

RESERACH ARTICLE

PENGARUH AKTIVITAS BELAJAR DAN KREATIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL DI SMK LKIA PONTIANAK

Viviliana Aldianti Nining^{1*}, Sri Koriaty², Ratih Widya Nurcahyo³

^{1,2,3}Pendidikan Teknologi Informasi, IKIP PGRI Pontianak

Email koresponden: zulfami@gmail.com*

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk, mengetahui aktivitas belajar, kreativitas belajar siswa, dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa di SMK LKIA Pontianak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan ex-post facto, populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X SMK LKIA Pontianak yang berjumlah 77 siswa. Teknik pengambilan sampel yang di gunakan adalah sampling jenuh sehingga semua populasi dijadikan sampel penelitian. Data penelitian diperoleh dengan teknik komunikasi tak langsung dan studi dokumenter, dengan angket aktivitas belajar dan kreativitas belajar, angket aktivitas belajar sebanyak 21 pernyataan dan angket kreativitas belajar sebanyak 21 pernyataan yang telah melalui tahap uji coba setelah itu di uji validitas dan uji reliabilitasnya. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif yang di gunakan untuk mendeskripsikan data masing-masing variabel, analisis regresi linear sederhana dan regresi linear berganda yang di gunakan untuk pengujian hipotesis. Hasil yang diketahui setelah melakukan penelitian ini adalah yang pertama aktivitas belajar siswa untuk mata pelajaran simulasi dan komunikasi digita di SMK LKIA Pontianak berada pada kategori tingkat kecenderungan tinggi sebesar 57%, kemudian yang kedua Kreativitas Belajar Siswa untuk mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK LKIA Pontianak berada pada kategori tingkat kecenderungan tinggi sebesar 56%.</i></p>	<p>Diajukan : 10-08-2023 Diterima : 21-09-2023 Diterbitkan : 25-10-2023</p>
<p>Abstract</p> <p><i>This research aims to determine learning activities, student learning creativity, and their influence on student learning outcomes at SMK LKIA Pontianak. This research uses a quantitative descriptive method with an ex-post facto approach, the population in this research is all class X students at SMK LKIA Pontianak, totaling 77 students. The sampling technique used was saturated sampling so that the entire population was used as the research sample. Research data was obtained using indirect communication techniques and documentary studies, with a learning activity and learning creativity questionnaire, a learning activity questionnaire with 21 statements and a learning creativity questionnaire with 21 statements which had gone through a trial phase after which it was tested for validity and reliability. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis which is used to describe the data for each variable, simple linear regression analysis and multiple linear regression which is used for hypothesis testing. The results that are known after conducting this research are that firstly, student learning activities for simulation and digital communication subjects at SMK LKIA Pontianak are in the high trend category of 57%, then secondly, Student Learning Creativity for simulation and digital communication subjects at SMK LKIA Pontianak</i></p>	<p>Kata kunci : <i>Aktivitas belajar; Kreativitas belajar; Hasil belajar siswa</i></p> <p>Keywords: <i>Learning activity; Learning creativity; Student learning outcomes</i></p>

is in the high trend category at 56%.

Cara mensitasi artikel:

Nining, V.A., Koriaty, S., & Nurcahyo, R.W. (2023). Pengaruh Aktivitas Belajar dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK LKIA Pontianak. *IJSH: Indonesian Journal of Social and Humanities*, 1(1), 32-46. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJSH>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun berada. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kelangsungan kehidupan manusia. Pendidikan bertujuan untuk mewujudkan serta mengembangkan potensi yang ada. Melalui pendidikan dapat diketahui suatu potensi dalam diri manusia sehingga dengan proses pendidikan dapat meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, dan mempertebal semangat kebersamaan agar dapat membangun diri sendiri dan bersama-sama membangun bangsa. Pendidikan juga merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, baik dalam keluarga, masyarakat dan bangsa. Sebagaimana telah dirumuskan fungsi dan tujuan pendidikan dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003.

Proses pendidikan diimplementasikan melalui lembaga formal yaitu dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk membentuk manusia yang berkualitas dan mampu bersaing. Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan pendidikan yang dilakukan oleh siswa atau guru dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada untuk mencapai suatu tujuan sesuai dengan tuntutan kurikulum. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut ada kegiatan aktivitas belajar dan kreativitas belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat sesuai indikator yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal oleh Sarianti dkk (2015), penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas belajar siswa di kelas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Pontianak. Belajar merupakan suatu aktivitas yang bersifat psikologis maupun secara fisiologis, Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental misalnya aktivitas berfikir, memahami, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis dan sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktek, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk) apersepsi dan sebagainya (Rusman,2013:85).

Jenis aktivitas belajar siswa menurut Paul B Diedrich dalam sardiman (2011:101) adalah (1) Visual activities, yang termasuk di dalam sardiman membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan oranglain. (2) Oral activities, seperti : menyatakan merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi. (3) Listening aktivitas, sebagai contoh mendengarkan : percakapan, diskusi, musik, pidato. (4) Writing activities, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin. (5) Motor activities, yang termasuk di dalamnya antara lain : melakukan percobaan membuat konstruksi, bermain. (6) Mental activities, misalnya :

menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan . (7) Emotional activities, seperti : menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, tenang.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menemukan cara-cara bagi pemecahan problema-problema yang dihadapi siswa dalam situasi belajar yang didasarkan pada tingkah laku siswa guna menghadapi perubahan-perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar siswa. Kreativitas ini berguna dalam menghadapi, menjawab, memecahkan setiap masalah yang timbul. Menurut Moreno dalam Slameto, yang terpenting dalam kreativitas belajar itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya melainkan produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri yang tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya. Misalnya, seorang siswa menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa/orang lain.

Dimiyati dan Mudjiono (2012:250), "hasil belajar merupakan hasil proses belajar atau proses pembelajaran". Menurut Ahmad Susanto (2014:5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah "kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melalui kegiatan belajar". Belajar itu sendiri merupakan suatu proses seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan yang relatif menetap.

Menurut Wasilman (dalam Ahmad Susanto, 2014:12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut : 1) Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. 2) Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sebagai salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SMK LKIA Pontianak pada Kurikulum K13. Mata pelajaran Simulasi Digital juga merupakan pergantian dari mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yang ada pada kurikulum KTSP. Simulasi dan Komunikasi Digital (Simkomdig) memiliki peran penting untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang teknologi, lebih jelasnya Simkomdig menekankan pada kemampuan dan memahami teknologi berupa komputer sebagai alat informasi dan komunikasi. Selain itu, secara konseptual mata pelajaran ini bermanfaat untuk memberikan pengetahuan tentang cara-cara pengoperasian berbagai aplikasi dalam era serba digital.

Tujuan mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Simkomdig) yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat digital secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktivitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, memecahkan masalah, eksplorasi, dan komunikasi konsep, pengetahuan dan operasi dasar. Pengolahan informasi untuk produktivitas mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru.

Pelaksanaan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Simkomdig) merupakan upaya agar setiap siswa dapat berkreasi sesuai dengan bakatnya. Simkomdig

adalah salah satu mata pelajaran yang di berikan kepada peserta di kelas X. Mata pelajaran simkomdig merupakan mata pelajaran baru, sehingga hasil belajar peserta didik masih kurang memuaskan. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila timbul perubahan tingkah laku positif pada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Siswa yang terlibat dalam proses belajar mengajar diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, aktivitas dan kreativitas.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada bulan April 2023 dikelas X di SMK LKIA Pontianak, menunjukkan bahwa nilai pada hasil ulangan harian belajar siswa masih rendah di sebabkan kurangnya aktivitas belajar dan kreativitas belajar siswa terhadap mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, seperti belum bisa memecahkan masalah yang di berikan guru karena malas bertanya kepada guru jika ada yang tidak dipahaminya. Dengan demikian akan membuat hasil belajar yang beragam.

Selain dari hasil pengamatan langsung, dilakukan wawancara terhadap guru Simulasi dan Komunikasi Digital di sekolah tersebut. Adapun informasi yang diperoleh adalah selama ini siswa senang belajar Simulasi dan Komunikasi Digital di laboratorium komputer dibandingkan belajar dikelas secara teori. Sikap yang ditunjukkan oleh siswa berbagai macam ketika belajar di laboratorium komputer, ada yang belajar sesuai materi yang disampaikan guru ada sebagian yang tidak mengikuti materi yang diajarkan guru didepan misalkan pas sedang praktek ada beberapa siswa yang lamban atau mengalami kegagalan dalam memahami dan mengikuti mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis kepada guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK LKIA Pontianak, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran dikelas, para siswa memiliki aktivitas belajar yang bervariasi dimana ada siswa yang aktif bertanya kepada guru dan ada yang tidak aktif. Sehingga siswa dalam kelas memperoleh hasil belajar yang bervariasi yaitu ada siswa yang memiliki nilai tinggi dan rendah. Diketahui bahwa guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital telah memberikan stimulus atau perubahan aktivitas belajar kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran serta memberikan soal evaluasi, namun pada kenyataannya masih terdapat beberapa siswa yang hasil belajarnya masih rendah.

Salah satu faktor kreativitas siswa belajar Simulasi dan Komunikasi Digital adanya kegiatan belajar dilaboratorium dengan begitu siswa bisa membuat tugas dengan cara atau kreativitasnya sendiri tanpa mengikuti cara yang diajarkan guru, hal ini terlihat dari antusias siswa ketika pergantian jam ke mata pelajaran Simulasi Digital dimana siswa segera bergegas ke laboratorium komputer. Mengenai tugas yang diberikan oleh guru Simulasi Digital juga mengalami berbagai tanggapan dari siswa.

METODE

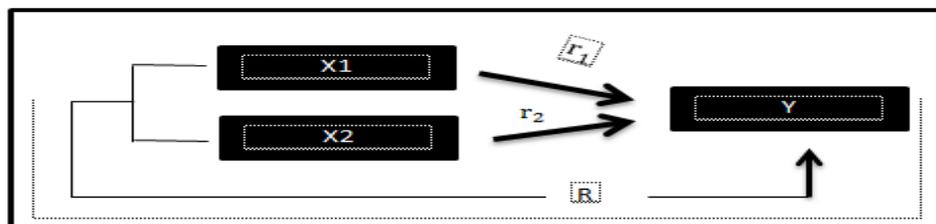
Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sehingga data atau informasi yang dihasilkan diwujudkan dalam angka-angka dengan menggunakan analisis statistik. Sugiyono (2014) menyebutkan bahwa Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandasan pada populasi atau sampel tertentu.

Pada penelitian ini mengambil metode *ex post facto*. Metode penelitian *ex post facto* merupakan merupakan penelitian yang bertujuan menemukan penyebab yang

memungkinkan perubahan perilaku gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi.

Metode ini ditujukan untuk melihat dan mengkaji hubungan antara dan variabel atau lebih, dimana variabel bebas dari permasalahan yang dikaji telah terjadi sebelumnya melakukan perlakuan lain. Peneliti dalam penelitian ini dilakukan pengambilan data di SMK LKIA Pontianak. Adapun dua variabel tersebut yaitu variabel bebas (X) adalah Aktivitas Belajar dan Kreativitas belajar serta variabel terikat (Y) adalah Hasil belajar siswa pada SMK LKIA Pontianak.

Berdasarkan uraian, dapat digambarkan suatu desain penelitian sebagai berikut menurut Sugiyono (2014):



keterangan :

X₁ : Variabel Aktivitas Belajar

X₂ : Variabel Kreativitas belajar

Y : Variabel Hasil Belajar

r₁, r₂ : Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang bekerja secara sendiri-sendiri

R : Faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara bersama terhadap hasil belajar

Selanjutnya populasi penelitian ini diambil dari Siswa Kelas X SMK LKIA Pontianak.

Tabel 1. Daftar Jumlah Siswa Kelas X di SMK LKIA Pontianak Tahun Pelajaran 2023/2024

No	Kelas	Jumlah
1	X AKL	25
2	X BDP	25
3	X TKJ	27
Jumlah		77

(Sumber.TU SMK LKIA Pontianak), 2023

Sedangkan Nawawi (2012:153) mengemukakan sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dalam suatu penelitian. Menurut Arikanto (2006 :134) “ apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi” karena jumlah populasi siswa kelas X dalam satu jurusan kurang dari 100, maka semua siswa kelas X dijadikan sampel penelitian. Jadi peneliti menyimpulkan sampel penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dalam suatu penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2012 :68) “sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Teknik dan alat pengumpulan data penelitian ini yaitu teknik studi dokumenter dan teknik komunikasi tidak langsung, dengan alat pengumpulan datanya adalah kusioner (angket) dan penilaian tengah semester.

Untuk memudahkan pengumpulan data maka diperlukan alat pengumpul data, dalam penelitian ini alat pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah berupa studi dokumenter dan angket (*Kusioner*).

1) Studi Dokumenter

Digunakan untuk mendapatkan data-data yang erat kaitanya dengan masalah yang diteliti, penulis menggunakan penilai tengah semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 kelas X di SMK LKIA Pontianak.

2) Angket (*Kusioner*)

Sugiyono (2014 : 199) “ kusioner teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi perangkat pernyataan tulisan kepada responden untuk dijawab”. Skala yang digunakan untuk penilaian variabel aktivitas belajar dan kreativitas belajar adalah skala likert. Sugiyono (2014: 134) menjelaskan “Dengan skala *likert*, digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan presepsi, seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial”. Jawaban setiap kusioner atau pertanyaan didalam angket mempunyai indikator-indikator yang mewakili dari setiap variabel dan memiliki pernyataan bernilai positif dan negatif. Penskoran yang telah ditetapkan adalah seperti tabel di bawah ini.

Tabel 2 Pembagian Skor Skala Likert

Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Pernyataan Positif	4	3	2	1
Pernyataan Negatif	1	2	3	4

(Sugiyono, 2017:135)

Pembuatan skor disesuaikan dengan pola pernyataan, apabila pola pernyataan positif maka penilaiannya sebagai berikut :

- 1) Jika responde menjawab SS (sangat setuju) skornya 4
- 2) Jika responde menjawab S (setuju) skornya 3
- 3) Jika responde menjawab TS (Tidak setuju) skornya 2
- 4) Jika responde menjawab STS (sangat tidak setuju) skornya 1

Sedangkan apabila pola pernyataan negatif maka penilaiannya sebagai berikut :

- 1) Jika responde menjawab SS (sangat setuju) skornya 1
- 2) Jika responde menjawab S (setuju) skornya 2
- 3) Jika responde menjawab TS (Tidak setuju) skornya 3
- 4) Jika responde menjawab STS (sangat tidak setuju) skornya 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Aktivitas Belajar

Berikut hasil deskripsi angket aktivitas belajar yang didapat pada 77 responden :

Tabel. 1 Distribusi Skor Angket Aktivitas Belajar

Kategori	Jumlah Jawaban	Presentase
----------	----------------	------------

Sangat Setuju	574	35%
Setuju	769	48%
Tidak Setuju	202	12%
Sangat Tidak Setuju	72	4%
Total	1617	100%

Berdasarkan tabel distribusi skor angket aktivitas belajar diketahui jumlah “Sangat Setuju” berjumlah 578 dengan persentase sebesar 35 %, jumlah jawaban “Setuju” berjumlah 769 dengan persentase 48%, jumlah jawaban “Tidak Setuju” berjumlah 202 dengan persentase sebesar 12%, dan jumlah jawaban “Sangat Tidak Setuju” berjumlah 72 dengan persentase 4%.

Tabel 2 Deskripsi Skor Angket Aktivitas Belajar

Statistics		
Aktivitas		
N	Valid	77
	Missing	0
Mean		65,96
Std. Error of Mean		,943
Median		65,00
Mode		57
Std. Deviation		8,271
Variance		68,406
Skewness		,463
Std. Error of Skewness		,274
Kurtosis		-,480
Std. Error of Kurtosis		,541
Range		32
Minimum		52
Maximum		84
Sum		5079

Dari tabel distribusi statistik aktivitas belajar dapat disimpulkan Nilai minimum sebesar 53, nilai maksimum sebesar 84, mean sebesar 65,96, median sebesar 65,00, modus sebesar 57 dan standar deviasi sebesar 8,271. maka distribusi data disajikan menjadi beberapa golongan atau kelas, dengan perhitungan.

Menentukan range (R) = Nilai tertinggi - nilai terendah

$$R = 84 - 52 = 32$$

Menentukan banyak kelas (K) = $1 + 3.3 \log n$

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 77 \\ &= 7,22 = 7 \text{ (dibulatkan)} \end{aligned}$$

Menentukan Panjang Kelas Interval (i) :

$$\begin{aligned} i &= R/K \\ i &= 32/7 \\ i &= 4,57 = 5 \text{ (dibulatkan)} \end{aligned}$$

Setelah range, banyak kelas dan panjang kelas interval. Maka bentuk tabel distribusi statistik aktivitas belajar sebagai berikut.

Tabel 3 Diskriptif Statistik Aktivitas Belajar

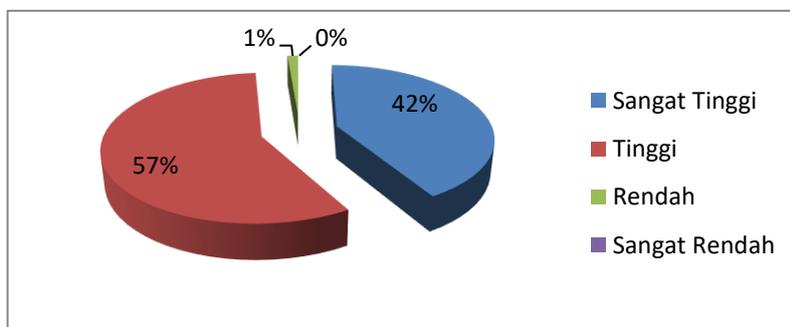
Kelas Interval	Frekuensi	Presentasi
52-56	9	12%
57-61	20	26%
62-66	13	17%
67-71	17	22%
72-76	10	13%
77-81	4	5%
82-86	4	5%
Total	77	100%

Kecendrungan Aktivitas Belajar dapat dihitung berdasarkan skor instrumen, dengan skor instrumen maksimum 84 dan minimum 21. Adapun perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 Mi &= \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal} + \text{Skor minimal}) \\
 &= \frac{1}{2} (84+21) = 52,5 \\
 Sdi &= \frac{1}{6} (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor minimal}) \\
 &= \frac{1}{6} (84-21) = 10,5
 \end{aligned}$$

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Interval Kategori Aktivitas Belajar

Skala Skor	Tabel Konversi	Kategori	F	Presentase
$>Mi + 1,5 Sdi$	$>68,25$	Sangat Tinggi	32	42%
$Mi \leq M < (Mi + 1,5 SDi)$	$52,5 M 68,25$	Tinggi	44	57%
$(Mi - 1,5SDi) \leq M < Mi$	$36,75 M 52,5$	Rendah	1	1%
$< (Mi - 1,5 Sdi)$	$<36,75$	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			77	100%



Gambar 1 Diagram Pie Distribusi Frekuensi Interval Kategori Aktivitas Belajar

Dari Tabel distribusi frekuensi interval aktivitas belajar diperoleh hasil pengolahan data aktivitas belajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital

siswa kelas X AKL , X BDP, dan X TKJ di SMK LKIA Pontianak, yang memiliki kategori Sangat Tinggi ada 32 siswa atau 42 %. Kategori Tinggi ada 44 siswa atau 57%, kategori Rendah ada 1 siswa atau 0% dan kategori Sangat Rendah ada 0 siswa atau 0% . Secara umum aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X AKL, X BDP, dan X TKJ di SMK LKIA Pontianak Cenderung berkatgori “Tinggi”.

2. Gambaran Umum Kreativitas Belajar

Berikut hasil deskripsi angket kreativitas belajar yang didapat dari 77 responden :

Tabel 5 Distribusi Skor Angket Kreativitas Belajar

Kategori	Jumlah Jawaban	Presentase
Sangat Setuju	325	20%
Setuju	797	49%
Tidak Setuju	389	24%
Sangat Tidak Setuju	105	6%
Total	1616	100%

Berdasarkan tabel distribusi skor angket kreativitas belajar diketahui jumlah “ Sangat Setuju” berjumlah 325 dengan persenttase sebesar 20 %, jumlah jawaban “Setuju” berjumlah 797 dengan persentase 49%, jumlah jawaban “Tidak Setuju” berjumlah 389 dengan persentase sebesar 24%, dan jumlah jawaban “Sangat Tidak Setuju” berjumlah 105 dengan persentase 6%.

Tabel 6 Deskripsi Skor Kereativitas Belajar

Statistics		
Kreativitas		
N	Valid	77
	Missing	0
Mean		59,47
Std. Error of Mean		,714
Median		59,00
Mode		58
Std. Deviation		6,261
Variance		39,200
Skewness		,026
Std. Error of Skewness		,274
Kurtosis		,909
Std. Error of Kurtosis		,541
Range		36
Minimum		43
Maximum		79
Sum		4579

Berdasarkan tabel distribusi statisti kreativitas belajar dapat disimpulkan nilai minimum sebesar 43, nilai maximum 74, mean sebesar 59,47 median sebesar 59,00 modus sebesar 58 dan standar deviasi sebesar 6,261. Maka distribusi data disajikan menjadi beberapa golongan atau kelas, dengan perhitungan.

Menentukan range :

$$\text{Range (R)} = \text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah} = 79 - 43 = 36$$

Menentukan banyak kelas :

Rumus :

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 77 \\ &= 7,22 = 7 \text{ (dibulatkan)} \end{aligned}$$

Menentukan panjang kelas interval (i) :

$$\begin{aligned} i &= R/K \\ &= 36/7 = 5,14 = 5 \text{ (dibulatkan)} \end{aligned}$$

Setelah mengetahui range, banyak kelas dan panjang kelas interval. Maka bentuk tabel distribusi statistik kreativitas belajar sebagai berikut.

Tabel 7 Distritif Statistik Kreativitas Belajar Siswa

Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
≤46-50	5	6%
51-55	12	16%
56-60	30	39%
61-65	16	21%
66-70	11	14%
71-75	2	3%
76-80	1	1%
Total	77	100%

Angket kreativitas belajar siswa dapat dihitung berdasarkan skor instrumen dengan skor instrumen maksimal 84 dan minimal 12.

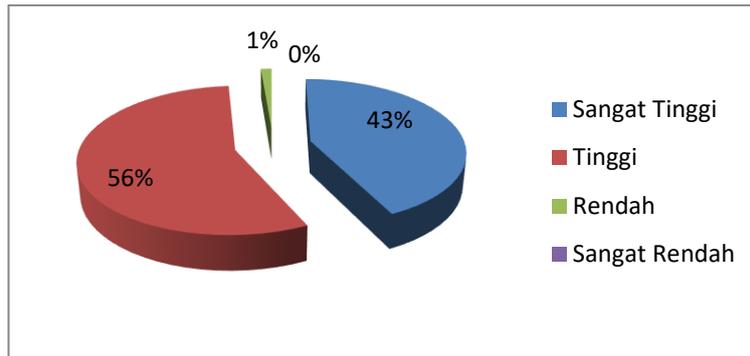
Adapun perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} Mi &= \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal} + \text{Skor minimal}) \\ &= \frac{1}{2} (84 + 12) = 52,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Sdi &= \frac{1}{6} (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor minimal}) \\ &= \frac{1}{6} (84 - 12) = 10,5 \end{aligned}$$

Tabel 8 Distribusi Frekuensi Interval Kategori Kreativitas Belajar Siswa

Skala Skor	Tabel Konversi	Kategori	F	Presentase
$>Mi + 1,5 Sdi$	$>68,25$	Sangat Tinggi	33	43%
$Mi \leq M < (Mi + 1,5 SDi)$	$52,5 M 68,25$	Tinggi	43	56%
$(Mi - 1,5SDi) \leq M < Mi$	$36,75 M 52,5$	Rendah	1	1%
$< (Mi - 1,5 Sdi)$	$<36,75$	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			77	100%



Gambar 2. Diagram Pie Distribusi Frekuensi Interval Kategori Kreativitas Belajar

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi interval kategori Kreativitas belajar siswa diperoleh hasil pengolahan data angket Kreativitas belajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X AKL , X BDP, dan X TKJ di SMK LKIA Pontianak, memiliki kategori sangat tinggi ada 33 siswa atau 43%, untuk kategori tinggi ada 43 siswa atau 56%, kategori Rendah ada 1 siswa atau 1% dan kategori Sangat Rendah ada 0 siswa atau 0%. Secara umum kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X AKL, X BDP, dan X TKJ di SMK LKIA Pontianak Cenderung berkategori "Tinggi".

3. Gambaran Umum Hasil Belajar

Berikut deskripsi hasil belajar yang di dapat dari 77 responden :

Tabel 9 Distribusi Statistik Hasil Belajar

Statistics		
Hasil Belajar		
N	Valid	77
	Missing	0
Mean		70,42
Std. Error of Mean		,504
Median		70,00
Mode		70
Std. Deviation		4,426
Variance		19,588
Skewness		-,076
Std. Error of Skewness		,274
Kurtosis		1,054
Std. Error of Kurtosis		,541
Range		20
Minimum		60
Maximum		80
Sum		5422

Dari tabel distribusi statistik hasil belajar dapat disimpulkan nilai minimum sebesar 60, nilai maksimum sebesar 80, mean sebesar 70,42. Median sebesar 70,00 dan standar deviasi sebesar 4.426. Maka distribusi data disajikan menjadi beberapa golongan atau kelas, dengan perhitungan.

Tabel 10 Kriteria Untuk Rata-Rata Nilai

0-49	Tergolong Gagal
50-59	Tergolong Kurang
60-69	Tergolong Cukup
70-79	Tergolong Baik
80-100	Tergolong Istimewa

(Subana dan Sudarajat, 2011 : 57)

Berdasarkan dari tabel rata-rata hasil belajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X SMK LKIA Pontianak yaitu 70,42 yang memiliki kategori baik.

Dari hasil analisis data pengaruh aktivitas belajar dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK LKIA Pontianak. Dengan analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan bentuk penelitian *ex-fost facto* hasil dari penelitian ini dapat di uraikan sebagai berikut:

1. Aktivitas Belajar

Berdasarkan angket aktivitas belajar disebarakan kepada 77 siswa kelas XAKL, XBDP, dan XTKJ pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK LKIA Pontianak, di peroleh nilai-nilai yang dapat di jelaskan, *mean* adalah nilai rata-rata, *median* adalah nilai tengah dari data-data yang terurut, *mode* adalah nilai yang sering muncul, *standar deviasi* adalah nilai rata-rata kelompok, *variance* adalah ukuran seberapa tersebar data. Dari 21 pertanyaan pada angket aktivitas belajar terdapat 7 indikator yang di ukur pada angket aktivitas belajar yaitu (1) visual activities; (2) oral activities; (3) listening activities; (4) writing activities; (5) motor activities; (6) mental activities; (7) emotional activities. Tingkat kecenderungan variabel aktivitas belajar siswa kelas XAKL, XBDP, dan XTKJ. Pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK LKIA Pontianak berada pada kategori tinggi yang di wakili oleh 77 sempel pada hasil ini menjelaskan bahwa dari 32 sempel seluruh siswa kelas X pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital SMK LKIA Pontianak memiliki aktivitas belajar berkategori sangat tinggi memperoleh presentase sebesar 42% untuk kategori tinggi diwakili 44 sempel yang memiliki aktivitas belajar tinggi sebesar 57%, kemudian untuk kategori rendah 1 sempel yang memiliki aktivitas belajar sebesar 1% dan sangat rendah di wakili 0 sempel yang memiliki aktivitas belajar sebesar 0% pada hasil ini menjelaskan bahwa 77 sempel seluruh siswa kelas X SMK LKIA Pontianak, nilai ini di ambil dari angket aktivitas belajar siswa yang di mana bisa mendandapatkan kategori tinggi dikarenakan siswa mendapatkan poin 3 dan 4 pada saat pengisian angket dan ada juga yang mendapatkan poin 1 dan 2. Hasil presentase untuk kategori tersebut didapatkan dari distribusi prekuensi kelas interval. Maka dapat di simpulkan bahwa kecendrungan aktivitas belajar siswa kelas X pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital SMK LKIA Pontianak lebih domain pada kategori tinggi yang di ambil dari hasil angket aktivitas belajar.

2. Kreativitas belajar

Berdasarkan angket kreativitas belajar disebarakan kepada 77 siswa kelas X AKL, XBDP, dan XTKJ pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK LKIA Pontianak, di peroleh nilai-nilai yang dapat di jelaskan, *mean* adalah nilai rata-rata, *median* adalah nilai tengah dari data-data yang terurut, *mode* adalah nilai yang

sering muncul, *standar deviasi* adalah nilai rata-rata kelompok, *variance* adalah ukuran seberapa tersebar data. Dari 21 pertanyaan pada angket kreativitas belajar terdapat 5 indikator yang diukur pada angket kreativitas belajar yaitu (1) Kemampuan menghadapi masalah belajar (2) Kemampuan untuk berkembang dalam belajar; (3) Keluasan berpikir dalam belajar (4) Kemampuan penilaian terhadap hasil belajar; (5) Minat kreasi dalam jumlah belajar. Tingkat kecenderungan variabel kreativitas belajar siswa kelas XAKL, XBDP, dan XTKJ. Pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK LKIA Pontianak berada pada kategori tinggi yang diwakili oleh 77 sampel pada hasil ini menjelaskan bahwa dari 33 sampel seluruh siswa kelas X pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital SMK LKIA Pontianak memiliki kreativitas belajar berkategori sangat tinggi memperoleh presentase sebesar 43% untuk kategori tinggi diwakili 43 sampel yang memiliki kreativitas belajar tinggi sebesar 56%, kemudian untuk kategori rendah 1 sampel yang memiliki aktivitas belajar sebesar 1% dan sangat rendah diwakili 0 sampel yang memiliki aktivitas belajar sebesar 0% pada hasil ini menjelaskan bahwa 77 sampel seluruh siswa kelas X SMK LKIA Pontianak, nilai ini diambil dari angket kreativitas belajar siswa yang di mana bisa mendapatkan kategori tinggi dikarenakan siswa mendapatkan poin 3 dan 4 pada saat pengisian angket dan ada juga yang mendapatkan poin 1 dan 2. Hasil presentase untuk kategori tersebut didapatkan dari distribusi prekuensi kelas interval. Maka dapat disimpulkan bahwa kecenderungan kreativitas belajar siswa kelas X pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK LKIA Pontianak lebih dominan pada kategori tinggi yang diambil dari hasil angket kreativitas belajar.

3. Hasil Belajar

Berdasarkan data hasil penilaian tengah semester yang diambil dari 77 siswa kelas X AKL, XBDP, dan XTKJ pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK LKIA Pontianak, diperoleh nilai-nilai yang dapat dijelaskan, *mean* adalah nilai rata-rata, *median* adalah nilai tengah dari data-data yang terurut, *mode* adalah nilai yang sering muncul, *standar deviasi* adalah nilai rata-rata kelompok, *variance* adalah ukuran seberapa terkumpulnya data. Selain itu skor tertinggi untuk variabel hasil belajar adalah 80 dan skor terendah adalah 60. Berdasarkan dari tabel rata-rata hasil belajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X SMK LKIA Pontianak yaitu 70,42 yang memiliki kategori baik.

4. Uji regresi Linear Sederhana

Berdasarkan data hasil penelitian, variabel aktivitas belajar tidak mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X SMK LKIA Pontianak, koefisien regresi variabel aktivitas sebesar 70,679 menunjukkan bahwa setiap penambahan satu satuan variabel aktivitas maka menyebabkan peningkatan hasil belajar sebesar 70,679 satu satuan di asumsikan konstan. Koefisien regresi b_1 bernilai positif artinya semakin baik nilai variabel aktivitas belajar maka akan semakin baik pula hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil regresi linear dapat diketahui bahwa aktivitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, terbukti dengan nilai $\text{sign } 0,949 > 0,05$. Adanya pengaruh tersebut menunjukkan bahwa semakin baik aktivitas yang dimiliki siswa akan meningkatkan hasil belajar siswa. Sebaliknya semakin rendah aktivitas siswa

maka akan semakin rendah pula hasil belajarnya. Persentase variabel aktivitas masuk dalam kategori tinggi 42%, sisanya terbagi dalam kategori sangat tinggi 57%, kategori rendah 1%, dan kategori sangat rendah 0%. Hasil tersebut diperoleh dari jawaban-jawaban siswa atas angket tentang aktivitas belajar.

Berdasarkan data hasil penelitian, variabel kreativitas belajar mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi dan komunikasi Digital siswa kelas X SMK LKIA Pontianak, koefisien regresi variabel kreativitas sebesar 70,395 menunjukkan bahwa setiap penambahan satu satuan variabel kreativitas maka menyebabkan peningkatan hasil belajar sebesar 70,395 satu satuan di asumsikan konstan. Koefisien regresi b_2 bernilai positif artinya semakin baik nilai variabel kreativitas belajar maka akan semakin baik pula hasil belajar siswa. berdasarkan hasil uji regresi dapat diketahui bahwa kreativitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, terbukti dengan nilai sign $0,997 > 0,05$. Adanya pengaruh tersebut menunjukkan bahwa semakin baik kreativitas yang dimiliki siswa akan meningkatkan hasil belajar siswa. sebaliknya semakin rendah kreativitas siswa maka akan semakin rendah pula hasil belajarnya. Persentase variabel kreativitas masuk dalam kategori tinggi 56%, sisanya terbagi dalam kategori sangat tinggi 43%, kategori rendah 1%, dan kategori sangat rendah 0%. Hasil tersebut diperoleh dari jawaban-jawaban siswa atas angket tentang kreativitas belajar.

5. Uji regresi linear berganda

Berdasarkan variabel aktivitas dan kreativitas belajar dilihat dari Nilai R Square regresi linear berganda sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel bebas aktivitas dan kreativitas belajar mampu menjelaskan perubahan variabel hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi dan komunikasi Digital siswa kelas X SMK LKIA Pontianak sebesar 0% sedangkan sisanya 100% dijelaskan oleh variabel lain selain aktivitas dan kreativitas belajar yang tidak diteliti.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Deskripsi hasil aktivitas belajar cenderung tinggi 44 siswa atau 57%, kreativitas belajar cenderung tinggi 34 siswa atau 56% dan hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK LKIA Pontianak masuk dalam kategori baik 70,42.
2. Tidak terdapat pengaruh aktivitas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK LKIA Pontianak, ditunjukkan dengan nilai koefisien regresi sebesar -0,004.
3. Tidak terdapat pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK LKIA Pontianak, ditunjukkan dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,000.
4. Tidak terdapat pengaruh aktivitas belajar dan kreativitas secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK LKIA Pontianak, ditunjukkan dengan nilai koefisien aktivitas belajar regresi sebesar -0,004 Dan kreativitas belajar sebesar 0,000

DAFTAR RUJUKAN

- Arikanto (2013). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Arikanto, Suharismi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dimiyanti dan Mujiono (2006). *Belajar dan Pembelajaran* Cetakan kelima. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djemari Mardhapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta : Mitra Cendekia.
- Eka Fatri (2019). *Pengaruh Aktivitas Belajar dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK 1 Hulu Gurung Kabupaten Kapuas Hulu*. Skripsi
- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta:PT.Rajafindo Persada.
- Hamalik, O. (2009). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah (2010). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Istarani & Pulungan, I. (2016). *Ensiklopedi Pendidikan Jilid 1*. Medan: Larispa.
- Istrani, & Pulang Intan. (2015). *Ensiklopedia Pendidikan Jilid 1*. Medan:Larispa
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Muhammad Haris Habibi (2018) *Hubungan Aktivitas Belajar Dengan Hasil Belajar Bendidikan Agama Islam Siswa Kelas X SMA Negri 1 Sekampung*
http://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1570/1/SKRIPSI_Muhammad%20Harits%20Habibi.pdf
- Maria januarti (2019). *Pengaruh Kreativitas dan Sikap Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Putussibau*. Skripsi.
- Nawawi, H. 2012. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Rusman (2013). *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salameto, (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*.
- Sudjana, N (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar, Sinar Baru Bandung* : Cerdas Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & B*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Ppendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & B*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif R & B*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif ,Kualitatif dan R&B*.Bandung :Alfabeta, CV.

- Susanto, Ahmad. (2014). *Teori Belajar Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana Prenadamedia
- Utami Munandar. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rhineka Cipta.Group.
- Utami Munandar. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Zuldafrial. 2012. *Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Media Perkasa.