

JURNAL SKRIPSI

**KONTRIBUSI KREATIVITAS, KEMAMPUAN AWAL DAN GAYA BELAJAR  
TERHADAP PRESTASI BELAJAR PRAKTIK INSTALASI *HOME THEATER*  
SISWA SMK MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA**



Disusun Oleh:

Dewi Indriati H.P  
NIM 08518241004

Pembimbing

Dr. Istanto Wahyu Jatmiko, M.Pd  
NIP. 19590219 198603 1 001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MEKATRONIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
MARET 2013**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**JURNAL SKRIPSI**

Dengan Judul

**KONTRIBUSI KREATIVITAS, KEMAMPUAN AWAL DAN GAYA BELAJAR  
TERHADAP PRESTASI BELAJAR PRAKTIK INSTALASI *HOME THEATER*  
SISWA SMK MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA**

Disusun Oleh:

**Dewi Indriati H.P**  
**NIM. 08518241004**

Telah disetujui oleh

Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Sebagai syarat untuk mendapatkan nilai Tugas Akhir Skripsi

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Dr. Istanto Wahyu Jatmiko, M.Pd  
NIP. 19590219 198603 1 001

# KONTRIBUSI KREATIVITAS, KEMAMPUAN AWAL, DAN GAYA BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR PRAKTIK INSTALASI *HOME THEATER* SISWA SMK MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA

Dewi Indriati H.P, Dr. Istanto Wahyu Jatmiko, Dr. Samsul Hadi, Drs. Nurkholis, M.Pd  
Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika  
dewiindriatihadiputri@gmail.com, istanto\_wj@yahoo.com, samsul.hd@gmail.com,  
nurkholishnhk@gmail.com

## **Abstract**

*The aims of this study were to: (1) find out the students' creativity, early capability, learning style, and learning achievement on home theater installation practices, (2) to find out the creativity contribution through early capability based on visual, audio, and kinesthetic learning style toward the home theater installation practices of the eleventh grade students of study program Audio Video SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.*

*This study implemented the ex-post facto design using quantitative approach. The samples were 44 students of grade eleven majoring study program Audio Video of SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. The questionnaires were used data collection technique for the creativity and the learning style subject, the test were used early capability, and the learning achievement were used documentation. The analysis judgments were used normality test and linearity test. The descriptive analysis was conducted to find out the variable and linear regression test technique.*

*The results of this study know that: (1) the eleventh grade students' creativities are 54.55% and be categorized as fair. The students' early capability reached 61.36% and belonged to fair category. The students' learning style was consisted of 3 kinds namely visual learning style (54.5%), audio learning style (34.1%), and kinesthetic learning style (11.36%). The students' learning achievement reached 65.9% and be categorized as high; (2) there is significance contributions and positive to creativity directly of 0.3% and the students' creativity through early capability of 1.2% according to the visual learning style toward students' learning achievement of home theater installation practicess; (3) there is significance contributions and positive to creativity directly of 3.8% and the students' creativity through early capability of 0,7% according to the audio learning style toward students' learning achievement of home theater installation practicess; (4) there is significance contributions and positive to creativity directly of 8,2% and there is not significance contribution and postive the students' creativity through early capability of 1.2% according to the audio learning style toward students' learning achievement of home theater installation practicess.*

*Keywords: creativity, early capability, learning style, learning achievement, home theatre installation*

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui gambaran kreativitas, kemampuan awal, gaya belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran praktik instalasi *home theater*, (2) mengetahui kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater* kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video (TAV) SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan desain *expost facto* (korelasional) dengan pendekatan kuantitatif. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video yang berjumlah 44 responden. Teknik pengumpulan data untuk variabel kreativitas dan gaya belajar menggunakan metode angket, sedangkan untuk variabel kemampuan awal dengan tes, dan variabel prestasi belajar dengan metode dokumentasi. Pengujian prasyarat analisis pada penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji linieritas. Analisa data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif untuk mengetahui gambaran variabel dan teknik pengujian regresi linier sederhana dengan analisis jalur digunakan untuk menguji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kreativitas sebagian siswa kelas XI TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta (54,55%) termasuk dalam kategori cukup, kemampuan awal sebagian siswa kelas XI TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta (61,36%) termasuk dalam kategori cukup, gaya belajar siswa kelas XI TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta terdiri dari 3 macam yaitu sebagian dengan gaya belajar visual (54,5%), sebagian kecil dengan gaya belajar auditorial (34,1%) dan sebagian kecil dengan gaya belajar kinestetik (11,36%), prestasi belajar sebagian siswa kelas XI TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta (65,91%) termasuk dalam kategori tinggi; (2) terdapat kontribusi yang positif dan signifikan pada kreativitas secara langsung sebesar 0,3% dan melalui kemampuan awal sebesar 1,2% berdasarkan gaya belajar visual terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater*; (3) terdapat kontribusi yang positif dan signifikan pada kreativitas secara langsung sebesar 3,8% dan melalui kemampuan awal sebesar 0,7% berdasarkan gaya belajar auditorial terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater*; (4) terdapat kontribusi yang positif dan signifikan pada kreativitas secara langsung sebesar 8,2% dan terdapat kontribusi yang positif namun tidak signifikan pada kreativitas melalui kemampuan awal sebesar 14,5% berdasarkan gaya belajar kinestetik terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater*.

**Kata Kunci:** Kreativitas, Kemampuan Awal, Gaya Belajar, Prestasi belajar instalasi *home theater*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah dasar bagi kemajuan suatu bangsa dan pembinaan yang hekekatnya merupakan usaha dalam proses pembentukan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Pada pasal 15 dijelaskan bahwa "Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk siap bekerja dalam bidang tertentu". Penjelasan pasal 15 ini menunjukkan bahwa tujuan utama SMK adalah menyiapkan tamatan yang terampil, berkualitas, dan siap kerja. Namun kenyataannya banyak lulusan SMK yang belum diterima di dunia kerja. Berdasarkan harian Kedaulatan Rakyat (2011) dikemukakan bahwa hanya 25% dari lulusan SMK yang diterima di bidang industri dan dapat bekerja langsung. Hal tersebut didukung kuat oleh data Badan Pusat Statistik (BPS) yang mengemukakan bahwa Jumlah pengangguran terbuka Indonesia di Agustus 2011 mencapai 7,7 juta orang atau 6,56% dari total angkatan kerja, jumlah pengangguran tersebut didominasi oleh lulusan SMA dan SMK. Faktor terbesar yang mempengaruhi diterima atau tidaknya lulusan SMK di dunia kerja adalah input (siswa) itu sendiri. Siswa masih banyak yang belum mengetahui informasi mengenai industri dan kompetensi apa yang dibutuhkan industri. Khususnya industri Teknologi Audio dan Video. Berkembangnya Teknologi dibidang Teknik Audio dan Video (TAV) yang pesat tidak diimbangi sumber daya manusia (SDM) yang terampil dan berkualitas. *Home theater* sangat berhubungan erat dengan teknologi audio video sehingga siswa wajib memiliki keterampilan yang terkait *home theater* tersebut. Untuk meminimalisir jumlah pengangguran lulusan sebelum memasuki dunia kerja terlebih dahulu dibina dengan konsep *Work Based Learning (WBL)*. Konsep WBL yaitu peserta didik sejak awal sudah dihadapkan dengan lingkungan kerja secara nyata dan siswa dihadapkan dengan berbagai tantangan yang dapat merangsang untuk hidup lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan keterampilannya. Memperoleh lulusan yang berkualitas dan terampil dapat dibentuk melalui proses belajar mengajar yang baik dan optimal sehingga menghasilkan siswa dengan prestasi belajar yang baik.

Faktor terbesar yang mempengaruhi prestasi belajar yang baik adalah kompetensi siswa. Siswa yang memiliki kompetensi yang baik dituntut bertindak kreatif dalam belajar, selain kreativitas modal awal siswa dalam belajar yaitu kemampuan awal karena siswa yang memiliki kemampuan awal lebih siap dalam menerima pelajaran. Kemampuan awal dapat menunjang kreativitas siswa. Pada dasarnya kreativitas dan kemampuan awal siswa dalam belajar memiliki cara tersendiri dalam memproses materi yang disebut dengan gaya belajar. Penelitian ini difokuskan pada kontribusi kreativitas, kemampuan awal dan gaya belajar terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home*

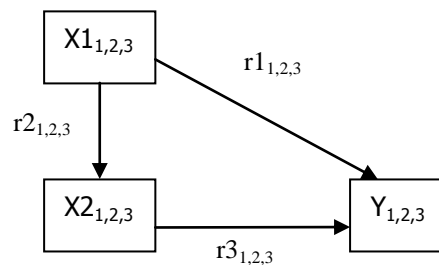
*theater*. Dipilihnya mata pelajaran instalasi *home theater* karena mata pelajaran tersebut mewakili dasar-dasar keterampilan TAV seperti dasar instalasi, pengetahuan komponen dan gambar teknik. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kreativitas, kemampuan awal, gaya belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran instalasi *home theater*, dan mengetahui kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar siswa terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater*.

Terdapat tiga kajian teori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu 1) kreativitas adalah kondisi, sikap, kemampuan, dan fleksibilitas dalam berfikir untuk menghasilkan suatu gagasan/ide dan mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dalam proses belajar sehingga menimbulkan motivasi untuk mengembangkan diri dalam prestasi belajar. Pendekatan yang digunakan menurut utami munandar (2004) yang mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan informasi yang sudah tersedia sehingga menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kualitas, ketepatan dan keragaman jawaban yang mencerminkan kelancaran, keluesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan [1]. Sementara itu menurut Hadi Setyaningsih (2006) mengemukakan suatu unsur karakteristik kreativitas antara lain kreativitas merupakan proses, bertujuan, mengarah pada penciptaan sesuatu yang baru, pemikiran bersifat *divergen*, menekankan cara berpikir, kegiatan penciptaan disesuaikan dengan pengetahuan yang diterimanya dan berbentuk imajinasi untuk prestasi dengan indikator imajinatif, dedikasi & aktif dan kemampuan elaborasi [2]. 2) Kemampuan awal pengetahuan dasar dan keterampilan yang dimiliki siswa pada saat akan mulai mengikuti pelajaran instalasi *home theater* seperti pengetahuan komponen elektronika, menggambar teknik dan dasar instalasi sebagai bekal untuk mengikuti pelajaran selanjutnya. Pendekatan yang digunakan menurut Anik Maghfuroh (2006) kemampuan awal merupakan prasyarat atau pengetahuan dasar yang wajib dimiliki untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik (Anik Maghfuroh 2006) [3], pendapat lain menurut Winkel (2004) keadaan awal dalam cakupan pribadi siswa meliputi: fungsi kognitif, fungsi konatif, fungsi afektif, fungsi sensorik-motorik, dan beberapa hal yang menyangkut kepribadian siswa. Fungsi kognitif menyangkut: taraf intelegensi, dan daya kreativitas, bakat khusus, organisasi kognitif, taraf kemampuan berbahasa, daya fantasi, gaya belajar, teknik-teknik belajar [4].

Mengacu pada silabus SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta kemampuan awal dalam penelitian ini diperoleh indikator kemampuan dasar instalasi, komponen elektronika dan gambar teknik sesuai dengan mata pelajaran instalasi *home theater*. 3) gaya belajar adalah cara yang cenderung dipilih siswa dalam belajar untuk menyerap informasi kemudian mengolah dan mencari cara yang efektif sehingga dapat mengembangkan keterampilan baru. Pendekatan yang digunakan pada kajian teori ini yaitu menurut Potter dan Hernachi (2009) gaya belajar merupakan kombinasi cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi sehingga mengembangkan keterampilan baru [5]. Secara umum gaya belajar terbagi menjadi 3 kelompok yaitu visual, auditorial dan kinestetik. Gaya belajar visual yaitu belajar lebih cenderung memaksimalkan fungsi penglihatan, gaya belajar auditorial lebih mudah menangkap dan memahami informasi dengan pendengaran, sedangkan gaya belajar kinestetik lebih menggunakan gerakan menyentuh sesuatu yang memberikan informasi agar mudah diingat. 4) *Home theater* merupakan kombinasi dari perancangan komponen elektronik untuk menciptakan pengalaman menonton film didalam suatu *ruang theater* (Sri Waluyati, dkk 2008) [6]. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007) dikemukakan bahwa prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan guru [7].

## Metode Penelitian

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah desain korelasional, dengan desain korelasional akan diperoleh informasi mengenai taraf pengaruh yang terjadi antar variabel (Sugiyono 2010) [8]. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Ex Post Facto* dengan pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, artinya semua informasi atau data penelitian diwujudkan dalam bentuk angka yang dianalisis dengan statistik dan hasilnya dideskripsikan. Pengolahan data menggunakan teknik analisis jalur (*path analysis*) dengan regresi linier sederhana. Penelitian ini terdiri dari 3 variabel independen dan 1 variabel terikat yang tersusun dalam satu paradigma, tata hubungan antar variabel dapat dilihat pada Gambar paradigma penelitian berikut ini.



Gambar1. Tata Hubungan Antar Variabel

Keterangan:

X<sub>1,2,3</sub> = kreativitas pada gaya belajar 1,2,3

X<sub>2,2,3</sub> = kemampuan awal pada gaya belajar 1,2,3

1 = gaya belajar visual

3 = gaya belajar kinestetik

Y = prestasi belajar

→ = garis korelasi

2 = gaya belajar auditorial

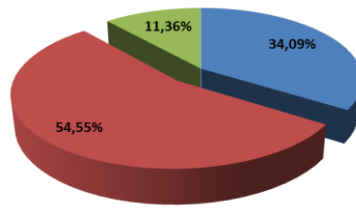
Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa Program Keahlian Teknik Audio Video, sedangkan sampel penelitian seluruh siswa kelas XI TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang berjumlah 44 siswa, teknik penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta pada bulan Desember 2012 semester gasal tahun ajaran 2011/2012. Teknik pengumpulan data terdiri dari angket untuk variabel kreativitas dan gaya belajar, tes untuk variabel kemampuan awal dan dokumentasi untuk prestasi belajar praktik instalasi *home theater*. Metode analisis data meliputi uji prasyarat analisis, analisa data deskriptif dan pengujian hipotesis dengan analisis jalur (*path analysis*).

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh dilakukan analisis deskriptif untuk mengetahui gambaran variabel kreativitas, kemampuan awal, gaya belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran praktik instalasi *home theater*.

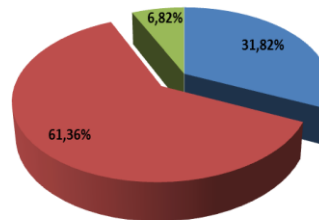
### 1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif pada penelitian ini perhitungan yang dilakukan meliputi skor maksimum, skor minimum, nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi. Berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) dan std deviasi masing-masing variabel selanjutnya mengelompokan skor setiap subyek ke dalam empat kategori yaitu tinggi, cukup, kurang, rendah. Gambaran variabel kreativitas dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini.



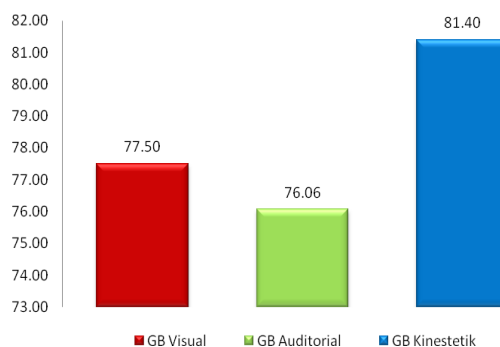
Gambar 2. Diagram Kreativitas

Gambar 2 dapat dijelaskan penyebaran skor data variabel kreativitas secara keseluruhan menunjukkan sebagian kecil siswa (11,36%) termasuk dalam kategori kurang, sebagian kecil siswa (34,09%) termasuk dalam kategori tinggi, dan sebagian siswa (54,55%) termasuk dalam kategori cukup. Berdasarkan ketentuan di atas maka dapat disimpulkan sebagian (54,55%) siswa memiliki kreativitas dalam mengikuti pelajaran instalasi *home theater* paling banyak termasuk dalam kategori cukup.



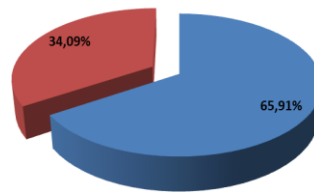
Gambar 3. Diagram Kemampuan awal

Gambar 3 dapat diilustrasikan penyebaran skor data variabel kemampuan awal menunjukkan sebagian siswa (61,36%) termasuk dalam kategori cukup, sebagian kecil siswa (31,82%) termasuk dalam kategori tinggi, dan sebagian kecil siswa (6,82%) termasuk dalam kategori kurang. Berdasarkan ketentuan di atas maka dapat disimpulkan sebagian (61,36%) siswa memiliki kemampuan awal dalam mengikuti pelajaran instalasi *home theater* paling banyak termasuk dalam kategori cukup. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket gaya belajar skor secara keseluruhan dianalisis sehingga diperoleh klasifikasi sesuai dengan sub variabel menjadi 3 jenis yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik. Diketahui jumlah siswa yang tergolong gaya belajar visual sebanyak 24 siswa, gaya belajar auditorial sebanyak 15 siswa, dan gaya belajar kinestetik sebanyak 5 siswa. Dari hasil perolehan tersebut menunjukkan selisih antara rata-rata prestasi belajar siswa pada setiap gaya belajar variatif yaitu gaya belajar visual 77,50, gaya belajar auditorial 76,06, dan gaya belajar kinestetik 81,40. Rata-rata prestasi belajar instalasi *home theater* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Histogram Klasifikasi Rata-Rata Gaya Belajar

Analisis deskriptif untuk variabel prestasi belajar pada mata pelajaran instalasi *home theater* secara umum dapat dilihat pada Gambar 5 berikut ini.



Gambar 5. Diagram Prestasi Belajar

Gambar 5 dapat dijelaskan penyebaran skor data variabel prestasi belajar menunjukkan sebagian kecil siswa (34,09%) termasuk dalam kategori cukup, sebagian siswa (65,91%) termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan ketentuan di atas maka dapat disimpulkan sebagian (65,91%) siswa memiliki skor prestasi belajar pelajaran instalasi *Home Theater* tergolong pada kategori tinggi.

## 2. Pengujian Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya kontribusi kreativitas secara langsung maupun tak langsung melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar. Pengujian hipotesis menggunakan analisis jalur dengan regresi linier sederhana. Terdapat 3 hasil pengujian hipotesis.

1) Hipotesis pertama menyatakan bahwa “Terdapat kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar visual terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran praktik instalasi *Home Theater* di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta” Berdasarkan analisis jalur (*path analysis*) diperoleh perhitungan dengan menggunakan SPSS 19 untuk pengaruh langsung konstanta variabel (a)= 75,249, Koefisien korelasi (b)= 0,053.  $T_{hitung} = 8,221$  dan signifikansi 0,000, sedangkan untuk pengaruh tak langsung (a)= 76,518, Koefisien korelasi (b)= 0,116.  $T_{hitung} = 3,952$  dan signifikansi 0,001. Perolehan konstanta variabel dan koefisien regresi yang bernilai positif maka diartikan terdapat kontribusi/pengaruh yang positif kreativitas secara langsung maupun melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar visual terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater*. Pengaruh/kontribusi positif dan signifikan juga dapat diketahui melalui ketentuan koefisien  $T_{hitung} > T_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $< 0,05$ . Berdasarkan perolehan analisis dapat disimpulkan terdapat kontribusi yang positif dan signifikan antara kreativitas secara langsung sebesar  $8,221 > 2,064$  dan signifikansi 0,000. Secara tak langsung diperoleh nilai  $3,592 > 2,064$  dan signifikansi 0,001. Besarnya kontribusi langsung yaitu  $(0,053)^2 = 0,003/0,3\%$  sedangkan kontribusi tak langsung yaitu  $(0,134 \times 0,092) = 0,012/1,2\%$ . Nilai kontribusi tersebut menunjukkan bahwa kreativitas berpengaruh besar terhadap prestasi belajar apabila ditunjang dengan kemampuan awal, hal tersebut dapat dilihat dari nilai kontribusi tak langsung  $>$  kontribusi langsung yaitu  $1,2\% > 0,3\%$ .

2) Hipotesis kedua menyatakan bahwa “Terdapat kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar auditorial terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran praktik instalasi *Home Theater* di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta” Berdasarkan analisis jalur (*path analysis*) diperoleh perhitungan dengan menggunakan SPSS 19 untuk pengaruh langsung konstanta variabel (a)= 69,743, Koefisien korelasi (b)= 0,031.  $T_{hitung} = 7,796$  dan signifikansi 0,000, sedangkan untuk pengaruh tak langsung (a)= 63,952, Koefisien korelasi (b)= 0,110.  $T_{hitung} = 3,265$  dan signifikansi 0,006. Perolehan konstanta variabel dan koefisien regresi yang bernilai positif maka diartikan terdapat kontribusi/pengaruh yang positif kreativitas secara langsung maupun melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar auditorial terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater*. Pengaruh/kontribusi positif dan signifikan juga dapat diketahui melalui



ketentuan koefisien  $T_{hitung} > T_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $< 0,05$ . Berdasarkan perolehan analisis dapat disimpulkan terdapat kontribusi yang positif dan signifikan antara kreativitas secara langsung sebesar  $7,796 > 2,131$  dan signifikansi  $0,000$ . Secara tak langsung diperoleh nilai  $3,265 > 2,131$  dan signifikansi  $0,006$ . Besarnya kontribusi langsung yaitu  $(0,195)^2 = 0,038/3,8\%$  sedangkan kontribusi tak langsung yaitu  $(0,108 \times 0,073) = 0,007/0,7\%$ . Nilai kontribusi tersebut menunjukkan bahwa kreativitas berpengaruh besar terhadap prestasi belajar secara langsung, hal tersebut dapat dilihat dari nilai kontribusi tak langsung  $<$  kontribusi langsung yaitu  $0,7\% < 3,8\%$ .

3) Hipotesis ketiga menyatakan bahwa "Terdapat kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar kinestetik terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran praktik instalasi *Home Theater* di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta" Berdasarkan analisis jalur (*path analysis*) diperoleh perhitungan dengan menggunakan SPSS 19 untuk pengaruh langsung konstanta variabel (a) = 72,362, Koefisien korelasi (b) = 0,121.  $T_{hitung} = 4,112$  dan signifikansi  $0,026$ , sedangkan untuk pengaruh tak langsung (a) = 97,339, Koefisien korelasi (b) = 0,342.  $T_{hitung} = 2,931$  dan signifikansi  $0,061$ . Perolehan konstanta variabel dan koefisien regresi yang bernilai positif maka diartikan terdapat kontribusi/pengaruh yang positif kreativitas secara langsung berdasarkan gaya belajar auditorial terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater*. Sedangkan secara tak langsung tidak terdapat kontribusi. Pengaruh/kontribusi positif dan signifikan juga dapat diketahui melalui ketentuan koefisien  $T_{hitung} > T_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $< 0,05$ . Berdasarkan perolehan analisis dapat disimpulkan terdapat kontribusi yang positif dan signifikan antara kreativitas secara langsung sebesar  $4,112 > 2,131$  dan signifikansi  $0,026$ . Secara tak langsung terdapat kontribusi karena diperoleh nilai  $2,931 > 2,571$  namun tidak signifikan dengan nilai signifikansi  $0,06$ . Besarnya kontribusi langsung yaitu  $(0,287)^2 = 0,082/8,2\%$  sedangkan kontribusi tak langsung yaitu  $(0,357 \times 0,408) = 0,145/14,5\%$ . Nilai kontribusi tersebut menunjukkan bahwa kreativitas berpengaruh besar terhadap prestasi belajar apabila ditunjang dengan kemampuan awal, hal tersebut dapat dilihat dari nilai kontribusi tak langsung  $>$  kontribusi langsung yaitu  $14,5\% > 8,2\%$ .

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengambilan data dan analisis dari Penelitian Kontribusi Kreativitas, Kemampuan Awal Dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Praktik Instalasi *Home Theater* siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta dapat disimpulkan.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan deskripsi variabel kreativitas sebagian siswa kelas XI TAV SMK muhammadiyah 3 Yogyakarta dalam mengikuti pembelajaran praktik instalasi *home theater* di kategorikan cukup tinggi, (2) deskripsi variabel kemampuan awal sebagian siswa kelas XI TAV SMK muhammadiyah 3 Yogyakarta sebagai penunjang pembelajaran praktik instalasi *home theater* di kategorikan cukup, (3) deskripsi variabel gaya belajar siswa kelas XI TAV SMK muhammadiyah 3 Yogyakarta dalam mengikuti pembelajaran praktik instalasi *home theater* 3 jenis yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik, (4) deskripsi variabel prestasi belajar sebagian siswa kelas XI TAV SMK muhammadiyah 3 Yogyakarta sebagai hasil dalam mengikuti pelajaran praktik instalasi *home theater* dikategorikan tinggi.

Terdapat 3 hasil uji hipotesis. Pertama, terdapat kontribusi pengaruh/yang positif dan signifikan antara kreativitas secara langsung dan tak langsung melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar visual terhadap prestasi belajar siswa kelas XI Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Kedua, terdapat pengaruh/kontribusi yang positif dan signifikan kreativitas secara langsung dan tak langsung melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar auditorial terhadap prestasi belajar siswa kelas XI Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Ketiga, terdapat kontribusi yang positif dan signifikan kreativitas secara langsung terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater* berdasarkan gaya belajar kinestetik siswa kelas XI Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

## Daftar Pustaka

- [1]. Utami, Munandar. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- [2]. Hadi Setyaningsih. 2006. *Hubungan antara Kelengkapan Fasilitas Laboratorium Komputer, Kreativitas dan Motivasi Berprestasi dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa Kelas II SMP Negeri 2 Bantul*. Yogyakarta: Skripsi UNY
- [3]. Anik Maghfuroh. 2006. *Kontribusi Kemampuan awal, Kemampuan numeric, dan Persepsi Siswa pada Kegiatan Tutorial Penguasaan Materi Listrik Dinamis Kelas X SMA Kolombo Yogyakarta*. Yogyakarta: Skripsi Universitas Islam Negeri.
- [4]. W.S Winkel. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abadi.
- [5]. De Porter, Bobbi & Hernacki, Mike. 2009. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- [6]. Sri Waluyati, dkk. 2008. *Modul Teknik Audio Video Home Theater*. Jakarta
- [7]. Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi ke 3. Jakarta: Balai Pustaka
- [8]. Sugiyono. (2011). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.