Dr. Dedv Irfan, S.Pd., M.Kom.</u> (Anggota)	
3	<u>Dr. Eko Indrawan, S.T., M.Pd.</u> (Anggota)	

Padang, 29 Januari 2021
Program Studi Magister (S2) Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Ketua,

Dr. Hasan Maksum, M.T.
NIP. 19660817 199103 1 007

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, penelitian dengan judul “**Kontribusi Kreativitas dan Kemandirian terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X Jurusan Pariwisata di SMK Negeri 2 Bukittinggi**” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang, maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan kontributor.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 29 Januari 2021
Saya yang menyatakan

IRMA SURYANI
Nim. 1200086

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur yang paling dalam peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia, serta hidayah-Nya yang telah memberikan kekuatan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Kontribusi Kreativitas dan Kemandirian terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X Jurusan Pariwisata di SMK Negeri 2 Bukittinggi”**. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Fakultas Teknik Konsentrasi Pendidikan Teknologi Kejuruan.

Dalam penyusunan tesis ini, peneliti telah banyak mendapat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Hasan Maksum, M.T selaku Dosen Pembimbing dan juga selaku Ketua Program Studi Magister S2 Pendidikan yang telah penuh perhatian dan kesabaran membimbing peneliti dalam menyelesaikan tesis ini
2. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom dan Bapak Dr. Eko Indrawan, ST, M.Pd, selaku dosen kontributor yang telah memberikan masukan, saran, sumbangan pikiran, arahan, bimbingan dan motivasi yang sangat berarti dalam penulisan tesis ini.
3. Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Seluruh Staf Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti selama mengikuti perkuliahan.
5. Kepala Sekolah, Guru dan Tata Usaha SMK Negeri 2 Bukittinggi, yang telah memberikan izin, sehingga penelitian dapat terlaksana dan berjalan dengan lancar.
6. Kepala Sekolah, Guru dan Tata Usaha SMA Negeri 1 Bukittinggi, tempat peneliti mengabdikan, yang telah memberikan dukungan dan do'a supaya penyelesaian tesis yang peneliti buat terlaksana dan berjalan dengan lancar.

7. Kakak - kakak dan teman - teman yang telah memberikan dukungan, doa serta bantuan moril dan materi kepada peneliti.
8. Semua pihak yang telah memberikan motivasi dan bantuan yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu dalam penyelesaian tesis ini.

Demikianlah ucapan terima kasih yang tulus peneliti sampaikan. Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi amal saleh dan menjadi ibadah di sisi Allah SWT. Amin.

Padang, 29 Januari 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
PERNYATAAN	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	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. kajian Teori	11
1. Sekolah Menengah Kejuruan	11
2. Hasil Belajar	16
3. Kreativitas Belajar	19
4. Kemandirian Belajar	25
B. Kajian Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Konseptual	30
D. Hipotesis	32
 BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33

B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel	33
D. Definisi Operasional Variabel.....	35
E. Pengembangan Instrumen Penelitian	36
F. Teknik pengumpulan Data	39
G. Teknik Analisis Data	40
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	45
B. Pengujian Persyaratan Analisis	49
C. Pengujian Hipotesis	51
D. Pembahasan	56
E. Keterbatasan Penelitian.....	60
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	61
B. Implikasi	61
C. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-Rata Nilai Mid Semester 1 Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Jurusan Pariwisata Tahun 2018-2020	4
2. Rata-rata nilai Mid Semester1 Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Jurusan Pariwisata Tahun 2020/2021	5
3. Jumlah Siswa Kelas X di SMKN 2 Bukittinggi	34
4. Jumlah Sampel	34
5. Alternatif Jawaban Responden	37
6. Indikator Pengembangan Instrumen Penelitian	37
7. Rentang Kategori Ketercapaian Variabel	40
8. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar	45
9. Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar	47
10. Distribusi Frekuensi Kemandirian Belajar	48
11. Rangkuman Hasil Uji Normalitas	50
12. Uji Homogenitas	50
13. Hasil Uji Linearitas Variabel X1 terhadap variabel Y	51
14. Hasil Uji Linearitas Variabel X2 terhadap variabel Y	51
15. Hasil Analisis Korelasi Antara Variabel Kreativitas Belajar (X1) dan Hasil Belajar (Y)	52
16. Hasil Uji Koefisien Regresi Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar	52
17. Hasil Analisis Korelasi Antara Variabel Kemandirian Belajar (X2) dan Hasil Belajar (Y)	53
18. Hasil Uji Koefisien Regresi Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar	54
19. Hasil Analisis Korelasi Antara Variabel Kreativitas Belajar (X1) dan Kemandirian Belajar (X2) dan Hasil Belajar (Y)	54
20. Hasil Analisis Regresi Variabel Kreativitas Belajar (X1) dan Kemandirian Belajar (X2) Terhadap Hasil Belajar (Y)	55

21. Rangkuman Hasil Uji Koefisien Regresi Kreativitas Belajar Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar	55
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	32
2. Histogram Hasil belajar Siswa	46
3. Histogram Kreativitas Belajar	47
4. Histogram Kemandirian Belajar	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Uji Coba Penelitian	66
2. Tabulasi Uji Coba Kreativitas Belajar	72
3. Tabulasi Uji Coba Kemandirian Belajar	73
4. Reliabilitas dan Validitas Kreativitas Belajar	74
5. Reliabilitas dan Validitas Kemandirian Belajar	77
6. Angket Penelitian	79
7. Tabulasi Penelitian Kreativitas Belajar	84
8. Tabulasi Penelitian Kemandirian Belajar	85
9. Distribusi Hasil Belajar	86
10. Distribusi Kreativitas Belajar	88
11. Distribusi Kemandirian Belajar	90
12. Uji Normalitas	92
13. Uji Homogenitas	93
14. Uji Linearitas	94
15. Uji Hipotesis 1	97
16. Uji Hipotesis 2	99
17. Uji Hipotesis 3	101
18. Surat Izin Penelitian	102
19. Surat Keterangan Telah Penelitian	103
20. Bukti Penyebaran angket	104
21. <i>Letter Of Accepted</i> Jurnal	105
22. Nilai Mid semester 1 Kelas X Simdig TP 2020/ 2021	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan pada dasarnya adalah suatu proses yang terjadi secara bertahap dan menyeluruh mencakup berbagai aspek kehidupan. Salah satu aspek kehidupan yang memiliki peranan penting dalam pembangunan adalah pendidikan. Indonesia sebagai salah satu negara berkembang yang saat ini sedang giat-giatnya membenahi sistem pendidikannya. Hal ini disebabkan pentingnya peranan pendidikan dalam suatu negara. Melalui pendidikan, suatu negara dapat mewujudkan manusia yang berkualitas dan dapat diandalkan dimasa yang akan datang.

Menyadari hal tersebut, pemerintah telah melakukan upaya penyempurnaan sistem pendidikan, diantaranya tentang otonomi daerah yang secara langsung berpengaruh terhadap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pendidikan. Bila sebelumnya pengelolaan pendidikan merupakan wewenang pusat maka dengan berlakunya otonomi daerah tersebut kewenangannya berada pada pemerintah daerah, kota atau kabupaten. Untuk mewujudkannya diperlukan perubahan yang cukup mendasar dalam Sistem Pendidikan Nasional yang dipandang oleh berbagai pihak tidak mampu memberikan bekal serta tidak dapat mempersiapkan peserta didik untuk bersaing dengan bangsa-bangsa lain di dunia. Perubahan mendasar tersebut berkaitan dengan kurikulum yang sendirinya menuntut perubahan pada komponen-komponen pendidikan lain.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, maka dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu manusia yang menguasai berbagai bidang ilmu, teknologi, skill serta mempunyai kedisiplinan dan berwawasan luas. Dalam hal ini tidak lepas dari dari bidang pendidikan, sebab pendidikan merupakan proses pemberian pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap positif kepada anak didik, dengan dengan segala bakat tersebut diharapkan anak didik dapat menjalankan kehidupan yang baik.

Proses belajar mengajar ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang antara proses belajar dan perubahan adalah gejala yang saling terkait, dimana belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan sebagai bukti hasil yang diperoleh dari proses belajar mengajar. Perubahan tersebut menyangkut perubahan bersifat, pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dari sikap melalui proses pendidikan.

Semua ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, namun yang menjadi persoalan pada saat ini adalah belum tercapainya tujuan pendidikan yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Salah satu indikasi kurang berhasilnya pendidikan adalah terlihat masih rendahnya hasil belajar siswa yang salah satu penyebab kurangnya kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar. Munandar (2014:45) bahwa:

“Kreativitas penting dalam kehidupan karena pertama, dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya dan perubahan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Kedua, kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat macam-macam kemungkinan penjelasan terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan formal. Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermafaaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada inividu, dan yang ke empat, kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya”.

Kegiatan dari hasil usaha yang dilakukan merupakan cerminan dari kreativitas yang dimilikinya, dengan perkataan lain kegiatan usaha merupakan hal yang penting untuk memulai kreativitas.

SMKN 2 Bukittinggi adalah sekolah kejuruan yang berada dibawah naungan Departemen Pendidikan Nasional juga merupakan sekolah kelompok menengah kejuruan yang terdiri dari beberapa jurusan, salah satunya jurusan Pariwisata. Sekolah tersebut telah melakukan berbagai upaya untuk memperbaiki mutu pendidikan, diantaranya adalah dengan pemberlakuan aturan-aturan yang berkaitan dengan disiplin siswa dan

berusaha menghasilkan lulusan yang benar-benar memenuhi persyaratan kualitas dan kuantitas sesuai dengan tuntutan dunia kerja.

Mata pelajaran simulasi komunikasi digital adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa Jurusan Pariwisata. Mata pelajaran simulasi komunikasi digital merupakan mata pelajaran yang menuntut ketelitian, ketekunan, teknik dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Tiap kali proses pembelajaran memberikan teknik dan pengetahuan baru bagi siswa yang akan sangat sulit dipahami tanpa adanya keseriusan dan kreativitas belajar dari siswa.

Menurut Munandar (2014:56) bahwa siswa yang mempunyai kreativitas yang paling diinginkan oleh seorang guru adalah: “penuh energi, mempunyai rasa percaya diri, sopan, rajin, melaksanakan pekerjaan pada waktunya, sehat, berani dalam pendapat dan keyakinan, mempunyai daya ingat yang baik dan ulet”, sesuai dengan pendapat diatas siswa yang mempunyai kreativitas pada mata pelajaran Simulai Komunkasi Digital adalah, siswa yang percaya diri terhadap hasil karya sendiri dan melaksanakan pekerjaan tepat pada waktu serta mendapatkan hasil yang memuaskan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti ditambah wawancara dengan guru pada tanggal 16 Oktober 2019, di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Bukittinggi pada siswa kelas X Jurusan Pariwisata, dari hasil wawancara dan pengamatan peneliti lakukan kebanyakan siswa kurang kreatif dalam belajar, hal ini dapat ditandai dengan kurangnya kreativitas siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran seperti siswa lebih banyak diam apabila pertanyaan yang diajukan dan kurang efektif menyampaikan pendapat, dalam pembuatan tugas dirumah siswa hanya fokus pada apa yang dijelaskan, hal ini dimungkinkan kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran simulasi komunikasi digital, atau tidak memahami materi yang diterangkan oleh guru, sehingga apabila diberikan tugas oleh guru mereka tidak dapat mengerjakanya, dan tidak berusaha mencari informasi dari sumber lain dan siswa juga suka berlalai-lalai dalam melaksanakan tugas dengan hal ini dapat

dilihat nilai yang diperoleh belum maksimal, sedangkan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75.

Berdasarkan data yang peneliti peroleh pada kelas X SMKN 2 Bukittinggi dapat dikemukakan hasil belajar mata pelajaran simulasi komunikasi digital masih banyak di bawah KKM. Hal ini dapat dilihat dari peroleh nilai ujian tengah semester I tahun 2020/2021. Berikut dikemukakan tabulasi pencapaian tujuan mata pelajaran simulasi komunikasi digital siswa kelas X.

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Mid Semester 1 Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Jurusan Pariwisata Tahun 2018-2020

No	Kelas	Tahun					
		2018		2019		2020	
		Jumlah	Rata-rata	Jumlah	Rata-rata	Jumlah	Rata-rata
1	X Perhotelan 1	36	48,67	36	60,12	36	38,67
2	X Perhotelan 2	36	48,91	36	60,87	36	51,97
3	X Perhotelan 3	36	47,78	36	59,46	36	47,61
4	X Tata Boga 1	36	55,32	36	47,31	36	53,00
5	X Tata Boga 2	36	50,23	36	48,56	36	59,33
6	X Tata Boga 3	36	51,18	36	59,31	36	47,19
7	X UPW	35	53,72	36	57,89	36	62,47
8	X Busana	35	51,22	36	51,3	35	59,77
	Total	286		288		287	

Sumber: Guru Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital SMKN 2 Bukittinggi

Berdasarkan tabel di atas kalau kita lihat ada beberapa kelas yang mengalami peningkatan dari nilai rata rata siswa siswa pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital perkelasnya, akan tetapi belum terjadi peningkatan kenaikan nilai rata-rata yang signifikan. Untuk nilai ujian mid semester pada tahun 2020/ 2021 dapat dilihat jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas dan yang tidak tuntas sebagai berikut.

Tabel 2. Rata-rata nilai Mid Semester1 Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Jurusan Pariwisata Tahun 2020/2021

No	Kelas	Total Siswa	Rata-rata	Siswa yang tuntas		Siswa yang tidak tuntas	
				F	%	F	%
1	X Perhotelan 1	36	38,67	2	5.56	34	94.44
2	X Perhotelan 2	36	51,97	5	13.89	31	86.11
3	X Perhotelan 3	36	47,61	8	22.22	28	77.78
4	X Tata Boga 1	36	53,00	8	22.22	28	77.78
5	X Tata Boga 2	36	59,33	13	36.11	23	63.89
6	X Tata Boga 3	36	47,19	3	8.33	33	91.67
7	X UPW	36	62,47	11	30.56	25	69.44
8	X Busana	35	59,77	12	34.29	23	65.71
	Total	287		62	21.60	225	78.40

Sumber: Guru Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital SMKN 2 Bukittinggi

Dilihat dari Tabel objek penelitian diatas hasil belajar Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital didapatkan sebanyak 225 orang (78,40%) mendapatkan nilai di bawah KKM sedangkan 62 orang (21,60%) mendapatkan nilai di atas KKM. Sehingga hasil yang didapatkan tidak memuaskan tidak sesuai dengan standar Kompetensi yang ada, selain itu kurangnya sarana dan prasarana pendukung dalam proses belajar pembelajaran seperti buku-buku perpustakaan yang kurang lengkap, sehingga siswa sulit untuk mencari buku sumber maka siswa malas dan tidak mempunyai rasa ingin tahu yang luas dan mendalam. Disamping itu adanya pembelajaran secara daring yang dilaksanakan semenjak maret 2020 sampai pada saat penelitian ini yakni bulan Oktober 2020 dikarenakan adanya kasus pandemi virus Covid 19, juga berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Siswa lebih dituntut mandiri dan kreatif dalam belajar, karena siswa belajar dari rumah. Fenomena ini dikuatirkan tidak akan menciptakan manusia yang kreatif yang mampu memberikan makna sesuatu dalam situasi yang terus berkembang. Salah satu indikasi kurang berhasilnya pendidikan

adalah terlihat masih rendahnya hasil belajar dilihat dari ketercapaian KKM siswa. Adapun diantara penyebab rendahnya hasil belajar ini karena kurangnya kreativitas dan kemandirian belajar siswa.

Perlu disadari bahwa berbagai upaya telah dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital siswa seperti perbaikan kurikulum, lengkapnya sarana, cakupannya guru mengelola proses pembelajaran, tidak akan berarti bila siswa tidak bersungguh-sungguh di dalam kegiatan belajarnya. Kesungguhan peserta didik dalam belajar sangat ditentukan oleh berbagai faktor. Belajar adalah suatu proses yang kompleks dengan faktor yang mempengaruhinya. Faktor tersebut adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya yaitu kemandirian dan kreativitas belajar siswa itu sendiri.

Kreativitas belajar itu penting untuk dikembangkan, guna menanamkan jiwa kreatif serta mengembangkan potensi yang dimiliki, belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal. Kreativitas siswa merupakan salah satu faktor yang diduga dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa, karena siswa yang kreatif jarang menghadapi masalah dalam belajar. Siswa yang kreatif mempunyai kemampuan yang tinggi dalam menganalisa masalah yang pada akhirnya mereka mampu mencari sendiri penyelesaian dari permasalahannya tersebut. Namun demikian tidak semua memanfaatkan kreativitas yang mereka miliki. Hal ini terlihat dengan kebiasaan belajar mereka yang selalu menunggu dari guru, selain itu juga dapat kita lihat dalam mengerjakan tugas, siswa cenderung suka meniru atau mencontek hasil pekerjaan siswa lainnya yang dianggap lebih pintar. Siswa hanya mengerjakan tugas kalau diberi sanksi oleh guru yang bersangkutan. Pada waktu pelajaran berlangsung terlihat dari jaranganya pertanyaan yang diajukan siswa. Sehingga kreativitas yang ada pada siswa tidak dapat disalurkan kala proses belajar mengajar. Rendahnya kreativitas siswa dilihat dari kreativitas siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sehingga banyak tugas yang dikumpulkan oleh siswa hampir sama, disamping

itu siswa kurang kreatif dalam mencari sumber tambahan materi yang diberikan oleh guru.

Selain kreativitas belajar siswa, tinggi rendahnya hasil belajar juga dipengaruhi faktor kemandirian belajar. Suryabrata (2014:146) mengatakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor internal yaitu faktor psikologis yang terdiri dari kecerdasan, bakat, minat, kemandirian, motivasi, emosi dan kemampuan kognitif. Kemandirian belajar merupakan unsur pokok dalam mencapai tujuan pendidikan, karena dengan adanya kemandirian dalam belajar, siswa terlibat secara lebih aktif dalam belajar yang akhirnya bermuara pada pencapaian hasil belajar siswa yang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Kurangnya kemandirian siswa ini terlihat dari fenomena rendahnya kemandirian siswa untuk mencari sumber bahan belajar terutama saat belajar daring dan kurangnya kemandirian siswa untuk bertanya kepada guru mengenai materi atau tugas yang kurang dimengerti oleh siswa. Sehingga tugas yang dikumpulkan oleh siswa tidak sesuai dengan materi pelajaran. Disamping itu siswa kurang memiliki inisiatif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sesuai dengan pernyataan guru di SMKN 2 Bukittinggi hampir 60% siswa mencontoh tugas temannya dan asal mengumpulkan tugas. Pada semester ini proses pembelajaran dilaksanakan secara *online* dengan menggunakan *google classroom* dan *meeting online* hanya sedikit siswa yang aktif mengemukakan pendapat.

Pada kenyataannya siswa memiliki kemampuan dan potensi yang berbeda-beda. Kemandirian siswa dalam belajar terlihat saat mengikuti proses belajar mengajar. Pelajaran simulasi komunikasi digital merupakan pelajaran yang menuntut aktivitas dan kemandirian siswa karena pelajaran simulasi komunikasi digital terdapat banyak latihan dalam penyelesaian soal, ini dilakukan agar siswa lebih paham dengan materi yang diajarkan, karena materi simulasi komunikasi digital ini saling berkesinambungan antara materi satu dengan materi berikutnya. Apabila siswa tidak paham dengan materi awal, maka siswa akan kesulitan dalam mengerjakan soal dan memahami

materi yang selanjutnya. Maka dari itu dalam pelajaran simulasi komunikasi digital ini sangat dituntut keaktifan siswa dalam belajar.

Begitu pentingnya kreativitas dan kemandirian tersebut sehingga peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Kontribusi Kreativitas dan Kemandirian terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X Jurusan Pariwisata di SMK Negeri 2 Bukittinggi”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, banyak permasalahan yang muncul dan yang diungkapkan berkenaan dengan hubungan kreativitas dengan hasil belajar pada mata pelajaran simulasi komunikasi digital kelas X Jurusan Pariwisata, diantaranya:

1. Rendahnya hasil belajar mata pelajaran simulasi komunikasi digital yang belum maksimal karena siswa masih banyak memperoleh nilai di bawah KKM.
2. Kurangnya inisiatif siswa dalam melaksanakan tugas mata pelajaran simulasi komunikasi digital sehingga banyak jawaban siswa yang tidak tepat dan meniru tugas teman.
3. Kreativitas siswa yang kurang mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran simulasi komunikasi digital karena sebagian siswa ada yang meniru tugas teman tanpa menggunakan hasil pemikiran sendiri.
4. Siswa kurang aktif dalam menyampaikan pendapat, karena siswa merasa takut jika pendapatnya tidak betul.
5. Kurangnya usaha siswa dalam mencari informasi dari sumber lain sehingga menyebabkan materi yang diperoleh siswa sedikit.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan mengingat keterbatasan waktu, tenaga dan biaya peneliti miliki dan untuk lebih terarahnya penelitian ini dibatasi **“Seberapa besar kontribusi kreativitas dan kemandirian terhadap**

hasil belajar mata pelajaran simulasi komunikasi digital Siswa Kelas X Jurusan Pariwisata di SMK Negeri 2 Bukittinggi”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini seberapa besar kontribusi:

1. Kreativitas terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran simulasi komunikasi digital di SMKN 2 Bukittinggi?
2. Kemandirian belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran simulasi komunikasi digital di SMKN 2 Bukittinggi?
3. Kreativitas dan kemandirian belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran simulasi komunikasi digital di SMKN 2 Bukittinggi?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam Penelitian ini adalah untuk menjelaskan kontribusi:

1. Kreativitas terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran simulasi komunikasi digital di SMKN 2 Bukittinggi.
2. Kemandirian belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran simulasi komunikasi digital di SMKN 2 Bukittinggi.
3. Kreativitas dan kemandirian belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran simulasi komunikasi digital di SMKN 2 Bukittinggi.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai wacana tambahan yang diharapkan dapat berguna bagi civitas akademis dalam bidang pendidikan, khususnya tentang kreativitas dan

kemandirian belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar simulasi komunikasi digital.

2. Manfaat Praktis

Sedangkan secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan terutama bagi:

- a. Memberikan masukan pada dunia pendidikan atau sekolah, tentang pentingnya kreativitas dan kemandirian belajar bagi siswa untuk belajar dengan baik di rumah.
- b. Memberikan masukan kepada orang tua, agar membantu meningkatkan kreativitas dan kemandirian siswa untuk belajar di rumah pada saat daring.
- c. Memberikan pengetahuan dan memotivasi siswa dalam belajar serta mendorong siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan efektif

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Kreativitas belajar berkontribusi hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran simulasi komunikasi digital di SMKN 2 Bukittinggi sebesar 32,4%. Hal ini berarti bahwa kreativitas yang baik akan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Kemandirian belajar berkontribusi terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran simulasi komunikasi digital di SMKN 2 Bukittinggi sebesar 42,7%. Hal ini berarti bahwa dengan adanya kemandirian belajar yang tinggi, maka hasil belajar siswa akan meningkat
3. Kreativitas belajar dan kemandirian belajar berkontribusi bersama-sama terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran simulasi komunikasi digital di SMKN 2 Bukittinggi sebesar 49,5%. Hal ini berarti bahwa kreativitas belajar dan kemandirian belajar secara bersama-sama memberikan kontribusi terhadap hasil belajar.

B. Implikasi

Implikasi dari hasil Penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Kemandirian belajar mempunyai kontribusi terhadap hasil belajar. Hasil ini memperjelas bahwa kemandirian belajar berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu orang tua diharapkan memberikan kesempatan kepada anaknya untuk dapat belajar hidup mandiri dengan baik terutama dalam aktivitas belajar dan pihak sekolah membantu siswa untuk lebih mendorong semangat kemandirian belajar siswa dengan cara memberikan bimbingan dengan baik dan mengarahkan kepada siswa agar mampu belajar secara mandiri.
2. Kreativitas belajar mempunyai kontribusi terhadap hasil belajar. Hasil ini memperjelas bahwa kreativitas belajar berkontribusi positif terhadap

peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu dalam penyampaian materi guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang menarik, penyampaian materi yang mudah dipahami siswa, tersedianya sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh siswa. Kreativitas belajar merupakan hal yang penting dimiliki siswa karena dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan membantu siswa dalam memecahkan masalah dan memberikan solusi pada suatu persoalan dengan ide atau gagasan baru.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah peneliti uraikan, maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran simulasi komunikasi digital di SMKN 2 Bukittinggi menjadi lebih baik untuk masa yang akan datang peneliti menyarankan:

1. Bagi pendidik hendaknya dalam proses belajar mengajar dapat memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa dapat mencapai hasil yang maksimal dan peningkatan mutu pendidikan dapat tercapai dengan baik
2. Bagi siswa sebaiknya dapat meningkatkan dan mengembangkan lagi kreativitas dan kemandirian belajar yang mereka miliki dengan memanfaatkan kesempatan yang telah diberikan guru dengan baik.
3. Bagi orang tua hendaknya membimbing siswa dalam kegiatan belajar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan menciptakan kreativitas belajarnya dengan melakukan pengawasan yang baik
4. Peneliti selanjutnya agar lebih memperluas kajian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar baik dari segi aspek yang dikaji, jumlah responden, maupun wilayah penelitian, karena diduga masih banyak faktor-faktor yang memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar yang belum terungkap dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Assagaf, Gamar. 2016. Pengaruh Kemandirian Belajar dan Regulasi Diri Terhadap Hasil Belajar Matematika Melalui Motivasi Berprestasi pada Siswa Kelas X SMA Negeri di Kota Ambon. *Jurnal Matematika Dan Pembelajarannya*. Vol 2 No 1.
- Bachri, Asep Sjamsul. 2017. The Influence Of Creativity And Learning Innovation On Entrepreneurial Mentality And Its Implication For Learning Outcome. *Dinamika Pendidikan* 12 (2) (2017) 148-158.
- Barnadib, Imam. 2011. *Filsafat Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bey, Anwar. 2013. Pengaruh Kemandirian Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 6 Kendari. *MIPA* Vol. 12, No. 2, Agustus 2013 : 173 – 183.
- Budi, Triton Prawira, 2012, *Strategi hidup dan Belajar Mahasiswa Indekos*, Tugupublisher.
- Darnis, Syefriani. 2020. The Influence of Communicative Method and Independent Learning Style to the English Learning Outcomes: An Experiment Research to Primary Grade One Level. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT)*. Vol 3 issue 6.
- Darsono. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Press.
- Dedi, Syahputra. 2016. Pengaruh Motivasi Belajar, Gaya Belajar, dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa S1 PGSD Masukan Sarana di UPBJJ UT Bandung. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 8. No.2.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fitri, Naila Malihatul. 2019. Pengaruh Kreativitas Belajar Dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Silogisme, Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*. Vol4, No 2
- Ganefri dan Hendra Hidayat. 2013. *Perspektif Kurikulum Pendidikan Kejuruan*. Padang: Teknik Elektro FT UNP.