

**HUBUNGAN PEMANFAATAN BUKU ELEKTRONIK DENGAN  
KREATIVITAS DAN KEAKTIFAN SISWA DALAM BELAJAR DI KELAS XI  
PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK AUDIO VIDEO DAN TEKNIK KOMPUTER  
JARINGAN SMK N 2 DEPOK SLEMAN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
**Alvin Taufiq Abiwara**  
**NIM 09501244013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2014**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul **Hubungan Pemanfaatan Buku Elektronik Dengan Kreativitas Dan Keaktifan Siswa Dalam Belajar Di Kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video Dan Teknik Komputer Jaringan Smk N 2 Depok Sleman** yang disusun oleh:

ALVIN TAUFIQ ABIWARA

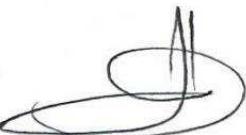
NIM. 09501244013

Ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk digunakan sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi jenjang Strata-1 pada Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik.

Yogyakarta, Januari 2014

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Elektro

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,

  
**Moh. Khairudin, Ph.D**  
NIP. 19790412 200212 1 002

  
**Dr. Samsul Hadi, M.Pd, MT**  
NIP. 19600529 1998403 1 003

**PENGARUH BUKU ELEKTRONIK DENGAN KREATIVITAS DAN KEAKTIFAN  
SISWA KELAS XI PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK AUDIO VIDEO DAN  
TEKNIK KOMPUTER JARINGAN DALAM BELAJAR DI SMK N 2 DEPOK  
SLEMAN**

**Alvin Taufiq Abiwara  
09501244013**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) hubungan antara pemanfaatan buku elektronik dengan kreativitas siswa siswa, (2) hubungan antara pemanfaatan buku elektronik dengan keaktifan siswa (3) hubungan antara kreativitas siswa dengan keaktifan siswa kelas XI di SMK N 2 Depok Sleman.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan pendekatan *ex-post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Otomasi Industri, Teknik Audio Video, dan Teknik Komputer Jaringan SMK N 2 Depok Sleman sebanyak 124 siswa. Ukuran penelitian sebanyak 76 siswa dengan menggunakan rumus Isaac dan Michael dengan tingkat kesalahan 5%, selanjutnya sampel setiap kelas ditentukan dengan *proportional random sampling*. Data dikumpulkan dengan angket. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif dan korelasi sederhana.

Hasil penelitian diketahui bahwa (1) pemanfaatan buku elektronik sebagian besar siswa (84,21%) termasuk kategori tinggi, kreativitas sebagian siswa (61,84%) termasuk kategori tinggi, keaktifan sebagian besar siswa (85,50%) termasuk kategori tinggi. (2) Terdapat hubungan pemanfaatan buku elektronik dengan kreativitas siswa dalam belajar dengan interpretasi rendah yaitu nilai koefisien korelasi sebesar 0,283. (3) Terdapat hubungan pemanfaatan buku elektronik dengan keaktifan siswa dalam belajar dengan interpretasi rendah yaitu nilai koefisien korelasi sebesar 0,373. (4) Terdapat hubungan kreativitas siswa dengan keaktifan siswa dalam belajar dengan interpretasi cukup yaitu koefisien korelasi sebesar 0,735.

Kata kunci : buku elektronik, keaktifan, kreativitas.

## HALAMAN PENGESAHAN

### Tugas Akhir Skripsi

# HUBUNGAN PEMANFAATAN BUKU ELEKTRONIK DENGAN KREATIVITAS DAN KEAKTIFAN SISWA DALAM BELAJAR DI KELAS XI PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK AUDIO VIDEO DAN TEKNIK KOMPUTER JARINGAN SMK N 2 DEPOK SLEMAN

Disusun oleh :

Alvin Taufiq Abiware

NIM 09501244013

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada  
tanggal 23 Januari 2014

#### TIM PENGUJI

##### Nama/Jabatan

Dr. Samsul Hadi, M.Pd, MT  
Ketua Pengaji/Pembimbing

Rustam Asnawi, M.T, Ph.D  
Sekretaris

Dr. Istanto Wahyu Djatmiko  
Pengaji

##### Tanda Tangan



##### Tanggal

4/3 - 2014

11/3 - 2014

11/3 - 2014

Yogyakarta, Maret 2014

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Moch Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

## **SURAT PERNYATAAN**

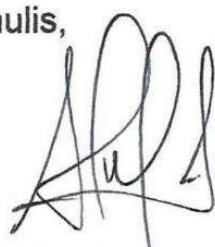
Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alvin Taufiq Abiwara  
NIM : 09501244013  
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro  
Judul TAS : Hubungan Pemanfaatan Buku Elektronik dengan Kreativitas dan Keaktifan Siswa Dalam Belajar di Kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK N 2 Depok Sleman

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Januari 2014

Penulis,



Alvin Taufiq Abiwara

NIM 09501244013

## MOTTO & PERSEMPAHAN

“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya “  
(QS. Al-Baqarah: 286)

“ *Always be yourself and ever be anyone else even if they look better than you* “  
( Penulis )

“ Selalu berpikirlah bahwa kita tidak sempurna ”  
( Penulis )

“ Terus maju dan maju, sekali berhenti habislah kamu “  
( M. Setyawan )

**Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT karya ini Penulis  
persesembahkan kepada :**

1. Ibu dan Bapak tercinta yang telah berusaha sekuat tenaga untuk mendidik, membiayai, dan menyayangi saya dengan penuh rasa cinta dan doa selama 22 tahun ini.
2. Adikku Rizky Prasetya Adi Surya yang kelak akan menjadi orang sukses melebihi saya.
3. Simbah kakung dan Simbah Putri yang dengan tidak sadar saya diberi petuah-petuah yang sangat hebat.
4. Semua kawan-kawan seperjuangan di ELEKTRODE '09 yang selalu bisa bekerja sama dalam suka dan duka.
5. Teman ku Itok, Ramdhan, Indra, Arbi, Rizal Pro, Adit, Irfan, Putra, Sandi, Aris, Era, Dewi, seluruh kelas elektronik D 2009 yang dengan keikhkasannya telah memberikan fasilitas dan dengan sabar menuntunku.
6. Semua kawan-kawanku mulai dari SD, SMP, hingga SMK yang memberikan petualangan yang tidak akan saya lupakan.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Hubungan Pemanfaatan Buku Elektronik dengan Kreativitas dan Keaktifan Siswa dalam Belajar di Kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK N 2 Depok Sleman” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Samsul Hadi, M.Pd, MT selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Soeharto, Ed.D , Dr. Edy Supriyadi ,dan Moh. Khairudin Ph.D selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Dr. Samsul Hasi, M.Pd , Rustam Asnawi, MT, Ph.D , Dr. Istanto Wahyu Djatmiko, M.Pd selaku Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Ketut Ima Ismara, M.Pd, M.Kes dan Muh. Khairudin, M.T., Ph.D selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektro dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Elektro beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesaiya TAS ini.
5. Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

6. Drs. Aragani Mizan Zakaria selaku Kepala SMK N 2 Depok Sleman yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
7. Para guru dan staf SMK N 2 Depok Sleman yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, Januari 2014  
Penulis,

Alvin Taufiq Abiwara  
NIM 09501244013

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	iv
<b>MOTO DAN KATA PERSEMBAHAN .....</b>	v
<b>ABSTRAK .....</b>	vi
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	vii
<b>DAFTAR ISI .....</b>	ix
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xi
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	9
A. Kajian Teori .....	9
B. Penelitian yang Relevan .....	22
C. Kerangka Pikir .....	23
D. Pertanyaan dan Hipotesis Penelitian .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	26
A. Jenis atau Desain Penelitian .....	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	27
C. Populasi dan Sampel .....	27

D. Definisi Operasional Variabel .....	28
E. Metode Pengumpulan Data .....	29
F. Instrumen Penelitian .....	30
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	31
H. Teknik Analisis Data .....	34
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	 37
A. Deskripsi Data .....	37
B. Pengujian Prasyarat Analisis .....	40
C. Pengujian Hipotesis .....	42
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	44
 <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	51
B. Implikasi .....	52
C. Keterbatasan Penelitian .....	52
D. Saran .....	53
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	 54
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	56

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Populasi dan Sampel Penelitian .....	27
Tabel 2. Skoring Instrumen Penelitian .....	30
Tabel 3. Rangkuman Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	31
Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Validitas Instrumen .....	33
Tabel 5. Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen .....	34
Tabel 6. Kategori Data Variabel .....	35
Tabel 7. Tabel Interpretasi Nilai r .....	36
Tabel 8. Statistik Pemanfaatan Buku Elektronik .....	38
Tabel 9. Statistik Kreativitas Siswa .....	39
Tabel 10. Statistik Keaktifan Siswa .....	40
Tabel 11. Ringkasan Hasil Uji Normalitas .....	40
Tabel 12. Ringkasan Hasil Uji Linieritas .....	41
Tabel 13. Hasil Analisis Korelasi Sederhana X Terhadap Y <sub>1</sub> .....	42
Tabel 14. Hasil Analisis Korelasi Sederhana X Terhadap Y <sub>2</sub> .....	43
Tabel 14. Hasil Analisis Korelasi Sederhana Y <sub>1</sub> Terhadap Y <sub>2</sub> .....	44

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Pikir .....	24
Gambar 2. Tata Hubung Variabel .....	26
Gambar 3. Diagram Pie Kecenderungan Skor Variabel X .....	46
Gambar 4. Diagram Pie Kecenderungan Skor Variabel Y <sub>1</sub> .....	46
Gambar 5. Diagram Pie Kecenderungan Skor Variabel Y <sub>2</sub> .....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Sampel Penelitian .....	56
Lampiran 2. Instrumen Penelitian .....	58
Lampiran 3. Validitas dan Reliabilitas .....	66
Lampiran 4. Data Penelitian .....	76
Lampiran 5. Deskriptif Data .....	86
Lampiran 6. Uji Prasyarat Analisis .....	87
Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian .....	90
Lampiran 8. Surat Keterangan Validasi Instrumen .....	97

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Buku Sekolah Elektronik adalah program buku elektronik inisiatif dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Danang (2013) mengatakan bahwa buku sekolah elektronik telah dimulai seja tahun 2008 silam dengan membeli hak cipta lebih dari 1000 buku pelajaran SD, SMP, SMA dan SMK untuk disebarluaskan gratis bagi pelajar dan guru di seluruh Indonesia. Buku Sekolah Elektronik dalam beberapa tahun kurang bisa terealisasi lantaran perangkat yang digunakan untuk membaca buku elektronik masih sangat terbatas.

Hingga saat ini kekurangan perangkat pembaca buku elektronik tersebut dapat terwakili oleh hadirnya *tab* yaitu perangkat yang mudah dibawa, ringan, dan dapat digunakan dimana saja untuk membaca buku elektronik. Senada dengan hal tersebut Wahyu (2013) mengatakan bahwa dibentuknya buku elektronik dikarenakan rendahnya minat baca siswa. Salah satu faktor rendahnya minat baca siswa karena terbatasnya jumlah perpustakaan di sekolah. Perpustakaan di sekolah adalah sarana yang dapat digunakan secara mudah sebagai tempat bagi siswa untuk mencari ilmu pengetahuan yang tidak selalu didapatkan dalam pelajaran.

Buku elektronik atau buku digital cepat atau lambat akan menggantikan buku cetak seiring berjalannya waktu. Hadziq (2010) mengatakan bahwa buku elektronik kini dipandang menjadi tren positif dalam pengembangan ilmu

pengetahuan dan intelektualitas masyarakat. Buku elektronik memiliki kelebihan yang tak dimiliki buku cetak, yakni mudah dibawa dan diduplikasi, ukuran fisik relatif lebih kecil, dan pencarian lebih mudah. Beberapa alasan tersebut buku elektronik diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk membantu dalam peningkatan pendidikan di sekolah seluruh Indonesia.

Sekolah Menengah Kejuruan, Sekolah Menengah Atas, dan Madrasah Aliyah di Indonesia telah mendapat dukungan dari pihak penyedia Internet melalui Wifi gratis. Rahajeng (2012) mengatakan, sebanyak 90 SMA, SMK, dan MA di Sleman telah dilakukan pemasangan Wifi gratis oleh Telkomsel. Pemasangan Internet yang dilakukan di sekolah diharapkan dapat meningkatkan kepandaian dan menumbuhkan kreativitas siswa dalam berbagai bidang tidak hanya sebatas di jurusannya saja. Wifi yang dinamakan Indischool ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap akses pengetahuan dan informasi sebanyak 30%. Dengan adanya Wifi gratis ini akan mendukung penggunaan internet yang dapat dilakukan oleh siswa maupun guru sehingga penggunaannya di dalam dunia pendidikan.

Dukungan dari pihak luar tersebut seharusnya menjadi kekuatan tersendiri untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. Seluruh warga sekolah mempunyai hak yang sama dalam menerima akses dan berkewajiban untuk mempergunakan dengan semaksimal mungkin, sehingga fungsi dan tujuan program tersebut dapat terealisasi serta dapat memberikan efek positif terhadap pengajar, staf, maupun peserta didik.

Kegiatan belajar mengajar dituntut untuk menggunakan teknologi terbaru. Ruslan (2013) mengatakan proses belajar mengajar dengan konsep interaktif antara siswa dan pengajar dituntut untuk menggunakan teknologi terbaru, agar

bisa meningkatkan produktivitas dalam menyerap dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Dalam penggunaan teknologi ini tentu dibutuhkan peran serta dan dukungan dari pemerintah Indonesia terhadap perkembangan teknologi pendidikan secara nyata.

Banyak siswa yang belum memiliki bekal kreativitas dalam proses belajar mengajar. Kreativitas adalah modal yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Benny (2013) mengatakan bahwa di kurikulum 2013 proses pembelajaran akan dilakukan secara holistik sesuai dengan tahap perkembangan siswa sesuai jenjang sekolah. Peningkatan kreativitas diharapkan akan berdampak pada siswa untuk mampu mengikuti perkembangan zaman serta mencari solusi atas masalah yang dihadapinya. Kurikulum sebelumnya dari sisi kreativitas masih belum menyentuh siswa. Guru sebagai pengajar dituntut untuk selalu aktif dalam penerapan kurikulum 2013 ini dengan pendampingan dari Kemendikbud kepada kepala sekolah, pengawas, maupun guru inti.

Kualitas kreativitas akan berdampak pada kurangnya kepercayaan diri siswa. Kurangnya kepercayaan diri siswa mengakibatkan sifat malas siswa sehingga siswa akan mencari jalan pintas untuk mencari tugas atau hanya mencontek saat ujian. Siswa akan berfikir bahwa dengan jalan pintas tersebut adalah satu-satunya cara untuk menyelesaikan tugas tanpa mengetahui proses dan hasil yang akan dicapai. Oleh sebab itu siswa maupun guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengerjakan, mengembangkan maupun melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam sekolah.

Kreativitas tidak akan lepas dari peran aktif siswa dalam belajar. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan berkomunikasi (mempresentasikan), terhadap

apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran ([www.kompas.com](http://www.kompas.com)). Kreativitas erat kaitannya dengan keaktifan siswa di kelas tidak hanya dalam menerima materi namun para guru tetap harus berupaya untuk membuat siswa lebih aktif di kelas. Kreatifitas seorang guru yang dimaksud disini adalah cara seorang guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dengan memanfaatkan benda-benda yang berada di sekitar ruangan. Dengan demikian siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pelajaran karena penjelasan materi yang mudah dicerna siswa.

Siswa dituntut untuk lebih aktif dibanding dengan pengajar. Abdul (2013) mengungkapkan bahwa pada kurikulum sebelumnya siswa lebih banyak bersifat pasif, sedangkan guru paling aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam kurikulum 2013 ini berbeda sehingga anak didik yang justru akan lebih aktif. Perkembangan ini disebabkan karena tekanan dan upaya pembentukan karakter, sehingga sistem penyajian mata pelajaran pada kurikulum baru tersebut secara terintegratif, sehingga semua jenis pelajaran terintegrasi dengan nilai norma agama. Kurangnya kreativitas akan menyebabkan siswa menjadi pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa yang kurang aktif cenderung diam dan mengikuti alur pelajaran tanpa mengetahui apa yang dimaksud oleh pengajar. Tindakan tersebut tidak sesuai dengan harapan yang tersusun pada kurikulum 2013. Keaktifan siswa akan menjadi salah satu sumber dan landasan dalam pencapaian kurikulum 2013. Oleh sebab itu keaktifan siswa juga penting dilatih dan diajarkan kepada siswa. Dengan keaktifan siswa situasi dan kondisi di kelas diharapkan dapat membentuk karakter yang kuat dalam merambah di dunia kerja.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya :

Perkembangan sarana untuk mengakses internet di kalangan masyarakat terutama bagi siswa SMK N 2 Depok Sleman sudah berkembang dalam penggunaannya di sekolah. Namun perkembangan internet ini tidak diikuti oleh meningkatnya kesadaran siswa SMK N 2 Depok Sleman dalam menggunakan berbagai fasilitas yang telah disediakan untuk dimanfaatkan di dunia pendidikan.

Minat baca siswa SMK N 2 Depok Sleman yang menurun menjadi salah satu akibat dari kurangnya koleksi yang terdapat di perpustakaan di sekolah. Perpustakaan sebagai tempat yang mudah dan cepat untuk digunakan siswa SMK N 2 Depok Sleman dalam membaca bahan bacaan belum memfasilitasi siswa agar siswa tersebut dapat nyaman dan tertarik untuk membaca di tempat tersebut. Buku elektronik sebagai solusi buku murah dari Kementerian Pendidikan dan Budaya dirasa belum dimanfaatkan secara maksimal oleh siswa.

Tuntutan yang harus di penuhi dalam kurikulum 2013 bahwa siswa maupun guru harus senantiasa aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa yang tidak kreatif akan jauh dari perkembangan zaman. Mencari jalan pintas dengan berbagai cara merupakan salah satu wujud bahwa siswa tidak kreatif dalam sudut pandang positif. Kurangnya kreativitas akan berakibat siswa kurang aktif di dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa cenderung diam dan memilih untuk tidak ikut dalam diskusi merupakan salah satu dampak kurangnya keaktifan siswa dalam kelas.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini hanya dibatasi pada masalah pemanfaatan buku elektronik, kreativitas yang dimiliki oleh siswa, dan keaktifan yang dimiliki oleh siswa. Adapun sasaran penelitian ini adalah siswa kelas XI Program Keahlian Audio Video dan Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 2 Depok Sleman.

Pemanfaatan buku elektronik dalam penelitian ini adalah masalah yang berkaitan dengan penggunaan buku elektronik di sekolah, khususnya di SMK N 2 Depok Sleman. Kreativitas yang dimaksud adalah masalah yang berhubungan dengan kemampuan siswa SMK N 2 Depok Sleman dalam berinovasi dan menciptakan hal baru yang dapat mendukung kegiatan belajar. Keaktifan merupakan masalah tentang sikap dan interaksi siswa SMK N 2 Depok Sleman dalam kegiatan belajar.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah diungkapkan, maka dapat dirumuskan masalah :

1. Bagaimanakah gambaran pemanfaatan buku elektronik, kreativitas, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran siswa di SMK N 2 Depok Sleman ?
2. Apakah pemanfaatan buku elektronik mempunyai hubungan dengan kreativitas siswa dalam pembelajaran di SMK N 2 Depok Sleman ?
3. Apakah pemanfaatan buku elektronik mempunyai hubungan dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran di SMK N 2 Depok Sleman ?
4. Apakah Kreativitas siswa mempunyai hubungan dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran di SMK N 2 Depok Sleman ?

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan yang telah disusun di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui gambaran gambaran pemanfaatan buku elektronik, kreativitas, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran siswa di SMK N 2 Depok Sleman.
2. Mengetahui hubungan antara pemanfaatan buku elektronik dengan kreativitas siswa dalam pembelajaran di SMK N 2 Depok Sleman.
3. Mengetahui hubungan antara pemanfaatan buku elektronik dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran di SMK N 2 Depok Sleman.
4. Mengetahui hubungan antara kreativitas siswa dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran di SMK N 2 Depok Sleman.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian tentang hubungan pemanfaatan buku elektronik terhadap kreativitas siswa dan keaktifan siswa kelas XI Program Keahlian Audio Video dan Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 2 Depok Sleman ini diharapkan dapat memberikan manfaat terutama :

- a. Bagi Peneliti
  - 1) Dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai teknologi buku elektronik serta hubungannya terhadap kreativitas dan keaktifan siswa.
  - 2) Memperoleh pengalaman menganalisis pemanfaatan buku elektronik, kreativitas, dan keaktifan siswa di SMK N 2 Depok Sleman.

b. Bagi Siswa

- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan siswa bahwa pemanfaatan buku elektronik mempunyai hubungan dengan kreativitas dan keaktifan siswa dalam belajar.
- 2) Hasil penelitian diharapkan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kreativitas dan keaktifan melalui pemanfaatan buku elektronik.

c. Bagi Guru

- 1) Memberi wawasan bahwa pemanfaatan buku elektronik mempunyai hubungan dengan kreativitas dan keaktifan siswa dalam belajar
- 2) Sebagai masukan dan pertimbangan pemanfaatan buku elektronik dalam merencanakan proses pembelajaran.

d. Bagi Prodi Pendidikan Teknik Elektro

Memberikan sumbangan pemikiran/kajian bagi Program Studi Pendidikan Teknik Elektro

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pemanfaatan Buku Elektronik**

###### **a. Buku Elektronik**

Buku berperan penting dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Salah satu upaya pemerintah untuk menjamin ketersediaan buku teks pelajaran yang bermutu sesuai pasal 43 ayat (5) Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Sebagai tindak lanjut buku teks pelajaran yang direkomendasikan berdasarkan penilaian Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), Departemen Pendidikan Nasional telah mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 46 Tahun 2007 dan Nomor 12 tahun 2008 tentang Penetapan Buku Teks Pelajaran yang memenuhi Syarat Kelayakan untuk digunakan dalam Proses Pembelajaran di sekolah. Akan tetapi, keluhan masyarakat terhadap harga buku mahal dan sulit di diperoleh di pelosok tanah air, perlu dicari buku alternatif yang dapat menjangkau ke seluruh wilayah. Menyadari hal tersebut, pemerintah melalui Pusat Perbukuan Kemdikbud mulai tahun 2007 telah membeli Hak Cipta Buku Teks Pelajaran dari penulis/penerbit sebanyak 1334 jilid untuk SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA,dan SMK.

Buku-buku teks pelajaran yang telah dibeli dan dialihkan hak ciptanya kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dapat *di-download*, digandakan, dicetak, dialih mediakan, atau *difotocopy* secara luas oleh masyarakat. Buku buku teks tersebut sering disebut dengan Buku Elektronik (*e-*

*Book*). Buku elektronik (disingkat Buku-e) atau buku digital adalah versi elektronik dari buku. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar.

*An electronic book (also e-book, ebook, digital book) is a text- and image-based publication in digital form produced on, published by, and readable on computers or other digital devices. The e-book is a young medium and its definition is a work in progress, emerging from the history of the print book and evolving technology. In this context it is less useful to consider the book as object—particularly as commercial object—than to view it as cultural practice, with the e-book as one manifestation of this practice.* Eileen and Ronald (2010: 19).

Selanjutnya menurut Jim Edward & Joe Vitale (2007) mengatakan bahwa “*The term “e-book” gets thrown around pretty loosely on the internet. At one and an ebook may content only a one-page HTML document that someone threw together using a free compiler to turn into an “ebook”. These ebooks rarely get into any serious level of detail and usually just entice the reader to go to a website and make a purchase – nothing more than a glorified sales letter.*”

Format dari buku elektronik ini ada bermacam-macam, dan untuk mengakses masing-masing file tersebut dibutuhkan program yang berbeda pula. Selain itu buku elektronik dalam penggunaannya harus menggunakan perangkat elektronik yang biasa disebut *hardware*. *Hardware* adalah bagian fisik dari perangkat elektronik yang berfungsi untuk memberikan masukan, mengolah dan menampilkan keluaran, dan digunakan oleh sistem untuk menjalankan perintah yang diprogramkan. Kate Shehan (2013: 2) mengatakan bahwa dalam membaca buku elektronik diperlukan komponen atau peralatan khusus. Beberapa peralatan khusus tersebut diantaranya: 1) Komputer, baik berupa desktop PC maupun laptop 2) *Smartphone*, baik tablet ataupun handphone 3) *Kindle*, 4) *Kobo e-reader*.

Beberapa pendapat diatas dapat dikatakan bahwa buku elektronik dapat digolongkan sebagai sebuah terobosan yang akan merubah tradisi sebelumnya

yaitu *text book* atau buku konvensional menjadi buku yang dirubah bentuknya menjadi elektronik tanpa merubah isinya dan memberikan banyak kemudahan bagi pengguna khususnya di bidang pendidikan. Dalam penggunaan buku elektronik ini diperlukan perangkat keras yang disebut dengan *hardware* yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dari pembaca.

### **b. Dimensi Pemanfaatan Buku Elektronik**

Tingkat pemanfaatan buku elektronik yang dilakukan oleh siswa berbeda-beda dan dapat diamati dari berbagai sisi. Memanfaatkan sebuah media pembelajaran dalam hal ini adalah buku elektronik harus diawali dengan pengenalan atau yang sering kita sebut dengan sosialisasi. Sosialisasi sendiri sangat penting dilakukan agar buku elektronik dapat digunakan oleh siswa dalam sarana untuk membantu mengetahui, memahami, dan menerapkan pelajaran yang telah dirubah menjadi buku elektronik. Menurut Hamalik (2010:15) dalam bukunya menyatakan bahwa buku elektronik termasuk media pembelajaran bagi siswa. Media pembelajaran tersebut digunakan untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif. Penggunaan media oleh siswa adalah bagian internal dari sistem pembelajaran. Fungsi dari penggunaan media ini untuk mempercepat pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru. Setiap menerapkan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh siswa maupun guru sebaiknya guru, sekolah, atau pemerintah memberikan sosialisasi atau pelatihan dalam menggunakan media pembelajaran dalam hal ini adalah buku elektronik. Siswa yang kurang mengetahui komputerisasi tidak akan mengetahui sebuah buku elektronik apabila tidak diajarkan. Maka dari itu perlu pengenalan

secara mendasar kepada siswa agar siswa dapat memanfaatkan buku elektronik ini. Siswa dapat secara bertahap menggunakan buku elektronik untuk membiasakan kegiatan tersebut di sekolah maupun dirumah.

Pengarahan maupun bimbingan belajar dalam penggunaan buku elektronik adalah tahap yang dilakukan setelah pengenalan. Menurut Crow & Crow yang dikutip Prayitno (2004: 94) bimbingan adalah bantuan yang diberikan oleh seseorang, yang memiliki kepribadian yang memadai dan terlatih dengan baik kepada individu-individu setiap usia untuk membantunya mengatur kegiatan hidupnya sendiri, mengembangkan pandangan hidupnya sendiri, membuat keputusan sendiri, dan menanggung bebananya sendiri. Siswa sebagai subjek media pembelajaran dalam hal ini adalah buku elektronik harus diberikan sebuah pengarahan oleh guru agar pemanfaatan buku elektronik di sekolah dapat sesuai dengan alur pembelajaran yang diajarkan oleh pengajar tersebut. Pengarahan dan bimbingan belajar kepada siswa mempunyai tujuan. Ahmadi dan Supriyono (2004: 111) mengatakan bahwa bimbingan belajar mempunyai tujuan diantaranya : 1) belajar menjadi lebih efektif dan efisien, 2) menunjukkan cara dan fungsi menggunakan buku pelajaran, 3) memberikan saran dan petunjuk dalam memanfaatkan perpustakaan, 4) mempersiapkan diri dalam ujian dan tugas sekolah, 5) sarana memilih suatu bidang studi sesuai dengan bakat, minat, kecerdasan, cita-cita, dan kondisi fisik atau kesehatan siswa, 6) membantu mencari solusi dalam menghadapi studi bidang tertentu, 7) manajemen waktu , 8) membantu memilih pelajaran tambahan pengembangan bakat dan karier.

Dengan pendapat tersebut pengarahan dan bimbingan perlu diberikan oleh guru untuk mengarah ke tujuan dibuatnya media pembelajaran yaitu buku

elektronik oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan sebagai sarana teknologi baru dan sebagai solusi meningkatkan efisiensi dan efektifitas belajar siswa.

Penggunaan buku elektronik dilakukan oleh pemerintah untuk menjadikan inovasi dan solusi dalam meningkatkan pendidikan siswa. Hal ini sebagai langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Langkah yang dilakukan tidak akan berguna apabila tidak ada hasil yang dicapai dalam penerapan media pembelajaran tersebut. Penggunaan buku elektronik mempunyai banyak faktor di dalam dunia pendidikan. Penggunaan buku elektronik terhadap pendidikan menurut Terence (2006: 18), mempunyai beberapa faktor, yaitu: 1) kelengkapan buku elektronik (*feature*) 2) kemampuan untuk mengakses buku elektronik (*accessibility*), 3) ketersediaan buku elektronik (*availability*), 4) strategi dalam mengajar (*teaching Strategies*), dan, 5) penyesuaian standar (*meetings the Standards*). Dengan faktor-faktor tersebut dapat dilihat sejauh mana pemanfaatan buku elektronik di suatu tempat sehingga sekolah maupun pemerintah dapat melihat hasil dari penerapan buku elektronik tersebut. Hasil tersebut akan menjadi bahan pertimbangan dalam menyikapi buku sekolah elektronik untuk peningkatan lebih lanjut.

Uraian di atas dapat dinyatakan bahwa buku elektronik adalah salah satu solusi yang menonjol dalam dunia pendidikan, dengan kata lain seluruh warga sekolah dapat memanfaatkan adanya jaringan internet untuk memudahkan pencarian buku elektronik sendiri. Dengan banyaknya dan berkembangnya teknologi maka tiap orang dapat dengan mudah mengakses, mengunduh, ataupun mempublikasikan buku elektronik dengan praktis menggunakan *gadget* yang dapat dibawa kemana saja serta memberikan manfaat yang sangat luas.

## **2. Kreativitas Siswa**

### **a. Kreativitas**

Kreativitas adalah sebuah keahlian yang ada di dalam masing-masing individu. Andy Green (2004: 17) mengatakan bahwa kreatifitas adalah suatu keahlian individual; sebuah proses; produk dari pengkombinasian dua elemen atau lebih; dan berdasarkan nilai berbeda yang dikenakan atas produk kreatif. Senada dengan pendapat diatas menurut Febe Chen (2010: 17) mengatakan bahwa kreativitas adalah proses mental yang menghasilkan solusi, ide, konsep, artistic, teori, atau produk yang baru atau unik. Mengajar secara kreatif dapat mengembangkan kualitas pendidikan, membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan membukacara – cara yang lebih menyenangkan dalam mendekai kurikulum.

Florence Beetlestone (2011: 2) mengatakan bahwa definisi kreativitas menurut hasil rumusannya mengikutsertakan beberapa unsur yang terdapat pada definisi – definisi lain yang sudah digunakan untuk mendefinisikan kreatifitas. Rumusan tersebut mengandung enam bagian utama, yakni : (a) Kreatifitas sebagai sebuah bentuk pembelajaran; (b) Representasi (c) Produktifitas; (d) Originalitas (e) Berpikir dengan kreatif / penyelesaian masalah; (f) Alam semesta / alam-ciptaan.

Kreativitas perlu dilatih dan ditumbuhkan kepada siswa dimulai sejak dini. Dalam prosesnya kreativitas tidak dapat dimunculkan secara instan namun perlu melatih dan membiasakan siswa dalam mengembangkan cara berpikirnya. Hal ini juga dapat didukung dengan perkembangan teknologi yang sudah ada, melalui piranti piranti seperti e-book yang ada di handphone, komputer, maupun

laptop yang didalamnya sudah dimodifikasi dan dapat dimaksimalkan selain untuk membaca juga dapat digunakan untuk games baik yang bersifat edukasi, mengasah otak, atau analisis.

### **b. Dimensi Kreativitas**

Kreativitas Menurut Utami Munandar (2009: 13) bahwa terdapat unsur-unsur yang mendasari kreativitas, diantaranya : 1) Interaksi antara individu dengan lingkungan. Interaksi antara individu dengan lingkungan adalah suatu kejadian dimana individu tidak hanya berinteraksi dengan kejadian-kejadian yang tampak, namun juga berinteraksi dengan yang tidak tampak. Kejadian tersebut merupakan sebuah pengalaman bagi seorang individu dalam mengalami merenungi sebuah masalah dan dengan kemampuannya dituntut untuk menyelesaikan dengan pikirannya. 2) Pengungkapan yang unik, pengungkapan yang unik adalah sebuah sikap dari seorang individu untuk tetap menyesuaikan diri terhadap berbagai macam masalah. Pengungkapan tersebut timbul dari masing-masing individu melalui caranya berfikir terhadap masalah tersebut. Melalui caranya berfikir individu dapat menunjukkan seberapa besar minat dan keinginan dalam menyikapi sebuah masalah dalam hal ini adalah pelajaran. 3) Menghubungkan ide, menghubungkan ide adalah hal yang harus dimiliki oleh seorang individu. Dalam menyelesaikan masalah sebuah ide sangat dibutuhkan untuk mencari solusi dalam memecahkan masalah. Berbagai macam kegiatan, pekerjaan, usaha seorang individu untuk kelangsungan hidupnya tidak pernah terlepas dari ide. Bermacam-macam ide yang dibutuhkan tersebut dapat diolah oleh seseorang untuk dikombinasi agar mendapatkan solusi terbaik dalam pemecahan masalah. 4) Membuat kombinasi-kombinasi baru, membuat kombinasi baru erat kaitannya dengan menciptakan sebuah inovasi. Kombinasi

baru tersebut dilakukan sebagai cara untuk mencari jalan dalam menghasilkan produk yang lebih baik melalui perbaikan dan penyesuaian. Hal ini adalah usaha yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan tingkat kemampuan seorang individu dalam menyelesaikan sebuah masalah.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kemampuan diatas tidak dimiliki oleh semua orang melainkan hanya orang-orang tertentu yang dikatakan sebagai orang kreatif. Orang Kreatif jelas memiliki rasa ingin tahu yang besar. Dalam mengungkapkan rasa ingin tahu yang besar dapat dilakukan dengan berbagai cara tersebut diatas.

### **c. Kategori Kreativitas**

Menurut Andy Green (2004: 5) definisi tentang kreativitas dapat dimasukkan kedalam satu atau lebih dari kategori – kategori berikut : 1) Kreatifitas sebagai bakat individual, Munculnya berbagai macam ide – ide dari otak masing masing individu. Esensi dari definisi ini adalah bahwa kreativitas adalah bakat alamiah dari seorang individu. 2) Kreativitas sebagai proses Penggabungan-penggabungan berbagai elemen akan menciptakan sesuatu yang baru. Penyatuan gagasan – gagasan yang tidak berhubungan adalah bahan baku dari berbagai ide. 3) Kreativitas sebagai produk, penilaian kreatif dari berbagai segi yang berbeda karena masing – masing mempunyai nilai tambah. Upaya mencari definisi yang cocok untuk kreativitas, produk, dan nilai yang dihasilkan usaha kreatif. 4) Kreativitas sebagai pengakuan dari orang lain pengakuan kreativitas dari khalayak yang lebih luas. Tekanan pada penempatan nilai dan pengidentifikasiannya konteks budaya, adalah sebuah langkah penting dalam

mengembangkan definisi kita sendiri tentang kreativitas yang efektif bagi praktisi *public relations*.

Kreativitas memiliki cakupan yang luas. Conny R. (2009: 31) kreativitas memiliki cakupan pengertian luas yang penting bagi individu maupun masyarakat. Pada tingkat masyarakat kreativitas antara lain menghasilkan ilmu baru, gerakan baru dalam bidang seni, perubahan budaya dan program social baru dalam bidang ekonomi. Kreativitas menghasilkan produk baru dan mungkin juga lowongan kerja baru. Pentingnya kreativitas terhadap suatu organisasi, yaitu individu dan masyarakat lainnya hanya menyesuaikan sumber-sumber yang ada untuk berubah agar tugas utama tetap menantang. Pengembangan kreativitas akhir-akhir ini sangat diperlukan tidak hanya bagi diri sendiri, namun kreativitas sudah sangat dibutuhkan di dalam masyarakat minimal dalam lingkungannya. Kurang percaya diri lebih menominasi kurangnya kreativitas, sehingga hanya dapat berimajinasi dalam diri sendiri.

#### **d. Ciri – Ciri Orang Kreatif**

Siswa yang kreatif akan memiliki kepribadian yang lebih integrative, mandiri, luwes, dan percaya diri. Menurut Moor yang dikutip Utami Munandar (2009) menjelaskan empat ciri utama kreativitas berpikir sebagai berikut : 1) Sensitifitas terhadap masalah (*problem sensitivity*), ini menunjukkan pada kemampuan untuk melihat masalah secara tajam. Siswa yang kreatif memiliki kekuatan yang tajam melihat problem, situasi, dan tantangan yang tidak diperlihatkan oleh orang lain. 2) Kelancaran ide (*idea fluency*) ini mengarah pada kemampuan untuk menciptakan ide – ide sebagai alternatif pemecahan masalah. Siswa yang kreatif memiliki kemampuan untuk mengajukan ide – ide alternatif pemecahan masalah.

3) Kelenturan berfikir (*idea flexibility*) adalah kemampuan siswa memindahkan ide (pikiran), meninggalkan satu kerangka berfikir yang lain untuk mengganti pendekatan yang satu dengan yang lain. 4) Keaslian berfikir (*idea originality*) menunjuk pada kemampuan siswa untuk menciptakan ide-ide asli dari dirinya. Siswa yang kreatif memiliki kemampuan menciptakan ide – ide atau pikiran dalam bentuk baru, imajinatif, orisinil dan berbeda dengan cara – cara pemecahan yang lama. Kreatif adalah sikap atau tindakan seorang individu untuk menciptakan sesuatu yang baru. Kreativitas tidak dapat dinilai melalui kasat mata namun dapat dilihat melalui ciri-ciri yang ditunjukkan oleh seorang individu. Menurut Utami Munandar (2009: 17) ciri-ciri pribadi yang kreatif dari para pakar psikologi adalah sebagai berikut: 1) imajinatif, 2) mempunyai prakarsa, 3) mempunyai minat luas, 4) mandiri dalam berfikir, 5) mempunyai rasa ingin tahu, 6) senang berpetualang, 7) penuh energy, 8) percaya diri, 9) bersedia mengambil resiko, 10) berani dalam pendirian dan keyakinan.

Ada perbedaan dalam cara pengungkapan pendapat para ahli tersebut diatas, namun pada prinsipnya tidak jauh berbeda. Beberapa pendapat tersebut pada prinsipnya ciri-ciri perilaku yang ditemukan pada orang-orang yang memberikan sumbangsih kreatif yang menonjol adalah berani dalam pendirian/keyakinan, ingin tahu, mandiri dalam berfikir dan mempertimbangkan, bersibuk diri terus menerus dengan kerjanya intuitif, ulet, tidak bersedia menerima pendapat dari otoritas begitu saja. Perilaku kreatif tersebut diatas sangat diinginkan oleh pendidik terhadap para siswa dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan prestasi/hasil belajar.

### **3. Keaktifan Siswa**

#### **a. Keaktifan Siswa**

Pada prinsipnya belajar adalah berbuat dan mengubah tingkah laku. Belajar harus disertai dengan aktivitas. Aktivitas adalah prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar (Sardiman, 2006:36). Sebagai rasionalitasnya hal ini juga mendapat pengakuan dari berbagai ahli pendidikan.

Setiap siswa memiliki kemampuan untuk berkembang sendiri. Pendidik akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan siswa. Dalam membentuk siswa aktif yang lebih banyak melakukan aktivitas di dalam pembentukan diri anak adalah anak itu sendiri, sedang pendidik memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh anak didik. Slameto (2003: 36) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru perlu menimbulkan aktivitas belajar siswa dalam berpikir dan berbuat. Dalam berpikir siswa tidak hanya akan menerima begitu saja tetapi akan difikirkan terlebih dahulu sehingga siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, menimbulkan diskusi dengan guru. Dalam melakukan kegiatan tersebut siswa akan melaksanakan tugas, membuat grafik, dan diagram.

Keaktifan siswa dapat dilihat apabila dapat berpikir dan berbuat. Piaget dalam Sardiman (2006: 99), menerangkan bahwa seorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa berbuat berarti anak itu tidak berpikir. Oleh karena itu agar anak berpikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Berpikir pada taraf verbal baru akan timbul setelah anak itu berpikir pada taraf perbuatan.

Berbagai pendapat yang telah dipaparkan tersebut dapat disimpulkan bahwa seorang anak dikatakan belajar apabila ia mengaktifkan semua inderanya baik jasmani maupun rohani, yaitu mengaktifkan akal dan fisiknya. Aktifitas siswa akan dapat dilihat apabila siswa dapat berpikir dan berbuat.

**b. Dimensi Keaktifan Siswa**

Tingkat keaktifan yang dimiliki oleh setiap siswa dapat dilihat melalui media yang mewadahi aktivitas. Menurut Utomo Dananjaya (2010: 31) bahwa dalam mengetahui keaktifan siswa diperlukan media yang mewadahi proses aktivitas tersebut yaitu : 1) Diskusi, masing-masing landasan tersebut mempunyai peran penting pengaruhnya kepada seseorang. Diskusi berkaitan dengan aktivitas yang individu lakukan seperti mengamati, mengklasifikasi, mencari hubungan, membuat hipotesis, menginterpretasi, menyimpulkan dan mengkomunikasikan setiap permasalahan yang didiskusikan sehingga di akhir diskusi siswa dapat merumuskan, merefleksikan pengalaman sepanjang diskusi, mengevaluasi, serta menyadari hasil belajar. 2) Penugasan, penugasan dapat diartikan sebagai proyek. Tugas dapat dipresentasikan dalam beberapa menit. Semakin tinggi kelas maka semakin complicated tugas tersebut dan semakin banyak waktu pula yang dipergunakan. Dengan semakin lengkapnya penugasan maka semakin lengkap juga media komunikasi yang diwujudkan dalam presentasi. 3) Games, games adalah sebuah permainan yang berguna untuk memberikan pengalaman. Daur belajar dari pengalaman adalah: 1) Melakukan aktivitas permainan; 2) Mencatat urutan pelaksanaan dan kejadian – kejadian penting; 3) Menganalisis kejadian – kejadian atau factor – factor yang mendukung keberhasilan atau hambatan yang menyebabkan keagagal; 4) Kesimpulan sebagai hasil belajar

yang dicatat dan dipresentasikan. Kesimpulan hasil belajar yang menjadi kekayaan intelektual para siswa sebagai produksi pengetahuan.

### **c. Klasifikasi Keaktifan Siswa**

Keaktifan siswa mempunyai klasifikasi yang dapat digolongkan kedalam delapan golongan. Menurut Sardiman (2006 : 101) keaktifan siswa dalam belajar dapat digolongkan sebagai berikut : 1) aktivitas visual, 2) aktivitas lisan, 3) aktivitas mendengar, 4) aktivitas menulis, 5) aktivitas menggambar, 6) aktivitas dalam bergerak, 7) aktivitas mental, 8) aktivitas emotional. Kedelapan golongan tersebut adalah pandangan dari ahli tentang pandangan mereka terhadap keaktifan siswa. Tidak lepas dari itu Prinsip – prinsip perlu diperhatikan dalam usaha menciptakan kondisi belajar supaya siswa dapat mengoptimalkan aktivitasnya. Prinsip-prinsip tersebut menurut W. Gulo (2004 : 76) adalah : 1) Prinsip Motivasi, dimana guru berperan sebagai motivator yang merangsang dan membangkitkan motif – motif yang positif dari siswa dalam pembelajarannya. 2) Prinsip latar belakang atau konteks, yaitu prinsip keterhubungan bahan baru dengan apa yang telah diperoleh siswa sebelumnya. Dengan perolehan yang ada inilah siswa dapat memperoleh bahan baru. 3) Prinsip keterarahan, yaitu adanya pola pengajaran yang menghubungkan seluruh aspek pengajaran. 4) Prinsip belajar sambil bekerja, yaitu mengintegrasikan pengalaman dengan kegiatan fisik dan pengalaman dengan kegiatan intelektual. 5) Prinsip perbedaan perorangan, yaitu kegiatan bahwa ada perbedaan-perbedaan tertentu di dalam diri setiap siswa, sehingga mereka tidak diperlakukan secara klasikal. 6) Prinsip menemukan, yaitu membiarkan sendiri siswa menemukan informasi yang dibutuhkan dengan pengarahan seperlunya

dari guru. 7) Prinsip pemecahan masalah, yaitu mengarahkan siswa untuk peka terhadap masalah dan mempunyai kegiatan untuk mampu menyelesaikan.

Jadi berdasarkan uraian diatas guru berperan penting dalam meningkatkan kreativitas siswa sehingga guru hendaknya memperhatikan dan menerapkan beberapa prinsip diatas. Dengan begitu diharapkan siswa dapat mengembangkan kreativitas serta pengetahuannya karena siswalah yang berperan pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Guru hanya membuat Susana belajar lebih menyenangkan, agar siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran sehingga siswa tidak hanya diam pada saat pelajaran sedang berlangsung.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang relevan digunakan untuk pengembangan pelaksanaan penelitian. Penelitian yang relevan tentang pemanfaatan buku elektronik, kreativitas siswa, dan keaktifan siswa yang pernah dilakukan yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Tika Ekaningrum Kusuma Astuti (2011) dengan judul “Buku Sekolah Elektronik Berbasis Multimedia Sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMK Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan Kelas X”. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan *expost facto*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku sekolah elektronik yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, guru, dan siswa ini telah sangat layak digunakan baik dari isi, penyajian, kebahasaan dan kegrafikan. Setelah buku sekolah elektronik divalidasi dan direvisi sesuai dengan saran validator, maka buku sekolah elektronik dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Inayah Nur Laili (2013) melakukan penelitian dengan judul “ Pemanfaatan Buku Sekolah Elektronik (BSE) sebagai Sumber Belajar pada Program Keahlian Tata Busana di SMK Negeri Klaten ”. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan BSE sebagai sumber belajar, menurut guru, 63,63% guru menyatakan BSE bermanfaat, 13,63% guru menyatakan BSE cukup bermanfaat dan 22,72% guru menyatakan BSE kurang bermanfaat. Sehingga pemanfaatan BSE oleh guru dikategorikan bermanfaat. Sedangkan menurut siswa, 19,56% siswa menyatakan BSE bermanfaat, 28,26% siswa menyatakan BSE cukup bermanfaat dan 52,17% siswa menyatakan kurang bermanfaat. Sehingga, pemanfaatan BSE oleh siswa dikategorikan kurang bermanfaat.

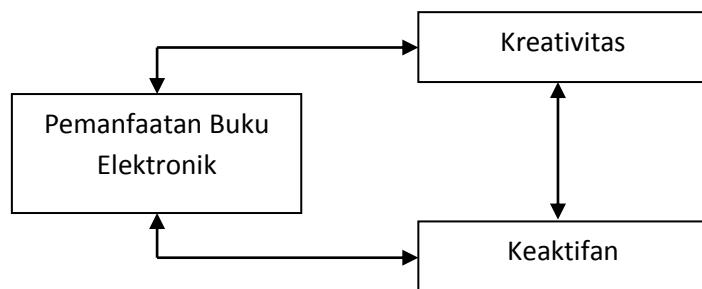
Penelitian yang dilakukan oleh Mawar Ramdhani (2012) tentang “ Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *E – Learning* Berbasis Web Pada Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan”. Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran *E-Learning* berbasis web efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Perangkat Lunak Pembuat Presentasi Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan.

### **C. Kerangka Pikir**

Buku elektronik adalah sebuah inovasi di dalam dunia pendidikan. Perwujudan sebuah buku konvensional yang sudah dirubah kedalam bentuk digital. Dengan berkembangnya teknologi *hardware* maupun *software* sudah banyak digunakan seperti penggunaan *laptop*, *handphone*, *i-pad* dan lain sebagainya. Semakin banyaknya penggunaan teknologi ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran siswa di kelas dengan bimbingan guru. Adanya buku elektronik diharapkan dapat mempermudah dalam meningkatkan

keaktifan di dalam kelas karena siswa belajar fokus terhadap pelajarannya melalui sarana teknologi tersebut.

Dengan teori dan penelitian telah dipaparkan di atas memberi gambaran bahwa terdapat hubungan yang ditimbulkan antara pemanfaatan buku elektronik terhadap kreativitas dan keaktifan siswa. Hubungan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Sebuah kreativitas dan keaktifan siswa memiliki kaitan yang erat. Kedua hal ini dapat dipengaruhi oleh adanya buku elektronik. Buku elektronik sebagai salah satu media pembelajaran yang tidak hanya berwujud tulisan namun dalam perkembangannya sudah dapat diselipkan sebuah animasi ataupun video yang turut membuat bahan ajar menjadi lebih menarik. Bahan ajar yang menarik akan membuat siswa lebih kreatif dalam menerapkan pembelajaran dan juga siswa akan lebih aktif karena dengan dukungan bahan ajar yang dapat dilihat dengan jelas dan guru yang secara simultan selalu berusaha membimbing siswa agar lebih kreatif dan aktif sesuai dengan target dan tujuan kurikulum 2013.

## **D. Pertanyaan dan Hipotesis Penelitian**

### **1. Pertanyaan Penelitian**

Bagaimana gambaran variabel pemanfaatan buku elektronik, kreativitas siswa, dan keaktifan siswa dalam belajar kelas XI Program Keahlian Audio Video dan Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan SMK N 2 Depok Sleman?

### **2. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teorid dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis dalam penelitian ini dapat disusun sebagai berikut.

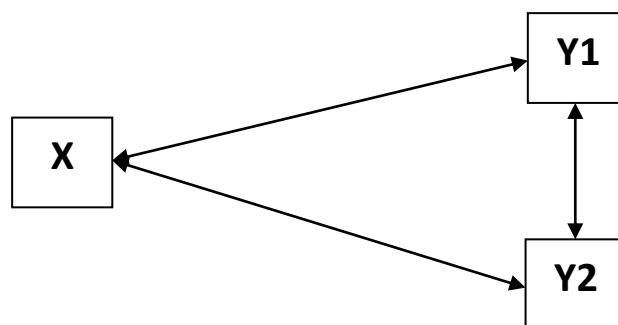
- a. Terdapat hubungan antara pemanfaatan *e-book* dengan kreativitas siswa kelas XI Program Keahlian Audio Video dan Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan SMK 2 Depok Sleman.
- b. Terdapat hubungan antara pemanfaatan *e-book* dengan keaktifan siswa kelas XI Program Keahlian Audio Video dan Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan SMK 2 Depok Sleman.
- c. Terdapat hubungan antara kreativitas dengan keaktifan siswa kelas XI Program Keahlian Audio Video dan Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan SMK 2 Depok Sleman.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif karena penelitian ini banyak menggunakan angka- angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasil penelitian ini diwujudkan dalam angka. Selain itu, penelitian ini adalah penelitian *expost-facto* karena data yang diperoleh adalah data hasil dari peristiwa yang sudah berlangsung, sehingga peneliti hanya mengungkap fakta berdasarkan pengukuran gejala yang telah ada pada responden. Pendekatan dalam penelitian ini *kausal komparatif* untuk menyelidikikemungkinanhubungan sebab dan akibatdengan mengamatibeberapa konsekuensiyang ada dan mencari kembali melaluidata untukfaktor- faktor penyebabyang masuk akal.



Gambar 2. Tata Hubungan Variabel

Keterangan :

X : Pemanfaatan Buku Elektronik	(Variabel Bebas)
Y1 : Kreativitas Siswa	(Variabel Terikat)
Y2 : Keaktifan Siswa	(Variabel Terikat)
r1, r2, r3	(Koefisien Korelasi)

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian Dilaksanakan di SMK Negeri 2 Depok yang beralamat di Mrican, Catur Tunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta. Waktu penelitian dilakukan pada bulan September sampai Oktober 2013.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video, Teknik Otomasi Industri, dan Teknik Komputer Jaringan SMK N 2 Depok Sleman. Ketiga program keahlian tersebut terdiri 4 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 124 orang dengan distribusi sampel seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Populasi dan Sampel Penelitian

<b>No</b>	<b>Kelas</b>	<b>Populasi</b>	<b>Sampel</b>
1	XI OI	30	-
2	XI AV	32	26
3	XI TKJ A	31	25
4	XI TKJ B	31	25
Jumlah		<b>124</b>	<b>76</b>

Ukuran sampel dalam penelitian ini diperoleh menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Isaac dan Michael dengan tingkat kesalahan 5%. Berdasarkan perhitungan sebagaimana Lampiran 1, diperoleh jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 76 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah proportional random sampling yaitu cara pengumpulan sampel dengan memperhatikan proporsi jumlah sub populasi.

## **D. Definisi Operasional Variabel**

Pada penelitian ini terdapat tiga variabel yang terdiri dari satu variabel independen dan dua variabel dependen. Variabel independen adalah pemanfaatan buku elektronik. Variabel dependen adalah kreativitas siswa dan keaktifan siswa. Definisi dari ketiga variabel tersebut adalah sebagai berikut :

### **1. Pemanfaatan Buku Elektronik**

Pemanfaatan buku elektronik adalah penggunaan perangkat elektronik yang dapat digunakan oleh siswa untuk membaca, memahami, dan mengetahui ilmu pengetahuan yang dilakukan saat pelajaran maupun diluar pelajaran siswa kelas XI Program Keahlian Audio Video dan Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan SMK N 2 Depok Sleman.

### **2. Kreativitas Siswa**

Kreativitas adalah kemampuan siswa untuk menciptakan suatu produk yang benar-benar baru atau kombinasi dari produk yang sudah ada sehingga tercipta produk baru yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam belajar yang diukur melalui dimensi interaksi dengan lingkungan, pengungkapan yang unik, menhubungkan ide, dan membuat kombinasi-kombinasi baru dalam kegiatan belajar siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 2 Depok Sleman. Keterlibatan intelektual dan emosional yang tinggi dalam proses belajar mengajar yang sangat tergantung dengan kondisi dan lingkungan.

### **3. Keaktifan Siswa**

Keaktifan adalah berbaut untuk mengubah tingkah laku yang dilakukan oleh siswa dan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan diri sendiri dalam membentuk siswa aktif. Keaktifan siswa dapat dilihat melalui tiga proses yang mewadahi terbentuknya keaktifan siswa yaitu diskusi, penugasan, dan games terhadap siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 2 Depok Sleman.

### **E. Metode Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah, teknik angket atau kuesioner. Menurut Suharsimi, angket adalah teknik pengumpulan data melalui sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup yakni angket yang sudah disediakan jawabannya. Responden tinggal memilih salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan.

Angket ini digunakan untuk mengetahui tentang variabel E-book, Keaktifan Siswa, dan Kreativitas Siswa kelas XI SMK N 2 Depok tahun ajaran 2013/2014 jumlah responden 94 siswa. Pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam angket berpedoman pada indikator dari variabel-variabel penelitian yang dijabarkan dalam beberapa butir soal. Semua butir soal dalam angket berupa pertanyaan obyektif sehingga responden hanya memberi tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan keadaannya.

## F. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi, instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaanya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen ada bermacam – macam namun yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar kuesioner atau angket. Berikut ini akan diuraikan penyusunan instrumen masing- masing variabel.

Skala pengukuran dalam instrument E-book, Keaktifan Siswa, dan Kreativitas Siswa menggunakan skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban. Alasan digunakan empat alternatif jawaban adalah untuk menghindari jawaban yang cenderung pada nilai tengah atau netral. Alternatif jawaban yang digunakan yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju.

Tabel 2. Skoring Instrumen Penelitian

Pernyataan positif (+)		Pernyataan negatif (-)	
Alternatif Jawaban	Skor	Alternatif Jawaban	Skor
SS (Sangat Setuju )	4	SS (Sangat Setuju )	1
S (Setuju)	3	S (Setuju)	2
TS (Tidak Setuju)	2	TS (Tidak Setuju)	3
STS (Sangat Tidak Setuju)	1	STS (Sangat Tidak Setuju)	4

Sikap yang dimaksud adalah pengaruh atau penolakan, suka atau tidak suka dan setuju atau tidak setuju terhadap suatu objek psikologis. Angket pada penelitian ini menggunakan empat opsi jawaban dengan rentang skor 1-4. Pemberian empat opsi jawaban ini bertujuan untuk menghindari penumpukan jawaban netral, sehingga data yang diperoleh menjadi beragam dan dapat sesuai dengan tujuan penelitian.

Indikator yang digunakan untuk menyusun instrumen angket dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Rangkuman Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Dimensi	Indikator
Pemanfaatan Buku Elektronik	Pengenalan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan buku elektronik</li> <li>• Sikap siswa</li> </ul>
	Pengarahan / Bimbingan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dukungan guru</li> <li>• Penggunaan buku elektronik</li> </ul>
	Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil yang dicapai</li> </ul>
Kreativitas Siswa	Interaksi Individu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbuka dengan pengalaman baru</li> </ul>
	Pengungkapan unik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fleksibel dalam berfikir</li> <li>• Minat terhadap pelajaran</li> </ul>
	Menghubungkan Ide	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersikap Percaya diri</li> </ul>
	Kombinasi Baru	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Experiment</li> </ul>
Keaktifan Siswa	Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partisipasi</li> </ul>
	Penugasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan sesuatu dalam memahami materi pelajaran</li> <li>• Ketrampilan dalam mengolah materi</li> </ul>
	Games	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengetahuan dialami, dipelajari, dan ditemukan oleh siswa</li> <li>• Berpikir aktif</li> </ul>

## G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

### 1. Uji Validitas Instrumen

Alat ukur yang telah disusun oleh peneliti dan akan digunakan untuk penelitian terdiri atas empat perangkat, yaitu alat ukur mengenai efikasi diri, kreativitas, iklim kelas dan kemandirian belajar. Uji coba alat ukur dimaksudkan untuk memperoleh instrumen yang baik, sehingga dapat

digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan dapat menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Dengan uji coba ini akan didapatkan validitas (tepat) dan reliabilitas (tetap) alat ukur.

Uji validitas dalam penelitian ini meliputi uji validitas isi dan uji validitas konstruk. Uji validasi isi pada penelitian ini menggunakan pendapat para ahli (*Expert Judgment*), yaitu dengan mengkonsultasikan kuesioner atau angket dengan dosen ahli apakah instrumen tersebut telah siap digunakan atau belum. Hasil validasi (*Expert Judgment*) yang telah dilakukan kemudian diperbaiki kembali, yaitu dengan mensortir butir-butir pernyataan baik melakukan penambahan, pengurangan ataupun memperbaiki butir-butir pernyataan sesuai dengan saran yang diberikan oleh dosen ahli.

Uji validitas isi sudah selesai maka dilanjutkan dengan uji validitas konstruk yaitu dengan melakukan uji coba instrumen. Setelah data ditabulasikan, maka pengujian validitas konstruk dilakukan dengan analisis faktor, yaitu dengan mengorelasikan skor tiap-tiap butir dengan skor totalnya. Untuk menguji validitas ini, harus dicari nilai  $r$  dengan menggunakan bantuan *SPSS versi 17.0 for windows*. Setelah  $r$  hitung diketahui, nilai  $r$  tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai  $r = 0,30$  untuk mengetahui butir yang valid dan tidak valid. Butir instrumen dinyatakan valid apabila nilai  $r$  hitung lebih besar dari 0,30, sedangkan apabila  $r$  hitung lebih kecil dari 0,30, maka butir tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel	Jumlah Item Semula	Jumlah Item Gugur	No. Item Gugur	Jumlah Item Valid
Pemanfaatan Buku Elektronik	15	0	-	15
Kreativitas Siswa	16	1	5	15
Keaktifan Siswa	18	1	3	17

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, pada variabel pemanfaatan buku elektronik tidak terdapat butir yang gugur. Untuk variabel kreativitas terdapat satu butir yang dinyatakan gugur yaitu butir nomor 5. Variabel keaktifan terdapat satu butir instrumen yang dinyatakan gugur yaitu butir nomor 3.

## 2. Uji Reliabilitas

Setelah uji validitas, kemudian dilakukan uji reliabilitas instrumen. Reliabel berkenaan dengan pertanyaan apakah penelitian yang dilakukan dapat diulangi atau direplikasi oleh peneliti lain dan hasil yang diharapkan tetap sama apabila menggunakan metode yang sama. Untuk menghasilkan data yang reliabel diperlukan instrumen yang reliabel pula. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Alpha Cronbach*.

Pengambilan keputusan reliabel atau tidaknya instrumen kuesioner berdasarkan hasil perhitungan koefisien *Alpha Cronbach*. Apabila koefisien *Alpha Cronbach* lebih dari 0,7 maka instrumen tersebut dikatakan reliabel dan jika koefisien *Alpha Cronbach* kurang dari 0,7 maka instrumen dikatakan tidak reliabel. Ringkasan hasil uji reliabilitas dapat dilihat dalam Tabel 5.

Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel Penelitian	Koefisien Alpha	Keterangan
Pemanfaatan Buku Elektronik	0,903	Reliabel
Kreativitas Siswa	0,785	Reliabel
Keaktifan Siswa	0,804	Reliabel

Hasil analisis yang dapat dilihat pada tabel 5 menunjukkan bahwa variabel pemanfaatan buku elektronik, kreativitas siswa, dan keaktifan siswa yang digunakan dalam penelitian ini sudah dapat dikatakan memenuhi syarat.

## **H. Teknik Analisis Data**

### **1. Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang diperoleh agar lebih mudah dibaca dan dipahami. Analisis deskriptif dalam penelitian ini meliputi mean (Me), median (Md), modus (Mo), standar deviasi ( $\sigma$ ), nilai maksimum dan nilai minimum, yang selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel dan diagram pie.

Data yang telah dianalisis kemudian dikategorikan menurut kecenderungan data. Pengategorian ini berdasarkan nilai rerata ideal ( $M_i$ ) dan standar deviasi ideal ( $SD_i$ ). Pengategorian ini sesuai dengan pendapat Anas Sudjono (2010:170) yaitu 4 skala = 6  $SD_i$  sehingga untuk 1 skala = 1,5  $SD_i$ . Rumus perhitungan kategori data ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Kategori Data Variabel

No	Interval	Kategori
1.	$X \geq (Mi + 1,5.SDi)$	Sangat Tinggi
2.	$Mi \leq X < (Mi + 1,5.SDi)$	Tinggi
3.	$(Mi - 1,5.SDi) \leq X < Mi$	Rendah
4.	$X < (Mi - 1,5.SDi)$	Sangat Rendah

Keterangan:

$X$  = Skor yang dicapai  
 $Mi$  = Mean ideal dalam komponen penelitian  
 =  $1/2$  (Nilai tertinggi + Nilai terendah)  
 $SDi$  = Simpangan baku ideal dalam komponen penelitian  
 =  $1/6$  (Nilai tertinggi – Nilai terendah)

## 2. Uji Prasyarat Analisis

### a. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui data variabel berdistribusi normal. Hal ini penting diketahui sebagai persyaratan pengujian hipotesis. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan SPSS 17 pada taraf signifikansi 5%. Skor berdistribusi normal jika nilai Signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari 0,05.

### b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen ( $X$ ) dan variabel dependen ( $Y$ ) mempunyai hubungan linier atau tidak dengan melihat apakah data yang dimiliki sesuai dengan garis linier atau tidak. Penentuan kriteria dengan menggunakan *Test for Linearity* pada taraf signifikansi 0,05. Apabila signifikansi (*Deviation from Linearity*) lebih dari 0,05, maka kedua variabel tersebut mempunyai hubungan yang linier.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan guna memperoleh kesimpulan dari data yang diperoleh apakah sesuai hipotesis yang telah disampaikan atau tidak. Jenis analisis statistik untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis korelasi sederhana. Analisis ini digunakan untuk membandingkan hasil pengukuran dua variabel yang berbeda agar dapat menentukan tingkat hubungan antara variabel-variabel ini. Peneliti akan mencari hubungan antara pemanfaatan buku elektronik (X) dengan kreatifitas siswa (Y1), pemanfaatan buku elektronik (X) dengan keaktifan siswa (Y2), dan Kreatifitas siswa (Y1) dengan Keaktifan siswa (Y2).

Dalam korelasi sederhana akan diketahui nilai  $r$  yang selanjutnya dapat dilihat seberapa kuat interpretasi antara kedua variabel. Tabel tersebut dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Tabel Interpretasi Nilai  $r$

Interval nilai $r$	Interpretasi
0,80 - 1,00	Tinggi
0,60 - 0,80	Cukup
0,40 - 0,60	Agak Rendah
0,20 - 0,40	Rendah
0,00 - 0,20	Sangat Rendah (Tak Berkorelasi)

(Sumber : Suharsimi Arikunto, 2006: 319 )

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian yang telah dilakukan akan disajikan dalam bab ini yang meliputi deskripsi data, uji prasyarat analisis, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian.

#### **A. Deskripsi Data**

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Depok Sleman yang berlokasi di Mrican, Caturtunggal, Depok, Sleman. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI program keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan tahun ajaran 2012/2013 yang terdiri dari empat kelas dan jumlah keseluruhan siswanya 94 siswa. Data hasil penelitian ini terdiri dari satu variabel independen yaitu pemanfaatan buku elektronik (X) dan dua variable dependen yaitu kreativitas siswa ( $Y_1$ ) dan keaktifan siswa ( $Y_2$ ).

Hasil penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Bagian ini akan menyajikan deskripsi data dari masing-masing variabel berdasarkan data yang diperoleh di lapangan meliputi harga rerata (Mean), median (Me), modus (Mo) dan standar deviasi ( $\sigma$ ), nilai minimum dan nilai maksimum. Deskripsi statistik berikut ini akan menggambarkan dan menyajikan informasi data pada masing-masing variabel yang meliputi: distribusi frekuensi dan kategorisasi hasil pengukuran. Untuk mengetahui deskripsi secara rinci dari masing-masing variabel, dapat dilihat dalam uraian sebagai berikut.

## 1. Data Pemanfaatan Buku Elektronik

Data variabel pemanfaatan buku elektronik diperoleh dengan metode kuesioner dengan jumlah butir yang valid sebanyak 15 butir. Setiap butir memiliki skor maksimal 4 dan minimal 1 sehingga rentang skor idealnya 15-60. Berdasarkan data penelitian yang diolah dengan bantuan program *SPSS 17.0 for Windows* dan disajikan dalam tabel diketahui mean = 42,39, median = 41, modus = 42, standar deviasi = 4,49, skor minimum = 32, dan skor maksimum = 57.

Kecenderungan skor variabel pemanfaatan buku elektronik berdasarkan skor rerata dan simpangan baku yang didasarkan pada kriteria ideal termasuk kategori tinggi. Hasil kecenderungan berdasarkan data variabel pemanfaatan buku elektronik siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Statistik Pemanfaatan Buku Elektronik

Kategorisasi	Frekuensi (%)
Sangat Tinggi	5,30
Tinggi	84,20
Rendah	10,50
Sangat Rendah	0,00

## 2. Data Kreativitas Siswa

Data variabel kreativitas siswa diperoleh dengan metode kuesioner dengan jumlah butir yang valid sebanyak 17 butir. Setiap butir memiliki skor maksimal 4 dan minimal 1 sehingga rentang skor idealnya 17-68. Berdasarkan data penelitian yang diolah dengan bantuan program *SPSS 17.0 for Windows* dan disajikan dalam tabel diketahui mean = 52,79, median = 52, modus = 56, standar deviasi = 5,15, skor minimum = 39, dan skor maksimum = 64.

Kecenderungan skor variabel kreativitas siswa berdasarkan skor rerata dan simpangan baku yang didasarkan pada kriteria ideal termasuk kategori tinggi. Hasil kecenderungan berdasarkan data variabel kreativitas siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Statistik Kreativitas Siswa

Kategorisasi	Frekuensi (%)
Sangat Tinggi	36,80
Tinggi	61,80
Rendah	1,30
Sangat Rendah	0,00

### 3. Data Keaktifan Siswa

Data variabel kreativitas siswa diperoleh dengan metode kuesioner dengan jumlah butir yang valid sebanyak 15 butir. Setiap butir memiliki skor maksimal 4 dan minimal 1 sehingga rentang skor idealnya 15-60. Berdasarkan data penelitian yang diolah dengan bantuan program *SPSS 17.0 for Windows* dan disajikan dalam tabel diketahui mean = 44,89, median = 45, modus = 47, standar deviasi = 4,30, skor minimum = 36, dan skor maksimum = 58.

Kecenderungan skor variabel pemanfaatan buku elektronik berdasarkan skor rerata dan simpangan baku yang didasarkan pada kriteria ideal termasuk kategori tinggi. Hasil kecenderungan berdasarkan data variabel pemanfaatan buku elektronik siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Statistik Keaktifan Siswa

Kategorisasi	Frekuensi (%)
Sangat Tinggi	13,20
Tinggi	85,50
Rendah	1,30
Sangat Rendah	0,00

## B. Pengujian Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji asumsi terlebih dahulu. Asumsi yang harus dipenuhi dalam teknik korelasi *product moment* adalah normalitas dan linieritas.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik *kolmogorof smirnov test* dengan bantuan program *SPSS statistic v17.0* pada taraf signifikansi (*Asymp. Sig.*) sebesar 5% atau 0,05. Jika nilai *Asymp. Sig.* lebih besar dari 0,05 maka data dapat dikatakan memiliki distribusi normal. Sebaliknya jika nilai *Asymp. Sig.* lebih kecil atau sama dengan 0,05 maka data dikatakan tidak memiliki distribusi normal. Ringkasan hasil uji normalitas adalah seperti pada tabel 11 berikut.

Tabel 11. Ringkasan Hasil Uji Normalitas

No.	Variabel	Notasi	Asymp.Sig	Ket.
1	Pemenfaatan Buku Elektronik	X	0,85	Normal
2	Keaktifan Siswa	Y1	0,24	Normal
3	Kreativitas Siswa	Y2	0,41	Normal

Dari tabel di atas terlihat semua variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal.

## 2. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat apakah mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Uji ini digunakan sebagai prasyarat uji regresi linier. Uji linieritas dilakukan dengan *software SPSS 17 for windows*. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier bila signifikansi *Devination from linearity* > alpha yang ditetapkan sebesar 0,05.

Tabel 12. Ringkasan Hasil Uji Linieritas

Variabel	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$ (0,05)	<i>Deviation from Linearity</i>	Ket.
Pemanfaatan E-book (X) dengan Kreativitas Siswa (Y <sub>1</sub> )	0,63	3,97	0,86	Linier
Pemanfaatan Buku Elektronik (X) dengan keaktifan (Y <sub>2</sub> )	0,64	3,97	0,84	Linier

Berdasarkan tabel 12. tentang ringkasan hasil uji linieritas, semua koefisien *deviation from linearity* variabel bebas yang berhubungan dengan variabel terikat adalah lebih besar dari taraf signifikansi 5% dan  $F_{tabel}$  lebih besar dari  $F_{hitung}$  ( $F_{tabel} > F_{hitung}$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua hubungan antara variabel bebas dan terikat dalam penelitian ini adalah linier.

### C. Pengujian Hipotesis

#### 1. Pengujian Hipotesis Pertama ( $H_1$ ) Hubungan Pemanfaatan Buku Elektronik (X) Terhadap Kreativitas Siswa ( $Y_1$ )

Hipotesis pertama berbunyi “Terdapat hubungan pemanfaatan buku elektronik terhadap kreativitas siswa”. Formulasi hipotesisnya adalah  $H_0$ : tidak terdapat hubungan pemanfaatan buku elektronik terhadap kreativitas siswa kelas XI Program Keahlian Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 2 Depok Sleman dan  $H_1$ : terdapat hubungan pemanfaatan buku elektronik terhadap kreativitas siswa kelas XI Program Keahlian Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 2 Depok Sleman. Hasil korelasi disajikan dalam tabel 13 sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Analisis Korelasi Sederhana X Terhadap  $Y_1$

Konstanta	Koefisien korelasi ( $r_e$ )	r tabel ( $r_t$ )	Keterangan
Pemanfaatan Buku Elektronik	0,28	0,23	Rendah

Setelah dianalisis, didapat besarnya koefisien korelasi ( $r_e$ ) sebesar 0,28 dengan signifikansi 5%. Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai koefisien korelasi ( $r_e$ ) dengan  $r$  teoretik ( $r_t$ ). Nilai  $r_e = 0,28$  sedangkan nilai  $r_t = 0,23$ , nilai  $r_e$  didapat dari melihat tabel distribusi *Pearson Product Moment*, dapat dilihat bahwa nilai  $r_e$  lebih besar dari  $r_t$  sehingga  $H_0$  ditolak.

## 2. Pengujian Hipotesis Kedua ( $H_1$ ) Hubungan Pemanfaatan Buku Elektronik (X) Terhadap Keaktifan Siswa ( $Y_2$ )

Hipotesis kedua berbunyi “Terdapat hubungan pemanfaatan buku elektronik terhadap keaktifan siswa”. Formulasi hipotesisnya adalah  $H_0$ : tidak terdapat hubungan pemanfaatan buku elektronik terhadap keaktifan siswa kelas XI Program Keahlian Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 2 Depok Sleman dan  $H_1$ : terdapat hubungan pemanfaatan buku elektronik terhadap keaktifan siswa kelas XI Program Keahlian Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 2 Depok Sleman. Hasil korelasi disajikan dalam tabel 14 sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Analisis Korelasi Sederhana X Terhadap  $Y_2$

Konstanta	Koefisien korelasi ( $r_e$ )	r tabel ( $r_t$ )	Keterangan
Pemanfaatan Buku Elektronik	0,37	0,23	Rendah

Setelah dianalisis, didapat besarnya koefisien korelasi ( $r_e$ ) sebesar 0,37 dengan signifikansi 5%. Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai koefisien korelasi ( $r_e$ ) dengan  $r$  teoretik ( $r_t$ ). Nilai  $r_e = 0,37$  sedangkan nilai  $r_t = 0,23$ , nilai  $r_e$  didapat dari melihat tabel distribusi *Pearson Product Moment*, dapat dilihat bahwa nilai  $r_e$  lebih besar dari  $r_t$  sehingga  $H_0$  ditolak.

### 3. Pengujian Hipotesis Ketiga ( $H_3$ ) Hubungan Kreativitas Siswa ( $Y_1$ ) Terhadap Keaktifan Siswa ( $Y_2$ )

Hipotesis kedua berbunyi "Terdapat hubungan kreativitas terhadap keaktifan siswa". Formulasi hipotesisnya adalah  $H_0$ : tidak terdapat hubungan kreat terhadap keaktifan siswa kelas XI Program Keahlian Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 2 Depok Sleman dan  $H_1$ : terdapat hubungan kreativitas terhadap keaktifan siswa kelas XI Program Keahlian Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 2 Depok Sleman. Hasil korelasi disajikan dalam tabel 15 sebagai berikut.

Tabel 15. Hasil Analisis Korelasi Sederhana  $Y_1$  Terhadap  $Y_2$

Konstanta	Koefisien korelasi ( $r_e$ )	$r$ tabel ( $r_t$ )	Keterangan
Kreativitas Siswa dan Keaktifan Siswa	0,74	0,23	Cukup

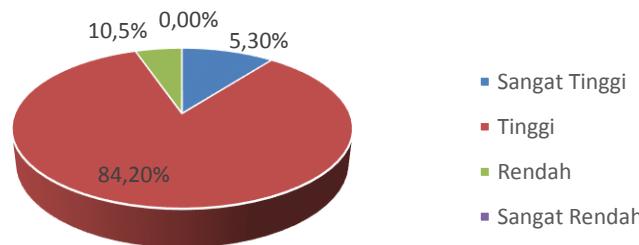
Setelah dianalisis, didapat besarnya koefisien korelasi ( $r_e$ ) sebesar 0,74 dengan signifikansi 5%. Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai koefisien korelasi ( $r_e$ ) dengan  $r$  teoretik ( $r_t$ ). Nilai  $r_e = 0,74$  sedangkan nilai  $r_t = 0,23$ , nilai  $r_e$  didapat dari melihat tabel distribusi *Pearson Product Moment*, dapat dilihat bahwa nilai  $r_e$  lebih besar dari  $r_t$  sehingga  $H_0$  ditolak.

## **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pemanfaatan buku elektronik dengan kreativitas siswa, hubungan antara pemanfaatan buku elektronik dengan keaktifan siswa, dan hubungan antara kreativitas siswa dengan keaktifan siswa kelas XI program keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 2 Depok Sleman. Berdasarkan data yang diperoleh dan selanjutnya diolah menggunakan bantuan *software SPSS versi 17.0 for Windows* maka dapat dilakukan pembahasan tentang hasil penelitian sebagai berikut.

### **1. Pemanfaatan Buku Elektronik**

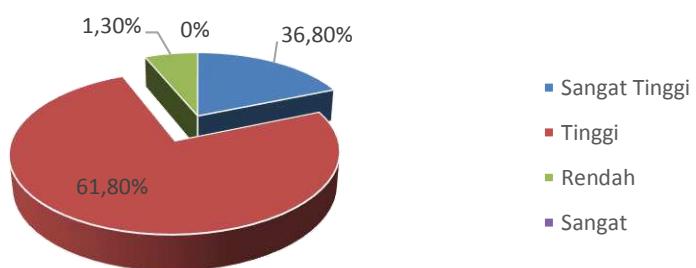
Berdasarkan data yang diperoleh menggunakan angket, dapat diketahui hasil penelitian menggunakan analisis deskriptif bahwa pemanfaatan buku elektronik siswa kelas XI program keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 2 Depok Sleman termasuk kategori tinggi. Gambar 3 memperlihatkan penyebaran kategori data variabel pemanfaatan buku elektronik. Siswa yang memanfaatkan buku elektronik dengan sangat tinggi sebesar 5,26 %. Siswa yang memanfaatkan buku elektronik dengan kategori tinggi sebesar 84,21 % sedangkan siswa yang memanfaatkan buku elektronik dengan kategori rendah sebesar 10,53 %, dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat rendah. Merujuk dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa secara umum pemanfaatan buku elektronik dalam belajar masuk ke kategori tinggi. Hasil analisis data mengindikasikan bahwa kesadaran akan teknologi yang telah berkembang saat ini telah diikuti oleh siswa sebagai salah satu sumber belajar di sekolah.



Gambar 3. Diagram Pie Kecenderungan Data Pemanfaatan Buku Elektronik.

## 2. Kreativitas Siswa

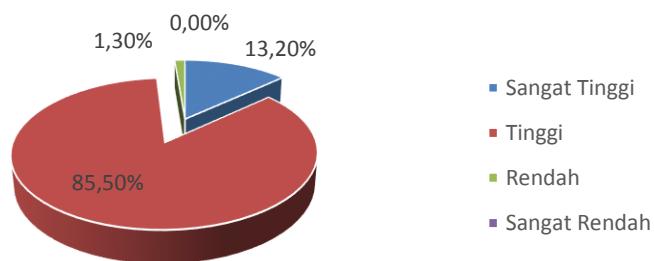
Berdasarkan data yang diperoleh menggunakan angket, dapat diketahui hasil penelitian menggunakan analisis deskriptif bahwa kreativitas siswa kelas XI program keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 2 Depok Sleman termasuk kategori Tinggi. Gambar 4 memperlihatkan penyebaran kategori data variabel kreativitas. Sebesar 36,84 % siswa memiliki kreativitas dalam kategori sangat tinggi, kemudian 61,84 % siswa termasuk kategori tinggi, sedangkan sebesar 1,31 % siswa termasuk kategori rendah dan 0% siswa yang memiliki kreativitas sangat rendah. Merujuk dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa secara umum kreativitas siswa dalam belajar dalam kategori tinggi.



Gambar 4. Diagram Pie Kecenderungan Data Kreativitas.

### 3. Keaktifan Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh menggunakan angket, dapat diketahui hasil penelitian menggunakan analisis deskriptif bahwa kreativitas siswa kelas XI program keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 2 Depok Sleman termasuk kategori Tinggi. Gambar 5 memperlihatkan penyebaran kategori data variabel keaktifan. Sebesar 13,2 % siswa memiliki tingkat keaktifan dalam kategori sangat tinggi, kemudian 85,5 % siswa termasuk kategori tinggi, sedangkan sebesar 1,3 % siswa termasuk kategori rendah dan tidak ada siswa yang memiliki kreativitas sangat rendah. Merujuk dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa secara umum kreativitas siswa dalam belajar dalam kategori tinggi.



Gambar 5. Diagram Pie Kecenderungan Data Keaktifan.

### 4. Hubungan antara Pemanfaatan Buku Elektronik dengan Kreativitas Siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan analisis korelasi sederhana dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara pemanfaatan buku elektronik dengan kreativitas siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK N 2 Depok

Sleman. Hubungan tersebut dapat dilihat dari nilai *Pearson Correlation* ( $r_e$ ) = 0,28, hubungan ini termasuk dalam kategori rendah. Nilai signifikansi yang didapat sebesar 0,013 yang berarti bahwa hubungan tersebut mempunyai signifikansi yang baik, karena nilai signifikansi  $0,013 < 0,05$ . Jadi semakin tinggi pemanfaatan buku elektronik maka akan semakin tinggi pula kreativitas siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK N 2 Depok Sleman.

Hasil Penelitian diatas sesuai dengan pendapat Utami Munandar (2009: 13) yang menjelaskan bahwa siswa yang memiliki kreativitas tinggi akan memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri, mengolah cara berfikir, memberikan ide dan gagasan, serta mencari jalan untuk menghasilkan produk yang baru. Pendapat dari Utami Munandar tersebut diperkuat lagi dengan penelitian Kusuma Astuti (2011) dengan hasil kreativitas siswa mempunyai hubungan yang erat dengan pemanfaatan buku elektronik sehingga disimpulkan bahwa penggunaan buku elektronik secara umum dapat meningkatkan kreativitas yang dimiliki oleh siswa.

## **5. Hubungan antara Pemanfaatan Buku Elektronik dengan Keaktifan Siswa.**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan analisis korelasi sederhana dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara pemanfaatan buku elektronik dengan keaktifan siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK N 2 Depok Sleman. Hubungan tersebut dapat dilihat dari nilai *Pearson Correlation* ( $r_e$ ) = 0,37, hubungan ini termasuk dalam kategori rendah. Nilai signifikansi yang didapat sebesar 0,001 yang berarti bahwa hubungan tersebut mempunyai

signifikansi yang baik, karena nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ . Jadi semakin tinggi pemanfaatan buku elektronik maka akan semakin tinggi pula keaktifan siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK N 2 Depok Sleman.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sardiman (2006: 99) yang menjelaskan bahwa siswa yang mempunyai keaktifan yang tinggi akan memiliki upaya untuk berfikir dalam setiap perbuatannya. Perbutan yang dimaksud salah satunya adalah dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam hal ini adalah buku elektronik. Pendapat ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mawar Ramdhani (2012) bahwa penggunaan buku elektronik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan siswa dalam belajar.

## **6. Hubungan antara Kreativitas Siswa dengan Keaktifan Siswa.**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan analisis korelasi sederhana dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara pemanfaatan kreativitas dengan keaktifan siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK N 2 Depok Sleman. Hubungan tersebut dapat dilihat dari nilai *Pearson Correlation* ( $r_e$ ) = 0,74, hubungan ini termasuk dalam kategori cukup. Nilai signifikansi yang didapat sebesar 0,000 yang berarti bahwa hubungan tersebut mempunyai signifikansi yang baik, karena nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Jadi semakin tinggi kreativitas siswa maka akan semakin tinggi pula keaktifan siswa begitu juga sebaliknya yaitu semakin tinggi keaktifan siswa maka semakin tinggi pula kreativitas siswa

kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK N 2 Depok Sleman.

Kreativitas dan keaktifan mempunyai hubungan yang signifikan, karena sesuai dengan kajian pustaka yang digunakan dalam penelitian ini menjelaskan bahwa pembentukan dan proses kreativitas yang ditanamkan pada siswa erat kaitannya dengan sikap keaktifan siswa. Kreativitas yang tinggi akan ikut mempengaruhi keaktifan siswa yang difokuskan pada kegiatan belajar mengajar seperti diskusi, permainan, tukar pemikiran, dan berani dalam menyampaikan pendapat dan solusinya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mawar Ramdhani (2012) yang menjelaskan bahwa kreativitas signifikan berpengaruh pada keaktifan siswa yang melibatkan siswa dalam berfikir kritis dan kreatif dalam pembelajaran.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian tentang “Pengaruh Pemanfaatan Buku Elektronik Terhadap Kreativitas dan Keaktifan Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer dan Jaringan SMK N 2 Depok Sleman”, dapat ditarik kesimpulan, yaitu 1) deskripsi variabel pemanfaatan buku elektronik siswa kelas Kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan termasuk dalam kategori tinggi, 2) deskripsi variabel kreativitas siswa kelas Kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer dan Jaringan termasuk dalam kategori tinggi, 3) deskripsi variabel keaktifan siswa kelas Kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer dan Jaringan termasuk dalam kategori tinggi.

Pemanfaatan buku elektronik (X) mempunyai hubungan yang positif dan signifikan dengan kreativitas siswa (Y<sub>1</sub>), yang berarti peningkatan pemanfaatan buku elektronik akan diikuti kenaikan tingkat kreativitas siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK N 2 Depok Sleman.

Pemanfaatan buku elektronik (X) mempunyai hubungan yang positif dan signifikan dengan keaktifan siswa (Y<sub>2</sub>), yang berarti peningkatan pemanfaatan buku elektronik akan diikuti kenaikan tingkat keaktifan siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK N 2 Depok Sleman.

Kreativitas siswa ( $Y_1$ ) mempunyai hubungan yang positif dan signifikan dengan keaktifan siswa ( $Y_2$ ), yang berarti peningkatan kreativitas siswa akan diikuti kenaikan tingkat keaktifan siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video dan Teknik Komputer Jaringan SMK N 2 Depok Sleman.

### **B. Implikasi**

Implikasi dari hasil penelitian ini yaitu :

Pemanfaatan buku elektronik memiliki hubungan yang signifikan terhadap kreativitas siswa. Memanfaatkan buku elektronik dapat membantu siswa dalam mengasah kreativitas yang dimilikinya. Selain itu buku elektronik juga berdampak pada keaktifan siswa. Siswa akan lebih aktif apabila dalam belajar, guru lebih menekankan pada penerapan media pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam hal ini adalah buku elektronik untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Pemanfaatan buku elektronik merupakan sarana bantuan bagi siswa untuk belajar lebih dalam mengenai mata pelajaran tertentu sesuai jurusan masing-masing. Kreativitas dan Keaktifan mempunyai hubungan yang sangat erat dalam kegiatan belajar. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa semakin tinggi kreativitas seorang siswa maka semakin tinggi pula tingkat keaktifan siswa tersebut, begitupun sebaliknya apabila keaktifan seorang siswa tinggi maka kreativitas siswa cenderung tinggi.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh efikasi diri, kreativitas dan iklim kelas terhadap kemandirian belajar siswa kelas X TITL di SMKN 2 Yogyakarta mempunyai keterbatasan diantaranya.

1. Kontribusi guru untuk menciptakan kesadaran memanfaatkan buku elektronik belum mempertimbangkan aspek kemampuan yang dimiliki oleh pengajar dalam memberikan pengarahan kepada siswa untuk memanfaatkan buku elektronik.
2. Dari Penelitian ini terdapat faktor lain sehingga belum dipertimbangkan aspek yang berpengaruh pada kreativitas dan keaktifan siswa seperti motivasi siswa, kompetensi guru dan kelengkapan sarana dan prasarana sekolah.

#### **D. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan hasil pembahasan penelitian di atas, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Mengembangkan kreativitas dan keaktifan siswa merupakan aspek yang penting karena akan menjadi dasar bagi siswa untuk menghadapi berbagai masalah di dalam belajar.
2. Guru sebaiknya mendorong dirinya untuk mengembangkan memanfaatkan buku elektronik agar terjadi hubungan terhadap siswa dalam kegiatan belajar mengajar serta melatih siswa untuk menggunakan teknologi secara maksimal.
3. Sekolah diharapkan dapat memberikan pelatihan-pelatihan yang dapat mengembangkan penggunaan buku elektronik maupun pembuatan buku elektronik baik untuk siswa maupun untuk guru. Selain itu sekolah dapat melengkapi fasilitas penunjang pembelajaran agar tercipta kegiatan belajar mengajar yang positif.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdul Aziz. (2013). Kemendikbud: Kurikulum 2013 lebih diminati karena menarik. Diakses dari [www.kemdikbud.go.id](http://www.kemdikbud.go.id) pada tanggal 12 Februari 2014, pukul 10.56 WIB.

Ahmadi & Supriyono. (2004). Psikologi Belajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Andy Green. (2004). Kreativitas dalam *public relation*. Jakarta: Erlangga

Benny. (2013). Kemendikbud: Kurikulum 2013 dorong siswa untuk lebih kreatif. Diakses dari [www.edukasi.kompas.com](http://www.edukasi.kompas.com) pada tanggal 11 Februari 2014, pukul 23.00 WIB.

Budi Sutedjo. (2002). *“E – Education” Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.

Conny. (2009). *Kreativitas Keberbakatan: Mengapa, Apa, dan Bagaimana*. Jakarta: PT Mancana Jaya Cemerlang.

Danang Rahardian. (2014). Akses buku di tablet lebih mudah. Diakses dari [www.koransindo.com](http://www.koransindo.com) pada tanggal 11 Februari 2014, pukul 00.00 WIB.

Djemari Mardhapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta : Mitra Cendekia.

Eileen and Ronald. (2010). *The Oxford Companion to the Book*. Diakses dari [www.online.wsj.com](http://www.online.wsj.com) pada tanggal 8 Juni 2013, pukul 23.55 WIB.

Febe Chen. (2010). *BE CREATIVE! Menjadi Pribadi Kreatif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Florence Beetlestone. (2011). *CREATIVE LEARNING: Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*. Bandung: Penerbit Nusa Media.

Hadziq Jauhary. (2014). Buku elektronik jadi tren positif. Diakses dari [www.suaramerdeka.com](http://www.suaramerdeka.com) pada tanggal 11 Februari 2014, pukul 20.00 WIB.

Hamalik Oemar. (2010). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara

Inayah Nur. (2013). Pemanfaatan Buku Sekolah Elektronik (BSE) sebagai sumber belajar pada Program Keahlian Tata Busana di SMK Negeri Klaten.

Jim Edward and Joe Vitale. (2007). *HOW TO WRITE AND PUBLISH YOUR OWN EBOOK*. New York: Morgan James Publishing.

Kate Shehan. (2013). *The eBook Revolution ( A Primer for Librarians on the Front Line)*. Santa Barbara: Libraries Unlimited.

Mawar Ramdhani. (2012). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan. Skripsi.

Prayitno & Amti, Erman. (2004). Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Rahajeng Pramesi. (2012). 90 sekolah dipasang wifi gratis, kepandaian siswa ditarget meningkat 30 %. Diambil dari koran kedaulatan rakyat edisi 15 Desember 2012, halaman 3.

Ruslan Burhani. (2013). Pengajar dituntut untuk menggunakan teknologi terbaru. Diakses dari [www.antaranews.com](http://www.antaranews.com) pada tanggal 12 Februari 2014, pukul 00.54 WIB.

Sardiman. (2006). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Slameto. (2003). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta

Sugiyono. (2010). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.

Sugiyono. (2011). *STATISTIKA untuk PENELITIAN*. Bandung: Alfabet.

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rhineka Cipta.

Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Terence. (2006). *The Digital Reader Using E-book in K-12 Education*. Washington: International Society for Technology in Education.

Tika Ekaningrum. (2011). Buku Sekolah Elektronik Berbasis Multimedia Sebagai Sumber Belajar Untuk SMK Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan Kelas X. Skripsi.

Utami Munandar. (2009). Pengembangan Kreativitas Anak /berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.

Utomo Dananjaya. (2010). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: NUANSA

W. Gulo. (2004). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Grasindo, Anggota Ikapi.

Wahyu Syahputra. (2013). Minat baca dan mutu pendidikan di Indonesia masih rendah. Diakses dari [www.republika.co.id](http://www.republika.co.id) pada tanggal 11 Februari 2014, pukul 10.06 WIB.

.

## Lampiran 1. Sampel Penelitian

### A. Perhitungan Sampel Total

Rumus yang digunakan untuk mencari jumlah sampel adalah rumus Stephen Isaac & William B. Michael sebagai berikut :

$$S = \frac{X^2 \cdot N \cdot P(1 - P)}{d^2(N - 1) + X^2 P(1 - P)}$$

Dimana :

S = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi akses

P = Proporsi dalam populasi sebagai dasar asumsi pembuatan table,  
dimana  $P = 0,50$

d = Derajat ketepatan yang direfleksikan oleh kesalahan yang dapat  
ditoleransi dalam fluktuasi proporsi sampel  $P$ , d umumnya  
diambil 0,05

$X^2$  = Nilai table chisquare untuk satu derajat kebebasan relative level  
konfiden yang diinginkan.  $X^2 = 3,841$  tingkat kepercayaan 0,95 (taraf signifikansi 95%)

➤ Perhitungan jumlah sampel ( S ) adalah :

$$S = \frac{X^2 \cdot N \cdot P(1 - P)}{d^2(N - 1) + X^2 P(1 - P)}$$
$$S = \frac{3,841 \cdot 94 \cdot 0,50(1 - 0,50)}{0,05^2(94 - 1) + 3,841 \cdot 0,50(1 - 0,50)}$$

$$S = 75,67 \text{ dibulatkan } 76$$

➤ Dengan demikian didapat jumlah sampel adalah 76 siswa

## B. Perhitungan Sampel Tiap kelas

Untuk menghitung sampel pada masing-masing kelas yang berproporsi maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Sampel tiap kelas} = \frac{\text{populasi kelas}}{\text{populasi}} \times \text{sampel}$$

No	Kelas	Populasi	Perhitungan	Sampel
1.	XI AV	32	$\frac{32}{94} \times 76$	26 Siswa
2.	XI TKJ A	31	$\frac{31}{94} \times 76$	25 Siswa
3.	XI TKJ B	31	$\frac{31}{94} \times 76$	25 Siswa
<b>Total</b>		<b>94</b>	-	<b>76</b>

## Lampiran 2. Kisi-kisi dan Instrumen Penelitian

### A. Kisi-kisi Instrumen

#### 1. Pemanfaatan Buku Elektronik

Variabel	Dimensi	Indikator	Deskriptor	Nomor Butir
Pemanfaatan Buku Elektronik	Pengenalan	Pengenalan buku elektronik	Mengenal buku elektronik dan penggunaannya	1,2,3
		Sikap Siswa	Memiliki sikap rasa ingin tahu dalam teknologi	4,5,6
	Pengarahan / Bimbingan	Dukungan guru	Mewujudkan pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran	7,8,9
		Penggunaan buku elektronik	Dapat mencari, menggunakan, dan memanfaatkan buku elektronik	10,11,12
	Tujuan	Hasil yang dicapai	Memiliki pengetahuan yang bersumber dari buku elektronik	13,14,15

#### 2. Kreativitas

Variabel	Dimensi	Indikator	Deskriptor	Nomor Butir
Kreativitas	Interaksi Individu	Terbuka dengan pengalaman baru	Memiliki rasa keinginan untuk maju	16,17,18
		Fleksibel dalam berpikir	Memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri	19,20,21
	Pengungkapan unik	Minat terhadap pelajaran	Memiliki rasa senang dan pantang menyerah dalam menguasai pelajaran	22,23,24,25
		Menghubungkan ide	Bersikap percaya diri	26,27,28
	Kombinasi baru	Experiment	Memiliki cara sendiri dalam belajar	29,30,31

### 3. Keaktifan

Variabel	Dimensi	Indikator	Deskriptor	Nomor Butir
Keaktifan Siswa	Penugasan	Diskusi	Partisipasi	Interaksi dalam kegiatan belajar mengajar 32,33,34
		Melakukan sesuatu dalam memahami materi	Memiliki kemampuan mengolah materi pelajaran	35,36,37
		Ketrampilan dalam mengolah materi	Mengamati, mengklasifikasi, mencari hubungan, membuat hipotesis, menginterpretasi, menyimpulkan dan mengkomunikasikan	38,39,40, 41
	Games	Pengetahuan dialami, dipelajari, dan ditemukan oleh siswa	Melakukan aktivitas permainan, mencatat urutan pelaksanaan dan kejadian, menganalisa kejadian atau faktor yang mendukung keberhasilan dan penghambat keberhasilan	42,43,44, 45
		Berfikir aktif	Melakukan kegiatan experiment	46,47,48, 49

B. Angket Penelitian

# ANGKET

PENGARUH PEMANFAATAN *ELECTRONIC BOOK ( E-BOOK )*  
TERHADAP KEAKTIFAN DAN KREATIVITAS SISWA KELAS XI  
DALAM BELAJAR DI SMK N 2 DEPOK

## IDENTITAS RESPONDEN

Nama Responden : .....

Nama SMK : .....

Program Studi Keahlian : .....

Kompetensi Keahlian : .....



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Kepada Yth.

Siswa Kelas XI SMK N 2 Depok

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan kerendahan hati, saya mohon keikhlasan dan bantuan saudara untuk meluangkan waktu guna menjawab pernyataan dalam angket ini. Angket ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data penelitian yang bertujuan guna mengetahui Pengaruh Pemanfaatan E-book terhadap keaktifan dan kreativitas siswa kelas XI dalam belajar di SMK N 2 Depok.

Angket ini bukanlah suatu tes, sehingga tidak ada jawaban yang benar dan salah. Jawaban yang baik adalah yang sesuai dengan keadaan diri saudara sebenarnya. Jawaban yang saudara berikan tidak akan mempengaruhi nilai atau nama baik saudara. Jawaban yang sesuai dengan keadaan diri saudara akan membantu kami dalam penelitian dan pada akhirnya pada perkembangan ilmu dalam pendidikan.

Atas bantuan saudara, saya ucapkan terima kasih. Semoga Allah SWT memberikan imbalan yang sesuai dengan budi baik saudara. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Peneliti,  
Alvin Taufiq A.  
NIM. 09501244013

## **PETUNJUK PENGISIAN**

1. Bacalah pernyataan dengan seksama.
2. Berilah tanda ( √ ) pada masing-masing pernyataan yang paling sesuai dengan pilihan Saudara di salah satu kolom yang telah tersedia!
3. Mohon mengisi setiap pernyataan dengan jujur, penelitian tidak berpengaruh terhadap nilai kelas.
4. Keterangan alternatif jawaban :

**SS = Sangat Setuju      TS = Tidak Setuju**  
**S = Setuju                    STS = Sangat Tidak Setuju**

Contoh Pengisian Angket

<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>			
		<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
1.	Saya berangkat tepat waktu	√			
2.	Saya selalu mengerjakan PR		√		

5. Apabila ada jawaban yang ingin diganti, maka berilah tanda (=) pada pilihan jawaban awal kemudian berilah tanda ( √ ) pada pilihan jawaban sesuai pilihan Saudara yang dianggap tepat!

Contoh Pengisian Kuesioner Apabila Ada Perbaikan

<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>			
		<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>KS</b>	<b>TS</b>
1.	Saya berangkat tepat waktu	√	≠		
2.	Saya selalu mengerjakan PR		≠	√	

## **TERIMA KASIH**

Atas Kesediaan Anda Untuk Memberikan Jawaban  
Dengan Baik Dan Sungguh-sungguh

## A. ANGKET PEMANFAATAN E - BOOK

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Mengetahui maksud buku elektronik				
2.	Mengetahui cara mendapatkan buku elektronik				
3.	Mengetahui cara menggunakan E-book				
4.	Buku elektronik digunakan untuk belajar				
5.	Lebih memilih buku elektronik daripada buku cetak				
6.	Buku elektronik memiliki daya tarik				
7.	Buku elektronik digunakan untuk belajar sendiri				
8.	Penggunaan buku elektronik dibimbing oleh guru				
9.	Terdapat materi pelajaran di dalam buku elektronik				
10.	Sering mengakses buku elektronik				
11.	Komputer, Laptop, Smartphone, atau i-pad digunakan untuk membuka E-book				
12.	Buku elektronik digunakan untuk mengerjakan tugas				
13.	Buku elektronik membantu dan memudahkan dalam belajar				
14.	Memahami pelajaran menggunakan buku elektronik				
15.	Nilai pelajaran akan maksimal setelah menggunakan buku elektronik				

## B. ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Memberikan pendapat setiap diskusi kelompok				
2.	Pendapat teman dijadikan bahan diskusi kelompok				

3.	Diskusi kelompok dapat menyelesaikan tugas			
4.	Belajar sendiri lebih menyenangkan daripada belajar kelompok			
5.	Catatan hasil belajar sangat diperlukan			
6.	Bertanya jika belum jelas			
7.	Setelah diberikan guru pelajaran saya ulang			
8.	Memiliki cara sendiri dalam mencatat			
9.	Lebih senang belajar dengan catatan sendiri			
10.	Belajar bersama teman lebih menyenangkan daripada belajar sendiri			
11.	Memperhatikan guru saat memberikan materi pelajaran			
12.	Materi yang berkaitan dengan kejadian nyata lebih mudah ditangkap			
13.	Materi pembelajaran dikomentari dan disimpulkan			
14.	Memperbaiki kesalahan atau kekurangan dalam menyikapi hasil belajar			
15.	Menyimpulkan pelajaran dengan kata – kata sendiri			

### C. ANGKET KREATIVITAS BELAJAR

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Berusaha mengembangkan pengalaman melalui hal baru				
2.	Buku sebagai sumber rujukan untuk mendukung penyelesaian setiap mendapatkan tugas				
3.	Diskusi dengan guru untuk mendapatkan pengalaman baru				
4.	Bersedia menerima kritikan				
5.	Keterbatasan bukan penghalang keberhasilan				

	mencapai masa depan			
6.	Kompetensi yang diraih memberikan kepuasan tersendiri			
7.	Kegagalan dalam mencapai prestasi belajar merupakan sebuah tantangan			
8.	Memanfaatkan kesempatan dalam menambah pengetahuan			
9.	Bertanya kepada guru jika belum paham			
10.	Mengerjakan tugas dengan berbagai cara			
11.	Percaya dengan kemampuan sendiri			
12.	Prestasi belajar didukung oleh kerja keras dan bersungguh-sungguh			
13.	Puas dengan hasil yang diraih			
14.	Menyukai hal-hal baru			
15.	Mendalami materi yang disenangi			
16.	Mengaplikasikan pengetahuan yang didapat di sekolah			
17.	Senang melakukan diskusi berkaitan dengan materi pelajaran			

## A. Rumus Validitas

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

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y.

N = Jumlah responden

$\sum XY$  = Jumlah produk dari X dan Y.

$\sum X$  = Jumlah nilai X

$\sum Y$  = Jumlah nilai Y

$\sum X^2$  = Jumlah X kuadrat

$\sum Y^2$  = Jumlah Y kuadrat

## B. Rumus Reliabilitas

Uji Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *alpha cronbach*

(a) dengan  $\alpha > 0,7$  agar dapat dikatakan reliabel. Rumus *alpha* dapat dilihat sebagai berikut.

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

keterangan :

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen / *alpha cronbach*

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$  = jumlah varian butir

$\sigma^2 t$  = varians total

## Data Validitas Uji Coba Instrumen Pemanfaatan Buku Elektronik

## Data Reliabilitas Uji Coba Instrumen Pemanfaatan Buku Elektronik

## Uji Validitas Instrumen Pemanfaatan Buku Elektronik Menggunakan SPSS

B1	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.662** ,000 30	B8	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.531** ,003 30
B2	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.660** ,000 30	B9	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.563** ,001 30
B3	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.746** ,000 30	B10	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.661** ,000 30
B4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.818** ,000 30	B11	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.743** ,000 30
B5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.844** ,000 30	B12	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.445* ,014 30
B6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.837** ,000 30	B13	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.669** ,000 30
B7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.513** ,004 30	B14	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.670** ,000 30
			B15	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.482** ,007 30

## Uji Reliabilitas Instrumen Pemanfaatan Buku Elektronik

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.903	15

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

## **Data Uji Coba Instrumen Kreativitas Siswa**

## Data Reliabilitas Uji Coba Instrumen Kreativitas Siswa

## Uji Validitas Kreativitas Siswa Menggunakan SPSS

		TOTAL	
B1	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.387* ,038 29	
B2	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.467* ,011 29	
B3	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.388* ,037 29	
B4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.423* ,022 29	
B5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,298 ,116 29	
B6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.465* ,011 29	
B7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.399* ,032 29	
B8	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.705** ,000 29	
B9	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.484** ,008 29	
B10	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.475** ,009 29	
B11	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.371* ,048 29	
B12	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.501** ,006 29	
B13	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.811** ,000 29	
B14	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.636** ,000 29	
B15	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.475** ,009 29	
B16	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.433* ,019 29	
B17	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.376* ,045 29	
B18	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.382* ,041 29	

## Uji Reliabilitas Instrumen Kreativitas Siswa

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.785	17

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

## Data Uji Coba Keaktifan Siswa

## Data Reliabilitas Uji Coba Instrumen Keaktifan Siswa

## Uji Validitas Instrumen Keaktifan Siswa

B1	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.389* ,034 30	B9	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.616** ,000 30
B2	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.489** ,006 30	B10	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.681** ,000 30
B3	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	,133 ,483 30	B11	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.446* ,013 30
B4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.541** ,002 30	B12	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.382* ,037 30
B5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.528** ,003 30	B13	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.551** ,002 30
B6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.380* ,039 30	B14	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.601** ,000 30
B7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.755** ,000 30	B15	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.420* ,021 30
B8	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.494** ,006 30	B16	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.512** ,004 30

## Uji Reliabilitas Instrumen Kreativitas Siswa

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total		30	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.804	15

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

## Lampiran 4. Data Penelitian

### 1. Data Penelitian Variabel Pemanfaatan Buku Elektronik

No. Res	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15
1	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3
2	2	2	3	2	3	4	3	3	4	2	4	3	4	4	4
3	3	3	2	2	3	4	2	2	2	2	2	2	3	3	3
4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3
5	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3
6	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	4	3	3	2	2
7	4	4	4	2	1	1	1	2	2	2	3	2	1	1	2
8	3	4	4	3	4	4	4	1	1	3	4	2	2	2	3
9	3	3	3	4	2	2	4	3	4	4	4	4	3	3	3
10	4	4	3	2	1	2	3	1	3	2	2	2	3	2	3
11	4	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3
12	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3
13	3	2	3	3	1	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2
16	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3
17	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4
18	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
19	2	2	2	2	4	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3
20	4	4	4	2	2	2	4	2	2	2	3	3	3	2	3
21	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	
22	3	4	4	3	2	3	4	1	3	3	4	3	3	2	4
23	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3
24	3	3	3	2	2	2	4	3	3	2	3	2	2	2	3
25	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3
26	4	4	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3
27	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3
28	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3
29	4	4	4	3	2	2	4	1	2	2	4	2	3	2	3



No. Res	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15
60	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3
61	4	3	3	2	1	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3
62	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
63	3	4	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3
64	4	3	3	2	3	3	4	1	2	2	3	3	3	3	2
65	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4
66	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3
67	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3
68	3	3	3	3	2	1	2	2	3	3	4	4	4	2	2
69	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
70	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
71	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3
72	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4
73	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	3	3	2
74	4	3	4	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	1	2
75	3	3	3	3	2	1	2	2	3	3	4	4	4	2	2
76	3	3	3	2	1	2	3	2	2	2	1	2	2	2	3
77	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3
78	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3
79	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3
80	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	4	3	3	2	2
81	3	4	4	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	2	4
82	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
83	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4
84	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3
85	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
86	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
87	3	4	3	2	2	2	3	1	3	2	4	3	3	2	3
88	3	3	4	3	2	3	3	2	4	4	4	4	3	2	4
89	4	4	3	3	3	2	2	3	3	4	4	4	3	2	2

No. Res	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15
90	3	3	3	2	1	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3
91	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3
92	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
93	3	3	3	2	2	2	3	1	2	2	3	2	2	2	3
94	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3

## 2. Data Penelitian Variabel Kreativitas

No. Res	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15
19	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2
20	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2
21	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
22	3	3	2	4	3	2	2	4	3	1	3	4	2	2	3
23	3	3	3	4	4	3	2	4	4	2	2	4	3	3	3
24	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	2	3	3	3	4
25	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3
26	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2
27	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3
28	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2
29	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4
30	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2
31	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
32	2	3	2	2	3	3	2	4	2	2	3	3	2	2	3
33	3	3	3	4	4	2	3	4	4	3	3	3	2	3	3
34	4	3	3	2	3	2	1	2	2	3	3	4	3	3	3
35	4	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3
36	3	3	2	1	2	3	3	3	2	4	2	3	3	2	2
37	3	3	2	2	2	3	2	3	4	4	2	4	3	3	3
38	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	2	3	3
39	3	3	3	2	4	4	3	4	3	2	2	3	3	2	3
40	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4
41	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	4	3	2	4	3
42	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2
43	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4
44	4	4	3	2	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4
45	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4
46	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	3
47	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	4	4	2	3	4
48	3	3	2	2	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3

No. Res	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15
49	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
50	3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3
51	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2
52	4	4	4	2	4	3	3	4	4	4	3	4	2	3	4
53	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
54	4	4	3	2	4	4	2	4	4	4	3	3	3	4	3
55	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
56	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
57	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
58	3	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3
59	3	4	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3
60	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3
61	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3
62	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
63	3	3	3	1	3	4	2	1	3	3	3	3	2	3	3
64	3	3	2	2	3	3	1	4	4	2	3	3	3	3	4
65	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
66	3	3	4	2	3	3	2	4	3	3	3	4	2	3	2
67	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	4
68	3	3	4	1	4	3	3	4	4	4	3	4	3	2	2
69	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3
70	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3
71	3	3	4	3	3	4	4	4	4	2	2	4	3	2	4
72	4	4	3	1	2	2	3	3	2	4	2	4	2	3	3
73	3	3	2	4	4	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3
74	3	4	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	4	3	4
75	3	3	4	1	4	3	3	4	4	4	3	4	3	2	2
76	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2
77	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3
78	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3

No. Res	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15
79	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3
80	3	3	3	2	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3
81	4	3	4	2	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4
82	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3
83	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
84	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3
85	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
86	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4
87	3	3	3	1	3	4	2	1	3	3	3	3	2	3	4
88	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	2
89	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3
90	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3
91	4	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3
92	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3
93	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3
94	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3

### 3. Data Penelitian Variabel Keaktifan

No. Res	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16	B17
1	4	2	2	3	4	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	3	3
2	4	3	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	1	4	4	3	4
3	3	3	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3
4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3
5	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2
6	4	2	2	3	2	2	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3
7	4	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2
8	2	4	3	4	3	3	2	1	2	2	2	3	2	4	4	2	1
9	4	4	3	3	3	2	2	3	3	4	4	3	2	3	2	3	2

No. Res	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16	B17
10	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	4	3	3	3
11	3	3	2	4	4	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	4
12	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3
13	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
14	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3
15	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	2	2	2	4	3	4
16	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
17	4	3	3	4	4	3	3	3	4	2	4	3	2	4	4	4	3
18	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3
19	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2
20	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3
21	3	3	2	4	4	4	4	3	3	1	3	3	2	3	3	2	2
22	3	4	2	2	4	3	4	2	2	2	3	4	4	3	4	2	1
23	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	2
24	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2
25	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2
26	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2
27	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	1
28	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3
29	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4
30	3	2	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3
31	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
32	4	3	2	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	2
33	4	3	1	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3
34	3	1	2	3	4	4	3	3	2	4	4	4	1	3	4	3	4
35	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3
36	3	3	1	4	3	2	3	3	2	2	4	4	2	4	2	3	4
37	4	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3
38	3	3	2	4	3	3	4	3	2	4	3	3	2	4	3	3	2
39	4	3	2	3	3	3	4	2	4	2	3	3	2	4	3	3	2

No. Res	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16	B17
40	3	3	2	4	3	4	4	3	3	3	4	4	2	4	3	4	3
41	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	4	3
42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3
43	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3
44	3	4	2	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	2	3
45	4	3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3
46	4	3	2	4	3	3	3	2	2	4	4	3	3	4	4	3	2
47	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	3
48	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3
49	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
50	3	4	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3
51	3	3	2	4	4	3	3	3	2	3	3	4	2	3	4	3	3
52	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	4	3	4	4	3	4
53	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3
54	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3
55	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3
56	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	4	4	2	3	3	2	2
57	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2
58	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
59	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
60	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	4	3	3	3
61	4	3	2	4	4	3	4	3	3	3	4	4	1	3	3	2	3
62	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	4	2	3	4	4	3
63	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3
64	3	2	2	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4
65	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
66	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3
67	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3
68	4	3	2	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2
69	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3

No. Res	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16	B17
70	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	1	3	3	3	3
71	4	4	2	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4
72	4	3	1	4	3	3	4	3	2	3	1	4	3	2	4	2	4
73	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	2	3	3	2	2
74	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3
75	4	3	2	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2
76	3	3	2	2	3	4	3	2	2	3	3	4	2	3	3	3	2
77	4	3	2	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3
78	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
79	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	4	4	2
80	4	3	3	4	4	3	3	4	4	2	4	4	3	3	3	4	3
81	4	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3
82	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	4	2	3
83	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3
84	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	4	4	3	3
85	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3
86	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3
87	3	3	2	3	3	3	2	3	4	2	3	3	2	3	3	2	2
88	3	4	2	3	3	3	3	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3
89	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	2	3
90	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
91	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3
92	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
93	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2
94	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2

## Lampiran 5. Deskriptif Data

### A. Perhitungan Data Kategori

No.	Variabel	Jumlah Butir	Skor Min.	Skor Maks.	Rerata (Mean)	SDi	Interval	Kategori
1.	Pemanfaatan Buku Elektronik	15	15	60	37,5	8	49,5 – 60	Sangat Tinggi
							37,5 – 49,5	Tinggi
							25,5 – 37,5	Rendah
							15 – 25,5	Sangat Rendah
2.	Kreativitas	17	17	68	42,5	8,5	55,25 – 60	Sangat Tinggi
							42,5 – 55,25	Tinggi
							29,75 – 42,5	Rendah
							17 – 29,75	Sangat Rendah
3.	Keaktifan	15	15	60	37,5	8	49,5 – 60	Sangat Tinggi
							37,5 – 49,5	Tinggi
							25,5 – 37,5	Rendah
							15 – 25,5	Sangat Rendah

### B. Hasil Perhitungan Data Kategori

#### 1. Variabel Pemanfaatan Buku Elektronik

Kategorisasi Buku Elektronik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	8	10.5	10.5	10.5
	Tinggi	64	84.2	84.2	94.7
	Sangat Tinggi	4	5.3	5.3	100.0
Total		76	100.0	100.0	

#### 2. Variabel Kreativitas Siswa

Kategorisasi Kreativitas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	1	1.3	1.3	1.3
	Tinggi	47	61.8	61.8	63.2
	Sangat Tinggi	28	36.8	36.8	100.0
Total		76	100.0	100.0	

#### 3. Variabel Keaktifan Siswa

Kategorisasi Keaktifan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	1	1.3	1.3	1.3
	Tinggi	65	85.5	85.5	86.8
	Sangat Tinggi	10	13.2	13.2	100.0
Total		76	100.0	100.0	

## Lampiran 6. Uji Prasyarat Analisis

### A. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test  
ANOVA Table

		Variabel E_book	Variabel Keaktifan Siswa	Variabel Kreativitas Siswa
N		76	76	76
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	42.3947	44.8947	52.7895
	Std. Deviation	4.48725	4.30683	5.15446
Most Extreme Differences	Absolute	.069	.117	.102
	Positive	.069	.117	.087
	Negative	-.067	-.082	-.102
Kolmogorov-Smirnov Z		.605	1.023	.887
Asymp. Sig. (2-tailed)		.858	.246	.411

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

### B. Uji Linieritas

#### a. Hasil Uji Linieritas Pemanfaatan Buku Elektronik dengan Keaktifan Siswa

ANOVA Table

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Variabel_E_book * Variabel_Keaktifan_Siswa Groups	Between (Combined)	420.140	18	23.341	1.221	.277
	Linearity	210.509	1	210.509	11.008	.002
	Deviation from Linearity	209.631	17	12.331	.645	.841
	Within Groups	1090.018	57	19.123		
	Total	1510.158	75			

#### b. Hasil Uji Linieritas Pemanfaatan Buku Elektronik dengan Kreativitas Siswa

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Variabel_Kreativitas_Siswa * Variabel_Ebook Groups	Between (Combined)	488.417	20	24.421	.893	.596
	Linearity	159.195	1	159.195	5.821	.019
	Deviation from Linearity	329.222	19	17.327	.634	.863
	Within Groups	1504.214	55	27.349		
	Total	1992.632	75			

### C. Uji Hipotesis

#### 1. Hipotesis Pertama (H1) Hubungan Pemanfaatan Buku Elektronik (X) Terhadap Kreativitas Siswa (Y1)

Correlations

		Variabel_E_book	Variabel_Kreativitas_Siswa
Variabel_E_book	Pearson Correlation	1	.283*
	Sig. (2-tailed)		.013
	N	76	76
Variabel_Kreativitas_Siswa	Pearson Correlation	.283*	1
	Sig. (2-tailed)	.013	
	N	76	76

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.283 <sup>a</sup>	.080	.067	4.97757

Predictors: (Constant), Variabel\_E\_book

#### 2. Hipotesis Pertama (H1) Hubungan Pemanfaatan Buku Elektronik (X) Terhadap Kreativitas Siswa (Y1)

Correlations

		Variabel_E_book	Variabel_Keaktifan_Siswa
Variabel_E_book	Pearson Correlation	1	.373**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	76	76
Variabel_Keaktifan_Siswa	Pearson Correlation	.373**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	76	76

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.373 <sup>a</sup>	.139	.128	4.02230

a. Predictors: (Constant), Variabel\_E\_book

### 3. Hipotesis Ketiga (H3) Hubungan Kreativitas Siswa (Y1) Terhadap Keaktifan Siswa (Y2)

Correlations

		Variabel_Kreativitas_Siswa	Variabel_Keaktifan_Siswa
Variabel_Kreativitas_Siswa	Pearson Correlation	1	.735**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	76	76
Variabel_Keaktifan_Siswa	Pearson Correlation	.735**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	76	76

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.735 <sup>a</sup>	.540	.534	2.94118

a. Predictors: (Constant), Variabel\_Kreativitas\_Siswa

- A. FORMULIR ISIAN PERMOHONAN IJIN STUDI PENDAHULUAN / PRA SURVEY / PRA PENELITIAN
- B. SURAT PERNYATAAN BERSEDIA MENYERAHKAN HASIL PENELITIAN / SURVEY / PKL

\*) Lingkari yang dipilih A atau B

Nomor : 070/ 263

Kami, yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : ALVIN TAUPIG ABIWAKA  
2. Alamat Rumah : GEDOKOKLURU HS I/724 YK

3. Nomor Telepon : 085712 862411  
4. No. Mahasiswa/NIP/NIM : 09501244013  
5. Tingkat (D1/D2/D3/D4/S1/S2/S3) : S1  
6. Universitas/Akademi : UNY  
7. Dosen Pembimbing : Dr. Samuel Hadi, M.Pd., M.T  
8. Lokasi Penelitian/Survey : 1. SMK N 2 DEPOK SLEMAN  
2. :  
9. Judul Penelitian :

PENGARUH PENANPAATAN ELEKTRONIC BOOK (E-BOOK)  
TERHADAP KREATIVITAS DAN KREATIFITAN SISWA KELAS XI  
DALAM RELASAK DI SMK N 2 PEPOK.

Berdasarkan pilihan saya pada formulir isian diatas (poin B), saya bersedia untuk menyerahkan hasil Penelitian / Survey / PKL berupa 1 (satu) CD format PDF selambatnya 1 (satu) bulan setelah selesai Penelitian / Survey / PKL dilaksanakan.



Sleman, 2. .... At. .... 20. (3....

### Yang menyatakan

*[Signature]*

ALVIN TAUFIQ A.

(nama terang)

**KEPUTUSAN DEKAN  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
NOMOR : 134/ELKO/TA-S1/IV/2013**

**TENTANG**

**PENGANGKATAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI S1  
BAGI MAHASISWA FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Menimbang : 1. Bahwa sehubungan dengan telah dipenuhinya persyaratan untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa F.T. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, perlu diangkat pembimbing.  
2. Bahwa untuk keperluan dimaksud perlu ditetapkan dengan Keputusan Dekan.

Mengingat : 1. Undang-Undang RI : Nomor 20 Tahun 2003  
2. Peraturan Pemerintah RI : Nomor 60 Tahun 1999  
3. Keputusan Presiden RI :a. Nomor 93 Tahun 1999 ; b. Nomor 305 M Tahun 1999  
4. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor : 274/O/1999  
5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI : Nomor 003/0/2001  
6. Keputusan Rektor UNY : Nomor 1160/UN34/KP/2011

Mengingat pula : Keputusan Dekan F.T. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA Nomor : 483/J.15/KP/2003.

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan Pertama : Mengangkat Pembimbing Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa F.T. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA yang susunan personalianya sebagai berikut :

Pembimbing : **Dr. Samsul Hadi, M.Pd, MT**  
Bagi mahasiswa (Nama, NIM) : **Alvin Taufiq Abiwara (09501244013)**  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Teknik Elektro - S1

Judul Tugas Akhir Skripsi : ***Pengaruh Pemanfaatan Elektronic Book (E-BOOK) Terhadap Keaktifan dan Kreativitas Siswa Dalam Belajar di Kelas XI SMK I Sedaya***

Kedua : Dosen pembimbing diserahi tugas membimbing penulisan Tugas Akhir Skripsi sesuai dengan pedoman Tugas Akhir Skripsi.

Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan

Ketiga : Segala sesuatu akan diubah dan dibetulkan sebagaimana mestinya apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini.

Ditetapkan : di Yogyakarta  
Pada tanggal : 16 April 2013  
Dekan



**Tembusan Yth :**

1. Pembantu Dekan II FT UNY
2. Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektro
3. Kasub. Bag. Pendidikan FT UNY
4. Yang bersangkutan.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp. (0274) 586168 psw. 276 289.292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734  
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: [ft@uny.ac.id](mailto:ft@uny.ac.id) ; [teknik@uny.ac.id](mailto:teknik@uny.ac.id)



Certificate No. QSC 00592

Nomor : 2212/UN34.15/PL/2013

01 Agustus 2013

Lamp. : 1 (satu) bendel

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Bupati Sleman c.q. Kepala Bappeda Kabupaten Sleman
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman
5. Kepala / Direktur/ Pimpinan : SMK N 2 Depok Sleman

Dalam rangka pelaksanaan Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul "**PENGARUH PEMANFAATAN ELECTRONIC BOOK (E-BOOK) TERHADAP KEAKTIFAN DAN KREATIVITAS SISWA KELAS XI DALAM BELAJAR DI SMK N 2 DEPOK**", bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
1	Alvin Taufiq Abiwara	09501244013	Pend. Teknik Elektro - S1	SMK N 2 DEPOK SLEMAN

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Dr. Samsul Hadi  
NIP : 196005291984031000

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 01 Agustus 2013 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,

Wakil Dekan I,



Dr. Sisburyo Soenarto

NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:

Ketua Jurusan

09501244013 No. 1427



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

**SURAT KETERANGAN / IJIN**

070/6271/V/8/2013

Membaca Surat : Wadek I Fak. Teknik UNY

Nomor : 2212/UN34.15/PL/2013

Tanggal : 01 Agustus 2013

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;  
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;  
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.  
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama	:	ALVIN TAUFIQ ABIWARA	NIP/NIM	:	09501244013
Alamat	:	KAMPUS KARANGMALANG YOGYAKARTA 55281			
Judul	:	PENGARUH PEMANFAATAN ELECTRONIC BOOK (E-BOOK) TERHADAP KEAKTIFAN DAN KREATIVITAS SISWA KELAS XI DALAM BELAJAR DI SMK N 2 DEPOK			
Lokasi	:	SLEMAN Kota/Kab. SLEMAN			
Waktu	:	01 Agustus 2013 s/d 01 November 2013			

**Dengan Ketentuan**

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhinya cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta  
Pada tanggal 01 Agustus 2013

A.n Sekretaris Daerah  
Asisten Perekonomian dan Pembangunan  
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan

Hendri Susilowati, SH  
NIP. 19620120 198503 2 003

**Tembusan :**

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman, cq Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY
4. Wakil Dekan I Fak. Teknik UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH



Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800  
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 2691 / 2013

TENTANG  
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.

Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta

Nomor : 070/6271/V/8/2013

Tanggal : 01 Agustus 2013

Hal : Izin Penelitian

**MENGIZINKAN :**

Kepada :  
Nama : ALVIN TAUFIQ ABIWARA  
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09501244013  
Program/Tingkat : S1  
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang, Yogyakarta  
Alamat Rumah : Gedongkiwo MJ I/724 Yogyakarta  
No. Telp / HP : 085712862411  
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul  
PENGARUH PEMANFAATAN ELECTRONIC BOOK (E-BOOK) TERHADAP  
KEAKTIFAN DAN KREATIVITAS SISWA KELAS XI DALAM BELAJAR DI  
SMK N 2 DEPOK  
Lokasi : SMK N 2 Depok, Sleman  
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 02 Agustus 2013 s/d 01 Nopember 2013

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 2 Agustus 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris  
u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi

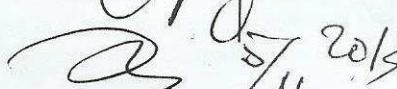
Dra. SUCI IRIANI SINURAYA, M.Si, M.M



Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Depok
6. Kepala SMK N 2 Depok, Sleman
7. Dekan Fak. Teknik UNY
8. Yang Bersangkutan

## LEMBAR DISPOSISI

INDEX	KODE	No. Urut	Tgl. Penyelesaian
Penelitian	070	0703	2/9/2013
Isi Ringkas: Ijin Penelitian a/n ALFIN TAUFIQ A S1 UNY, 2 agust'13 s/d 1 Nov '13 di SMK N 2 Depok			
Asal Surat	Tanggal	Nomor	Lamp. :
Bapeda Slmn	01/8/2013	070	-
Diajukan / Diteruskan Kepada :	Informasi / Instruksi		
<u>WKS. 1</u>	<u>HARAP</u>		
<u>Bp SRIYONO</u>	<u>Di -</u>		
<u>FASILITASI</u>			
Pro: ka fersus jecelun buana & cekungan 2/9/2013			
 2/9/2013			



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
**SMK NEGERI 2 DEPOK**  
Mrican, Caturtunggal, Depok, Sleman Telp. 5134315 Fax. 513438  
E-mail : [smkn2depok@yahoo.com](mailto:smkn2depok@yahoo.com)  
YOGYAKARTA 55281



**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 070 / 0048

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Depok Sleman, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

N a m a : Alvin Taufiq Abiwara  
No.Induk Mahasiswa : 09501244013  
Prodi / Jurusan : Pendidikan Teknik Elektro  
: Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian pada tanggal 26 September - 26 Oktober 2013 dengan judul " PENGARUH PEMANFAATAN ELECTRONIC BOOK (E-BOOK) TERHADAP KEAKTIFAN DAN KREATIVITAS SISWA KELAS XI DALAM BELAJAR DI SMK N 2 DEPOK "

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 28 Juni 2013

Hal : Permohonan Validasi

Lamp : 1 bendel

Kepada Yth,

Soeharto, MSOE, Ed.D

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektro

Fakultas Teknik UNY

Di Yogyakarta

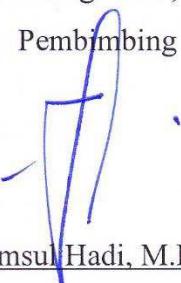
Dengan hormat,

Dengan ini saya mohon dengan hormat bantuan Bapak untuk memberi *Judgment*, saran, serta masukan mengenai instrumen penelitian yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan E-book Terhadap Keaktifan dan Kreativitas Siswa Kelas XI dalam Belajar di SMK N 2 Depok”.

Demikian permohonan dari saya, atas bantuan Bapak saya mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,

Pembimbing



Dr. Samsul Hadi, M.Pd.,MT.

NIP. 19600529 198403 1 003

Pemohon



Alvin Taufiq Abiwara

NIM. 09501244013

## SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Soeharto, MSOE, Ed.D

NIP : 19530825 197903 1 003

Jabatan : Lektor Kepala

Telah membaca instrumen penelitian dari proposal penelitian yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan E-book Terhadap Keaktifan dan Kreativitas Siswa Kelas XI dalam Belajar di SMK N 2 Depok” oleh peneliti:

Nama : Alvin Taufiq Abiwarra

NIM : 09501244013

Prodi : Pendidikan Teknik Elektro S1

Setelah memperhatikan butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen, maka instrumen ini \*) **belum/ telah** siap diujicobakan dengan saran-saran sebagai berikut:

6. .... *Indikator Disampaikan dengan Pastaka.*
7. .... *Kata "akan" dihilangkan*
8. .... *Tiga butir kalimat SPOK*
9. ....
10. ....

Yogyakarta, 2013

Validator



Soeharto, MSOE, Ed.D

NIP.19530825 197903 1 003

\*) Coret yang tidak perlu

Yogyakarta, 28Juni 2013

Hal : Permohonan Validasi

Lamp : 1 bendel

Kepada Yth,

Moh. Khairudin, Ph.D

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektro

Fakultas Teknik UNY

Di Yogyakarta

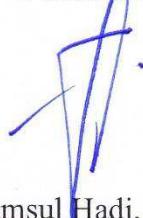
Dengan hormat,

Dengan ini saya mohon dengan hormat bantuan Bapak untuk memberi *Judgment*, saran, serta masukan mengenai instrumen penelitian yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan E-book Terhadap Keaktifan dan Kreativitas Siswa Kelas XI dalam Belajar di SMK N 2 Depok”.

Demikian permohonan dari saya, atas bantuan Bapak saya mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,

Pembimbing



Dr. Samsul Hadi, M.Pd.,MT.

NIP. 19600529 198403 1 003

Pemohon



Alvin Taufiq Abiwara

NIM. 09501241019

## SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Moh. Khairudin, Ph.D  
NIP : 19790412 100212 1 002  
Jabatan : Lektor

Telah membaca instrumen penelitian dari proposal penelitian yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan E-book Terhadap Keaktifan dan Kreativitas Siswa Kelas XI dalam Belajar di SMK N 2 Depok” oleh peneliti:

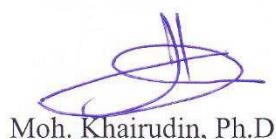
Nama : Alvin Taufiq Abiwara  
NIM : 09501244013  
Prodi : Pendidikan Teknik Elektro S1

Setelah memperhatikan butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen, maka instrumen ini \*) **belum/ telah** siap diujicobakan dengan saran-saran sebagai berikut:

1. *Perlu dicek apakah semua butir positif? / ad. yg negatif*
2. *Banyak kalimat masih sancu (lilat lahir)*
3. *Kalan mungkin dapat difokuska pada mata & telah terfokus*
4. *.....*
5. *.....*

Yogyakarta, 2/7/2013

Validator



Moh. Khairudin, Ph.D

NIP. 19790412 100212 1 002

\*) Coret yang tidak perlu

Yogyakarta, 28 Juni 2013

Hal : Permohonan Validasi

Lamp : 1 bendel

Kepada Yth,

Dr. Edy Supriyadi

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektro

Fakultas Teknik UNY

Di Yogyakarta

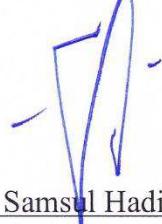
Dengan hormat,

Dengan ini saya mohon dengan hormat bantuan Bapak untuk memberi *Judgment*, saran, serta masukan mengenai instrumen penelitian yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan E-book Terhadap Keaktifan dan Kreativitas Siswa Kelas XI dalam Belajar di SMK N 2 Depok”.

Demikian permohonan dari saya, atas bantuan Bapak saya mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,

Pembimbing



Dr. Samsul Hadi, M.Pd.,MT.

NIP. 19600529 198403 1 003

Pemohon



Alvin Taufiq Abiwara

NIM. 09501244013

## SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Dr. Edy Supriyadi  
NIP : 19611003 198703 1 002  
Jabatan : Lektor Kepala

Telah membaca instrumen penelitian dari proposal penelitian yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan E-book Terhadap Keaktifan dan Kreativitas Siswa Kelas XI dalam Belajar di SMK N 2 Depok” oleh peneliti:

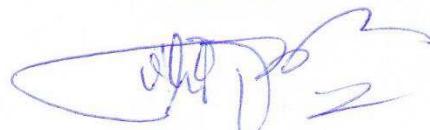
Nama : Alvin Taufiq Abiwara  
NIM : 09501244013  
Prodi : Pendidikan Teknik Elektro S1

Setelah memperhatikan butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen, maka instrumen ini \*) belum/ telah siap diujicobakan dengan saran-saran sebagai berikut:

1. scoring criteria rendered
2. Jangan Gunakan Entititas ~~yang~~ fookus pd apa yg dilantikn sbrn
3. Banyak butir tidak menyentuh variable yg s-mahsed
4. Perlu dpti. Segui catatan pd instrume
5. .....

Yogyakarta, 2013

Validator



Dr. Edy Supriyadi

NIP. 19611003 198703 1 002

\*) Coret yang tidak perlu