

HUBUNGAN KREATIVITAS DAN MOTIVASI DENGAN HASIL BELAJAR KKPI SISWA SMK NEGERI 1 TOMPASOBARU

Fernando A. Mandagi, Dra. Nontje Sangi, M.Pd, Dra. M. Kambey, M.Si
*Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado
Kampus UNIMA Tondano*

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kreativitas dan motivasi dengan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru. Metode yang digunakan adalah metode korelasional dengan sampel 123 siswa. Instrumen penelitian kreativitas dan motivasi menggunakan angket sedangkan hasil belajar menggunakan studi dokumentasi. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan : (1) Terdapat hubungan yang signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru (2) Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi dengan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru (3) Terdapat hubungan yang signifikan antara kreatifitas dan motivasi secara bersama-sama dengan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru.

Kata Kunci : Kreativitas, Motivasi, dan Hasil Belajar

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Ini juga merupakan amanat Undang-Undang Dasar 1945.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk berpikir luas dan menghasilkan bermacam-macam alternatif jawaban, atau kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengembangkan ide-ide baru atau cara-cara baru dalam pemecahan masalah dan memperoleh peluang.

Kreativitas siswa sangat dibutuhkan dalam mengembangkan materi pelajaran yang dia terima dari pendidik. Pada saat ini siswa cenderung kurang mengembangkan kreativitasnya di sekolah. Dan membuat kecilnya hasil ide-ide baru dalam mengembangkan materi yang didapatkannya.

Motivasi belajar siswa juga berperan penting sebagai penggerak seorang siswa dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Dengan adanya motivasi belajar pada diri seorang siswa, dia akan mampu untuk melewati hal-hal yang

akan menghambat proses pembelajarannya. Pada saat ini pendidik cenderung memberikan motivasi kepada siswa dalam proses kegiatan belajar dan mengajar. Hal itu seringkali membuat para siswa kurang mempedulikan materi yang diberikan pendidik. Hasilnya tujuan pembelajaran siswa tersebut menjadi sia-sia.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa pada akhir proses pembelajaran dalam satu jangka waktu tertentu. Pencapaian tersebut berbentuk angka-angka atau skor yang diperoleh dari hasil tes. Hasil belajar ini akan menjadi acuan siswa dalam hal mengetahui penguasaan materi yang didapatnya.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan yang terbagi menjadi berbagai program keahlian sesuai bidang masing-masing. Sekolah Menengah Kejuruan juga dalam pelaksanaan pembelajarannya mempunyai pembelajaran produktif yakni pembelajaran kejuruan yang merupakan kemampuan khusus yang diberikan kepada siswa sesuai dengan program keahlian yang dipilihnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis mengidentifikasi masalah-malash dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut :

1. Pengaruh kreativitas siswa dalam hasil belajar KKPI
2. Pengaruh motivasi belajar dalam hasil belajar KKPI
3. Siswa kurang mampu mendapatkan hasil belajar yang baik
4. Kurangnya kesadaran diri siswa dalam proses belajar-mengajar

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah dalam penelitian ini tidak menyimpang dari apa yang di teliti. Maka penulis hanya membatasi masalah : Hubungan Kreativitas Dan Motivasi Dengan Hasil Belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan Masalah yang akan di teliti ialah :

1. Apakah terdapat hubungan kreativitas dengan hasil belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru?
2. Apakah terdapat hubungan motivasi dengan hasil belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru?
3. Apakah terdapat hubungan kreativitas dan motivasi secara bersama-sama dengan hasil belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa Tujuan penelitian yang di akan diteliti yakni :

1. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan kreativitas dengan hasil belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru.
2. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan motivasi dengan hasil belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru.
3. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan kreativitas dan motivasi secara bersama-sama dengan hasil belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa
Diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik lagi.
2. Bagi Penulis
Dari penelitian ini dapat memperoleh gambaran yang jelas hubungan kreativitas dan motivasi dengan hasil belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru.
3. Bagi pihak lain
Sebagai pedoman dan bahan masukan dalam pengembangan pembelajaran dan dalam melaksanakan penelitian berikutnya.

II. KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Hasil Belajar KKPI

Belajar menurut pandangan Skinner yang dikutip dari Dimiyati dan Mudjiono (2009:9) belajar adalah suatu perilaku pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut:

1. Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons belajar,
2. Respons si pelajar, dan
3. Konsekuensi yang bersifat menguatkan respons tersebut. Penguatan terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut. Sebagai ilustrasi, perilaku respons si

pebelajar yang baik diberi hadiah. Sebaliknya, perilaku respons yang tidak baik diberi teguran dan hukuman.

Hasil belajar merupakan suatu proses dimana suatu organisme mengalami perubahan perilaku karena adanya pengalaman dan proses belajar telah terjadi jika di dalam diri anak telah terjadi perubahan, perubahan tersebut diperoleh dari pengalaman sebagai interaksi dengan lingkungan. Berbeda dengan yang dikemukakan Nana Syaodih Sukmadinata (2003:102-103), dalam tulisannya yang berjudul *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* menyatakan bahwa "hasil belajar merupakan realisasi pemekaran dari kecakapan atau kapasitas yang dimiliki seseorang". Penguasaan hasil belajar seseorang menurut Sukmadinata dapat dilihat dari perilakunya. Baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, berpikir, maupun motorik.

"Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari." dikemukakan oleh Paul Suparno yang dikutip dari Sardiman A.M. (2009:38).

Keberhasilan belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar. Dikemukakan oleh Nasution yang dikutip dari Supardi (2015:2).

2.1.2 Kreativitas Siswa

Monty P. Satiadarma dan Fidelis E. Waruwu (Yeni 2013:2) "kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru". Sesuatu yang baru di sini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan ide yang benar-benar baru dan dapat juga merupakan kemampuan seseorang untuk mengkombinasikan unsur-unsur menjadi sesuatu yang berbeda.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (produk) atau membuat kombinasi baru berdasarkan fakta, data, informasi atau unsur – unsur yang ada. Ciptaan itu tidak perlu seluruh produknya harus baru, mungkin saja gabungan dari unsur-unsur yang ada (Conny Semiawan dkk., 1987). Misalnya orang menemukan "rujakmie" atau "sepatu roda" yang menggabungkan rujak dengan mie, sepatu dengan roda, adalah orang yang kreatif. Kreativitas dapat juga berarti proses berpikir, yaitu proses memikirkan berbagai gagasan untuk memecahkan suatu masalah.

Kreativitas dalam perkembangannya sangat terkait dengan empat aspek, yaitu aspek pribadi, pendorong, proses, dan produk. Ditinjau dari aspek pribadi, kreativitas muncul

dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya (Utami Munandar, 1999:27).

Kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya. Proses kreatif meliputi beberapa tahap yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Definisi mengenai produk kreativitas menekankan bahwa apa yang dihasilkan dari proses kreativitas, ialah sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna dikemukakan oleh Torrance yang dikutip dari Utami Munandar (1999:27)

2.1.3 Motivasi Belajar

Kata motif diartikan sebagai daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata "motif" itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak. (Sardiman, 2001:71). Menurut Mc.Donald dalam Oemar Hamalik (2001,106) menyatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "feeling" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi merupakan faktor penentu dan berfungsi menimbulkan, mendasari dan mengarahkan perbuatan belajar. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan, tampak gigih, tidak mau menyerah, giat belajar untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Motivasi dapat timbul dari dalam diri siswa atau disebut motivasi intrinsik namun juga timbul dari luar diri seorang siswa atau yang disebut motivasi ekstrinsik.

Sebagai tujuan, motivasi merupakan salah satu tujuan dalam mengajar. Guru berharap bahwa siswa tertarik dalam kegiatan intelektual dan estetis sampai kegiatan belajar berakhir. Sebagai alat, motivasi merupakan salah satu faktor seperti halnya intelegensi dan hasil belajar sebelumnya yang dapat menentukan keberhasilan belajar siswa dalam bidang pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan.

a. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan energi yang menjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Bila seorang siswa memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Motivasi intrinsik sangat diperlukan dalam aktivitas belajar, terutama jika yang dilakukan adalah belajar sendiri. Seorang yang tidak memiliki motivasi intrinsik sulit sekali untuk melakukan aktivitas belajar secara terus menerus, sebaliknya seorang yang memiliki motivasi intrinsik akan selalu ingin melakukan aktivitas belajar. Keinginan itu dilatar belakangi

oleh keinginan positif, bahwa pelajaran yang dipelajari sekarang akan dibutuhkan kini dan masa yang akan datang. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik cenderung akan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang mempunyai keahlian dalam bidang tertentu. Gemar belajar adalah aktivitas yang tidak pernah terlepas dari kegiatan siswa yang memiliki motivasi intrinsik. Sikap merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah energi yang aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar untuk melakukan sesuatu. Motivasi belajar dikatakan motivasi ekstrinsik bila siswa menempatkan tujuan belajarnya diluar faktor-faktor situasi belajar. Siswa belajar karena hendak mencapai tujuan tertentu yang terletak diluar hal yang dipelajarinya. Misalnya, untuk mencapai angka tinggi, meraih gelar, kehormatan dan sebagainya.

Motivasi ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan dan tidak baik dalam pendidikan. Bagaimanapun juga seorang siswa yang mendapat motivasi dari luar pasti akan melakukan aktivitas belajar. Dengan demikian, maka siswa tersebut akan mendapat manfaat dari kegiatannya itu terlepas dari faktor yang memotivasi dirinya untuk melakukan aktivitas belajar. Dengan demikian baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik sama-sama berfungsi sebagai pendorong, penggerak dan penyeleksi perbuatan. Ketiganya menyatu dalam sikap dan terimplikasi dalam perbuatan. Dorongan adalah fenomena psikologis dari dalam yang melahirkan hasrat untuk bergerak dalam menyeleksi perbuatan yang akan dilakukan. Karena itu baik dorongan atau penggerak maupun penyeleksi perbuatan yang akan dilakukan. Karena itulah baik dorongan atau penggerak maupun penyeleksi dapat menjadi indikator motivasi seorang siswa untuk melakukan aktivitas belajarnya.

2.2 Kerangka Berpikir

Hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan siswa yang mampu mengaplikasikan apa yang didapat saat belajar. Terdapat tiga tipe keberhasilan siswa, yakni kognitif, psikomotor dan afektif. Hasil belajar kognitif meliputi (pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi), psikomotor meliputi (kesiapan, persepsi, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas), dan afektif meliputi (penerimaan, partisipasi, penilaian, mengorganisasikan dan pembentukan pola hidup).

Kreativitas merupakan tipe psikomotor yang mempengaruhi hasil belajar sehingga mampu menciptakan gagasan-gagasan yang baru serta berinisiatif. Sedangkan motivasi karena adanya rangsangan baik dari luar (ekstrinsik) maupun dari dalam diri siswa (intrinsik) yang dapat mengarahkan keingintahuan yang besar untuk

mencapai tujuan yang diinginkan yakni hasil belajar yang baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas dan motivasi merupakan bagian terpenting dalam mencapai hasil belajar yang baik sehingga di dapat pengaruh antara kreativitas dengan hasil belajar dan juga motivasi dengan hasil belajar sehingga terdapat juga pengaruh yang ganda antara kreativitas dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

2.4 Hipotesis

Berdasarkan dugaan pada kerangka berpikir maka:

1. Terdapat hubungan positif Kreativitas dengan Hasil Belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru.
2. Terdapat Hubungan positif Motivasi dengan Hasil Belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru.
3. Terdapat Hubungan positif Kreativitas dan Motivasi secara bersamaan dengan Hasil Belajar siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru.

III. METODE PENELITIAN

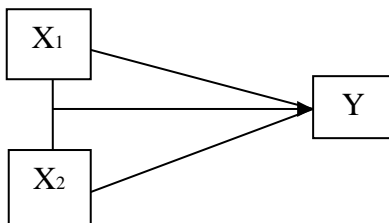
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tompasobaru, waktu penelitian bulan September sampai Oktober 2016.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian korelasional yang bersifat ex post facto Arikunto (1998), menyatakan penelitian korelasional bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan seberapa eratnya hubungan serta berarti tidaknya hubungan tersebut.

Model paradigma penelitiannya sbb :



Keterangan : X₁ = Kreativitas
 X₂ = Motivasi Belajar
 Y = Hasil Belajar KKPI

3.3 Populasi dan Sampel

3.1.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa-siswi yang sudah mendapat mata

pelajaran KKPI kelas 2 dan 3 di SMK Negeri 1 Tompasobaru berjumlah 123 orang.

3.1.2 Sampel

Sampel adalah wakil populasi yang diteliti. Dengan demikian, besarnya ukuran sampel dengan menggunakan table Kreijic (Sugiyono 2008) dengan taraf signifikan 10 % populasi sebesar 320 orang siswa adalah 123 orang siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru. Untuk sampel menggunakan teknik **Proportionate Stratified Random Sampling dengan rumus sebagai berikut:** (Riduwan, 2005:65)

$$n = \frac{N}{Nd^2 + 1}$$

Dimana : n : Jumlah sampel tiap kelas
 N : Jumlah Populasi
 d : Nilai presisi 90% atau sig. = 0,10

Adapun penyebaran sampel pada masing-masing bidang keahlian yang menjadi lokasi penelitian adalah seperti pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.1
Jumlah Sampel Pada SMK Negeri 1 Tompasobaru dan Penyebarannya

Kelas	Jumlah Siswa	Sampel
Kelas XI	170	62,9 dibulatkan 63
Kelas XII	150	60
Jumlah	320	123

3.4 Definisi Operasional Variabel

- Kreativitas belajar (X₁) adalah suatu kondisi, sikap, kemampuan, dan perubahan tingkah laku seseorang untuk menghasilkan produk atau gagasan, mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dan unik dalam proses belajar, dan mau berusaha dalam belajar untuk meningkatkan Kreativitas belajar siswa kelas SMK Negeri 1 Tompasobaru.
- Motivasi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi dari peserta didik di sekolah yang meliputi indikator: minat belajar, kepercayaan diri, semangat belajar, disiplin belajar, dan usaha belajar.
- Hasil belajar adalah suatu yang telah dicapai setelah melakukan usaha belajar, hasil belajar menjadi petunjuk berhasil tidaknya siswa. Hasil belajar siswa menggunakan tes objektif berprestasi.

Tabel 3.2.1: Kisi-kisi Kreativitas belajar (X₁)

Indikator	No. Butir Angket	
	Butir +	Butir -
Berusaha mencari tahu materi	1, 4, 6, 8, 10, 21, 20	5, 19
Mau berusaha dalam belajar	2, 7, 14, 17, 18	13, 22
Hasrat keingintahuan yang Besar	3, 11, 12, 23,32	15
Terbuka pada pengalaman baru	24, 27, 28, 30	26
Mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain	9, 16, 25,31	29

Tabel 3.2.2: Kisi-kisi Motivasi belajar (X₂)

Indikator	No. Butir Angket	
	Butir +	Butir -
Tampak gigih dan giat belajar	1, 6, 13, 22,11	10, 15
Tidak mau menyerah	2, 25,30	20,27
Aktif dalam belajar	9, 23	17
Keinginan mencari tahu	3,8	14
Kemauan Siswa untuk memperoleh nilai yang baik	4,5, 7, 28	26
Tidak mudah menyerah	18,19, 21, 24	12, 16, 29
Kesadaran Siswa untuk tidak menyontek	3	5

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data pada setiap variabel penelitian dikumpulkan dengan menggunakan angket dengan skala likert. Menurut Sugiono (2008:134), skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Konstruksi item dengan skala likert tersebut disesuaikan dengan indikator-indikator yang telah ditentukan untuk masing-masing variabel penelitian.

Dalam rangka memenuhi persyaratan angket penelitian, maka terlebih dahulu instrumen dikonsultasikan dengan dosen yang dianggap ahli (minimal yang bergelar Doktor) dan dosen pembimbing untuk memeriksa apakah indikator-indikator pada setiap variabel telah sesuai dengan aspek yang akan diukur. Kemudian diuji cobakan pada 30 responden. Dalam penelitian ini diperlukan tiga jenis data yaitu: 1) data kreativitas belajar siswa (variabel X₁), 2) data motivasi belajar (variabel X₂), 3) dan data hasil belajar siswa (Variabel Y).

3.5.1 Uji Coba Angket

Instrumen angket penelitian ini diuji cobakan 30 responden untuk mendapatkan informasi tentang validitas dan reliabilitas dari angket. Dimana validitas menunjukkan kinerja dari angket dalam mengukur apa yang diukur, sedangkan reliabilitas menunjukkan bahwa angket tersebut konsisten apabila digunakan untuk mengukur gejala yang sama.

Adapun jumlah butir tiap variabel dalam penelitian ini masing-masing berjumlah 32 butir untuk variable kreativitas, motivasi belajar 30 butir .Dan masing-masing item dihitung validitas dan reliabilitasnya. Untuk validitas item dihitung dengan menggunakan korelasi Product Moment dari Pearson dengan rumusnya sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - [\sum X][\sum Y]}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto,1984:58)

dimana:

r_{XY} = koefisien korelasi antara variable X dan variabel Y.

X = skor item

Y = Skor total keseluruhan item

Dengan bantuan MS exel maka diperoleh r_i hitung, seperti pada (lampiran 2) selanjutnya untuk dapat diputuskan instrument tersebut valid atau tidak , harga tersebut dikonsultasikan dengan harga r tabel. Dengan n= 30 taraf kesalahan 5% diperoleh 0,361, maka kesimpulan valid dan tidak valid dari instrumen variabel kreativitas belajar siswa, motivasi belajar siswa pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.3 Uji Validitas Variabel Kreativitas

No	r hitung	r tabel	Ket
1	0,430	0,361	Valid
2	0,504	0,361	Valid
3	0,518	0,361	Valid
4	0,417	0,361	Valid
5	0,414	0,361	Valid
6	0,475	0,361	Valid
7	0,423	0,361	Valid
8	0,405	0,361	Valid
9	0,540	0,361	Valid
10	0,469	0,361	Valid
11	0,493	0,361	Valid
12	0,486	0,361	Valid
13	0,414	0,361	Valid
14	0,461	0,361	Valid
15	0,500	0,361	Valid
16	0,628	0,361	Valid
17	0,401	0,361	Valid

18	0,480	0,361	Valid
19	0,566	0,361	Valid
20	0,494	0,361	Valid
21	0,338	0,361	Tidak Valid
22	0,499	0,361	Valid
23	0,204	0,361	Tidak Valid
24	0,632	0,361	Valid
25	0,426	0,361	Valid
26	0,444	0,361	Valid
27	0,474	0,361	Valid
28	0,514	0,361	Valid
29	0,479	0,361	Valid
30	0,467	0,361	Valid
31	0,555	0,361	Valid
32	0,478	0,361	Valid

Tabel 3.4 Uji Validitas Variabel Motivasi

No	<i>r hitung</i>	<i>r tabel</i>	Ket
1	0,488	0,361	Valid
2	0,468	0,361	Valid
3	0,526	0,361	Valid
4	0,479	0,361	Valid
5	0,623	0,361	Valid
6	0,463	0,361	Valid
7	0,529	0,361	Valid
8	0,512	0,361	Valid
9	0,421	0,361	Valid
10	0,673	0,361	Valid
11	0,596	0,361	Valid
12	0,694	0,361	Valid
13	0,597	0,361	Valid
14	0,653	0,361	Valid
15	0,476	0,361	Valid
16	0,653	0,361	Valid
17	0,563	0,361	Valid
18	0,406	0,361	Valid
19	0,405	0,361	Valid
20	0,563	0,361	Valid
21	0,405	0,361	Valid
22	0,414	0,361	Valid
23	0,596	0,361	Valid
24	0,405	0,361	Valid
25	0,425	0,361	Valid
26	0,682	0,361	Valid

27	0,674	0,361	Valid
28	0,596	0,361	Valid
29	0,653	0,361	Valid
30	0,469	0,361	Valid

Tabel 3.5 Rincian Butir Angket Setiap Variabel Penelitian Hasil Uji Validitas

Variabel	Jumlah Butir	Butir Valid	Butir Tidak Valid	Ket
Kreativitas belajar siswa	32	30	2	
Motivasi Belajar	30	30	-	

1. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat memberikan hasil pengukuran yang konsisten apabila pengukuran dilakukan berulang-ulang. Pengukuran reliabilitas tersebut dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sigma_i^2}{\sigma^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : Koefisien reliabilitas instrumen (cronbach alpha)

k : Banyaknya butir pertanyaan yang valid

σ_i^2 : Jumlah varian butir yang valid

σ^2 : Jumlah total butir yang valid

Suatu instrumen dikatakan reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($r_0 > r_1$) dan nilai r positif. Dengan bantuan SPSS versi 21 tersebut, maka diperoleh hasil seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Variabel Penelitian	Cronbach'alpha	<i>r tabel</i>	Keterangan
Kreativitas	0,883	0,374	Andal
Motivasi	0,896	0,374	Andal

Pengujian reliabilitas dengan tingkat signifikansi 5% dan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $(30-2=28)$, $r_{tabel} = 0,374$, sehingga diperoleh nilai $C\alpha$ masing-masing variabel lebih besar dari $C\alpha$. Dengan demikian menurut Sekaran (dalam Dwi Priyatno, 2009:172), reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik 0,7 dapat diterima dan di atas 0,8 adalah baik.

Dari hasil analisis validitas reliabilitas terhadap angket uji coba tersebut maka diperoleh sejumlah item dari setiap variabel penelitian yang masuk kategori Valid dan andal untuk digunakan sebagai instrumen (angket) dalam penelitian.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Tahap Deskripsi Data

Pada tahap ini data kuantitatif mengenai variabel yang akan diteliti disajikan dalam bentuk ringkas dan kompak. Maksudnya sejumlah informasi dapat diperoleh kembali bila data yang banyak tersebut diringkaskan dan disajikan dalam bentuk tabel, diagram, dan grafik yang layak. Dan dalam penelitian ini data kuantitatif dari variabel kreativitas belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekwensi dan informasi yang dikandung dalam suatu sebaran frekwensi dalam bentuk tabel biasanya menjadi lebih mudah ditangkap bila disajikan dalam bentuk gambar yang disebut ; histogram.

3.6.2 Tahap Pengujian Persyaratan Analisis

Untuk memberlakukan pengujian hipotesis dengan analisis statistik parametrik sebagaimana dikemukakan sebelumnya, perlu diperiksa beberapa persyaratan analisisnya. Maksud pemenuhan syarat-syarat dalam suatu proses pengujian statistik ialah agar kecermatan dalam penarikan kesimpulan dapat dijamin. Persyaratan tersebut antara lain: a) normalitas data dengan Uji Kolmogorov Smirnov, b) Uji Linieritas.

3.6.3 Tahap Pengujian Hipotesis

Teknik pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus regresi sederhana terlebih dahulu untuk memastikan apakah ada hubungan kemudian dengan rumus hipotesis untuk memastikan adanya pengaruh terhadap hasil belajar sehingga perhitungannya adalah sebagai berikut.

• Hipotesis penelitian 1

Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan murni antara kreativitas belajar dengan hasil belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru maka perhitungan menggunakan rumus regresi sederhana terlebih dahulu dengan rumus sbb:

$$Y' = a + bX$$

Keterangan:

Y' = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

X = Variabel independen

a = Konstanta (nilai Y' apabila $X = 0$)

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

Kemudian pengujian hipotesisnya sebagai berikut:

*Hipotesis Statistik:

$$H_0 : \rho_{yx1} = 0$$

$$H_1 : \rho_{yx1} > 0$$

Uji Signifikansi koefisien Korelasi

$$H_0 : \rho_{yx1} = 0$$

$$H_1 : \rho_{yx1} > 0$$

Uji t dengan harapan tolak H_0

• Hipotesis penelitian 2

Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan murni antara motivasi belajar dengan hasil belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru maka di uji menggunakan rumus regresi sederhana dengan rumus sebagai berikut:

$$Y' = a + bX$$

Keterangan:

Y' = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

X = Variabel independen

a = Konstanta (nilai Y' apabila $X = 0$)

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

Kemudian pengujian hipotesisnya sebagai berikut:

*Hipotesis Statistik

$$H_0 : \rho_{yx2} = 0$$

$$H_1 : \rho_{yx2} > 0$$

Uji Signifikansi koefisien Korelasi

$$H_0 : \rho_{yx2} = 0$$

$$H_1 : \rho_{yx2} > 0$$

Uji t dengan harapan tolak H_0

• Hipotesis penelitian 3

Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan murni variabel kreativitas dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru

$$Y' = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + b_nX_n$$

Keterangan:

Y' = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

X_1 dan X_2 = Variabel independen

a = Konstanta (nilai Y' apabila $X_1, X_2, \dots, X_n = 0$)

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

Kemudian pengujian hipotesisnya sebagai berikut:

90	116.0000	120.0000	85.0000
----	----------	----------	---------

.*Hipotesis Statistik

$$H_0 : \rho_{yx1x2} = 0$$

$$H_1 : \rho_{yx1x2} > 0$$

1) Uji Signifikansi koefisien Korelasi ganda

$$H_0 : \rho_{yx1x2} = 0$$

$$H_1 : \rho_{yx1x2} > 0 \text{ (jika kedua variabel bebas berhubungan positif dengan Y)}$$

Uji t dengan harapan tolak H_0

Data pada tabel 4.1, lampiran 4, maka dibuat daftar distribusi frekwensi untuk variable kreativitas belajar seperti pada table 4.2

Tabel 4.2. Distribusi Frekwensi Variabel Kreativitas Belajar (X_1)

No	Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)	Frekwensi Kumulatif (%)
1	81 – 88	8	6,5	6,5
2	89 – 96	20	16,26	22,76
3	97 – 114	78	63,42	86,18
4	115 – 122	11	8,94	95,12
5	123 – 130	6	4,88	100
Jumlah		123	100	

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Penelitian

Pada tahap deskripsi data ini, data-data mengenai variabel yang diteliti dideskripsikan dalam bentuk tabel untuk melihat penyebaran dan kecenderungannya. Untuk tujuan tersebut, berdasarkan data penelitian dibuat terlebih dahulu tabel distribusi frekwensi untuk setiap variabel penelitian. Pembuatan distribusi frekuensi dilakukan dengan mengacu pada aturan Sturges (sudjana, 1996:46). Dengan bantuan SPSS versi 21 deskripsi data dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Deskripsi Data

	Kreativitas belajar	Motivasi belajar	Hasil belajar
Valid N	123	123	123
Missing	0	0	0
Mean	106.5691	106.7480	75.1870
Median	110.0000	108.0000	75.0000
Mode	110.00	108.00	73.00
Std. Deviation	10.96050	11.15876	7.74316
Variance	120.132	124.518	59.957
Range	46.00	48.00	30.00
Minimum	81.00	80.00	60.00
Maximum	127.00	128.00	90.00
Sum	13108.00	13130.00	9248.00
Percentiles			
10	89.0000	93.4000	65.0000
20	96.0000	95.8000	68.0000
25	98.0000	97.0000	70.0000
30	100.0000	100.0000	70.0000
40	110.0000	106.0000	73.0000
50	110.0000	108.0000	75.0000
60	112.4000	110.0000	78.0000
70	113.0000	112.0000	80.0000
75	114.0000	115.0000	81.0000
80	114.0000	117.4000	82.0000

Dari tabel 4.2 distribusi frekwensi, jika dibandingkan dengan skor rata-rata menunjukkan kreativitas di bawah skor rata-rata (106,56) sebanyak 28 responden (22,76%) yaitu pada kisaran 81-96, sedang yang berada pada kelompok kelas rata-rata = (106,56) adalah sebanyak 78 responden (63,42%) pada kisaran 97-114, dan yang berada di atas rata-rata (106,56) 17 responden (13,82%) pada kisaran 115-130.

80.5 88.5 96.5 114.5 122.5 130,5

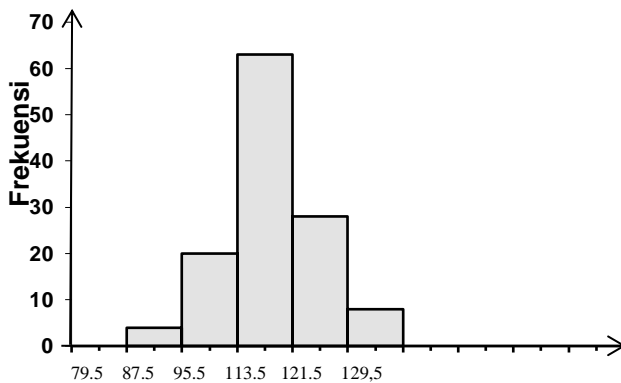
Gambar 4.1 Histogram Kreativitas belajar siswa

Data pada table 4.1, maka dibuat daftar distribusi frekwensi untuk variable motivasi belajar siswa seperti pada table 4.3

No	Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
1	80 – 87	4	3,25	3,25
2	88 – 95	20	16,26	19,51
3	96 – 113	63	51,22	70,73
4	114 - 121	28	22,76	93,49
5	122 – 129	8	6,51	100
Jumlah		123	100	

Tabel 4.3. Distribusi Frekwensi Variabel Motivasi Belajar (X₂)

Dari tabel distribusi frekwensi tabel 4.3, jika dibandingkan dengan skor rata-rata menunjukkan motivasi belajar siswa di bawah skor rata-rata (106,74) sebanyak 24 responden (19,51%) yaitu pada kisaran 80-95, sedang yang berada pada kelompok kelas rata-rata = 106,74 adalah sebanyak 63 responden (51,22%) pada kisaran 96-113, dan yang berada di atas rata-rata (106,74) 36 responden (29,27%) pada kisaran 114-129. Selanjutnya histogram motivasi belajar siswa dapat ditunjukkan pada gambar 4.2



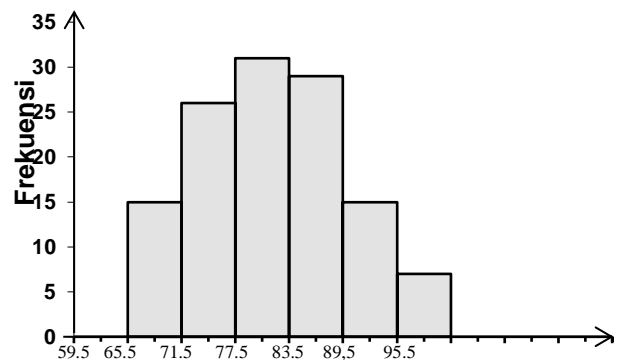
Gambar 4.2 Histogram Motivasi Belajar Siswa

Data pada table 4.1, maka dibuat daftar distribusi frekwensi untuk variable hasil siswa seperti pada table 4.4

No	Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
1	60 – 65	15	12,20	12,20
2	66 – 71	26	21,14	33,34
3	72 – 77	31	25,20	58,54
4	78 – 83	29	23,57	82,11
5	84 – 89	15	12,20	94,31
6	90 - 95	7	5,69	100
Jumlah		123	100	

Tabel 4.4. Distribusi Frekwensi Variabel Hasil Belajar (Y)

Dari tabel distribusi frekwensi tabel 4.3, jika dibandingkan dengan skor rata-rata menunjukkan motivasi belajar siswa di bawah skor rata-rata (75,18) sebanyak 41 responden (33,34%) yaitu pada kisaran 60-71, sedang yang berada pada kelompok kelas rata-rata = 75,18 adalah sebanyak 31 responden (25,20%) pada kisaran 72-77, dan yang berada di atas rata-rata (75,18) 22 responden (17,89%) pada kisaran 84-95. Selanjutnya histogram hasil belajar siswa dapat ditunjukkan pada gambar 4.3



Gambar 4.3. Histogram Hasil Belajar Siswa

4.2 Pengujian Persyaratan Analisis

Teknik analisis data yang digunakan untuk kepentingan pengujian hipotesa penelitian 1 dan 2 menggunakan korelasi parsial yang dilanjutkan dengan korelasi ganda untuk hipotesis penelitian 3. Sebelum pengujian hipotesis, maka diawali dengan pengujian persyaratan analisis, yaitu uji normalitas dan uji regresi linier.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test dengan bantuan SPSS versi 21 maka perhitungannya dapat dilihat pada tabel 4.5

4.3 Pengujian Hipotesis

Berdasarkan pada persyaratan analisis statistik sebagai syarat pemberlakuan pengujian hipotesis penelitian menunjukkan bahwa hipotesis-hipotesis penelitian ini dapat diuji keberartiannya khususnya yang berkaitan dengan teknik korelasi.

Untuk hipotesis 1, 2 dengan uji regresi sederhana dan korelasi parsial dengan rumus

$$H_0 : \hat{Y} = a + bX_1 \text{ regresi linier}$$

$$H_a : \hat{Y} = a + bX_1 \text{ tidak linier}$$

Untuk hipotesis 1

$$R_{yx_1x_2} = \frac{r_{yx_1} - r_{yx_2}r_{x_1x_2}}{\sqrt{1 - r_{x_1x_2}^2 - \sqrt{1 - r_{yx_2}^2}}} \text{ (Sugiyono, 2008:236)}$$

Dimana:

$R_{yx_1x_2}$ = Korelasi antara X_1 dengan Y , bila variable X_2 dikendalikan (tetap).

r_{yx_1} = Korelasi product moment antara X_1 dengan Y

r_{yx_2} = Korelasi product moment antara X_2 dengan Y

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Kreativitas belajar	Motivasi belajar	Hasil belajar
N	123	123	123
Normal Mean	106.5691	106.7480	75.18
Parameters ^{a,b} Std. Deviation	10.96050	11.15876	7.743
Most Absolute	.265	.122	.083
Extreme Positive	.130	.076	.083
Differences Negative	-.265	-.122	-.076
Kolmogorov-Smirnov Z	2.941	1.352	.918
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.052	.369

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

$r_{x_1x_2}$ = Korelasi product moment antara X_1 dengan X_2

Untuk hipotesis 2.

$$R_{yx_2x_1} = \frac{r_{yx_2} - r_{yx_1}r_{x_1x_2}}{\sqrt{1 - r_{x_1x_2}^2} - \sqrt{1 - r_{yx_1}^2}}$$

$R_{yx_2x_1}$ = Korelasi antara X_2 dengan Y bila X_1 dikendalikan (tetap)

r_{yx_1} = Korelasi product moment antara X_1 dengan Y

r_{yx_2} = Korelasi product moment antara X_2 dengan Y

$r_{x_1x_2}$ = Korelasi product moment antara X_1 dengan X_2

Uji signifikan koefisien korelasi parsial dengan uji t

$$t = \frac{r_p \sqrt{n-3}}{\sqrt{1-r_p^2}}$$

Dimana: r_p = korelasi parsial
 n = jumlah sampel

Dan untuk hipotesis 3 dengan uji korelasi ganda dengan rumus:

$$R_{yx_1x_2} = \sqrt{\frac{r_{yx_1}^2 + r_{yx_2}^2 - 2r_{yx_1}r_{yx_2}r_{x_1x_2}}{1 - r_{x_1x_2}^2}} \text{ (sugiyono, 2008:233)}$$

Dimana:

$R_{yx_1x_2}$ = Korelasi antara variable X_1 dan variable X_2 secara bersama-sama dengan variable Y

r_{yx_1} = Korelasi product moment antara X_1 dengan Y

r_{yx_2} = Korelasi product moment antara X_2 dengan Y

$r_{x_1x_2}$ = Korelasi product moment antara X_1 dengan X_2

Dan uji signifikansi koefisien korelasi ganda dengan Uji F

$$Fh = \frac{R^2/k}{(1-R^2)/(n-k-1)} \text{ (sugiyono,2008:235)}$$

Dimana: R = Koefisien korelasi ganda
 k = jumlah variable independen
 n = jumlah sampel

Dan dengan bantuan program SPSS versi 21.0 maka hasil pengujiannya hipotesis dapat dilihat pada (Lampiran 6)

Hipotesis 1

Apakah garis regresi antara X_1 (Kreativitas belajar siswa) dengan Y (hasil belajar) membentuk garis linier atau tidak.

$$H_0 : \hat{Y} = a + bX_1 \text{ linier}$$

$$H_a : \hat{Y} = a + bX_1 \text{ tidak linier}$$

Dimana:

a = konstan

b = koefisien regresi

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum X_i^2) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

$$b = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2} \dots\dots\dots$$

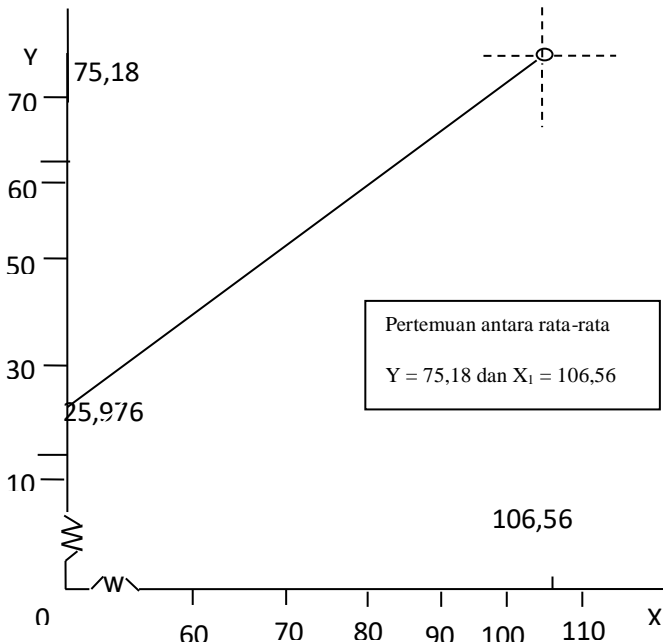
(Sugiyono 2008:262)

Dengan bantuan SPSS 21.0, maka didapat persamaan

$$\hat{Y} = a + bX_1 = 25,976 + 0,462 X_1 \text{ selanjutnya dari persamaan dapat digambar:}$$

Dimana rata-rata skor $X_1 = 106,56$ dan $Y = 75,18$

Adapun perhitungannya dapat dilihat pada lampiran 5



Gambar 4.4 Garis regresi linier rata-rata hasil belajar dan kreativitas belajar siswa

Dengan melihat gambar maka dapat dikatakan bahwa persamaan adalah linier. Dan juga terdapat hubungan yang murni antara kreativitas belajar dengan hasil belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru.

Kemudian Uji Hipotesis Statistiknya sebagai berikut:

$$H_0: \rho_{yx1} = 0$$

$$H_a: \rho_{yx1} \neq 0$$

Dari hasil pengujian dengan menggunakan program SPSS versi 21.0, maka hasil pengujian koefisien korelasi parsial didapat $R_{yx_1x_2} = 0,209$. Uji signifikansi koefisien korelasi $t_{hitung} = 2,337$. Dan $t_{tabel} = 1,98$, pada taraf signifikan 5 % uji dua pihak dan $dk = 123 - 2 = 121$, Dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka $2,337 > 1,98$ ini berarti koefisien korelasi signifikan. Maka dengan demikian menerima hipotesis alternatif, dimana terdapat hubungan yang positif dan signifikan kreativitas belajar dengan hasil belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru. Untuk perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 6 hipotesis 1.

Hipotesis 2

Apakah garis regresi antara X_2 (Motivasi belajar) dengan Y (hasil belajar) membentuk garis linier atau tidak.

$$H_0: \hat{Y} = a + bX_2 \text{ regresi linier}$$

$$H_a: \hat{Y} = a + bX_2 \text{ tidak linier}$$

Dimana:

a = konstan

b = koefisien regresi

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum X_i^2) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

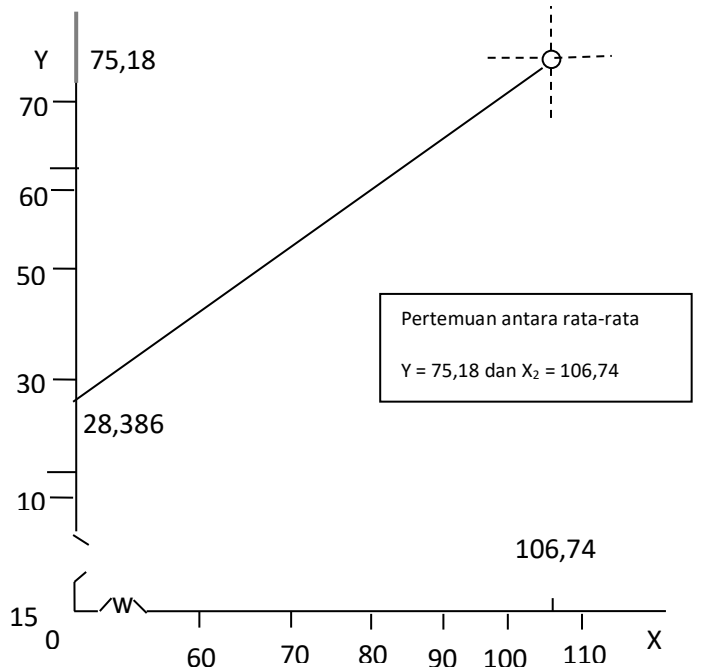
$$b = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2} \dots\dots\dots$$

(Sugiyono 2008:262)

Dengan bantuan SPSS 21.0, maka didapat persamaan

$$\hat{Y} = a + bX_2 = 26,388 + 0,457 X_2 \text{ selanjutnya dari persamaan dapat digambar:}$$

Dimana rata-rata skor $X_2 = 106,74$ dan $Y = 75,18$



Gambar 4.5 Garis Regresi linier nilai hasil belajar dan motivasi belajar siswa

Dengan melihat gambar maka dapat dikatakan bahwa persamaan adalah linier

Sehingga didapat juga hubungan murni antara Motivasi belajar dengan hasil belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru.

Kemudian Uji Hipotesis Statistiknya sebagai berikut:

$$H_0: \rho_{yx2} = 0$$

$$H_a: \rho_{yx2} \neq 0$$

Dari hasil pengujian dengan menggunakan program SPSS versi 21.0, maka hasil pengujian koefisien korelasi parsial didapat $R_{yx_2x_1} = 0,234$. Uji signifikansi koefisien korelasi $t_{hitung} = 2,639$. Dan $t_{tabel} = 1,98$, pada taraf signifikan 5 % uji dua pihak dan $dk = 123 - 2 = 121$, Dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka $2,639 > 1,98$ ini berarti koefisien korelasi signifikan. Maka dengan demikian terima hipotesis alternative, dimana terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru. Untuk perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 6 hipotesis 2.

Hipotesis 3

Terdapat hubungan yang signifikan secara bersama-sama kreativitas belajar, motivasi dengan hasil belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru

Hipotesis Statistik

$$H_0: \rho_{yx1x2} = 0$$

$$H_a: \rho_{yx1x2} \neq 0$$

Dari hasil pengujian dengan menggunakan program SPSS versi 21.0, maka hasil pengujian koefisien korelasi ganda didapat $R_{yx_1x_2} = 0,677$ dan koefisien determinasi $R^2_{yx_1x_2} = 0,459$, uji signifikansi korelasi ganda $F_{hitung} = 50,841$, lebih besar dari $F_{tabel(2,120)} = 3,07$ pada taraf signifikan 5 %, maka koefisien korelasi ganda signifikan. Jadi keeratan hubungan secara bersama-sama kreativitas dan motivasi belajar siswa dengan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru cukup kuat, sebesar 45,83 % dan signifikan. Sedangkan 54,17 % dipengaruhi oleh faktor lain. Untuk perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 6 hipotesis 3.

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

1. Hubungan Kreativitas dengan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis variabel Kreativitas (X_1) dengan variabel Hasil Belajar (Y) yaitu $r_{x_1y} = 0,654$ dinyatakan memiliki hubungan positif antara kreativitas dan hasil belajar dan $t_{hitung} = 2,337 > t_{tabel} = 1,98$, maka hipotesis alternatif (H_i) diterima. Dinyatakan terdapat hubungan positif antara Kreativitas dengan Hasil Belajar dengan kontribusi sebesar 42,77% dan signifikan. Sedangkan 57,23% dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan kata lain terdapat hubungan positif antara Kreativitas dengan Hasil Belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru.

Artinya bila kreativitas siswa baik maka hasil belajar siswa pun akan baik. ini membuktikan bahwa perhatian dan kesukaan pada pelajaran, kepedulian terhadap kegiatan pembelajaran serta keinginan siswa untuk menguasai pelajaran yang baik dari siswa akan mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut. Karena pada dasarnya dikemukakan Amabile (1989) dikutip dari Utami Munandar (1999:108) guru dapat melatih keterampilan bidang pengetahuan dan keterampilan teknis dalam bidang khusus, seperti bahasa, matematika atau seni. Pada umumnya orang melihat ini sebagai pekerjaan dan tugas guru. Sampai batas tertentu, guru juga dapat mengajar keterampilan kreatif – cara berpikir menghadapi secara kreatif, atau teknik-teknik untuk memunculkan gagasan-gagasan orisinal. Keterampilan seperti ini dapat diajarkan secara langsung, tetapi paling baik disampaikan melalui contoh.

Temuan dalam hasil penelitian ini menunjukkan Kreativitas meningkatkan hasil belajar yang baik sehingga produktivitas sekolah semakin meningkat. Dengan demikian kreativitas menentukan baik buruknya hasil belajar siswa.

2. Hubungan Motivasi dengan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis variabel Motivasi (X_2) dengan variabel Hasil Belajar (Y) yaitu $r_{x_2y} = 0,659$ dinyatakan memiliki hubungan positif antara Motivasi dan hasil belajar dan $t_{hitung} = 2,639 > t_{tabel} = 1,98$, maka hipotesis alternatif (H_i) diterima. Dinyatakan terdapat hubungan positif antara Motivasi dengan Hasil Belajar dengan kontribusi sebesar 43,42% dan signifikan, Sedangkan 56,58 % dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan kata lain terdapat hubungan positif antara Motivasi dengan Hasil Belajar KKPI Siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru.

Hal ini menunjukkan betapa pentingnya Motivasi dalam hasil belajar, artinya bila motivasi siswa baik maka hasil belajar siswa pun akan baik. ini membuktikan bahwa kepercayaan diri, rasa keingintahuan yang besar, keaktifan, kesukaan akan hal-hal yang baru dan fleksibilitas dalam bergaul dari siswa menentukan baik buruknya hasil belajar siswa. Artinya jika Motivasi rendah maka hasil belajar pun rendah.

Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian,

kemauan, atau cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat terdorong rendah atau tinggi. Ada ahli psikologi pendidikan yang menyebut kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar (Koeswara, 1989; Siagian, 1989; Schein, 1991; Bigs & Tefler, 1987) dikutip dari Dimiyati dan Mudjiono (2009:80)

Karena pada dasarnya motivasi adalah usaha yang didasari untuk mengerahkan dan menjaga tingkah seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

3. Hubungan Kreativitas dan Motivasi dengan Hasil belajar

Berdasarkan hasil analisis besarnya koefisien regresi antara variabel Kreativitas (X_1) dan variabel Motivasi (X_2) dengan variabel Hasil Belajar (Y). Yaitu $r_{x_1x_2y} = 0,677$ dinyatakan memiliki hubungan positif antara Motivasi dan Kreativitas dengan Hasil Belajar dan $F_{hitung} = 50,841 > F_{tabel} = 3,07$. Maka H_0 di tolak dan menerima H_1 . Dinyatakan terdapat hubungan positif antara Kreativitas dan Motivasi dengan Hasil Belajar dengan kontribusi sebesar 45,83% dan signifikan, Sedangkan 54,17 % dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan kata lain terdapat hubungan positif secara bersama-sama antara Kreativitas dan Motivasi dengan Hasil Belajar KKPI Siswa SMK Negeri Tompasobaru.

Dengan demikian kreativitas dan motivasi keduanya harus baik untuk menentukan baik buruknya hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Muhibbin Syah (2011:131) yang menjelaskan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah aspek psikologis diantaranya adalah motivasi siswa dan sikap dalam hal ini sikap kreatif.

Motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan siswa dalam belajar (Endang Sri Astuti, 2010 : 67).

Menurut Supriadi dalam Yeni Rachmawati (2005:15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukses, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990: 456),

Dengan demikian seorang siswa yang memiliki motivasi berprestasi dan mempunyai daya kreativitas yang tinggi memiliki kemauan dan mampu melakukan kegiatan

yang medangkan hasil yang berguna bagi kehidupannya sebagai siswa yaitu hasil belajar yang optimal.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, adalah sebagai berikut :

1. Kreativitas mempunyai hubungan yang positif dan signifikan dengan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru. Jika seorang siswa memiliki kreativitas belajar yang baik maka perolehan hasil belajar siswa tersebut juga akan baik, Begitupun sebaliknya, jika seorang siswa kurang memiliki kreativitas belajar maka hasil belajarpun akan rendah.
2. Motivasi mempunyai hubungan yang positif dan signifikan dengan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru. Jika motivasi belajar siswa baik maka pencapaian hasil belajar tersebut juga akan baik. Begitupun sebaliknya, jika seorang siswa kurang memiliki motivasi belajar maka hasil belajar akan rendah.
3. Kreativitas dan Motivasi secara bersama-sama mempunyai hubungan yang positif dan signifikan dengan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Tompasobaru. Hubungan ini sangat berarti, menunjukkan bahwa kreativitas dan motivasi dapat mempengaruhi hasil belajar. Jadi jika siswa memiliki kreativitas dan motivasi belajar yang baik maka pencapaian hasil belajar akan baik. Begitupun sebaliknya, jika siswa tidak memiliki kreativitas dan motivasi yang baik maka pencapaian hasil belajar akan rendah.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, diajukan beberapa saran demi keberhasilan kegiatan pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1. Para guru kiranya dapat memberikan arahan dan motivasi kepada para siswa untuk menerapkan kreativitas belajar secara terus menerus.
2. Para guru diharuskan untuk terus menerus berusaha memberikan motivasi kepada para siswa agar siswa lebih tergerak dalam hal belajar KKPI.
3. Pimpinan maupun Guru harus mengetahui variabel atau faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar KKPI.
4. Perlu dilakukan penelitian menggunakan variabel lain atau faktor lain yang dapat meningkatkan hasil belajar.

REFERENSI

- 1) Ani, Sardiman.(2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta:PT.Raja GrafindoPersada.
- 2) Arikunto.(1987). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 3) Dimiyati, & Mujiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 4) Hartono. (2011). *MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN INKUIRI*. JURNAL KEPENDIDIKAN TRIADIK, Volume 14, No.1. Diakses rabu 9 juli 2016-pkl 10.32 PM
- 5) Miru, A. S. (2009). *HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA DIKLAT INSTALASI LISTRIK SISWA SMK NEGERI 3 MAKASSAR*. Jurnal MEDTEK, Volume 1, Nomor 1. Diakses jumat 11 juli 2016 pkl 10.15 PM
- 6) Monty Satiadarma dan Fidelis E. Waruwu. 2003. *Pedoman Bagi Orang Tua dan Guru Dalam Mendidik Anak Cerdas*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.
- 7) Semiawan, DKK. (1987). *Pengertian Kreativitas*. <http://zakwaan-priaji.blogspot.co.id/2013/07/pengertian-kreativitas-belajar-menurut.html>
- 8) (Diakses pada tanggal 11 Agustus 2016)
- 9) Siagian, Sondang P.(2004). *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- 10) Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- 11) Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- 12) Supardi.(2015). *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan psikomotor*. Jakarta: Raja Grafindo Persada