

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

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Teknik



Disusun Oleh :

Dewi Indriati H.P 08518241004

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MEKATRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "**Kontribusi Kreativitas, Kemampuan Awal Dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Praktik Instalasi *Home Theater* Siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta**" ini disetujui oleh dosen pembimbing untuk dipertahankan di depan dewan penguji tugas akhir skripsi program studi Pendidikan Teknik Mekatronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

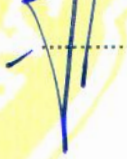
Yogyakarta, 4 Februari 2013
Dosen Pembimbing



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

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "**Kontribusi Kreativitas, Kemampuan Awal Dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Praktik Instalasi *Home Theater* Siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta**" ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 21 Februari 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Istanto Wahyu Jatmiko, M.Pd	Ketua Penguji		19/2013 3
Drs. Nur Kholis, M.Pd	Sekretaris Penguji		19/2013 3
Dr. Samsul Hadi, M.Pd, M.T	Penguji Utama		19/3-2013

Yogyakarta, 19 Maret 2013

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta,



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Indriati H.P

NIM : 08518241004

Prodi : Pendidikan Teknik Mekatronika-S1

Dengan ini saya 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 atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Maret 2013

Yang menyatakan,

Dewi Indriati H.P

NIM. 08518241004

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai urusan dunia” maka bersungguh-sungguhlah dalam beribadah dan hanya kepada Tuhanmulah kamu berharap.”

(QS. Al Insyirah: 6-8)

“Belajar adalah masalah sikap, bukan bakat”

(Dr. Georgi Lozanov)

“Jangan pernah takut untuk mencoba dan gagal, karena kegagalan adalah

awal

dari kesuksesan”.

“Jika tidak sanggup menahan lelahnya belajar, maka harus menanggung

pahitnya kebodohan”

(Pythagoras)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbil alamin. Dengan izin Allah SWT, Pemberi Anugerah tak ternilai dalam segala keterbatasanku, Pemberi Rahmat dan Karunia sehingga skripsi ini dapat selesai disusun.

Kupersembahkan Skripsi ini untuk:

Bapak dan Ibuku tercinta yang senantiasa memberikan cinta dan kasih sayang, perhatiannya, kesabarannya, dan selalu memberiku do'a, semangat, motivasi, kekuatan dan dukungan untukku

Sahabat terbaikku Rizal Hermala, Rafiqo Fadilah dan Altifah yang senantiasa memberi bantuan tanpa lelah dan selalu mengemangati

Teman – teman Pend. Teknik Mekatronika '08 terima kasih atas doa dan keakraban dalam berjuang bersama. Semoga kita menjadi orang-orang yang sukses dan diridhoi oleh ALLAH SWT.

Amin.

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

Dewi Indriati H.P
NIM. 08518241004

ABSTRAK

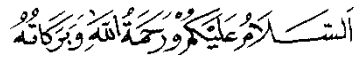
Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui gambaran kreativitas, kemampuan awal, gaya belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran praktik instalasi *home theater*, (2) mengetahui kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik terhadap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

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

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

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

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Nikmat, Karunia dan Rahmat-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi yang berjudul **Kontribusi Kreativitas, Kemampuan awal, dan Gaya belajar Terhadap Prestasi Belajar Praktik Instalasi *Home Theater* Siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.** Skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis mengucapkan dan mengapresiasi atas dukungan dan bimbingan berbagai pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Berdasar kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Istanto Wahyu Jatmiko, M.Pd, selaku dosen pembimbing atas segala arahan dan masukan dalam penyusunan Skripsi ini.
2. Bapak Totok Heru Tri Maryadi, M.Pd, selaku dosen pembimbing akademik.
3. Bapak Dr. Samsul Hadi, M.Pd, MT dan Dr. Soeharto, M.Soe, Ph.d selaku validator instrumen penelitian.
4. Bapak Drs. Ima Ismara, M.Pd, M.Kes, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik UNY.
5. Dr. Moch Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Bapak Drs. H. Sukisno Suryo, M.Pd, selaku Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
7. Bapak Setyo Harmadi, ST, selaku Ketua Program Keahlian Teknik Audio Video (TAV) SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
8. Bapak dan ibu guru di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
9. Teman-teman Pendidikan Teknik Mekatronika 2008 FT UNY.
10. Seluruh pihak yang telah membantu penyusunan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karenanya, masukan berupa kritik maupun saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk dapat digunakan pada waktu yang akan datang. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membaca karya ini.

وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Yogyakarta, Maret 2013
Penulis

Dewi Indriati H.P

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	10
1. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)	10
2. Program Keahlian Teknik Audio Video (TAV)	11
3. <i>Home Theater</i>	12
4. Kreativitas	14
5. Kemampuan Awal	19
6. Gaya Belajar	21
7. Prestasi Belajar	27
B. Penelitian yang Relevan	31
C. Kerangka pikir	33
D. Pertanyaan dan Hipotesis Penelitian	36

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Tata Hubung Antar variabel	38
D. Populasi dan Sampel Penelitian	38
E. Definisi Operasional Variabel Penelitian	39
F. Metode Pengumpulan Data	40
G. Pengembangan Instrumen Penelitian	42
H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	43
1. Validitas Instrumen	43
2. Reliabilitas	45
I. Metode Analisa Data	46
1. Uji Prasyarat Analisis	46
2. Analisis Data Deskriptif	48
3. Pengujian Hipotesis	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Analisis data	51
1. Deskripsi Variabel Kreativitas	51
2. Deskripsi Variabel Kemampuan Awal	53
3. Deskripsi Variabel Gaya Belajar	55
4. Deskripsi Variabel Prestasi Belajar Instalasi <i>Home Theater</i>	56
B. Pengujian Persyaratan Analisis	58
1. Uji Normalitas	58
2. Uji Linieritas	59
C. Pengujian Hipotesis	59
D. Pembahasan Hasil Penelitian	65

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	75
B. Implikasi Penelitian	76
C. Keterbatasan Penelitian	77
D. Saran	77

DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Penskoran butir angket gaya belajar	41
Tabel 2 Lingkup Instrumen Penelitian	43
Tabel 3 Interpretasi Nilai Koefisien Reliabilitas	45
Tabel 4 Rangkuman Hasil Uji Reabilitas	45
Tabel 5 Distribusi Kategori Data	49
Tabel 6 Rangkuman Kecenderungan Data Variabel Kreativitas.....	51
Tabel 7 Rangkuman Deskripsi Kreativitas berdasarkan gaya belajar..	52
Tabel 8 Rangkuman Kecenderungan Data Variabel Kemampuan Awal.....	53
Tabel 9 Rangkuman Deskripsi Kemampuan Awal Berdasarkan Gaya Belajar	54
Tabel 10 Rangkuman Deskripsi Hubungan Gaya Belajar dengan Prestasi Belajar.....	55
Tabel 11 Rangkuman Kecenderungan data Variabel Prestasi Belajar	57
Tabel 12 Rangkuman Hasil Uji Normalitas	58
Tabel 13 Ringkasan Hasil Uji Linieritas	59

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Sistem Surround Sound 5.1	13
Gambar 2. Sistem Surround Sound 6.1	13
Gambar 3. Sistem Surround Sound 7.1	14
Gambar 4. Kerangka Pikir.....	35
Gambar 5. Tata Hubung Antar Variabel	38
Gambar 6. Kurva Kategori Data	49
Gambar 7. Diagram Kreativitas	52
Gambar 8. Diagram Kemampuan Awal	54
Gambar 9. Diagram Klasifikasi Rata-Rata Gaya Belajar	56
Gambar 10. Diagram Prestasi Belajar	57
Gambar 11. Diagram Pengujian Hipotesis 1	60
Gambar 12. Diagram Pengujian Hipotesis 2	62
Gambar 13. Diagram Pengujian Hipotesis 3	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen
Lampiran 2	Hasil Expert judgement
Lampiran 3	Hasil Uji Validitas dan Uji Reabilitas
Lampiran 4	Perhitungan Kecenderungan Variabel Data
Lampiran 5	Hasil Perhitungan Statistik Deskriptif
Lampiran 6	Hasil Uji Normalitas
Lampiran 7	Hasil Uji Linieritas
Lampiran 8	Hasil Pengujian Hipotesis Hipotesis
Lampiran 9	Surat Ijin Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah dasar bagi kemajuan suatu bangsa dan pembinaan yang hekekatnya merupakan usaha dalam proses pembentukan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Pendidikan erat hubungannya dengan perkembangan suatu bangsa, penyelenggaraan pendidikan dapat dilakukan melalui sekolah formal maupun non formal. Menurut UU RI Nomor 20/2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu jenis dari pendidikan menengah salah satunya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pada pasal 15 dijelaskan bahwa "Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk siap bekerja dalam bidang tertentu". Penjelasan pasal 15 ini menunjukkan bahwa tujuan utama SMK adalah menyiapkan tamatan yang terampil, berkualitas, dan siap kerja.

SMK sebagai penyelenggara pendidikan formal mengadakan kegiatan pendidikan secara berjenjang dan berkesinambungan. Berdasarkan harian Kedaulatan Rakyat (2011) dikemukakan bahwa hanya 25% dari lulusan SMK yang diterima di bidang industri dan dapat bekerja langsung. Oleh karena itu sebelum memasuki dunia kerja lulusan SMK sebaiknya lebih dulu dibina di *Industry School*. Keberadaan lembaga SMK dipastikan lebih mematangkan lulusannya untuk menghadapi pekerjaan yang akan dihadapi, hal tersebut dapat diterapkan dengan konsep *Work Based Learning (WBL)*. Penerapan konsep WBL yaitu peserta didik sejak awal sudah dihadapkan dengan lingkungan kerja secara nyata dan siswa dihadapkan dengan berbagai tantangan yang dapat merangsang untuk hidup lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan keterampilannya.

Idealnya, SMK yang telah menerapkan konsep WBL dapat menghasilkan lulusan yang matang dan terampil. Lulusan yang mampu bersaing di dunia industri karena sesuai tujuan SMK itu sendiri yaitu menyiapkan tamatan yang terampil dan berkualitas, namun pada kenyataannya walaupun mayoritas SMK telah menerapkan konsep WBL masih banyak lulusan SMK yang tidak diterima di industri dan belum dipercaya sebagai karyawan di sebuah industri. Kenyataan menunjukkan bahwa secara praktik tujuan SMK belum terealisasi secara baik di lapangan. Fakta diketahui bahwa lulusan SMK yang terserap di dunia kerja belum mencapai 70% salah satunya dipengaruhi oleh penerapan konsep WBL yang belum ideal. Hal tersebut juga didukung kuat oleh data Badan Pusat Statistik (BPS) mengenai pengangguran yang didominasi lulusan SMK. Berdasarkan data BPS (2011) yang dikutip oleh Ramdhania El Hida dikemukakan bahwa Jumlah pengangguran terbuka Indonesia di Agustus 2011 mencapai 7,7 juta orang atau 6,56% dari total angkatan kerja. Menurut BPS, jumlah pengangguran terbuka didominasi oleh lulusan SMA dan SMK. Faktor terbesar yang mempengaruhi diterima atau tidaknya lulusan SMK di dunia kerja adalah input (siswa) itu sendiri. Siswa masih banyak yang belum mengetahui informasi mengenai industri dan kompetensi apa yang dibutuhkan industri khususnya industri Teknologi Audio dan Video.

Berkembangnya Teknologi dibidang Teknik Audio dan Video (TAV) yang pesat memberi perubahan di dunia industri terhadap kebutuhan peningkatan SDM. Industri teknologi audio video membutuhkan SDM yang terampil dan kreatif, karena TAV berhubungan erat dengan dunia hiburan seperti per television, game dan peralatan audio video.

Tersedianya SDM yang terampil dan berkualitas di bidang TAV dimulai dari dunia pendidikan termasuk SMK. Pendidikan TAV di SMK bertujuan untuk menghasilkan tamatan SMK yang ahli serta terampil dalam merancang, membangun, dan memelihara Teknologi di bidang TAV. Di dalam TAV dirancang untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memiliki sertifikasi keahlian yang diakui, sehingga meningkatkan nilai tambah dalam memasuki lapangan kerja. Dengan menyandang sertifikasi tersebut, tamatan diharapkan siap memasuki lapangan kerja dan dapat bersaing secara global.

Guna memenuhi kebutuhan SDM di dunia industri TAV maka lulusan SMK harus yang berkualitas dan memiliki kompetensi yang baik. Lulusan yang berkualitas dapat dibentuk dari kegiatan pendidikan, misalnya proses belajar mengajar yang baik dan optimal. Proses belajar mengajar yang telah menerapkan konsep WBL lebih banyak menghasilkan siswa dengan prestasi belajar yang baik. Prestasi belajar yang baik didukung oleh faktor internal (kompetensi siswa) dan faktor eksternal. Faktor internal dipengaruhi oleh kompetensi siswa misalnya dari segi kreativitas dalam belajar, kemampuan awal, motivasi maupun gaya belajar siswa. Sedangkan untuk faktor eksternal lebih dipengaruhi oleh sarana prasarana, lingkungan belajar, kompetensi pengajar dan lain-lain.

Prestasi belajar yang baik sangat dipengaruhi oleh faktor internal dibandingkan faktor eksternal, untuk itu yang harus dimaksimalkan adalah kompetensi siswa. Siswa yang memiliki kompetensi baik dituntut bertindak kreatif dalam belajar. Pada dasarnya kreativitas siswa mencerminkan pemikiran yang *divergen* yaitu kemampuan yang dapat memberikan bermacam-macam alternatif jawaban dan kemampuan menerima

perubahan/pembaharuan, kemauan untuk bermain dengan ide sehingga menghasilkan gagasan/karya baru. Siswa yang cenderung kreatif biasanya tidak memiliki masalah dalam menyelesaikan persoalan/tugas.

Selain kreativitas modal awal siswa dalam belajar yaitu kemampuan awal. Kemampuan awal siswa menggambarkan kesiapan siswa dalam menerima pelajaran yang akan disampaikan oleh guru dengan demikian dapat diketahui sejauh mana siswa telah memiliki pengetahuan atau materi yang menjadi prasyarat untuk mengikuti pembelajaran. Siswa cenderung mengesampingkan persiapan sebelum belajar. Masih banyak siswa hanya mengandalkan materi yang diperoleh dari guru tanpa secara aktif mencari materi tambahan. Siswa yang aktif mencari materi sebelum diberikan guru akan lebih cepat memahami materi tersebut dan hal ini memberikan nilai lebih dalam meningkatkan prestasi.

Prestasi belajar siswa SMK tidak terlepas juga dari gaya belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran maka diklat produktif. Setiap siswa mempunyai kecenderungan pada satu gaya belajar tertentu. Namun demikian, ada siswa yang cenderung seimbang antara gaya belajar satu dengan yang lainnya, atau memadukan berbagai gaya belajar dalam proses belajarnya. Siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda. Pada dasarnya gaya belajar terdiri dari 3 macam yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial, dan gaya belajar kinestetik. Siswa yang mengenali gaya belajarnya sendiri akan membantu memahami materi yang diberikan guru sehingga mudah memproses materi, apabila mudah dalam memproses materi dan mudah mengingat maka mudah dalam mengerjakan ujian sehingga prestasi belajar meningkat.

Mengingat terdapat sumbangan yang kuat dan begitu pentingnya kreativitas, kemampuan awal dan gaya belajar siswa terhadap prestasi belajar yang dapat dicapai siswa, maka perlu diteliti tentang kontribusi kreativitas, kemampuan awal dan gaya belajar siswa terhadap prestasi belajar pada pembelajaran mata pelajaran produktif praktik instalasi *home theater* siswa di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya:

Tingginya tingkat pengangguran di Indonesia sebesar 6,65% didominasi oleh lulusan SMK. Lulusan SMK yang belum matang dikarenakan konsep WBL yang belum diterapkan secara optimal, lulusan SMK masih banyak yang tidak terserap di dunia kerja, minimnya lulusan yang berkualitas.

Meningkatnya kebutuhan SDM di Industri Teknologi Audio Video yang tidak diimbangi dengan jumlah lulusan peserta didik yang memiliki prestasi baik. Karena lulusan yang memiliki prestasi belajar yang baik lebih cepat diserap di dunia kerja.

Kreativitas siswa, kurangnya kreativitas siswa dalam belajar akan menghambat untuk memperoleh prestasi belajar yang baik. Siswa yang kurang kreatif akan sulit memberikan bermacam-macam alternatif jawaban dan memiliki masalah dalam menyelesaikan persoalan/tugas. Hal tersebut akan mempengaruhi proses belajar yang tentunya akan berpengaruh juga terhadap prestasi belajarnya.

Kemampuan awal yang tidak diasah dengan baik akan menghambat prestasi belajar, karena siswa yang cenderung bergantung dalam menerima masukan materi hanya kepada guru akan mempersulit memahami materi secara detail.

Gaya belajar yang belum teridentifikasi dengan baik akan berpengaruh pada prestasi belajar. Siswa yang belum mengenali gaya belajarnya akan sulit memproses materi. Sulitnya pemrosesan materi menyebabkan minimnya keefektifan gaya belajar yang nantinya mempengaruhi prestasi belajar.

Prestasi belajar yang rendah dipengaruhi oleh faktor internal yaitu kompetensi siswa meliputi kreativitas, kemampuan awal siswa dalam belajar serta gaya belajar. Apabila hal tersebut tidak maksimal maka prestasi belajarnya rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini dibatasi pada permasalahan prestasi belajar, sehingga penelitian ini dibatasi pada seberapa kontribusi atau sumbangan kreativitas, kemampuan awal, dan gaya belajar terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater* siswa di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Dipilihnya mata pelajaran instalasi *home theater* karenaberdasarkan pengalaman pratek lapangan (PPL) proses belajar mengajar (KBM) kurang optimal namun prestasi belajar cenderung baik sehingga menarik untuk di teliti faktor apa saja yang mempengaruhi prestasi belajar siswa TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah gambaran variabel kreativitas, kemampuan awal, gaya belajar dan Prestasi belajar pada mata pelajaran instalasi *home theater* siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta?
2. Adakah kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar visual terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran praktik instalasi *home theater* di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta?
3. Adakah kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar auditori terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran praktik instalasi *home theater* di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta?
4. Adakah kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar kinestetik terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran praktik melakukan instalasi *home theater* di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dilakukan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui gambaran variabel kreativitas, kemampuan awal, gaya belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran instalasi *home theater* siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar visual terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran praktik instalasi *home theater* di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

3. Untuk mengetahui kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar auditori terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran praktik instalasi *home theater* di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
4. Untuk mengetahui kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar kinestetik terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran praktik melakukan instalasi *home theater* di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat antara lain:

1. Siswa

Manfaat hasil penelitian ini bagi siswa program keahlian Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta adalah sebagai masukan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi kreativitas, kemampuan awal dan gaya belajar yang sesuai agar prestasi belajar pada mata diklat melakukan instalasi *home theater* baik. Sedangkan manfaat untuk siswa di luar program keahlian Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta sebagai informasi untuk mengembangkan potensi dirinya.

2. Guru

Manfaat hasil penelitian ini bagi Guru program keahlian Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta adalah sebagai masukan untuk mempersiapkan lulusan peserta didik agar memiliki prestasi belajar maksimal, sedangkan manfaat bagi guru diluar Program Keahlian Teknik

Audio Video SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta sebagai sumber informasi dalam pengelolaan pembelajaran.

3. SMK

Guna meningkatkan mutu dan kualitas siswa serta guru dalam proses pembelajaran serta hasil belajar pada mata pelajaran praktik melakukan instalasi *home theater*.

4. Prodi Pendidikan Teknik Mekatronika

Bahan informasi mengenai kreativitas, kemampuan awal dan gaya belajar siswa terhadap pembelajaran mata pelajaran praktik instalasi *home theater* di SMK-RSBI Yogyakarta, mengingat UNY merupakan salah satu institusi pencetak calon guru.

5. Peneliti

Manfaat hasil penelitian ini bagi peneliti sendiri yaitu sebagai pedoman/bekal bagaimana menerapkan pengelolaan dan perencanaan dalam proses belajar mengajar nantinya, sedangkan untuk peneliti lain dapat digunakan sebagai sumber informasi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang bertanggung jawab dalam mencetak dan menghasilkan SDM yang memiliki kemampuan akademis sekaligus mempunyai keahlian khusus sesuai dengan program keahliannya masing-masing. Hal ini sesuai dengan peraturan pemerintah nomor 29 tahun 1990, bahwa " pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pada pengembangan kemampuan siswa untuk melakukan jenis pekerjaan tertentu".

Tujuan dari SMK dibedakan menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Berdasarkan kurikulum 2004 bagian 1 Depdiknas (2004:9) tujuan umum SMK adalah 1) meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Tuhan Yang Maha Esa, 2) mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi warga Negara yang berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab, 3) mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki wawasan kebangsaan, memahami, dan menghargai keanekaragaman budaya bangsa Indonesia, 4) mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kepedulian terhadap lingkungan hidup, dengan cara aktif memelihara dan melestarikan lingkungan hidup, serta memanfaatkan sumber daya dengan efektif dan efisien.

Tujuan khusus SMK berdasarkan kurikulum 2004 bagian 1 Depdiknas (2004:9) adalah 1) menyiapkan peserta didik agar menjadi

manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipeliharanya, 2) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet, dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja, dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya, 3) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi, 4) membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan bidang keahlian yang dipilih.

Disimpulkan sesuai dengan tujuan diatas dapat diartikan bahwa SMK mempunyai ciri khusus yang membedakannya dengan lembaga pendidikan lainnya. Program pendidikan di SMK diselenggarakan dalam rangka mempersiapkan lulusan untuk menjadi tenaga kerja yang siap pakai pada jenis pekerjaan tertentu sesuai dengan kemampuan profesionalnya.

2. Program Keahlian Teknik Audio Video (TAV)

Direktorat Pembinaan SMK (2008) yang dipublikasikan oleh SMK 1 Batang menyebutkan bahwa Program Keahlian Audio Video merupakan salah satu bagian dari bidang keahlian Teknologi Elektronika yang mengkaji tentang hal-hal berikut ini.

- a. Memahami konsep dasar sistem elektronik sebagai basis utama dalam proses kerja sistem audio video.
- b. Mengkaji tentang instalasi dan mengoperasikan sistem audio video.

- c. Prosedur dan proses pemeliharaan dan reparasi sistem audio video.
- d. Mengkaji tentang prosedur keselamatan dan kesehatan kerja dalam operasi, instalasi, perawatan dan perbaikan, serta proses produksi audio video.

Lulusan SMK Program Keahlian TAV diharapkan memiliki kompetensi dasar maupun ahli dibidangnya. Kompetensi mendasar yang wajib dimiliki siswa SMK yaitu menerapkan dasar-dasar kelistrikan (penerapan alat ukur listrik), menerapkan elektronika, dan menerapkan dasar teknik digital. Sedangkan kompetensi ahli meliputi memahami sifat dasar sinyal audio, memperbaiki *compact cassette recorder*, memperbaiki sistem penerima televisi, instalasi perangkat *home theater* dan *sound sistem*, dan memperbaiki alat reproduksi sinyal audio video *compact cassette*. Kompetensi tersebut diharapkan lulusan TAV dapat menjadi seorang teknisi Audio Video yang handal sehingga dapat mendayagunakan potensi secara maksimal untuk kepentingan lulusan tersebut secara pribadi, maupun kepentingan masyarakat luas.

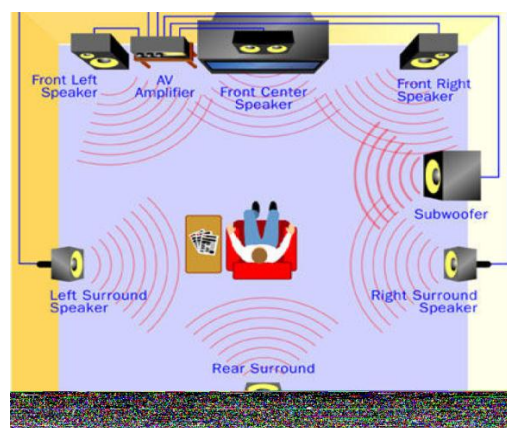
3. Home Theater

Pada modul Teknik Audio Videokarangan Sri Waluyati, dkk (2008:388) mengemukakan bahwa *home theater* merupakan kombinasi dari perancangan komponen elektronik untuk menciptakan pengalaman menonton film dalam suatu ruang *theater* yang mengasyikan dari pada bila menonton televisi. *Home theater* terdiri dari beberapa komponen elektronika sebagai penunjang kelengkapan sebuah *home theater* yaitu layar televisi yang besar, *speaker* yang didesain letak-letaknya, pemecah sinyal suara *surround* dan pengirimannya ke *speaker*, dan peralatan

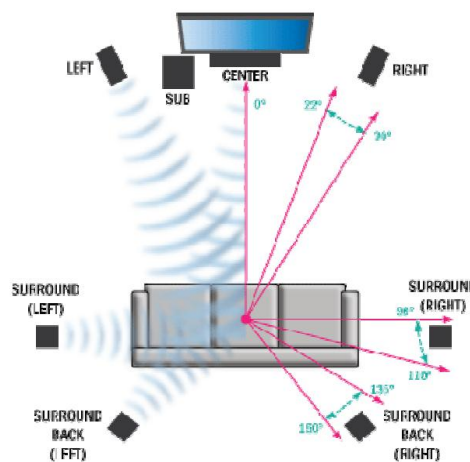
player atau film *broadcast* dengan suara *surround* terutama dengan gambar yang jernih. Instalasi *home theater* meliputi beberapa tahap diantaranya: (1) mengidentifikasi Jenis-jenis peralatan pembuatan *home theater*, (2) mendesain/menempatkan peralatan audio untuk menghasilkan suara *surround* dengan sistem 4.1, 5.1 dan 7.1, (3) menempatkan monitor gambar sesuai dengan jarak tempat duduk, (4) menginstall peralatan *home theater* dengan konfigurasi 41 atau 61, (5) melakukan *trouble shooting* hasil install. Berikut ilustrasi gambar *system surround*:



Gambar 1
Sistem Suound Sound 5.1



Gambar 2
Sistem Suound Sound 6.1



Gambar 3
Sistem Surround Sound 7.1

Mendapatkan hasil *home theater* yang baik dibutuhkan kreativitas dan ketelitian, untuk itu siswa SMK dituntut dapat mengembangkan kemampuannya dalam mendesain dan menginstal *home theater*.

4. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan mental yang unik pada seseorang. Kreativitas sering melibatkan kemampuan berpikir. Kemampuan ini banyak dilandasi oleh kemampuan intelektual seperti intelegensi, bakat, kecakapan hasil belajar, dan didukung faktor-faktor afektif dan psikomotorik. Biasanya orang yang kreatif dalam berpikir mampu memandang sesuatu dari sudut pandang yang baru, dan dapat menyelesaikan masalah yang berbeda dari orang pada umumnya.

Menurut Utami Munandar (2004:104) kreativitas:

kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan informasi yang sudah tersedia sehingga menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kualitas, ketepatan guna dan keragaman jawaban yang mencerminkan kelancaran, keluesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Wayne morris (2006:2) mengemukakan bahwa berdasarkan laporan UK National Advisory Committees, kreativitas didefinisikan sebagai berikut ini.

"First, they [the characteristics of creativity] always involve thinking or behaving imaginatively. Second, overall this imaginative activity is purposeful: that is, it is directed to achieving an objective. Third, these processes must generate something original. Fourth, the outcome must be of value in relation to the objective."

Komite Penasihat Nasional Negara Inggris mendefinisikan kreativitas merupakan suatu tindakan yang melibatkan pemikiran yang imajinatif, penuh arti yang diarahkan satu tujuan dan proses-prosesnya harus menghasilkan sesuatu yang asli serta bernilai dalam hubungannya dengan tujuan.

Linda Naiman (2006), *"Creativity is the act of turning new and imaginative ideas into reality. Creativity involves two processes: thinking, then producing. Innovation is the production or implementation of an idea. If you have ideas, but don't act on them, you are imaginative but not creative"*. Naiman mengemukakan bahwa kreativitas sebagai tindakan yang memutar gagasan-gagasan imajinatif dan bersifat baru ke dalam kenyataan. Kreativitas melibatkan dua proses yaitu pemikiran dan lalu menghasilkan. Inovasi merupakan hasil atau implementasi dari suatu gagasan. Jika seseorang mempunyai gagasan-gagasan tetapi tidak melalui proses-proses itu maka seseorang itu dikatakan orang imajinatif tapi bukan orang kreatif.

Menurut Hurlock yang dikutip oleh Hadi Setyaningsih (2006:32) kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu obyek dalam suatu bentuk dan susunan yang baru. Kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru

artinya seseorang dapat menemukan kombinasi baru yang mempunyai kualitas berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi sesuatu yang baru itu adalah sesuatu yang sifatnya inovatif. Selain itu, kreativitas lebih menitikberatkan pada kemampuan untuk berpikir kreatif atau berfikir *divergen* yang artinya kemampuan untuk mencari data/informasi apabila menghadapi masalah akan mampu memecahkan masalah dengan banyak alternatif jawaban, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban. Pada dasarnya orang yang kreatif memiliki sudut pandang yang berbeda dengan orang biasa pada umumnya. Sementara itu Hadi Setyaningsih (2006:32) mengemukakan suatu unsur karakteristik kreativitas antara lain kreativitas merupakan proses, bertujuan, mengarah pada penciptaan sesuatu yang baru, pemikiran bersifat *divergen*, menekankan cara berpikir, kegiatan penciptaan disesuaikan dengan pengetahuan yang diterimanya dan berbentuk imajinasi untuk prestasi.

Karakteristik/ciri merupakan gambaran kreativitas seseorang. Seseorang dapat mengembangkan potensi kreatifnya supaya lebih terarah dan terkendali. Pada buku Psikologi Pendidikan karangan Sugiharto dkk (2007:15) menyebutkan 4 ciri kreativitas yaitu: (1) *person*, merupakan keunikan individu dalam pikiran dan ungkapannya, (2) *proses*, merupakan kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas dalam berfikir, (3) *press*, merupakan situasi kehidupan dan lingkungan sosial yang memberi kemudahan dan dorongan untuk menampilkan tindakan kreatif, (4) *product*, merupakan kemampuan dalam menghasilkan karya yang baru dan orisinal serta bermakna bagi individu dan lingkungannya. Sedangkan

menurut Utami Munandar (2004:37) beberapa ciri pribadi kreatif yaitu: imajinatif, mempunyai prakasa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, senang berpetualang, penuh energi, percaya diri, berani mengambil resiko, dan berani dalam berpendirian dan berkeyakinan. Ciri –ciri orang kreatif juga dapat diklasifikasikan antara lain: (1) bebas dalam berfikir dan bertindak, (2) adanya inisiatif menumbuhkan rasa ingin tahu, (3) percaya pada diri sendiri (4) mempunyai daya imajinasi yang baik.

Berdasarkan ciri-ciri diatas, kreativitas dapat dikembangkan dan pengembangan kreativitas perlu dipupuk sejak dini dalam setiap siswa, karena kreativitas bermakna untuk pengembangan potensi diri dan merupakan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan manusia. Manusia akan mampu menyelesaikan berbagai macam masalah yang timbul dengan menggunakan pengetahuan, ingatan, dan penalaran yang diterima selama sekolah atau selama mendapatkan pelatihan. Pada akhirnya manusia akan mendapat kepuasan diri atas pemecahan masalah tersebut. Hal ini memungkinkan manusia dapat dikatakan mampu meningkatkan kualitas hidupnya apabila dapat mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas dalam penelitian ini merupakan kondisi, sikap, kemampuan, dan fleksibilitas dalam berfikir untuk menghasilkan suatu gagasan/ide dan mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dalam proses belajar sehingga menimbulkan motivasi untuk mengembangkan diri dalam prestasi belajar.

b. Faktor- faktor Pendorong Kreativitas Belajar

Setiap orang memiliki potensi kreatif dalam derajat yang berbeda-beda dan dalam bidang yang berbeda-beda. Potensi ini perlu dipupuk sejak dini agar dapat diwujudkan. Untuk itu diperlukan kekuatan-kekuatan pendorong, baik dari luar (lingkungan) maupun dari dalam individu sendiri. Perlu diciptakan kondisi lingkungan yang dapat memupuk daya kreatif individu, dalam hal ini mencakup baik dari lingkungan dalam arti sempit (keluarga, sekolah) maupun dalam arti kata luas (masyarakat, kebudayaan). Kreatifitas tidak hanya tergantung pada potensi bawaan yang khusus, tetapi juga pada perbedaan mekanisme mental atau sikap mental yang menjadi sarana untuk mengungkapkan sikap bawaan tersebut. Menurut Hurlock (2005:11) beberapa faktor pendorong kreativitas belajar antara lain: (1) waktu (2) kesempatan, (3) dorongan, (4) sarana, (5) lingkungan, (6) hubungan dengan orang tua, (7) cara mendidik anak, (8) pengetahuan.

c. Indikator Kreativitas Belajar

Manusia kreatif akan terlihat lebih menonjol kemampuannya dibanding dengan orang lain, dan menunjukkan ciri-ciri dalam motivasi, intelektual dan kepribadian. Menurut Hamzah Uno yang dikutip oleh Alim Sumarno (2012) indikator kreativitas meliputi: (1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, (2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, (3) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah (4) menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, (5) menghargai keindahan, (6) memiliki pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, (7) memiliki rasa humor tinggi, (8) memiliki daya

imajinasi yang kuat, (9) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain, (10) dapat bekerja sendiri, (11) senang mencoba hal-hal baru, (12) mampu mengembangkan suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri di atas, berarti seseorang itu memiliki kreativitas yang tinggi. Ciri-ciri kreativitas seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar. Karena dalam kegiatan belajar kemampuan elaborasi dan pengolahan imajinasi terhadap penyelesaian soal yang baik sangat membantu siswa dalam memproses informasi dan pengetahuan.

5. Kemampuan Awal

Keadaan awal siswa menjadi salah satu titik tolak bagi perencanaan dan pengelolaan proses belajar mengajar. Menurut Anik Maghfuroh (2006:13) kemampuan awal siswa merupakan prasyarat atau pengetahuan dasar yang wajib dimiliki untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Suatu kelompok atau satuan kelas yang terdiri atas kelompok sebaya belum tentu memiliki keadaan awal yang sama. Dan setiap kelas memiliki motivasi belajar, kemampuan belajar, taraf pengetahuan, latar belakang, sosial-ekonomi dan lain sebagainya. Keadaan seperti ini menuntut guru untuk memberikan perlakuan yang berbeda pula pada masing-masing kelas. Menurut Winkel (2004:150) Keadaan awal ini menjadi titik tolak untuk dikembangkan menjadi kemampuan baru sesuai dengan tujuan instruksional (tingkah laku final). Keberhasilan kegiatan pembelajaran sedikit banyak dipengaruhi oleh kondisi

awal siswa sebelum diberikan pembelajaran. Hamzah Uno (2000:40-41) menyatakan bahwa:

mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa perlu dilakukan untuk mengetahui kualitas perseorangan dan dijadikan sebagai petunjuk dalam mempersiapkan strategi pengelolaan pembelajaran. Aspek-aspek yang diungkap dalam pembelajaran berupa bakat, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berfikir, minat atau kemampuan awal.

Berbeda dengan pendapat Winkel (2004:154) dalam buku Psikologi pengajaran menguraikan bahwa keadaan awal dalam cakupan pribadi siswa meliputi: (1) fungsi kognitif, (2) fungsi konatif, (3) fungsi afektif, (4) fungsi sensorik-motorik, (5) beberapa hal yang menyangkut kepribadian siswa. Fungsi kognitif menyangkut: taraf intelegensi, dan daya kreativitas, bakat khusus, organisasi kognitif, taraf kemampuan berbahasa, daya fantasi, gaya belajar, teknik-teknik belajar.

Mengungkap kemampuan awal siswa dapat dilakukan dengan pemberian tes dari tingkat dasar atau tes yang berkaitan dengan materi ajar sesuai panduan kurikulum. Kemampuan awal siswa yang telah diidentifikasi menjadi acuan bagi guru untuk mengembangkan potensi yang berbeda pada setiap siswa. Kemampuan awal yang ingin diketahui pada penelitian ini adalah kemampuan siswa yang berkaitan dengan mata pelajaran instalasi *home theater*. Mengikuti pembelajaran instalasi *home theater* kemampuan awal atau pengetahuan dasar yang wajib dimiliki siswa meliputi pengetahuan tentang komponen elektronika, kemampuan menggambar teknik untuk membuat perencanaan penempatan perangkat *home theater*, dan prinsip dasar instalasi (silabus SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta 2012).

Dari uraian diatas, dapat diketahui bahwa yang dimaksud dengan kemampuan awal siswa adalah pengetahuan dasar dan keterampilan yang

dimiliki siswa pada saat akan mulai mengikuti pelajaran instalasi *home theater* seperti pengetahuan komponen elektronika, menggambar teknik dan dasar instalasi sebagai bekal untuk mengikuti pelajaran selanjutnya.

6. Gaya Belajar

a. Hakikat Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan perubahan relatif permanen dalam diri individu yang belajar. Menurut Witherington belajar merupakan perubahan dalam diri individu, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Menurut Hilgrad yang dikutip sukmadinata (2003:15) belajar adalah proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap sesuatu situasi. Conbach yang dikutip oleh Anik Maghfuroh (2007:11) berpendapat bahwa "*Learning is shown by change in behavior as a result of experience*". Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

Pada buku Psikologi Belajar Kingskey (2004:12) mengatakan bahwa "*learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or change through practice or training*" belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan. Belajar sebaik-baiknya adalah dengan mengalami dan menemukan gaya belajar yang sesuai sehingga dapat mengevaluasi pengalaman yang diperoleh. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam

interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Pengertian Gaya Belajar

Kemampuan seseorang untuk memahami dan menyerap pelajaran sudah pasti berbeda tingkatnya, oleh karena itu mereka seringkali harus menempuh cara berbeda untuk memahami informasi atau pelajaran yang sama. Cara yang berbeda untuk memahami informasi atau pelajaran dapat disebut gaya belajar. Menurut Nasution (2008:93) gaya belajar atau "*learning style*" siswa yaitu cara siswa bereaksi dan menggunakan perangsang-perangsang yang diterimanya dalam proses belajar.

Gaya belajar adalah pola perilaku spesifik dalam menerima informasi baru dan mengembangkan keterampilan baru, serta proses menyimpan informasi atau keterampilan baru. Hal tersebut sependapat dengan Potter dan Hernachi (2009:110) yang mengemukakan bahwa gaya belajar yang dimiliki oleh setiap individu merupakan cara termudah dalam menyerap, mengatur dan mengolah informasi. Gaya belajar juga dapat diartikan kombinasi cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi sehingga mengembangkan keterampilan baru.

Pada buku *Quantum Learning* karangan Porter & Hernacki (2009:112-124) mengemukakan bahwa secara umum gaya belajar terbagi menjadi 3 kelompok, yaitu Visual, Auditori dan Kinestetik. Orang yang memiliki gaya belajar visual, belajar lebih cenderung memaksimalkan fungsi penglihatan. Ciri-ciri orang yang memiliki gaya belajar visual adalah kebutuhan yang tinggi untuk melihat dan

menangkap informasi secara visual sebelum mereka memahaminya. Konkretnya, yang bersangkutan lebih mudah menangkap pelajaran lewat materi bergambar, memiliki kepekaan yang kuat terhadap warna, disamping mempunyai pemahaman yang cukup terhadap masalah artistik. Orang dengan gaya belajar visual sering memiliki kendala dalam mengikuti aturan lisan dan sering salah menginterpretasikan kata atau ucapan. Karakteristik belajar visual meliputi: (1) Lebih mengingat apa yang dilihat daripada yang didengar, (2) cenderung menggunakan gerakan tubuh saat mengungkapkan sesuatu, (3) biasanya tidak dapat mengingat informasi yang diberikan secara lisan, lebih menyukai peragaan daripada penjelasan lisan, (4) kurang menyukai untuk mendengarkan orang lain dan rapi, teratur, memperhatikan segala sesuatu dan menjaga penampilan

Seseorang dengan gaya belajar auditori lebih mudah menangkap dan memahami informasi dengan pendengaran. Untuk model belajar auditori menggunakan pendengaran sebagai alat utama untuk menyerap informasi, artinya orang dengan gaya belajar auditori memiliki karakteristik (1) susah menyerap secara langsung informasi dalam bentuk tulisan, selain memiliki kesulitan menulis ataupun membaca, (2) senantiasa menggerakkan bibir mereka saat membaca, (3) perhatiannya mudah terpecah atau terganggu dengan keributan, (4) suka berbicara, suka berdiskusi dan menjelaskan sesuatu dengan panjang lebar, (5) kurang dapat mengingat dengan baik apa yang baru saja dibacanya.

Orang yang memiliki gaya belajar, kinestetik (*kinesthetic*) lebih menggunakan gerakan menyentuh sesuatu yang memberikan informasi

tertentu agar ia bisa mengingatnya. Beberapa karakteristik model belajar seperti ini yang tak semua orang dapat melakukannya. Karakter pertama adalah menempatkan tangan sebagai alat penerima informasi utama agar bisa terus mengingatnya hanya dengan memegangnya saja, seseorang yang memiliki gaya belajar ini bisa menyerap informasi tanpa harus membaca penjelasannya. Karakter selanjutnya dicontohkan dengan belajar lebih baik jika prosesnya disertai dengan kegiatan fisik. Kelebihannya, mereka memiliki kemampuan mengkoordinasikan sebuah tim disamping kemampuan mengendalikan gerak tubuh (*athletic ability*). Seseorang yang memiliki karakteristik-karakteristik di atas dianjurkan untuk belajar melalui pengalaman dengan menggunakan berbagai model peraga. Biasanya orang yang memiliki gaya belajar Kinestetik memiliki karakteristik (1) sulit untuk berdiam diri, (2) suka mengerjakan segala sesuatu dengan menggunakan tangan, (3) biasanya memiliki koordinasi tubuh yang baik, (4) suka menggunakan obyek yang nyata sebagai alat bantu belajar, (5) dan mempelajari hal-hal yang abstrak merupakan hal yang sangat sulit.

Sebagian orang menggunakan ketiga modalitas belajar pada tahapan tertentu, namun kebanyakan orang cenderung menggunakan salah satu dari ketiganya. Ketiga tipe gaya belajar tersebut dikemukakan oleh DePorter, selain tipe-tipe diatas ada tipe campuran dari tiga tipe belajar diatas yaitu auditori-visual atau visual-kinestetik atau bisa ketiganya tapi biasanya satu tipe belajar lebih mendominasi.

c. Gaya Belajar Efektif

Menurut Hoeda Manis, (2010:85-89) pada buku *Learning is Easy* gaya belajar efektif yang dapat diterapkan pada siswa terdiri dari 7 macam yaitu: (1) belajar dengan kata-kata, gaya belajar dengan kata-kata sangat menyenangkan karena dapat membantu mengingat nama, tempat, tanggal, dan hal-hal lainnya dengan cara mendengar kemudian menyebutkannya. (2) belajar dengan pertanyaan, orang yang menerapkan gaya belajar dengan pertanyaan belajar akan semakin efektif dan bermanfaat, sekaligus menyenangkan. Misalnya, memancing keingintahuan dengan berbagai pertanyaan. Setiap kali muncul jawaban, dikejar dengan pertanyaan, hingga didapatkan hasil akhir atau kesimpulan, (3) belajar dengan gambar, cara belajar dengan gambar biasanya menggunakan gambar-gambar atau sketsa tertentu untuk mengingat kembali sesuatu yang pernah dipelajari. Bagi orang-orang ini, sebuah gambar dapat menyatakan lebih banyak hal dibanding kata-kata.

(4) belajar dengan musik, mengiringi aktivitas belajar dengan alunan musik banyak dilakukan orang, karena banyak yang mengatakan kalau musik (khususnya yang lembut) dapat membantu konsentrasi sekaligus dapat mengurangi tingkat stres dalam aktivitas belajar. Orang yang mempunyai gaya belajar ini, aktivitas belajar jadi terasa lebih menyenangkan dengan diiringi musik. (5) belajar dengan bergerak, belajar dengan bergerak adalah gaya belajar yang biasa dilakukan. Bagi kalangan ini, mengetik ulang pelajarannya di komputer jauh lebih menyenangkan dibanding jika hanya membaca kembali buku.

(6) belajar dengan bersosialisasi, belajar dengan bersosialisasi adalah belajar yang dilakukan secara bersama-sama. Bergabung dan membaaur dengan orang lain adalah cara terbaik mendapat informasi dan belajar secara cepat. Dengan berkumpul, dapat menyerap berbagai informasi terbaru secara cepat dan mudah memahaminya. (7) belajar dengan kesendirian, belajar dengan kesendirian biasanya dilakukan dengan menyepi. Untuk mereka yang seperti ini, biasanya suka tempat yang tenang dan ruang yang terjaga privasinya.

Gaya belajar yang efektif didukung dengan strategi yang baik dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut porter & Hernachi (2009:116) beberapa strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar berdasarkan gaya belajar meliputi:

(1) visual, mendorong siswa untuk menggambarkan informasi yang diterimanya menggunakan peta pikiran, tabel, grafik dan diagram untuk memperdalam pemahaman mereka tentang informasi tersebut. (2) auditori, menggunakan pengulangan dengan cara meminta siswa mengulang konsep-konsep kunci yang telah dipelajari. (3) kinestetik, menggunakan simulasi konsep agar setiap siswa dapat mengalaminya sendiri.

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa gaya belajar cara yang cenderung dipilih siswa dalam belajar untuk menyerap informasi kemudian mengolah dan mencari cara yang efektif sehingga dapat mengembangkan keterampilan baru.

d. Prinsip Belajar

Dengan memahami prinsip-prinsip belajar siswa akan relatif lebih mudah dan lebih cepat berhasil dalam belajar. Dengan berpedoman pada prinsip-prinsip belajar, siswa akan menemukan metode belajar yang

efektif. Menurut Thursan Hakim (2005:2-10) prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

(1) belajar harus berorientasi pada tujuan yang jelas, (2) proses belajar akan terjadi bila seseorang dihadapkan pada situasi problematis, (3) belajar dengan pengertian akan lebih bermakna daripada belajar dengan hafalan, (4) belajar merupakan proses yang kontinyu, (5) belajar merupakan kemauan yang kuat, (6) keberhasilan belajar ditentukan oleh banyak faktor, (7) belajar secara keseluruhan akan lebih berhasil daripada belajar secara terbagi-bagi, (8) proses belajar memerlukan metode yang tepat, (9) belajar memerlukan adanya kesesuaian antara guru dan siswa, (10) belajar memerlukan kemampuan dalam menangkap intisari pelajaran itu sendiri.

Prinsip-prinsip belajar sangat perlu diketahui dan diterapkan oleh siswa. Pengetahuan mengenai prinsip belajar sangat diperlukan sebagai dasar dalam mencari metode belajar yang tepat atau selaras dengan prinsip-prinsip belajar di atas. Diharapkan siswa dapat menemukan metode belajar yang sesuai dengan diri mereka dan juga sesuai dengan bidang studi yang sedang dipelajari. Dengan demikian, siswa akan memperoleh keberhasilan dalam proses belajar dengan lebih mudah dan cepat sesuai dengan harapan.

7. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar. Memahami pengertian prestasi belajar secara garis besar harus bertitik tolak kepada pengertian belajar itu sendiri. Menurut Winkel (2004:14) mengatakan bahwa prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan

seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, dikemukakan bahwa yang dimaksud dengan prestasi belajar adalah "penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru."

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat keberhasilan yang dicapai dari suatu kegiatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu. Adapun dalam penelitian ini yang dimaksud prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran tentang materi tertentu, yaitu tingkat penguasaan, perubahan emosional, atau perubahan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tertentu dan diwujudkan dalam bentuk nilai atau skor.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Pada buku Belajar Secara Efektif karangan Thursan Hakim (2005:11-21) menyebutkan bahwa keberhasilan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, agar siswa dapat mencapai keberhasilan belajar yang maksimal harus memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat dibagi menjadi dua bagian antara lain faktor internal (dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar siswa).

Faktor internal sangat dipengaruhi oleh faktor psikologis disamping faktor biologis. Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar meliputi kondisi mental seseorang. Kondisi mental

yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Adapun yang dapat digolongkan ke dalam faktor psikologis meliputi:

(1) *Intelegensi*, merupakan kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui dan menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat, (2) Kemauan/minat, kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, ia tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik dan tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran tersebut, (3) Bakat, kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih, (4) Daya Ingat, merupakan daya jiwa untuk memasukkan, menyimpan dan mengeluarkan kembali suatu kesan..Siswa yang memiliki daya ingat yang kuat akan dimudahkan ketika menemui pembelajaran yang sebelumnya telah di bahas, (5) Daya Konsentrasi, suatu kemampuan untuk memfokuskan pikiran, perasaan, kemauan, dan segenap panca indra ke satu objek di dalam satu aktivitas tertentu.

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang sifatnya diluar diri siswa, yaitu beberapa keadaan keluarga, lingkungan sekolah, dan faktor waktu.

(1) Keluarga, kelancaran belajar serta keberhasilan anak dalam belajar perlu diusahakan relasi yang baik dari orang tua maupun keluarga

lainnya. Perhatian orang tua dapat memberikan dorongan sehingga anak dapat belajar dengan tekun, (2) Lingkungan Sekolah, lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong untuk belajar yang lebih giat, (3) Waktu, pengaturan waktu untuk belajar yang baik akan mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang.

Selain faktor-faktor internal dan eksternal tersebut terdapat faktor lain yang menunjang keberhasilan seseorang dalam belajar yaitu faktor pendekatan dalam belajar (*approach to learn*) yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat langkah operasional yang di rekayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu.

c. Indikator Prestasi Belajar

Hasil belajar yang baik dapat dilihat dengan indikator- indikator prestasi belajar. Menurut Bloom yang dikutip oleh Sumardi (2007:140) indikator keberhasilan belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga tingkatan.

1) Indikator Kognitif

Ranah kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

(a) Pengetahuan, dapat mengingat jumlah materi yang banyak, dari fakta-fakta yang khusus hingga teori-teori yang lengkap, (b) Penerapan, dapat menggunakan bahan ajar yang telah dipelajari pada situasi yang baru dan konkret, (c) Analisis, dapat memilah-milah suatu bahan pada bagian-bagian komponennya sehingga

struktur bahan tersebut dapat dipahami, (d) Evaluasi, memutuskan atau menentukan nilai suatu materi untuk suatu tujuan yang telah ditentukan dan harus didasari kriteria yang pasti.

2) Indikator Afektif

Ranah afektif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

(a) Penerimaan, kesediaan untuk mengikuti fenomena atau stimulus tertentu, (b) Partisipasi, kesediaan berpartisipasi/terlibat dan memanfaatkan, (c) Penentuan sikap, penerimaan yang paling rendah pada suatu nilai.

3) Indikator Psikomotorik

Ranah psikomotorik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

(a) Persepsi, berkenaan dengan penggunaan organ indra untuk menangkap isyarat yang membimbing aktivitas gerak, (b) Kesiapan, menunjukkan pada kesiapan untuk melakukan tindakan tertentu, (c) Kreativitas, menunjuk kepada penciptaan pola-pola gerakan baru untuk menyesuaikan situasi tertentu atau masalah khusus.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti berikut ini.

Anik Maghfuroh (2007) dalam penelitiannya yang berjudul "Kontribusi Kemampuan Awal, Kemampuan Numerik, dan Persepsi Siswa Pada Kegiatan Tutorial Penguasaan Materi Listrik Dinamis Kelas X SMA Kolombo Yogyakarta". Penelitian ini menggunakan desain *Ex Post Facto* dan ditetapkan

dengan teknik *random sampling* dan analisis yang dilakukan menggunakan analisis regresi ganda antara lain uji normalitas, uji independensi dan uji linearitas. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat kontribusi kemampuan awal, kemampuan numeric, dan persepsi siswa pada kegiatan tutorial terhadap penguasaan materi listrik dinamis. Dinyatakan bahwa kemampuan awal memberi sumbangan relatif sebesar 30,160% dan sumbangan efektif sebesar 15,702%, kemampuan numeric sumbangan relatif sebesar 44,794% dan sumbangan efektif sebesar 23,322%. Untuk persepsi siswa sumbangan relatif sebesar 25,044% dan sumbangan efektif sebesar 13,038%.

Trie Lestari (2007) dalam penelitiannya yang berjudul "Kontribusi Motivasi dan Kreativitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Praktik Perbaikan Motor Otomotif SMK Negeri 3 Yogyakarta" Hasil penelitian menunjukkan Motivasi Belajar memberikan kontribusi terhadap prestasi belajar praktik Perbaikan Motor Otomotif menunjukkan sumbangan sebesar 18,206%. Dan Kreativitas Belajar memberikan kontribusi terhadap prestasi belajar praktik Perbaikan Motor Otomotif menunjukkan sumbangan sebesar 30,815%.

Dewi A. Sagita (2010) dalam penelitiannya yang berjudul "Hubungan antara kreativitas dan gaya belajar dengan prestasi belajar matematika siswa SMP" penelitian ini menggunakan desain *expost facto* dengan jenis penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas VII SMP di Godean berjumlah 340 dengan sampel 172. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara kreativitas dan gaya belajardengan prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP di Godean dengan nilai koefisien determinasi sebesar 82%, terdapat hubungan positif

dan signifikan antara kreativitas dengan prestasi belajar matematikasiswa kelas VII SMP di Godean dengan koefisien determinasi sebesar 80,9%, dan terdapat hubungan positif dan signifikan antara gaya belajar dengan prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP di Godean dengan koefisien determinasi sebesar 15,4%.

Persamaan tersebut terdapat pada pengkajian topik yang sama tentang cara belajar siswa terhadap prestasi belajar, kontribusi kemampuan awal siswa terhadap prestasi belajar, dan kontribusi kreativitas terhadap prestasi belajar, untuk metode pengumpulan datanya dengan instrumen angket (kuesioner), tes dan dokumentasi, jenis penelitian *ex-post facto*. Sedangkan perbedaannya terletak variabel yang diteliti lokasi penelitian, bidang studi, subyek serta hasil penelitian yang disesuaikan dengan judul yang dibahas.

C. Kerangka Pikir

Keberhasilan suatu prestasi di sekolah dipengaruhi oleh beberapa hal, mulai dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari siswa itu sendiri seperti motivasi, gaya belajar, kreativitas maupun kemampuan awal siswa tersebut. Sedangkan faktor eksternal meliputi sarana prasarana, iklim belajar, lingkungan keluarga, kinerja guru dalam mengajar dan lain-lain. Proses belajar mengajar yang optimal tidak terlepas dari cara belajar siswa. Cara belajar siswa dapat disebut gaya belajar. Gaya belajar pada dasarnya merupakan salah satu cara atau strategi belajar yang diterapkan siswa sebagai usaha belajarnya dalam rangka mencapai prestasi yang diinginkan prestasi. Prestasi belajar yang baik dipengaruhi oleh gaya belajar yang baik pula. Berdasarkan kajian teori diatas gaya belajar dapat dikelompokkan menjadi gaya belajar visual, kinestetik dan auditorial. Dengan cara/gaya

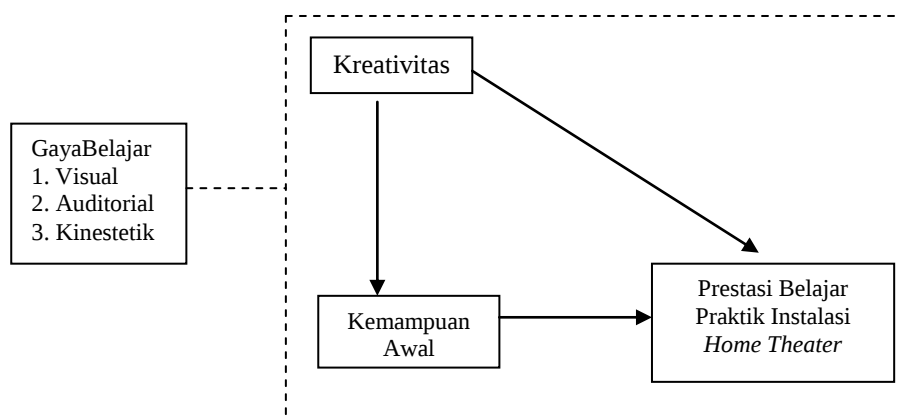
belajar siswa yang maksimal sesuai jenisnya tersebut sehingga siswa dapat berpikir secara kreatif. Penggunaan gaya belajar yang sesuai kecenderungan siswa dapat dimanfaatkan siswa sebagai strategi dalam mengolah informasi yang didapat dan mengatasi kesulitan saat mengerjakan soal.

Kreativitas adalah pola pikir seseorang yang timbul secara spontan dalam menghadapi suatu masalah berdasarkan pengalaman yang dimilikinya. Siswa yang kreatif akan berusaha menemukan ide/gagasan dan selalu aktif dalam melaksanakan tugas-tugasnya. Praktik melakukan instalasi *home theater* tidak mungkin terlepas dari kesulitan-kesulitan yang mereka hadapi meskipun sebelumnya telah mendapatkan teori pengantar, hal ini disebabkan karena saat praktek komponen yang dipelajari lebih kompleks sementara pada saat teori yang diberikan hanya berupa skema atau gambar secara garis besar. Untuk itu dibutuhkan pemikiran yang kreatif dalam menemukan gagasan untuk solusi permasalahan. Karena siswa yang kreatif akan lebih mudah melakukan analisis dan berelaborasi terhadap gagasannya, oleh karena itu kreativitas siswa sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan tugasnya dengan baik. Apabila sikap tersebut sudah tumbuh dalam diri siswa maka besar pengaruhnya terhadap keberhasilan untuk mencapai prestasi belajar.

Kreativitas dapat mempengaruhi secara langsung maupun tidak langsung pada peningkatan hasil belajar. Untuk berpikir kreatif siswa dapat ditunjang melalui kemampuan awal. Dengan kemampuan awal siswa memiliki bekal untuk menemukan jawaban akan permasalahan yang dihadapinya, karena berpikir kreatif tidak muncul begitu saja tanpa memiliki pengetahuan atau kemampuan yang terkait dengan pelajaran. Siswa yang kemampuan awalnya baik cenderung memanfaatkan kemampuan tersebut dalam berpikir

dan mengambil keputusan salah satunya untuk berpikir kreatif. Sifat kreatif siswa akan muncul disaat dirinya menemukan gagasan baru atau masalah yang sulit. Kemampuan awal berperan penting dalam memunculkan kreativitas. Jadi kemampuan awal memberi sumbangan kepada siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Kecenderungan gaya belajar pada siswa apabila dapat diketahui maka kreativitas dan kemampuan awal siswa dapat diidentifikasi sesuai jenis gaya belajar saat mengikuti pelajaran instalasi *home theater*. Pelajaran praktik instalasi berkaitan dengan desain dan teknik instalasi. Untuk mendesain sebuah home theater dibutuhkan kreativitas, namun kemampuan awal harus dimiliki siswa terlebih dahulu. Tanpa kemampuan awal desain yang kreatif apapun apabila tidak sesuai dengan standar tidak akan berfungsi dengan baik. Jadi secara tidak langsung kreatifitas siswa dalam belajar harus melalui kemampuan awal agar sesuai dan tepat.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa pada jenis gaya belajar tertentu pengaruh/kontribusi kreativitas dapat diidentifikasi melalui kemampuan awal secara langsung maupun tak langsung. Kerangka pikir secara umum dirangkum pada Gambar 4.



Gambar 4
Kerangka pikir

D. Pertanyaan dan Hipotesis Penelitian

1. Pertanyaan Penelitian

Bagaimanakah gambaran variabel kreativitas, kemampuan awal, dan gaya belajar dengan prestasi belajar praktik instalasi *Home Theater* siswa program keahlian Teknik Audio Video di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta?

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada kajian teori dan kerangka pikir di atas maka hipotesis dalam penelitian ini dapat disusun sebagai berikut.

- a. Terdapat kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar visual terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran praktik instalasi *home theater* di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
- b. Terdapat kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar auditori terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran praktik instalasi *home theater* di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
- c. Terdapat kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar kinestetik terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran praktik melakukan instalasi *home theater* di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan peneliti adalah desain korelasional. Dengan desain korelasional akan diperoleh informasi mengenai taraf pengaruh yang terjadi antar variabel. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Ex Post Facto*. Pada penelitian ini tidak ada perlakuan atau manipulasi terhadap variabel penelitian, melainkan mengungkapkan fakta berdasarkan pengukuran faktor yang telah ada pada diri responden sebelumnya.

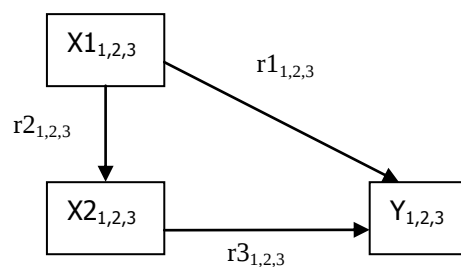
Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, artinya semua informasi atau data penelitian diwujudkan dalam bentuk angka yang dianalisis dengan statistik dan hasilnya dideskripsikan. Variabel pada penelitian ini terdiri dari variabel bebas meliputi kreativitas (X_1), Kemampuan awal (X_2) dan gaya belajar ($X_{3-1,2,3}$) sedangkan untuk variabel terikat yaitu prestasi belajar praktik instalasi *home theater* (Y). Pengolahan data menggunakan teknik analisis jalur (*path analysis*) dengan regresi linier sederhana dan dibantu program *SPSS versi 19*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Subyek penelitian adalah siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video (TAV) pada pembelajaran mata pelajaran produktif instalasi *home theater*. Mata pelajaran instalasi *home theater* diselenggarakan 2 semester yaitu semester gasal pelajaran teori dan semester genap pelajaran praktik. Waktu penelitian dilakukan pada semester gasal tahun ajaran 2011/2012.

C. Tata Hubung Antar Variabel Penelitian

Paradigma penelitian merupakan alur sederhana yang mendeskripsikan pola hubungan variabel penelitian. Paradigma juga dapat diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang akan digunakan (Sugiyono.2012:8). Paradigma ini menggunakan paradigma jalur dengan tiga variabel ($X_1, X_2, X_{3,1,2,3}$) dan satu variabel (Y). Berikut ini adalah gambar tata hubungan antara variabel paradigma ganda dengan tiga variabel *independent*:



Gambar 5
Tata Hubungan Antar Variabel

Keterangan:

$X_{1,2,3}$ = kreativitas pada gaya belajar 1,2,3

$X_{2,1,2,3}$ = kemampuan awal pada gaya belajar 1,2,3

1 = gaya belajar visual

2 = gaya belajar auditorial

3 = gaya belajar kinestetik

Y = prestasi belajar

→ = garis korelasi

D. Populasi Penelitian dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan dari subyek penelitian atau wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Program Keahlian Teknik Audio Video di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Suharsimi Arikunto. 2010:109). Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang berjumlah 44 siswa. Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel penelitian dipilih pada siswa yang telah memperoleh mata pelajaran instalasi *home theater*. Dipilihnya siswa kelas XI TAV karena telah memperoleh mata pelajaran instalasi *home theater*, sedangkan pada kelas XII TAV sudah memperoleh mata pelajaran tersebut namun tidak diperbolehkan dilakukan penelitian dan kelas X TAV belum mendapatkan mata pelajaran instalasi *home theater*.

E. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk memperjelas pengertian masing-masing variabel dalam penelitian ini berikut disajikan definisi operasional yaitu:

1. Kreativitas belajar adalah kondisi, sikap, kemampuan, dan fleksibilitas dalam berfikir untuk menghasilkan suatu gagasan/ide dan mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dalam proses belajar yang diukur dengan indikator kemampuan imajinatif, mengelaborasi suatu gagasan dedikasi serta aktif pada mata pelajaran instalasi *home theater* pada siswa

- kelas XI TAV di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang diselenggarakan pada semester gasal.
2. Kemampuan awal merupakan pengetahuan dasar dan keterampilan yang dimiliki siswa pada saat akan mulai mengikuti pelajaran instalasi *home theater* seperti pengetahuan komponen elektronika, menggambar teknik dan dasar instalasi *home theater* siswa kelas XI TAV di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang diselenggarakan pada semester gasal.
 3. Gaya Belajar adalah cara yang cenderung dipilih siswa dalam belajar untuk menyerap informasi kemudian mengolah dan mencari cara yang efektif sehingga dapat mengembangkan keterampilan baru pada mata pelajaran instalasi *home theater* siswa kelas XI TAV di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang diselenggarakan pada semester gasal. Gaya belajar dapat diukur/ditinjau dari jenis visual, auditori dan kinestetik
 4. Prestasi belajar instalasi *home theater* adalah hasil yang dicapai siswa dalam mempelajari mata pelajaran instalasi *home theater* yang berupa nilai yang terdapat pada hasil ujian semester gasal ditinjau dari aspek afektif, kognitif dan psikomotorik siswa kelas XI TAV di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

F. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi:

a. Metode Kuesioner (Angket)

Pada penelitian ini digunakan untuk variabel Kreativitas (X_1) dan gaya belajar (X_3) menggunakan angket.

1) Angket Kreativitas

Pada angket kreativitas menggunakan skala likert dengan diikuti empat pilihan jawaban yang menunjukkan tingkatan. Empat pilihan jawaban tersebut adalah sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS) dan tidak setuju (TS). Jawaban sangat setuju diberikan skor empat (4), setuju diberikan skor tiga (3), kurang setuju diberikan skor dua (2) dan jawaban tidak setuju diberikan skor satu (1).

2) Angket Gaya Belajar

Angket gaya belajar dengan skala likert. Aspek-aspek yang diukur meliputi gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik. Fungsi angket gaya belajar untuk mengidentifikasi jenis gaya belajar siswa kelas XI TAV SMK Muhammadiyah dalam mengikuti pelajaran praktik instalasi *home theater*. Butir angket gaya belajar dinyatakan dalam dua bentuk, yaitu pernyataan yang bersifat positif dan pernyataan yang bersifat negatif. Penyebaran untuk angket gaya belajar dirangkum pada Tabel 1:

Tabel 1 . Penyebaran butir angket gaya belajar

Pilihan Sifat	Selalu	Sering	Kadang- kadang	Tidak pernah
positif	4	3	2	1
negatif	1	2	3	4

Angket gaya belajar di adaptasi dari angket Dewi A. Sagitasari (2010) dan diberi perubahan untuk menyesuaikan dengan bidang yang dilakukan penelitian. Perubahan yang dilakukan meliputi bidang studi/mata pelajaran dan indikator angketnya.

b. Metode tes

Pada penelitian ini variabel kemampuan awal (X_2) pengumpulan data menggunakan tes. Tes yang digunakan meliputi tes pengetahuan tentang menggambar teknik, tes pengetahuan tentang komponen elektronika dan instalasi. Tes dilakukan guna mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menunjang prestasi praktik instalasi *home theater*. Jenis tes yang digunakan untuk memperoleh data variabel kemampuan awal adalah test pilihan ganda, sedangkan penskoran pada tes ini jika nilai benar = 1 dan salah = 0. skor yang didapat kemudian ditransformasikan ke data interval.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mengumpulkan data melalui catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, notulen, rapor dan sebagainya. Dalam penelitian ini data yang diperoleh adalah nilai ujian semester gasal mata pelajaran praktik Instalasi *Home Theater* siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio dan Video (TAV) SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Dipilihnya nilai ujian semester karena nilai tersebut masih nilai murni bukan nilai yang telah diakumulasi.

G. Pengembangan Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengukur variabel pada penelitian. Pada dasarnya instrumen terdiri dari 2 macam yaitu tes dan non tes. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan terdiri dari angket dan tes. Fungsi angket pertama ialah informasi yang diperoleh melalui angket dapat memberikan gambaran (deskripsi) tentang karakteristik dari individu atau sekelompok responden, sedangkan fungsi angket kedua ialah untuk

melakukan pengukuran variabel-variabel individual atau kelompok tertentu. Sedangkan fungsi tes untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa terkait dengan materi pelajaran.

Pembuatan instrumen dipilih berdasarkan indikator pada variabel yang diteliti. Berdasarkan indikator selanjutnya dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan. Secara garis besar lingkup instrumen ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Lingkup Instrumen Penelitian

No	Variabel	Sub Variabel
1.	Keativitas	a. Imajinatif
		b. Dedikasi dan aktif
		c . Kemampuan elaborasi
2.	Kemampuan awal	a. Pengetahuan komponen elektronika
		b. Menggambar teknik
		c. Instalasi
3.	Gaya Beajar	a. Visual
		b. Auditori
		c. Kinestetik

Uraian lengkap kisi-kisi instrumen yang valid dan butir yang gugur dapat dilihat pada Lampiran 1.

H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau ketepatan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan atau dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Pada penelitian ini uji validitas terdiri dari 2 macam yaitu validitas isi dan validitas

konstruk. Untuk instrumen yang tes validitas isi dilakukan dengan cara membandingkan antara instrumen dengan materi pelajaran yang sudah diajarkan.

Uji instrumen non tes validitas konstruk dapat digunakan pendapat dari ahli (*Expert Judgement*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonsultasikan tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli dalam bidang pendidikan, yaitu Dosen Pendidikan Teknik Mekatronika Fakultas Teknik UNY. Langkah-langkah pembuatan instrumen sebagai berikut:

- a. Setelah instrumen dikonstruksi kemudian dibuat kisi-kisi, dan butir-butir item. Butir-butir instrumen berupa sejumlah pertanyaan untuk mengungkapkan data-data pada masing-masing variabel penelitian. Butir-butir item instrumen dibuat berdasarkan indikator-indikator yang telah disusun sesuai dengan teori relevan.
- b. Instrumen dan kisi-kisinya di konsultasi kepada dosen pembimbing (*Expert judgement*) sekurang-kurangnya 2 orang. Hasil konsultasi dapat dilihat pada Lampiran 2.
- c. Setelah dikonsultasi kepada dosen ahli dilakukan pengujian validitas empiris dengan program *statistic versi 19* dan teknik pengukuran dengan rumus product moment dari person. Hasilnya di dikonsultasikan dengan r_{tabel} *product moment* dengan taraf signifikan 5%. Dikatakan valid apabila harga $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil uji validitas dapat dilihat pada Lampiran 3.

2. Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang baik akan menunjukkan ketetapan hasil pengukuran dari penggunaan instrumen penelitian dalam pengambilan data. Instrumen penelitian dapat dipercaya jika hasil pengukuran dalam beberapa kali pengukuran terhadap subyek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur tidak mengalami perubahan. Uji reliabilitas dilakukan dengan *internal consistency*.

Reliabilitas instrumen dari penelitian ini dihitung dengan rumus *Alpha Cronbach* dengan syarat minimum untuk dianggap reliabel adalah $> 0,7$. Dalam penentuan tingkat reliabilitas instrumen penelitian maka digunakan pedoman berdasarkan nilai koefisien reliabilitas korelasi disajikan pada Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Interpretasi Nilai Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,800 – 1,000	Sangat tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup
0,200 – 0,399	Rendah
Kurang dari 0,200	Sangat rendah

Riduwan (2009:124)

Dari hasil uji reliabilitas yang dilakukan dengan *SPSS versi 19* sehingga diperoleh nilai koefisien yang dirangkum pada Tabel 4 dan hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada Lampiran 3.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Jenis Instrumen	Koefisien reliabilitas	Keterangan
Kreativitas	Angket	0,882	Sangat tinggi
Gaya belajar		0,780	Tinggi

I. Metode Analisis Data

Data penelitian ini terdiri atas dua jenis data yaitu data ordinal yang didapat dari angket dan tes serta data interval yang didapat dari nilai hasil ujian semester gasal. Berdasarkan perbedaan jenis data tersebut maka akan dilakukan transformasi data ordinal menjadi interval.

Transformasi data ini bertujuan untuk membuat distribusi data menjadi normal, selain itu juga untuk memudahkan dalam pengujian hipotesis sehingga diharapkan hasilnya diperoleh melalui proses analisis yang lazim. Teknik transformasi data yang digunakan adalah metode *sucessive interval*, metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berdistribusi normal dengan syarat datanya berupa data interval atau nominal.

1. Uji Prasyarat Analisis

Agar kesimpulan yang ditarik sesuai dengan kenyataan data maka perlu diperiksa dipenuhi syarat-syarat penggunaan teknik analisis yang telah dipilih, yaitu: (1) tidak ada hubungan antar variabel bebas; (2) hubungan antara variabel bebas dengan terikat linear; (3) distribusi data bersifat normal.

Langkah untuk memastikan bahwa data yang ada memenuhi ketiga persyaratan tersebut, maka berikut ini dilakukan uji asumsi persyaratan yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Pengujian prasyarat analisis tersebut dilakukan dengan bantuan komputer program *SPSS Versi 19*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang bersangkutan berdistribusi normal atau tidak. Tingkat kenormalan penyebaran data dalam suatu penelitian merupakan salah satu syarat

dalam melakukan pengujian hipotesis. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dihitung dengan rumus berikut.

$$X^2 = \sum_{i=1}^K \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

K : banyaknya kelas interval

O_i: banyaknya data hasil pengamatan

E_i: banyaknya data hasil diharapkan

Penerimaan atas distribusi bersifat normal apabila hasil menunjukkan $X^2_{hit} < X^2_{tab}$. Persyaratan uji normalitas adalah apabila nilai signifikansi pada $X^{2hit} > 0,05$ (lebih besar dari 0,05) maka dapat dikatakan data berdistribusi normal sedangkan apabila nilai signifikansi pada $X^{2hit} < 0,05$ (lebih kecil dari 0,05) data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Linieritas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) mempunyai hubungan linier atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut, kedua variabel harus diuji dengan menggunakan uji anova dilakukan dengan *SPSS Versi 19* pada taraf signifikansi 5% dengan ketentuan apabila nilai F_{hitung} lebih besar 0,05 atau ($p < 0.05$) maka dianggap hubungan antar masing-masing variabel bebas dengan variabel terikat adalah linear. Uji linieritas juga dapat diketahui melalui grafik *scatter plot*. Apabila pola pada grafik berbentuk pola acak maka data yang dihubungkan linier.

2. Analisis Data Deskriptif

Data penelitian yang diperoleh selanjutnya dilakukan analisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan tahapan berikut ini.

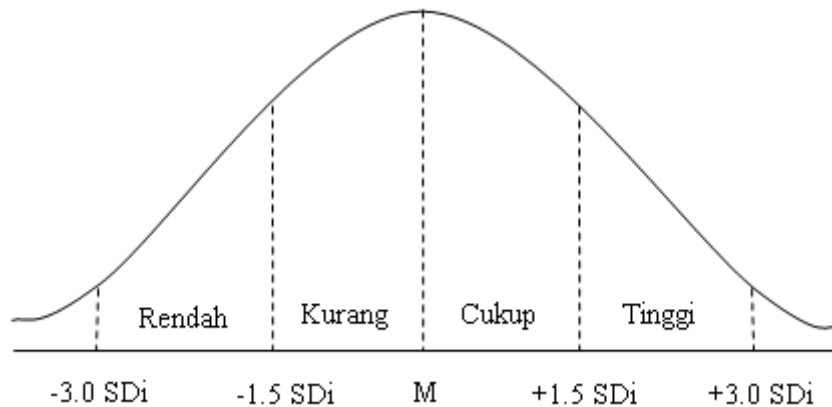
- a. Penyebaran jawaban.
- b. Penjumlahan skor total masing-masing komponen.
- c. Pengelompokkan skor yang didapat.

Untuk memberikan gambaran mengenai hasil pengukuran terhadap ketiga variabel, yaitu kreativitas, gaya belajar, dan prestasi belajar siswa disajikan melalui analisis deskriptif. Besaran statistik deskriptif antara lain rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*), frekuensi terbanyak (*Mode*) dan simpangan baku (*Standard deviation*). Selanjutnya menentukan kecenderungan variabel. Pengkategorian dilaksanakan berdasarkan *Mean Ideal* dan *Standart Deviation Ideal* yang diperoleh.

Pengkategorian dibagi menjadi empat kriteria yaitu tinggi, cukup, kurang, rendah. Pengkategorian tersebut mengacu pada buku Pengantar Statistik Pendidikan (Anas Sudijono, 2011:170) sehingga diperoleh perhitungan berikut ini.

$$\begin{aligned} 4 \text{ skala} &= 6 \text{ SDi} \\ 1 \text{ skala} &= 6/4 \text{ SDi} = 1,5 \text{ Sdi} \end{aligned}$$

Perhitungan tersebut menjadi acuan dalam pembagian kurva kategori data. Kurva kategori data lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 6 dibawah ini.



Gambar 6
Kurva Kategori Data

Berdasarkan Kurva Kategori Data kecenderungan variabel diperoleh rumus sebagai berikut ini.

Tabel 5. Distribusi Kategori Data

No	Rentang Skor (i)	Kategori
1	($M_i + 1,5 \text{ SD}_i$) sampai dengan (ST)	Tinggi
2	($M_i + 0,0 \text{ SD}_i$) sampai dengan ($M_i + 1,5 \text{ SD}_i$)	Cukup
3	($M_i - 1,5 \text{ SD}_i$) sampai dengan ($M_i + 0,0 \text{ SD}_i$)	Kurang
4	(SR) sampai dengan ($M_i - 1,5 \text{ SD}_i$)	Rendah

keterangan:

M_i = Rerata / mean ideal

SD_i = Standar Deviasi Ideal

M_i = $1/2$ (Skor ideal tertinggi + skor ideal terendah)

SD_i = $1/6$ (Skor ideal tertinggi – skor ideal terendah)

ST = Skor Tertinggi

SR = Skor Terendah

Perhitungan kecenderungan variabel selengkapnya dapat dilihat di Tabel 6 pada Lampiran 4.

3. Pengujian Hipotesis

Jika data hasil penelitian telah memenuhi syarat uji normalitas dan uji linieritas, maka analisis untuk pengujian hipotesis dapat dilakukan. Pada penelitian ini pengujian hipotesis tentang adanya pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat digunakan

analisis regresi dengan diagram jalur sehingga teknik analisisnya disebut *path analysis*. Karena penggunaan analisisnya dengan *path analysis* maka penentuan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dilakukan analisis regresi sederhana. Seluruh perhitungan dalam penelitian ini dilakukan dengan program *SPSS versi 19*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Analisis Data

1. Deskripsi Variabel Kreativitas siswa

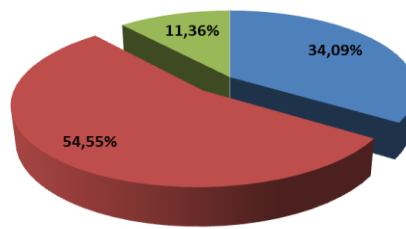
Berdasarkan hasil perhitungan statistik dari jumlah siswa sebanyak 44 orang yang diperoleh dari angket yang terdiri dari 23 butir pertanyaan dengan skala 1-4 maka rentang skor teoritik adalah (23-92). Diketahui bahwa rata-rata skor siswa dalam pengisian kuesioner kreativitas sebesar 71,22 dengan skor minimum sebesar 49,00 skor maksimum 87,00 dan standar deviasi sebesar 9,85. Secara lebih rinci hasil perhitungan statistik deskriptif untuk variabel kreativitas dapat dilihat pada Lampiran 5A. Dengan nilai rata-rata dan nilai standar deviasi, maka langkah selanjutnya adalah mengelompokan skor setiap subyek ke dalam empat kategori yaitu tinggi, cukup, kurang, rendah.

Kategori kecenderungan data variabel kreativitas kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Rangkuman Kecenderungan Data Variabel Kreativitas

Kategori	Frekuensi Relatif (%)
Tinggi	34,09
Cukup	54,55
Kurang	11,36
Rendah	0

Kecenderungan data variabel kreativitas secara keseluruhan lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 7.



Keterangan:

- Tinggi
- Cukup
- Kurang

Gambar 7
Diagram Kreativitas

Berdasarkan Gambar 7 dapat diketahui penyebaran skor data variabel kreativitas secara keseluruhan menunjukkan sebagian kecil siswa (11,36%) termasuk dalam kategori kurang, sebagian kecil siswa (34,09%) termasuk dalam kategori tinggi, dan sebagian siswa (54,55%) termasuk dalam kategori cukup. Berdasarkan ketentuan di atas maka dapat disimpulkan sebagian (54,55%) siswa memiliki kreativitas dalam mengikuti pelajaran instalasi *home theater* paling banyak termasuk dalam kategori cukup.

Deskripsi variabel kreativitas berdasarkan klasifikasi gaya belajar dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Rangkuman Deskripsi Kreativitas berdasarkan gaya belajar

Kreativitas	Jumlah Siswa	Skor Minimum	Skor Maksimum	Skor Mean	Skor Std. Deviasi
Gaya Belajar Visual	24	49,00	87,00	72,16	8,67
Gaya Belajar Auditorial	15	49,00	87,00	68,66	11,08
Gaya Belajar Kinestetik	5	58,00	87,00	74,40	11,76

Hasil perolehan pada Tabel 7 menunjukkan selisih antara rata-rata kreativitas siswa berdasarkan gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik variatif sebesar 72,16, 68,66, dan 74,00.

Berdasarkan nilai rata-rata kreativitas siswa berdasarkan gaya belajar dapat disimpulkan bahwa kreativitas yang menonjol terdapat pada siswa dengan gaya belajar kinestetik.

2. Deskripsi Variabel Kemampuan Awal

Berdasarkan hasil tes pilihan ganda untuk variabel kemampuan awal yang berjumlah 22 dengan skor benar 1 dan salah 0 maka rentang skor teoritik (0-22). Perhitungan tes yang diperoleh skor rata-rata 69,77 dengan skor minimum 50,00 dan skor maksimum 90,91 untuk simpangan baku (*standard deviation*) sebesar 10,74. Secara lebih rinci hasil perhitungan statistik deskriptif untuk variabel kemampuan awal secara keseluruhan dapat dilihat pada Lampiran 6B.

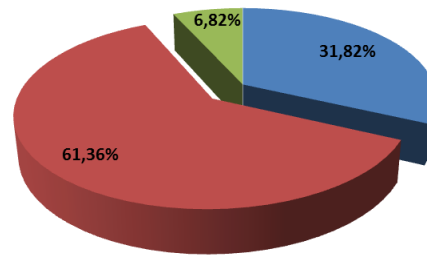
Hasil perolehan nilai rata-rata dan nilai standar deviasi, digunakan untuk langkah selanjutnya yaitu melihat kemampuan awal secara keseluruhan dengan mengelompokkan skor setiap subyek ke dalam empat kategori yaitu tinggi, cukup, kurang, rendah. Kategori kecenderungan data variabel kreativitas kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Rangkuman Kecenderungan Data Variabel Kemampuan Awal

Kategori	Frekuensi Relatif (%)
Tinggi	31,82
Cukup	61,36
Kurang	6,82
Rendah	0

Kategori kecenderungan data variabel kemampuan awal secara keseluruhan kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video SMK

Muhammadiyah 3 Yogyakarta, secara lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 8.



Keterangan:
 ■ Tinggi
 ■ Cukup
 ■ Kurang

Gambar 8.
Diagram Kemampuan Awal

Berdasarkan Gambar 8 dapat diketahui penyebaran skor data variabel kemampuan awal menunjukkan sebagian siswa (61,36%) termasuk dalam kategori cukup, sebagian kecil siswa (31,82%) termasuk dalam kategori tinggi, dan sebagian kecil siswa (6,82%) termasuk dalam kategori kurang. Berdasarkan ketentuan di atas maka dapat disimpulkan sebagian (61,36%) siswa memiliki kemampuan awal dalam mengikuti pelajaran instalasi *home theater* paling banyak termasuk dalam kategori cukup.

Deskripsi variabel kemampuan awal berdasarkan klasifikasi gaya belajar dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Rangkuman Deskripsi Kemampuan awal berdasarkan gaya belajar

Kemampuan Awal	Jumlah Siswa	Skor Minimum	Skor Maksimum	Skor Mean	Skor Std. Deviasi
Gaya Belajar Visual	24	50,00	90,91	68,18	10,88
Gaya Belajar Auditorial	15	50,00	90,91	71,51	11,32
Gaya Belajar Kinestetik	5	54,55	72,27	71,81	9,85

Hasil perolehan pada Tabel 9 menunjukkan selisih antara rata-rata kemampuan awal siswa berdasarkan gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik tidak begitu jauh sebesar 71,51 dan 71,81. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa berdasarkan gaya belajar auditorial dan kinestetik tergolong sama baik.

3. Deskripsi Variabel Gaya Belajar

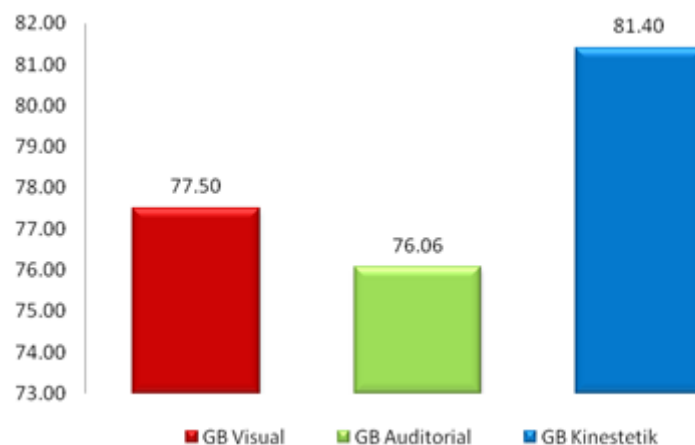
Berdasarkan data yang diperoleh melalui angket gaya belajar dengan 20 jumlah butir pertanyaan didapatkan skor total secara keseluruhan. Selanjutnya melalui skor total diklasifikasikan sesuai dengan sub variabel sehingga diperoleh 3 jenis data gaya belajar yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik. Masing-masing jenis data tersebut dilakukan analisis deskripsi jumlah siswa, skor maksimum, skor minimum, skor rata-rata (mean) dan *std. deviation* sesuai dengan gaya belajarnya dan kecenderungan prestasi belajarnya. Hasil perhitungan deskripsi masing-masing gaya belajar dapat dilihat pada Lampiran 5C.

Tabel 10. Rangkuman Deskripsi Hubungan Gaya Belajar dengan Prestasi Belajar

Kategori	Jumlah Siswa	Skor Minimum	Skor Maksimum	Skor Mean	Skor Std. Deviasi
Gaya Belajar Visual	24	68,00	88,00	77,50	5,13
Gaya Belajar Auditorial	15	68,00	84,00	76,06	5,24
Gaya Belajar Kinestetik	5	76,00	88,00	81,40	4,97
Total	44	70,67	86,66	78,32	5,11

Hasil perolehan pada Tabel 10 dapat diketahui jumlah siswa yang tergolong gaya belajar visual sebanyak 24 siswa, gaya belajar auditorial sebanyak 15 siswa, dan gaya belajar kinestetik sebanyak 5 siswa. Dari hasil perolehan tersebut menunjukkan selisih antara rata-rata prestasi

belajar siswa pada setiap gaya belajar variatif yaitu gaya belajar visual 77,50, gaya belajar auditorial 76,06, dan gaya belajar kinestetik 81,40. Untuk rata-rata prestasi belajar praktik instalasi *home theater* jika dijadikan satu sebesar 78,32. Hal ini berarti kecenderungan siswa yang memiliki gaya belajar auditorial berada di bawah nilai rata-rata keseluruhan. Rata-rata prestasi belajar instalasi *home theater* dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9
Histogram Klasifikasi Rata-Rata Gaya Belajar

4. Deskripsi Variabel Prestasi Belajar Praktik Instalasi *Home Theater*

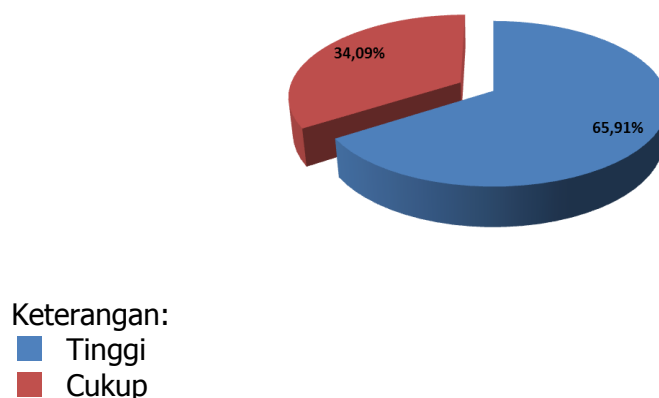
Dari data hasil penelitian untuk prestasi belajar instalasi *home theater* secara keseluruhan diperoleh dari dokumentasi nilai ujian semester gasal tahun ajaran 2012/2013. Dari nilai ujian seluruh subyek penelitian, diperoleh nilai tertinggi 88,00 dan nilai terendah 68,00. Diketahui bahwa rata-rata skor siswa melalui dokumentasi sebesar 77,45 dan standar deviasi sebesar 5,27. Secara lebih rinci dokumen variabel prestasi belajar instalasi *home theater* dapat dilihat pada Lampiran 5D.

Perolehan nilai rata-rata dan nilai standar deviasi pada analisis deskriptif digunakan untuk langkah selanjutnya yaitu mengelompokkan skor kecenderungan prestasi belajar instalasi *home theater* ke dalam empat kategori yaitu tinggi/sangatkompeten, cukup/kompeten, kurang/cukup kompeten, rendah/kompeten. Untuk lebih jelasnya, Kategori kecenderungan data variabel prestasi belajar instalasi *home theater* dapat dilihat pada Tabel 11.

Tabel 11. Rangkuman Kecenderungan Data Variabel Prestasi Belajar

Kategori	Frekuensi Relatif (%)
Tinggi	65,91
Cukup	34,09
Kurang	0
Rendah	0

Kategori kecenderungan data variabel prestasi belajar kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta, secara lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10.
Diagram Prestasi Belajar Belajar Instalasi *Home Theater*

Berdasarkan Gambar 10 dapat diketahui penyebaran skor data variabel prestasi belajar menunjukkan sebagian kecil siswa (34,09%) termasuk dalam kategori cukup, sebagian siswa (65,91%) termasuk

dalam kategori tinggi. Berdasarkan ketentuan di atas maka dapat disimpulkan sebagian (65,91%) siswa memiliki skor prestasi belajar pelajaran instalasi *Home Theater* tergolong pada kategori tinggi.

B. Pengujian Prasyarat Analisis

Pengujian prasyarat analisis digunakan untuk melakukan pengujian hipotesis. Pengujian prasyarat analisis yang dimaksud adalah memenuhi asumsi normalitas dan linearitas. Oleh karena itu, untuk memenuhi asumsi tersebut dilakukan uji prasyarat analisis yakni uji normalitas dan uji linearitas.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *K-S* pada *SPSS Statistics Versi 19*. Variabel yang diuji adalah kreativitas, kemampuan awal, gaya belajar dan prestasi belajar. Syarat data variabel tersebut terdistribusi normal adalah jika nilai Sig. *Kolmogorov-Smirnov* > 0,05. Hasil uji normalitas dilakukan dengan bantuan program *SPSS versi 19*.

Tabel 12. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

No	Variabel	Signifikansi	Hasil
1	Kreativitas	0,136	Normal
2	Kemampuan Awal	0,572	Normal
3	Gaya Belajar	0,596	Normal
4	Prestasi Belajar	0,939	Normal

Tabel 12 dapat disimpulkan bahwa semua variabel penelitian ini berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas dapat di lihat pada Lampiran 6.

2. Uji Linieritas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan yang linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Variabel dikatakan linear apabila nilai F_{hitung} (*Deviation from Linearity*) $> 0,05$. Hasil Uji linieritas juga dapat diketahui melalui grafik scatter plot, apabila plot membentuk pola yang acak maka data berpola linier. Uji linearitas dihitung dengan program *SPSS Statistics 19*. Hasil uji linieritas dapat dilihat Lampiran 8.

Tabel 13. Rangkuman Hasil Uji Linieritas

No	Variabel Independen	F_{hitung}	Hasil
1	Kreativitas	0,819	Linier
2	Kemampuan Awal	1,202	Linier

Tabel 13 dapat disimpulkan bahwa semua variabel penelitian ini linier.

Hasil perhitungan uji linieritas dapat dilihat pada Lampiran 7.

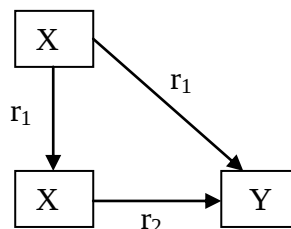
C. Pengujian Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas permasalahan yang dirumuskan. Oleh sebab itu, jawaban sementara ini harus diujikan kebenarannya secara empiris. Pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana dengan teknik analisis jalur (*path analysis*).

1. Pengujian Hipotesis Pertama Kontribusi Kreativitas melalui Kemampuan Awal Berdasarkan Gaya Belajar Visual terhadap Prestasi Belajar Instalasi *Home Theater*

Hipotesis pertama menyatakan bahwa "Terdapat kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar visual

terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran praktik instalasi *Home Theater* di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta". Pada hipotesis 1 bertujuan untuk mengetahui kontribusi kreativitas siswa dalam mengikuti pelajaran praktik instalasi *home theater* berdasarkan gaya belajar visual. Data yang dianalisis berjumlah 24 sesuai dengan jumlah siswa yang tergolong dalam gaya belajar visual. Pengaruh kreativitas pada hipotesis 1 terdiri dari pengaruh langsung dan pengaruh tidak langsung yaitu melalui kemampuan awal. Diagram jalur analisis dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11
Diagram Analisis Jalur Pengujian Hipotesis 1

Berdasarkan Gambar 11 untuk menghitung pengaruh langsung rumus yang digunakan yaitu $(r_{1y})^2$ dan pengaruh tidak langsung dengan rumus $(r_{12} \times r_{2y})$. Pengujian analisis diolah dengan teknik statistik parametrik yaitu menggunakan regresi sederhana dengan analisis jalur. Proses analisis dibantu dengan menggunakan program *SPSS Versi 19* dan hasil perhitungan rinci dapat dilihat pada Lampiran 8.

Melalui output analisis regresi kreativitas secara langsung terlihat bahwa besaran regresi variabel ditunjukkan oleh nilai $t_{hitung} = 8,221 > t_{tabel} = 2,064$ dengan signifikansi 0,000, Sedangkan output analisis regresi kreativitas melalui kemampuan awal besaran regresi diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,952 > t_{tabel} = 2,064$ dengan signifikansi 0,001 sehingga H_1 diterima.

Ketentuan H_1 diterima apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan signifikansi $< 0,05$ sebaliknya H_0 diterima apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan signifikansi $> 0,05$.

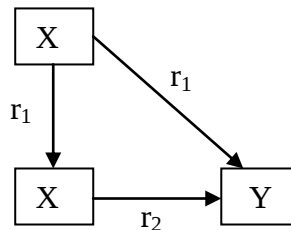
Hal ini berarti bahwa terdapat kontribusi positif dan signifikan (pada taraf 5%) antara kreativitas secara langsung maupun tak langsung berdasarkan gaya belajar visual terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater*.

Besarnya kontribusi dapat dilihat dari perhitungan melalui diagram jalur yaitu kontribusi kreativitas secara langsung terhadap prestasi belajar diperoleh nilai koefisien korelasi kreativitas terhadap prestasi belajar (r_{1y}) sebesar 0,053 sehingga koefisien determinasi (r_{1y}^2) sebesar 0,003. Sedangkan hasil analisis untuk kontribusi tak langsung kreativitas melalui kemampuan awal terhadap prestasi belajar diperoleh nilai koefisien korelasi (r_{12}) sebesar 0,092 dan (r_{2y}) sebesar 0,134 sehingga koefisien determinasinya ($r_{12} \times r_{2y}$) = $0,092 \times 0,134 = 0,012$. Dapat disimpulkan besarnya kontribusi kreativitas secara langsung dan tak langsung yaitu 0,3% dan 1,2%. Jadi kreativitas akan memberikan kontribusi besar apabila ditunjang dengan kemampuan awal.

2. Pengujian Hipotesis Kedua Kontribusi Kreativitas melalui Kemampuan Awal Berdasarkan Gaya Belajar Auditorial terhadap Prestasi Belajar Instalasi *Home Theater*

Hipotesis kedua menyatakan bahwa "Terdapat kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar auditorial terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran praktik instalasi *Home Theater* di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta". Pada hipotesis 2 bertujuan untuk mengetahui pengaruh kreativitas siswa dalam mengikuti pelajaran praktik instalasi *home theater* berdasarkan gaya belajar

auditorial. Data yang dianalisis berjumlah 15 sesuai dengan jumlah siswa yang tergolong dalam gaya belajar auditorial. Sama seperti hipotesis sebelumnya kontribusi kreativitas pada hipotesis 2 terdiri dari pengaruh langsung dan pengaruh tidak langsung yaitu melalui kemampuan awal. Diagram jalur analisis dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12
Diagram Analisis Jalur Pengujian Hipotesis 2

Berdasarkan Gambar 12 untuk menghitung pengaruh langsung rumus yang digunakan yaitu $(r_{1y})^2$ dan pengaruh tidak langsung dengan rumus $(r_{12} \times r_{2y})$. Pengujian analisis diolah dengan teknik statistik parametrik yaitu menggunakan regresi sederhana dengan analisis jalur. Proses analisis dibantu dengan menggunakan program *SPSS Versi 19* dan hasil perhitungan rinci dapat dilihat pada Lampiran 8.

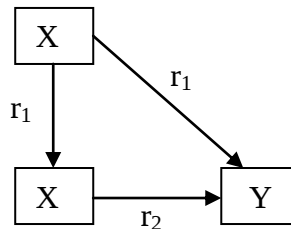
Melalui output analisis regresi kreativitas secara langsung terlihat bahwa besaran regresi variabel ditunjukkan oleh nilai $t_{hitung} = 7,796 > t_{tabel} = 2,131$ dengan signifikansi 0,000, Sedangkan output analisis regresi kreativitas melalui kemampuan awal besaran regresi diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,265 > t_{tabel} = 2,131$ dengan signifikansi 0,006 sehingga H_1 diterima. Ketentuan H_1 diterima apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan signifikansi $< 0,05$ sebaliknya H_0 diterima apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan signifikansi $> 0,05$. Hal ini berarti bahwa terdapat kontribusi positif dan signifikan (pada taraf 5%) antara kreativitas secara langsung maupun tak langsung

berdasarkan gaya belajar auditorial terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater*. Besarnya kontribusi dapat dilihat dari perhitungan melalui diagram jalur yaitu kontribusi kreativitas secara langsung terhadap prestasi belajar diperoleh nilai koefisien korelasi kreativitas terhadap prestasi belajar (r_{1y}) sebesar 0,195 sehingga koefisien determinasi (r_{1y}^2) sebesar 0,038. Sedangkan hasil analisis untuk kontribusi tak langsung kreativitas melalui kemampuan awal terhadap prestasi belajar diperoleh nilai koefisien korelasi (r_{12}) sebesar 0,108 dan (r_{2y}) sebesar 0,073 sehingga koefisien determinasinya ($r_{12} \times r_{2y}$) = 0,108 x 0,073 = 0,007. Dapat disimpulkan besarnya kontribusi kreativitas secara langsung dan tak langsung yaitu 3,8% dan 0,7%. Jadi kreativitas akan memberikan kontribusi besar secara langsung tanpa ditunjang kemampuan awal.

3. Pengujian Hipotesis Ketiga Kontribusi Kreativitas melalui Kemampuan Awal Berdasarkan Gaya Belajar Kinestetik terhadap Prestasi Belajar Instalasi *Home Theater*

Hipotesis ketiga menyatakan bahwa "Terdapat kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal berdasarkan gaya belajar kinestetik terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran praktik instalasi *Home Theater* di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta". Pada hipotesis 3 bertujuan untuk mengetahui pengaruh kreativitas siswa dalam mengikuti pelajaran praktik instalasi *home theater* berdasarkan gaya belajar kinestetik. Data yang dianalisis berjumlah 5 sesuai dengan jumlah siswa yang tergolong dalam gaya belajar kinestetik. Pada dasarnya sama seperti hipotesis 1 dan 2 kontribusi kreativitas pada hipotesis ini terdiri

dari pengaruh langsung dan pengaruh tidak langsung yaitu melalui kemampuan awal. Diagram jalur analisis dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13
Diagram Analisis Jalur Pengujian Hipotesis 3

Berdasarkan Gambar 13 untuk menghitung pengaruh langsung rumus yang digunakan yaitu $(r_{1y})^2$ dan pengaruh tidak langsung dengan rumus $(r_{12} \times r_{2y})$. Pengujian analisis diolah dengan teknik statistik parametrik yaitu menggunakan regresi sederhana dengan analisis jalur. Proses analisis dibantu dengan menggunakan program *SPSS Versi 19* dan hasil perhitungan rinci dapat dilihat pada Lampiran 8.

Melalui output analisis regresi kreativitas secara langsung terlihat bahwa besaran regresi variabel ditunjukkan oleh nilai $t_{hitung} = 4,112 > t_{tabel} = 2,571$ dengan signifikansi 0,026, Sedangkan output analisis regresi kreativitas melalui kemampuan awal besaran regresi diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,931 > t_{tabel} = 2,571$ dengan signifikansi 0,061 sehingga H_1 diterima. Ketentuan H_1 diterima apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan signifikansi $< 0,05$ sebaliknya H_0 diterima apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan signifikansi $> 0,05$.

Hal ini berarti bahwa terdapat kontribusi positif dan signifikan (pada taraf 5%) kreativitas secara langsung berdasarkan gaya belajar kinestetik terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater*, namun pada kreativitas tak langsung berdasarkan gaya belajar kinestetik

terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater* tidak terdapat kontribusi positif dan signifikan karena signifikansi $> 0,05$.

Besarnya kontribusi dapat dilihat dari perhitungan melalui diagram jalur yaitu kontribusi kreativitas secara langsung terhadap prestasi belajar diperoleh nilai koefisien korelasi kreativitas terhadap prestasi belajar (r_{1y}) sebesar 0,287 sehingga koefisien determinasi (r_{1y}^2) sebesar 0,082. Sedangkan hasil analisis untuk kontribusi tak langsung kreativitas melalui kemampuan awal terhadap prestasi belajar diperoleh nilai koefisien korelasi (r_{12}) sebesar 0,408 dan (r_{2y}) sebesar 0,357 sehingga koefisien determinasinya ($r_{12} \times r_{2y}$) = $0,408 \times 0,357 = 0,145$. Dapat disimpulkan besarnya kontribusi kreativitas secara langsung dan tak langsung yaitu 8,2% dan 14,5%. Jadi kreativitas akan memberikan kontribusi besar apabila ditunjang dengan kemampuan awal.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran variabel kreativitas, kemampuan awal, dan gaya belajar dan kontribusi/pengaruh kreativitas secara langsung dan tak langsung melalui kemampuan awal berdasarkan masing-masing jenis gaya belajar terhadap prestasi belajar instalasi *home theater* siswa kelas XI TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Uraian sebelumnya telah dikemukakan karakteristik masing-masing variabel penelitian dan hasil uji hipotesis. Pembahasan hasil penelitian disini didasarkan pada kedua unsur tersebut.

1. Kreativitas (X1)

Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui penyebaran angket kreativitas dapat diketahui hasil penelitian menggunakan analisis deskriptif secara keseluruhan menunjukkan kreativitas siswa TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta dalam mengikuti pelajaran praktik instalasi *home theater* sebagian (54,55%) termasuk dalam kategori cukup. Melihat dari hasil tersebut dapat diketahui secara umum bahwa kreativitas siswa dalam kegiatan belajar instalasi *home theater* cenderung cukup kreatif. Berdasarkan penggolongan gaya belajar diperoleh rata-rata siswa yang memiliki kreativitas paling menonjol adalah siswa dengan gaya belajar kinestetik.

Pelaksanaan KBM mata pelajaran instalasi *home theater* siswa yang prestasinya bagus ditunjang dari kemampuan berpikir kreatif. Karena dengan berpikir kreatif siswa mampu memecahkan masalah dengan banyak alternatif jawaban ketika mengalami kesulitan saat kegiatan KBM, senang menghadapi tantangan dan memiliki daya imajinasi yang baik. Hal tersebut cenderung menimbulkan gagasan/ide yang memotivasi untuk mengembangkan diri agar prestasi belajar selalu bagus. Asumsinya siswa yang memiliki kreativitas cenderung prestasi belajarnya bagus, karena selalu dapat menemukan jawaban atas kesulitan yang dialami.

2. Kemampuan Awal (X2)

Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui tes pilihan ganda dapat diketahui hasil penelitian menggunakan analisis deskriptif secara keseluruhan menunjukkan kemampuan awal siswa TAV SMK

Muhammadiyah 3 Yogyakarta sebagian (61,36%) termasuk dalam kategori cukup. Melihat dari hasil tersebut dapat diketahui secara umum bahwa kemampuan awal siswa dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar instalasi *home theater* cenderung cukup tinggi atau siap. Sedangkan berdasarkan penggolongan gaya belajar diperoleh nilai rata-rata kemampuan awal siswa dengan gaya belajar auditorial dan kinestetik tergolong sama baik.

Hasil analisis data tersebut mengindikasikan proses belajar mengajar melibatkan interaksi guru pada siswa. Pada dasarnya keadaan awal siswa menjadi satu titik tolak bagi perencanaan dan pengelolaan proses KBM, karena keberhasilan kegiatan pembelajaran sedikit banyak dipengaruhi oleh keadaan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran. Untuk mengungkap kemampuan awal siswa dapat dilakukan dengan pemberian tes dari tingkat dasar yang berkaitan dengan materi ajar tersebut. Apabila kemampuan awal siswa teridentifikasi dapat menjadi acuan guru untuk mengembangkan potensi yang berbeda yang ada di setiap siswa. Dengan pengetahuan dan keterampilan yang relevan saat akan mulai mengikuti proses KBM dapat menjadi bekal untuk KBM selanjutnya. Semakin tinggi tingkat kemampuan awal mempengaruhi prestasi belajar yang bagus.

3. Gaya Belajar (X3)

Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui penyebaran angket gaya belajar dapat diketahui skor secara keseluruhan. Kemudian dengan skor secara keseluruhan digunakan untuk penggolongan gaya belajar, sehingga diperoleh 3 jenis gaya belajar yaitu gaya belajar visual, gaya

belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik. Melalui pengglongan tersebut diperoleh jumlah siswa yang memiliki gaya belajar visual sebanyak 24 siswa, gaya belajar auditorial sebanyak 15 siswa dan gaya belajar kinestetik sebanyak 5 siswa. Dari perhitungan deskripsi hubungan gaya belajar dengan prestasi belajar diperoleh nilai rata-rata. Dapat disimpulkan bahwa kecenderungan siswa yang memiliki gaya belajar auditorial berada di bawah nilai rata-rata keseluruhan.

Hasil analisis tersebut mengindikasikan setiap siswa mempunyai kecenderungan pada satu gaya belajar tertentu dan proses KBM lebih optimal apabila siswa langsung berinteraksi dengan media pembelajaran dari pada mendengarkan guru. Hal tersebut dapat dianalisis melalui nilai rata-rata kecenderungan gaya belajar. Gaya belajar auditorial memiliki nilai dibawah rata-rata secara keseluruhan. Karena gaya belajar auditorial cenderung memperoleh materi melalui pendengaran. Jadi siswa lebih mudah memproses materi melalui penglihatan gambar, grafik dan membaca modul atau langsung praktik. Asumsinya siswa mengoptimalkan gaya belajarnya untuk memproses materi dengan baik dapat meningkatkan hasil belajar.

4. Prestasi Belajar

Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui dokumentasi SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta dapat diketahui hasil penelitian menggunakan analisis deskriptif secara keseluruhan menunjukkan prestasi belajar praktik instalasi *home theater* siswa kelas XI TAV sebagian (65,91%) termasuk dalam kategori tinggi atau sangat kompeten.

Hasil analisis data tersebut mengindikasikan bahwa kompetensi dasar dan indikator mata pelajaran dilaksanakan siswa dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan pencapaian nilai ketuntasan yang masih dalam kategori tinggi. Kriteria ketuntasan merupakan nilai batas minimal yang harus dicapai oleh siswa sebagai ukuran keberhasilan proses pembelajaran yang diukur melalui aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Prestasi belajar siswa yang maksimal akan diperoleh dari sebuah proses belajar yang sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh sekolah.

5. Kontribusi Kreativitas melalui Kemampuan Awal Berdasarkan Gaya Belajar Visual terhadap Prestasi Belajar Instalasi *Home Theater*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan uji regresi melalui analisis jalur dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi/pengaruh antara kreativitas secara langsung dan tak langsung melalui kemampuan awal terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater* siswa kelas XI TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Hal tersebut dapat dilihat melalui kontribusi kreativitas secara langsung memiliki nilai konstanta variabel (a) = 75,249 dan nilai koefisien regresi (b)= 0,031 yang bernilai positif, sedangkan kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal memiliki nilai konstanta variabel (a)= 76,518 dan nilai koefisien regresi (b)= 0,116 juga bernilai positif. Selain itu dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan signifikansi $< 0,05$.

Mengapa terdapat kontribusi antara kreativitas secara langsung dan tak langsung melalui kemampuan awal terhadap prestasi belajar karena sesuai dengan (1) kajian pustaka pada penelitian ini yang

menyebutkan kreativitas dapat menunjang keberhasilan prestasi belajar karena dengan berpikir kreatif siswa dapat melewati segala kesulitan ketika KBM dan kemampuan awal menjadi bekal yang penting bagi siswa sebelum mengikuti KBM, pengetahuan yang dimiliki siswa sebelum KBM dapat membantu menemukan alternatif jawaban apabila mengalami kesulitan. Kemampuan awal dapat menunjang kemampuan berpikir kreatif (2) kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk pengambilan data pada penelitian ini sudah melakukan tahap validasi dan sudah diujicobakan dan hasilnya memenuhi syarat untuk dapat digunakan sebagai instrumen pengambilan data yang valid dan reliabel.

Bagaimana agar terdapat pengaruh antara kreativitas dan kemampuan awal terhadap prestasi belajar instalasi *home theater*, dengan: (1) meningkatkan kreativitas melalui pembelajaran berbasis masalah, (2) guru mengidentifikasi kemampuan awal untuk mengembangkan perencanaan dan pengelolaan proses KBM.

Hasil penelitian ini dapat dinyatakan terdapat pengaruh/kontribusi kreativitas secara langsung dan tak langsung melalui kemampuan awal terhadap prestasi belajar instalasi *home theater* dengan nilai koefisien pengaruh langsung sebesar 0,003 artinya kreativitas memberikan kontribusi secara langsung sebesar 0,3%. Sedangkan nilai koefisien pengaruh tidak langsung sebesar 0,012 artinya kreativitas apabila ditunjang dengan kemampuan awal memberikan kontribusi yang lebih besar dari pada secara langsung yaitu sebesar 1,2%. Jadi prestasi belajar praktik instalasi *home theater* bagus apabila dalam proses KBM dipengaruhi kreativitas yang ditunjang dengan kemampuan awal.

6. Kontribusi Kreativitas melalui Kemampuan Awal Berdasarkan Gaya Belajar Auditorial terhadap Prestasi Belajar Instalasi *Home Theater*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan uji regresi melalui analisis jalur dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi/pengaruh antara kreativitas secara langsung dan tak langsung melalui kemampuan awal terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater* siswa kelas XI TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Hal tersebut dapat dilihat melalui kontribusi kreativitas secara langsung memiliki nilai konstanta variabel (a)= 69,734 dan nilai koefisien regresi (b)= 0,092 yang bernilai positif, sedangkan kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal memiliki nilai konstanta variabel (a)= 63,952 dan nilai koefisien regresi (b)= 0,110 juga bernilai positif. Selain itu dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan signifikansi $< 0,05$.

Mengapa terdapat kontribusi antara kreativitas secara langsung dan tak langsung melalui kemampuan awal terhadap prestasi belajar karena sesuai dengan (1) kajian pustaka pada penelitian ini yang menyebutkan kreativitas dapat menunjang keberhasilan prestasi belajar karena dengan berpikir kreatif siswa dapat melewati segala kesulitan ketika KBM dan kemampuan awal menjadi bekal yang penting bagi siswa sebelum mengikuti KBM, pengetahuan yang dimiliki siswa sebelum KBM dapat membantu menemukan alternatif jawaban apabila mengalami kesulitan. Kemampuan awal dapat menunjang kemampuan berpikir kreatif, (2) kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk pengambilan data pada penelitian ini sudah melakukan tahap validasi dan sudah

diujicobakan dan hasilnya memenuhi syarat untuk dapat digunakan sebagai instrumen pengambilan data yang valid dan reliabel.

Bagaimana agar terdapat pengaruh antara kreativitas dan kemampuan awal terhadap prestasi belajar instalasi *home theater*, dengan: (1) meningkatkan kreativitas melalui pembelajaran berbasis masalah, (2) guru mengidentifikasi kemampuan awal untuk mengembangkan perencanaan dan pengelolaan proses KBM.

Hasil penelitian ini dapat dinyatakan terdapat pengaruh/kontribusi kreativitas secara langsung dan tak langsung melalui kemampuan awal terhadap prestasi belajar instalasi *home theater* dengan nilai koefisien pengaruh langsung sebesar 0,038 artinya kreativitas memberikan kontribusi secara langsung sebesar 3,8%. Sedangkan nilai koefisien pengaruh tidak langsung sebesar 0,007 artinya kreativitas apabila ditunjang dengan kemampuan awal memberikan kontribusi yang lebih besar dari pada secara langsung yaitu sebesar 0,7%. Jadi prestasi belajar praktik instalasi *home theater* bagus apabila dalam proses KBM dipengaruhi kreativitas secara langsung tanpa ditunjang dengan kemampuan awal.

7. Kontribusi Kreativitas melalui Kemampuan Awal Berdasarkan Gaya Belajar Kinestetik terhadap Prestasi Belajar Instalasi *home theater*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan uji regresi melalui analisis jalur dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi/pengaruh antara kreativitas secara langsung melalui kemampuan awal terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater* siswa kelas XI TAV SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Hal tersebut dapat

dilihat melalui kontribusi kreativitas secara langsung memiliki nilai konstanta variabel (a)= 72,362 dan nilai koefisien regresi (b)= 0,121 yang bernilai positif, sedangkan kontribusi kreativitas melalui kemampuan awal memiliki nilai konstanta variabel (a)= 97,239 dan nilai koefisien regresi (b)= 0,342 dan signifikansi > 0,05 yaitu 0,061 sehingga dapat disimpulkan tidak terdapat kontribusi yang signifikan.

Mengapa hanya terdapat kontribusi antara kreativitas secara langsung terhadap prestasi belajar karena (1) berdasarkan gaya belajar kinestetik cenderung lebih menekankan pada kemampuan praktik, jadi saat praktik siswa belajar secara spontan melalui kreativitas tanpa perlu ditunjang dengan kemampuan awal secara teoritik. Berdasarkan gaya belajar kinestetik kemampuan awal cenderung tidak mempengaruhi kreativitas, (2) kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk pengambilan data pada penelitian ini sudah melakukan tahap validasi dan sudah diujicobakan dan hasilnya memenuhi syarat untuk dapat digunakan sebagai instrumen pengambilan data yang valid dan reliabel.

Bagaimana agar terdapat pengaruh antara kreativitas dan kemampuan awal terhadap prestasi belajar instalasi *home theater*, dengan: (1) meningkatkan kreativitas melalui pembelajaran berbasis masalah, (2) guru mengidentifikasi kemampuan awal untuk mengembangkan perencanaan dan pengelolaan proses KBM.

Hasil penelitian ini dapat dinyatakan terdapat pengaruh/kontribusi kreativitas secara langsung dan tak langsung terhadap prestasi belajar instalasi *home theater* dengan nilai koefisien pengaruh langsung sebesar 0,082 artinya kreativitas memberikan kontribusi secara langsung sebesar

8,2%. Sedangkan nilai koefisien pengaruh tidak langsung sebesar 0,145 artinya kreativitas apabila ditunjang dengan kemampuan awal memberikan kontribusi yang lebih besar dari pada secara langsung yaitu sebesar 14,5%. Jadi prestasi belajar praktik instalasi *home theater* bagus dipengaruhi kreativitas yang ditunjang dengan kemampuan awal.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil pada penelitian deskripsi variabel dapat disimpulkan, yaitu (1) deskripsi variabel kreativitas sebagian siswa kelas XI TAV SMK muhammadiyah 3 Yogyakarta dalam mengikuti pembelajaran praktik instalasi *home theater* di kategorikan cukup tinggi, (2) deskripsi variabel kemampuan awal sebagian siswa kelas XI TAV SMK muhammadiyah 3 Yogyakarta sebagai penunjang pembelajaran praktik instalasi *home theater* di kategorikan cukup, (3) deskripsi variabel gaya belajar siswa kelas XI TAV SMK muhammadiyah 3 Yogyakarta dalam mengikuti pembelajaran praktik instalasi *home theater* 3 jenis yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik, (4) deskripsi variabel prestasi belajar kelas XI TAV SMK muhammadiyah 3 Yogyakarta sebagai hasil dalam mengikuti pelajaran praktik instalasi *home theater* dikategorikan tinggi.

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

belajar praktik instalasi *home theater* berdasarkan gaya belajar kinestetik siswa kelas XI Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

B. Implikasi penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dapat diimplikasikan yaitu pada kesimpulan dikemukakan bahwa kreativitas siswa, kemampuan awal dalam pembelajaran praktik instalasi *home theater* dikategorikan cukup tinggi. Gaya belajar dikelompokkan menjadi 3 jenis, diantaranya gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik. Hasil belajar dikategorikan tinggi. Hasil ini memberikan petunjuk kepada siswa kelas XI TAV SMK Muhammadiyah 3 untuk: (1) mempertahankan dan mengembangkan kemampuan imajinasi, sikap dedikasi & aktif dan kemampuan elaborasi agar kreativitas belajar selalu ada, sehingga dapat menunjang keberhasilan prestasi belajar, (2) mempertahankan kemampuan awal dalam belajar install *home theater*, mengingat kemampuan awal sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Siswa diharapkan memiliki kesiapan yang matang untuk mengikuti pelajaran agar prestasi belajar baik, (3) agar mengenali gaya belajar masing-masing, sehingga siswa mampu mengoptimalkan belajarnya yang sesuai untuk menunjang keberhasilan prestasi belajar, dan (4) untuk senantiasa mempertahankan prestasi belajarnya atau dapat meningkatkan prestasinya menjadi lebih baik lagi.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tentang kontribusi kreativitas, kemampuan awal dan gaya belajar terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater* siswa kelas XI TAV SMK muhammadiyah 3 Yogyakarta ini mempunyai beberapa keterbatasan, diantaranya berikut ini.

1. Penelitian ini terbatas pada populasi SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta dengan sampel penelitian yang kecil sehingga memiliki kelemahan dalam upaya menggeneralisasikan hasil penelitian ini.
2. Penelitian ini terbatas pada variabel kreativitas, kemampuan awal dan gaya belajar dengan sumbangan/kontribusi yang kecil. Kontribusi secara langsung masing-masing variabel sebesar 0,3%, 3,8%, dan 8,2%, sedangkan kontribusi tak langsung masing-masing variabel sebesar 1,2%, 0,7%, 14,5%. Kecilnya sumbangan variabel tersebut disebabkan pengaruh data prestasi belajar yang merupakan data sekunder yang artinya validitas dan reliabilitas datanya di ragukan.

D. Saran

1. Bagi Guru

Untuk meningkatkan kreativitas siswa, guru sebagai fasilitator harus memperhatikan siswa. Pembelajaran maupun evaluasi yang diberikan guru perlu mempertimbangkan bagaimana melatih aktualisasi siswa dalam berpikir imajinatif dan pengembangan elaborasinya. Evaluasi proses juga harus memberi peluang pada siswa untuk mengembangkan diri. Guru diharapkan lebih memberikan motivasi sesuai dengan peranannya sebagai motivator serta memperhatikan keunikan siswa sehingga kreativitas siswa lebih meningkat misalnya, memberi tugas

untuk membuat desain *home theater* sesuai dengan daya imajinasinya, membebaskan siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang timbul dengan cara yang lain seperti yang diajarkan guru.

Memahami kecenderungan potensi modalitas siswa misalnya kemampuan awal atau gaya belajar siswa, guru diharapkan mampu merancang media, metode atau materi pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kecenderungan potensi atau modalitas belajar siswa atau membebaskan siswa melakukan kegiatan yang membuat mereka lebih cepat dalam belajar di kelas, dan tidak mengganggu siswa yang lain. Walaupun gaya belajar bukan satu-satunya faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, pemahaman terhadap gaya belajar dan stimulus yang sesuai dengan gaya belajar akan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Siswa disarankan untuk lebih melatih diri dalam berpikir imajinatif dan mengembangkan kemampuan elaborasi maupun praktik dalam berbagai permasalahan. Siswa juga disarankan untuk lebih mengembangkan rasa keingintahuan, empati, fleksibilitas dan daya tarik terhadap pelajaran. Sehingga siswa mampu meningkatkan kreativitasnya dan juga prestasi belajarnya.

Siswa disarankan mempertahankan dan melatih kemampuan awal agar mampu mengikuti pelajaran dengan baik, dan mengenal gaya belajarnya masing-masing, sehingga siswa mampu mengoptimalkan belajarnya.

3. Bagi peneliti lain

Penelitian ini hanya meneliti pada variabel kreativitas, kemampuan awal dan gaya belajar saja, untuk itu diharapkan bagi para peneliti dapat meneliti faktor-faktor lainnya yang mempengaruhi prestasi belajar instalasi *home theater* misalnya motivasi, *soft skill*, sarana dan prasarana dan lain-lain yang tidak dibahas pada penelitian ini dan perlu dilakukan penelitian dengan waktu yang lebih lama dan responden yang lebih banyak agar diperoleh data yang lebih obyektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim Sumarno. 2012. *Kreativitas Belajar*. Diunduh dari <http://blog.elearning.unesa.ac.id/alim-sumarno/kreativitas-belajar>, pada tanggal 22 November 2012
- Anas Sudijono. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali pers
- Anik Maghfuroh. 2006. *Kontribusi Kemampuan awal, Kemampuan numeric, dan Persepsi Siswa pada Kegiatan Tutorial Penguasaan Materi Listrik Dinamis Kelas X SMA Kolombo Yogyakarta*. Yogyakarta: Skripsi Universitas Islam Negeri.
- De Porter, Bobbi & Hernacki, Mike. 2009. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum SMK Edisi 2004 Bagian I : Landasan Program dan Pengembangan*. Jakarta. Depdiknas Ditjen Dikdasmen Dikmenjur
- Dewi A. Sagita (2010). *Hubungan antara Kreativitas dan Gaya Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa SMP*. Yogyakarta: skripsi UNY.
- Direktorat Pembinaan SMK (2008). *Kompetensi Keahlian*. Diunduh dari. http://smkn1batangangkola.blogspot.com/kompetensi-program-keahlian-teknik_28.html, pada tanggal 22 oktober 2012
- Dr. Sumardi. 2007. *Password Menuju Sukses*. Jakarta: Erlangga
- Hadi Setyaningsih. 2006. *Hubungan antara Kelengkapan Fasilitas Laboratorium Komputer, Kreativitas dan Motivasi Berprestasi dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa Kelas II SMP Negeri 2 Bantul*. Yogyakarta: Skripsi UNY
- Hamzah Uno, Drs. dkk. 2000. *Perencanaan Pembelajaran. Teori dan Praktek*. Jakarta: Alawiyah Press
- Hoeda Manis. 2010. *Learning is Easy: Tip dan Panduan Praktis agar Belajar jadi Asyik, Efektif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Hurlock, Elizabeth B. 2005 . *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kingskey. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta.
- Linda Naiman. (2006). *What is Creativity?*. Diunduh dari <http://www.creativityatwork.com/what-is-creativity/#.UQVD2PJWImo>, pada tanggal 27 Januari 2013.
- Morris, Wayne, *Creativity: Its Place In Education*. Diunduh dari (http://www.jpbc.com/creative/Creativity_in_Education.pdf, 2012), pada tanggal 22 November 2012.
- Nasution. 2008. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Cetakan

ke-11, (Jakarta: Bumi Aksara)

Peraturan pemerintah nomor 29 tahun 1990

Ramdhania. 2012. Pengangguran RI Didominasi Lulusan SMA & SMK. Diunduh dari <http://finance.detik.com/read/2011/11/07/141623/1761940/4/pengangguran-ri-didominasi-lulusan-sma-dan-smk>, pada tanggal 14 Oktober 2012.

Riduwan & Akdon. 2009. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta

Sekretariatan Negara. (2003). *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. pasal 15.

Silabus SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. 2012. *Program Keahlian Teknik Audio Video: Praktik Instalasi Home Theater*. Yogyakarta: SMK Muhammadiyah 3

Singgih Santoso. 2010. *Statistiiik Parametrik, Konsep dan Aplikasi dengan SPSS*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Sri Waluyati, dkk. 2008. *Modul Teknik Audio Video Home Theater*. Jakarta

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiharto, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

Sugiyono. (2011). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

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

Sukmadinata, Nana Syaodiyah. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Surat Kabar Harian Kedaulatan Rakyat (2011)

Thursan Hakim. 2005. *Belajar secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi ke 3. Jakarta: Balai Pustaka

Trie Lestari (2007). *Kontribusi Motivasi dan Kreativitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Praktik Perbaikan Motor Otomotif SMK Negeri 3 Yogyakarta*. Yogyakarta : skripsi UNY.

Utami, Munandar. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta

W.S Winkel. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abadi.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Kisi – Kisi Instrumen (Angket)

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Butir
1.	Kreativitas	Imajinatif	a. Banyak gagasan /usul	1,2,3,4
			b. Memiliki pendapat sendiri	5,6,7
			c. Senang mencoba hal-hal baru	8,15
		Dedikasi dan Aktif	a. Sikap dewasa secara emosional dalam menangkap masalah	9,10,11
			b. Bekerja Sendiri	12,13
			c. Semangat dan selalu aktif	14,16,17,18
			d. Rasa ingin tahu yang besar	19,20,21
		Kemampuan Elaborasi	a. Terbuka terhadap pengalaman baru	22,23,24,25
			b. Mampu mengembangkan suatu gagasan	26,27
2.	Gaya Belajar	Visual	a. Memahami sesuatu dengan asosiasi visual	<u>1</u> ,2,3
			b. Rapi dan teratur	<u>4</u> ,5,6
			c. Mengerti dengan baik mengenai posisi, bentuk, angka, dan warna	<u>7</u> ,8
			d. Sulit menerima instruksi verbal	<u>9</u> , 10
		Auditori	a. Belajar dengan cara mendengar	<u>11</u> , <u>12</u> ,13
			b. Lemah terhadap aktivitas visual	<u>14</u> ,15
			c. Memiliki kepekaan terhadap musik	16,17
			d. Baik dalam aktivitas lisan	<u>18</u> , <u>19</u> ,20
		Kinestetik	a. Belajar melalui aktivitas fisik	<u>21</u> ,22,23
			b. Selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak	24,25
			c. Peka terhadap ekspresi dan bahasa tubuh	26
			d. Menyukai kegiatan coba-coba	27, 28

LAMPIRAN 1

Kisi-Kisi Test

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	No soal
3.	Kemampuan awal	Pengetahuan Komponen Elektronika	a. Mengidentifikasi jenis komponen elektronika	1- 4
			b. Mengetahui fungsi komponen elektronika	5-7
			c. Mengetahui simbol komponen	8-10
		Menggambar Teknik	a. Mengidentifikasi standarisasi gambar teknik (berupa huruf, angka serta lambang-lambang teknik)	11-14
			b. Mengetahui peralatan dan gambar bahan teknik	15
			c. Menggambar Berbantuan komputer	16-17
		Instalasi	a. Mengidentifikasi symbol-simbol instalasi	18-20
			b. Diagram pengawatan	21-22

* Butir yang bergaris bawah pertanyaan negatif

* Butir yang dicetak miring adalah butir angket yang gugur

ANGKET PENELITIAN

Hal : Pengisian Angket Penelitian

Kepada : Peserta didik kelas XI Teknik Audio Video

SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan kerendahan hati, saya mohon keikhlasan dan bantuan saudara untuk meluangkan waktu guna menjawab pertanyaan pada angket ini. Angket ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data penelitian yang bertujuan guna mengetahui prestasi pembelajaran melakukan Install Home Theater siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Angket ini bukanlah suatu tes, sehingga jawaban saudara tidak mempengaruhi nilai pelajaran tersebut. Jawaban yang baik adalah yang sesuai dengan keadaan diri saudara sebenarnya. Jawaban yang sesuai dengan keadaan diri saudara akan membantu saya dalam penelitian dan pada akhirnya pada perkembangan ilmu pendidikan.

Atas bantuan saudara saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, November 2012

Peneliti

Dewi Indriati H.P

NIM. 08518241004

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Identitas responden

Nama :

Kelas :

No Absen :

2. Angket ini terdiri atas dua bagian yaitu : Kreativitas dan Gaya Belajar

3. Berilah tanda silang (X) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda!

Contoh :

No	Pernyataan	Jawaban			
1	Berusaha mengerjakan tugas dengan sebaik-baiknya	☐ 4	☒ 3	☐ 2	☐ 1

4. Jika kolom pengisian kuesioner terdapat kesalahan maka berilah tanda (=) pada kolom yang anda jawab salah, selanjutnya berilah tanda silang (X) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda!

Contoh:

No	Pernyataan	Jawaban			
1	Berusaha mengerjakan tugas dengan sebaik-baiknya	☒ 4	☒ 3	☐ 2	☐ 1

5. Penjelasan Alternatif jawaban :

4 = Sangat setuju/Selalu

3 = Setuju/Sering

2 = Tidak setuju/ Kadang-kadang

1 = Sangat tidak setuju/ Tidak pernah

Bagian I: Angket Kreativitas Belajar Instalasi *Home Theater*

No	Pernyataan	Jawaban			
1.	Mengajukan pendapat ketika muncul ide baru merancang install <i>home theater</i>	4	3	2	1
2.	Menyampaikan ide agar digunakan sebagai masukan/gagasan belajar praktik	4	3	2	1
3.	Gambar teknologi menginspirasi perancangan <i>home theater</i>	4	3	2	1
4.	Membaca hasil teknologi audio video menginspirasi manfaat hasil teknologi tersebut	4	3	2	1
5.	Mampu menciptakan sesuatu selama hasilnya dimanfaatkan untuk kepentingan orang lain	4	3	2	1
6.	Sesuatu yang rumit merangsang untuk berpikir kreatif	4	3	2	1
7.	Layout <i>home theater</i> yang canggih menginspirasi untuk menggambar desainnya	4	3	2	1
8.	Tugas yang diberikan guru dikerjakan karena hal tersebut sangat penting	4	3	2	1
9.	Demi hasil belajar yang baik masalah kesulitan apapun akan dihadapi	4	3	2	1
10.	Bersedia melakukan praktik sendiri di bengkel dan mengatasi kesulitan yang timbul	4	3	2	1
11.	Merancang sendiri kebutuhan yang akan digunakan untuk <i>home theater</i>	4	3	2	1
12.	Berusaha mengerjakan kesulitan saat praktik yang belum dikerjakan orang lain	4	3	2	1
13.	Setelah mendapatkan pelajaran teori dikelas selanjutnya membuktikan dalam praktik di bengkel	4	3	2	1
14.	Proaktif dalam melaksanakan praktik meski kerja kelompok	4	3	2	1
15.	Penyusunan hasil laporan praktik selalu disusun sendiri daripada mencontek teman	4	3	2	1
16.	Mempelajari terlebih dahulu fungsi komponen untuk home theater sebelum menginstall	4	3	2	1
17.	Peralatan <i>home theater</i> diidentifikasi dengan membaca majalah tentang audio video	4	3	2	1
18.	Saat praktik tidak berpatokan pada jobsheet saja, tapi mencari tahu hal-hal yang belum dikuasai dari materi tersebut	4	3	2	1
19.	Terbuka terhadap hal-hal baru yang belum pernah dilakukan asalkan bermanfaat	4	3	2	1
20.	Melakukan perawatan <i>home theater</i> sendiri untuk menambah pengalaman baru	4	3	2	1
21.	Melakukan trouble shooting hasil install membuat antusias karena menambah pengalaman	4	3	2	1
22.	Ketika menginstall peralatan audio untuk home theater selalu mencari cara yang efisien dan indah	4	3	2	1
23.	Ketika mendapatkan suatu ide atau gagasan kemudian mengembangkannya dengan mencari literatur yang sesuai	4	3	2	1

Bagian II : Angket Gaya Belajar Instalasi *Home Theater*

No	Pernyataan	Jawaban			
1.	Membaca modul teknik audio video lebih mudah dari pada mendengar penjelasan guru	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1
2.	Nyaman belajar dengan keadaan buku-buku dan alat tulis lainnya berserakan	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1
3.	Mudah membaca buku catatan dengan tulisan yang rapi dan teratur	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1
4.	Memperhatikan ilustrasi gambar yang terdapat pada modul/ <i>jobsheet</i> dengan baik	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1
5.	Lancar berbicara dalam menyampaikan pendapat	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1
6.	Tidak merasa terganggu ketika memperhatikan guru mengajar ada teman yang berbicara	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1
7.	Materi pelajaran yang disampaikan secara lisan oleh guru sulit dipahami	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1
8.	Cukup mendengarkan penjelasan guru supaya tidak perlu membaca modul dirumah	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1
9.	Lebih mudah menggambar suatu desain home theater dengan <i>software</i>	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1
10.	Ketika membaca modul untuk waktu yang lama, mata mudah lelah walau mata normal	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1
11.	Dengan iringan musik memudahkan menyerap informasi saat belajar	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1
12.	Lamban menguasai pembicaraan saat mengerjakan tugas secara berkelompok	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1
13.	Tidak terbiasa berbicara dengan cepat atau lancar saat berpendapat	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1
14.	Belajar desain penempatan peralatan audio video menyenangkan sekali jika ada kesempatan untuk berdiskusi	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1
15.	Menggunakan jari untuk menunjuk kalimat saat membaca modul	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1
16.	Memahami pelajaran dengan menulis ulang catatan pelajaran dirumah	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1
17.	Saat menerangkan sesuatu dalam berdiskusi tangan aktif bergerak	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1
18.	Terbiasa menyentuh teman untuk memperoleh perhatiannya saat menjelaskan suatu materi <i>home theater</i>	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1
19.	Tidak bersedia mencoba-coba merakit komponen jika belum mengetahui caranya	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1
20.	Ketika praktik <i>install home theater</i> langsung mencobanya tanpa harus melihat instruksinya	☐ 4	☐ 3	☐ 2	☐ 1

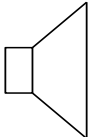
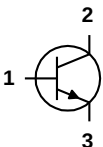
TES KEMAMPUAN AWAL

PETUNJUK

- I. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan cara memberi tanda silang (X) pada lembar soal!
- II. Jika dalam pengisian soal terdapat kesalahan maka berilah tanda (=) pada kolom yang anda jawab salah, selanjutnya berilah tanda silang pada kolom yang sesuai dengan jawaban!

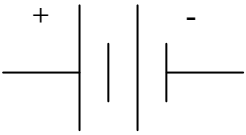
A. Tes Komponen Elektronika

1. Komponen utama yang digunakan pada bagian penguat rangkaian audio amplifier adalah
 - a. transformator
 - b. Kondensator
 - c. Transistor
 - d. Dioda
2. Piranti yang termasuk transducer output adalah
 - a. *Speaker*
 - b. *Mikrophone*
 - c. *Ear phone*
 - d. *Power amplifier*
3. Loudspeaker untuk nada tinggi disebut
 - a. *Woofers*
 - b. Medium/*midrange*
 - c. *Tweeter*
 - d. *Horn*
4. Pengatur keseimbangan suara antara saluran kiri (L) dan kanan (R) pada amplifier stereo merupakan fungsi dari...
 - a. *Detektor*
 - b. *Balance*
 - c. Volume
 - d. *Tone control*
5. Penguatan sinyal input sehingga pada outputnya diperoleh daya yang diinginkan merupakan fungsi dari piranti. . .
 - a. Tape recorder
 - b. *Speaker*
 - c. *Power Amplifier*
 - d. Mikropon

6. Piranti yang berfungsi untuk merekam (*record*), menghapus (*erase*) dan memainkan kembali (*Play Back*). . . .
- a. *Tape recorder* c. *Power Amplifier*
b. *Speaker* d. Mikropon
7. Penguatan dua jalur frekwensi suara yang berbeda bunyinya berasal dari *tape stereo & tuner stereo* merupakan fungsi dari. . .
- a. *Speaker pasif* c. *Power amplifier stereo*
b. *Speaker aktif* d. *Audio recorder*
8.  Gambar di samping merupakan simbol piranti....
- a. loudspeaker c. trafo
b. microphone d. varco
9.  Pada gambar di samping, kaki transistor nomor 1, 2, 3, secara berturut-turut dinamakan
- a. emitor, basis, colector c. basis, colector, emitor
b. colector, emitor, basis d. emitor, colecotr, basis
10.  Gambar disamping merupakan simbol dari
- a. dioda c. mikropon
b. silikon d. loudspeaker

B. Tes Gambar Teknik

11. Garis penuh dengan penggunaan garis batas (kontur) bidang potongan bagian potongan dalam skala 1 : 10, jika menggunakan CAD tebal garisnya berukuran .
- a. 0.05 c. 0,35
b. 1,0 d. 0,25
12.  Gambar disamping merupakan symbol dari
- a. Kapasitor c. Induktor
b. Resistor d. Ground

13.  Gambar disamping ini merupakan symbol elektronika yaitu . . .

a. Cell c. Tegangan
b. Baterai d. Arus

14. Ukuran standar kertas gambar yang memiliki luas 1 m² adalah . . .

a. A0 c. A2
b. A3 d. A4

15. Rapido yang memiliki ketebalan 0, 50 ditandai dengan warna . . .

a. Kuning c. Coklat
b. Putih d. Biru

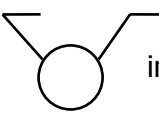
16. Software dibawah ini digunakan untuk menggambar teknik, kecuali . . .

a. EWB c. Visio
b. Autocad d. codeAVR

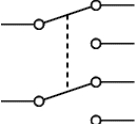
17.  Sub perintah di samping ini pada software visio technical merupakan perintah dari . .

a. Format c. Shape
b. View d. Duplicate

C. Tes Instalasi

18.  Gambar disamping merupakan simbol piranti dalam instalasi kelistrikan yaitu . . .

a. Saklar tunggal c. Saklar tukar
b. Saklar ganda d. Saklar seri

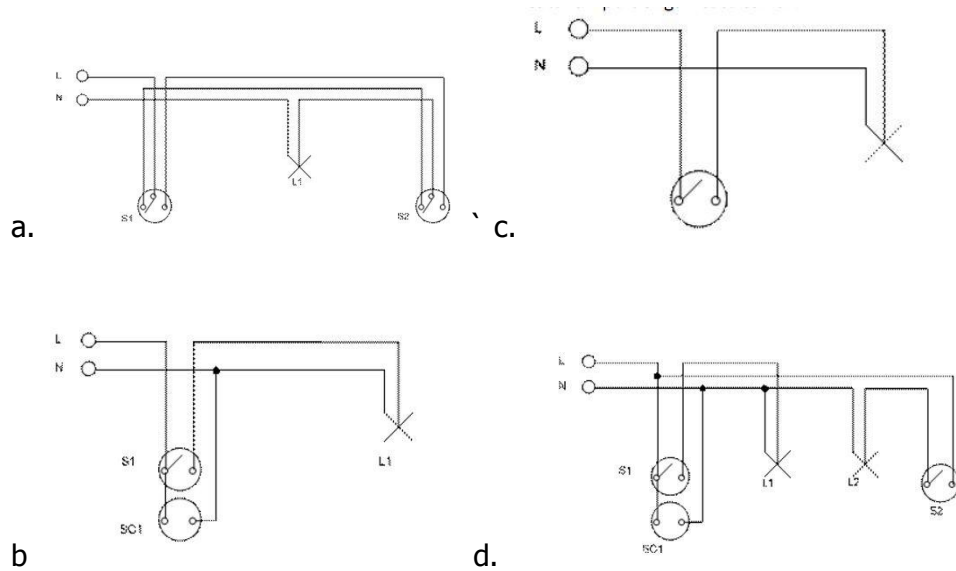
19.  Gambar di samping ini merupakan symbol dari piranti . . .

a. Saklar DPDT c. Saklar SPDT
b. Saklar SPST d. Saklar DPST

20.  Gambar di samping merupakan simbol dari piranti . . .

- a. Circuit breaker
- b. Fuse
- c. Ground
- d. Battery

21. Diagram pengawatan 2 saklar tukar dengan 1 lampu di bawah ini adalah



22. Diagram garis ganda disebut pula dengan istilah

- a. Diagram perencanaan instalasi listrik
- b. Diagram pelaksanaan
- c. Diagram pengawatan
- d. Diagram tunggal

LAMPIRAN 3

Hasil Pengujian Validitas Kreativitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Hasil
Item1	80,0000	83,655	,404	Valid
Item2	79,8667	81,568	,513	Valid
Item3	80,0000	82,897	,477	Valid
Item4	80,0333	84,171	,336	Valid
Item5	80,0000	79,379	,559	Valid
Item6	80,0333	81,757	,624	Valid
Item7	79,9000	83,197	,431	Valid
Item8	80,1000	85,610	,210	Tidak Valid
Item9	79,4667	83,223	,344	Valid
Item10	79,5000	83,224	,459	Valid
Item11	79,6333	85,482	,195	Tidak Valid
Item12	80,1333	80,671	,507	Valid
Item13	80,2333	79,151	,624	Valid
Item14	80,1667	81,385	,416	Valid
Item15	79,9667	79,689	,554	Valid
Item16	79,8667	82,878	,403	Valid
Item17	80,2000	81,476	,458	Valid
Item18	79,7000	81,321	,478	Valid
Item19	80,2000	80,510	,531	Valid
Item20	79,7333	84,064	,255	Tidak Valid
Item21	80,1000	81,541	,399	Valid
Item22	79,6667	84,851	,317	Valid
Item23	79,9000	81,541	,454	Valid
Item24	79,9667	80,723	,550	Valid
Item25	79,9000	85,403	,229	Tidak Valid
Item26	79,7667	81,564	,515	Valid
Item27	79,9667	80,999	,573	Valid

- Instrumen dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $> 0,3$

Hasil Pengujian Validitas Gaya Belajar

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Hasil
Item1	82,1667	69,040	,026	Tidak Valid
Item2	82,2000	64,510	,349	Valid
Item3	81,8667	67,154	,227	Tidak Valid
Item4	82,3667	71,826	-,186	Tidak Valid
Item5	81,9000	64,783	,341	Valid
Item6	81,9000	66,024	,345	Valid
Item7	82,2667	72,685	-,220	Tidak Valid
Item8	82,0333	64,447	,429	Valid
Item9	81,8000	65,890	,374	Valid
Item10	82,0667	68,616	,087	Tidak Valid
Item11	82,0667	66,478	,339	Valid
Item12	82,0667	64,754	,452	Valid
Item13	82,2000	64,579	,463	Valid
Item14	82,1667	63,799	,477	Valid
Item15	82,1000	63,748	,450	Valid
Item16	82,1333	65,016	,421	Valid
Item17	82,1333	69,982	-,052	Tidak Valid
Item18	82,1333	65,499	,375	Valid
Item19	81,9667	63,137	,432	Valid
Item20	81,8000	65,890	,374	Valid
Item21	82,1333	68,809	,034	Tidak Valid
Item22	82,5000	61,983	,430	Valid
Item23	82,2333	61,633	,592	Valid
Item24	82,0333	67,826	,153	Tidak Valid
Item25	82,3333	62,437	,594	Valid
Item26	82,3667	59,551	,745	Valid
Item27	82,1333	65,016	,421	Valid
Item28	82,4333	62,392	,430	Valid

- Instrumen dinyatakan valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel yaitu $>$ 0,3

Hasil Pengujian Reliabilitas Kreativitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.882	27

Hasil Pengujian Reliabilitas Gaya Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.780	28

TABEL DATA KREATIVITAS

NO	Kreativitas																							Tot
	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	
RESPONDEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
1	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	75
2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	2	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3	71
3	2	3	3	2	3	3	4	2	4	2	3	4	4	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	71
4	3	2	2	2	3	3	3	4	3	2	3	4	4	3	2	3	3	4	3	2	3	4	3	68
5	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	4	3	3	3	4	69
6	2	2	3	3	2	3	4	4	4	4	3	2	1	2	3	4	3	2	3	4	2	4	4	68
7	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	2	4	4	3	71
8	3	3	2	3	3	2	3	4	3	2	2	1	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	58
9	3	4	3	4	2	2	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	2	1	4	3	3	3	3	72
10	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	77
11	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	70
12	3	4	3	3	4	3	4	2	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	4	4	3	3	3	69
13	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	68
14	4	2	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	79
15	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	80
16	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	1	2	3	4	2	2	3	2	3	3	3	4	3	69
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	67
18	3	3	3	2	2	3	4	4	3	3	2	2	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	74
19	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	2	4	2	2	4	4	4	3	2	69
20	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	87
21	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	83
22	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	72
23	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	4	3	2	4	2	4	4	4	69
24	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	54

[illegible]

26	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	50,00
27	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	68,18
28	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	72,73
29	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	50,00
30	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	54,55
31	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	77,27
32	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	54,55
33	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	81,82
34	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	54,55
35	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	68,18
36	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	77,27
37	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	50,00
38	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	77,27
39	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	59,09
40	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	72,73
41	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	77,27
42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	90,91
43	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	68,18
44	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	81,82

Min 50,00
 Max 90,91
 Mean 69,73
 Median 70,45
 Modus 68,18
 Simpangan Baku 10,83

TABEL DATA GAYA BELAJAR

NO RESPONDEN	Gaya Belajar																				Tot
	V	V	V	V	V	A	A	A	A	A	A	A	A	A	K	K	K	K	K	K	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	4	4	2	3	4	3	3	2	2	3	2	4	3	1	2	3	4	2	1	54
2	2	3	4	3	3	3	4	3	4	2	3	3	2	3	1	3	2	2	3	1	54
3	3	3	4	4	3	2	1	2	3	3	4	3	2	4	3	4	4	2	3	2	59
4	2	4	3	2	4	3	3	3	1	4	2	3	4	3	1	2	2	4	2	1	53
5	3	3	4	2	3	2	4	3	2	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	58
6	4	1	4	4	2	1	2	2	4	2	3	2	1	4	4	4	3	2	4	3	56
7	2	4	3	3	2	3	4	3	1	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	1	50
8	2	4	3	2	3	3	3	1	2	4	4	2	2	4	2	3	3	4	3	2	56
9	2	4	4	3	4	1	3	3	4	2	2	4	3	3	2	2	2	1	2	1	52
10	3	2	3	4	2	4	3	4	2	2	3	3	3	4	3	2	3	2	2	2	56
11	2	4	3	4	1	4	3	3	1	4	4	2	3	4	2	4	2	3	3	2	58
12	3	3	2	3	1	4	4	1	2	4	3	3	3	3	1	4	1	1	1	1	48
13	2	3	4	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	51
14	3	4	4	4	1	4	3	2	1	4	4	4	4	4	4	3	3	1	3	1	61
15	2	4	4	4	2	3	2	3	3	3	4	2	2	4	1	3	3	2	2	2	55
16	3	4	4	4	3	4	3	1	3	4	2	4	3	3	4	2	2	2	3	1	59
17	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	4	3	3	2	3	2	2	51
18	4	4	4	2	3	4	2	1	4	2	3	2	4	3	2	4	2	1	1	1	53
19	2	4	4	3	2	3	2	3	2	1	1	3	3	4	4	4	2	2	3	1	53
20	3	1	3	3	1	1	2	4	2	4	3	2	1	3	4	3	4	4	1	3	52
21	4	2	3	4	3	2	1	3	1	3	3	1	1	4	3	3	4	2	4	1	52
22	2	4	4	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	53
23	2	4	4	3	2	3	2	3	2	1	1	3	3	4	4	4	2	2	2	2	53
24	2	4	2	3	3	4	3	1	3	2	2	4	4	2	1	1	2	2	3	1	49

TABEL DATA PENGELOMPOKAN GAYA BELAJAR

No res	GB V	GB A	GB K	GB Siswa	Nilai
1	3	2,89	2,17	1	70
2	3	2,89	2	1	73
3	3,4	2,67	3	1	68
4	3	2,89	2,00	1	75
5	3	2,89	2,83	1	80
6	3	2,33	3,33	1	82
7	2,8	2,33	2	1	73
8	2,8	2,78	2,83	3	76
9	3,4	2,78	1,67	1	74
10	2,8	3,11	2,33	2	77
11	2,8	3,11	2,67	2	80
12	2,4	3,11	1,5	2	84
13	2,6	2,78	2,17	2	83
14	3,2	3,33	2,5	2	79
15	3,2	2,89	2,17	1	78
16	3,6	3	2,33	1	69
17	2,6	3	2,5	2	70
18	3,4	2,78	1,83	1	76
19	3	2,44	2,67	1	78
20	2,2	2,44	3,17	3	85
21	3,2	2,11	2,83	1	82

Keterangan

GB V = Gaya Belajar Visual

GB A= Gaya Belajar Auditori

GB K = Gaya Belajar Kinestetik

22	3	2,11	2,33	1	79
23	3	2,44	2,67	1	80
24	2,8	2,78	1,67	1	78
25	2,4	2,44	2,33	2	83
26	1,4	2,22	1,83	2	80
27	3	2,22	2,17	1	77
28	2,6	2,56	2,67	3	85
29	2,6	3	2,00	2	88
30	2,8	2,67	3	3	68
31	3,2	3,33	2,5	2	77
32	3,6	3,33	2,33	1	70
33	2,8	2,89	2,33	2	75
34	3	2,78	1,67	1	72
35	2,6	2,78	1,67	2	74
36	1,4	2,78	1,83	2	80
37	2,6	2,22	1,83	1	72
38	2,8	3,22	2,83	2	75
39	3,2	2,78	1,5	1	79
40	3,4	2,44	1,83	1	80
41	3	2,33	3,17	3	82
42	3,2	2,67	1,5	1	84
43	3,4	2,78	3,167	1	82
44	2,4	2,63	1,5	2	88



DAFTAR NILAI UJIAN AKHIR SEMESTER
SEMESTER GASAL TAHUN PELAJARAN 2012/2013
KELAS XI AV1
KAMIS / 06 DESEMBER 2012



NO	NIS	NILAI UJIAN	KET
1	11628	80	
2	11629	77	
3	11631	85	
4	11632	88	
5	11633	68	
6	11634	77	
7	11635	70	
8	11637	75	
9	11639	72	
10	11641	74	
11	11642	80	
12	11644	72	
13	11645	76	
14	11647	79	
15	11648	80	
16	11649	82	
17	11650	84	
18	11651	82	
19	11652	88	
20	11654	70	
21	11655	46	
22	11658	58	
23	11659	72	
24	11660	76	

Yogyakarta, 07 Desember 2012
Guru Koreksi,

Zanu, S.T



DAFTAR NILAI UJIAN AKHIR SEMESTER
SEMESTER GASAL TAHUN PELAJARAN 2012/2013
KELAS XI AV2
KAMIS / 06 DESEMBER 2012



NO	NIS	NILAI UJIAN	KET
1	11661	70	
2	11662	73	
3	11663	68	
4	11664		Tidak ikut ujian
5	11665	75	
6	11666	80	
7	11667	82	
8	11668	73	
9	11670	76	
10	11671	74	
11	11672	77	
12	11673		Keluar
13	11674	80	
14	11676	84	
15	11677	83	
16	11678	79	
17	11679		
18	11680	78	
19	11681	69	
20	11682	70	
21	11683	76	
22	11685	78	
23	11686	82	
24	11687	85	
25	11688	79	
26	11689	80	
27	11643	78	

Yogyakarta, 07 Desember 2012

Guru Koreksi,

Zanu, S.T

LAMPIRAN 4

Tabel 6 Perhitungan Distribusi Kategori Setiap Variabel Penelitian

No	Variabel	Skor min	Skor max	$\bar{X}_i$	SDi	Interval	Kategori
1.	Kreativitas	23	92	57,5	11,5	74,75 - 92	Tinggi
						57,5 – 74,75	Kurang
						40,25 – 57,5	Cukup
						23-40,25	Rendah
2.	Kemampuan awal	0	22	11	3,7	16,55 – 22	Tinggi
						11 – 16,25	Kurang
						5,45 – 11	Cukup
						0 – 5,45	Rendah
3.	Gaya belajar	20	80	50	10	65 – 80	Tinggi
						50 – 65	Kurang
						35 – 50	Cukup
						20 - 35	Rendah
4.	Prestasi belajar instalasi <i>home theater</i>	0	100	50	16,7	75,05 – 100	Tinggi
						50 – 75,05	Kurang
						24,95 – 50	Cukup
						0 – 24,95	Rendah

Descriptives

5A. Deskripsi Kreativitas

Statistics

Kreativitas

N	Valid	44
	Missing	0
Mean		71.2273
Median		71.0000
Mode		69.00
Std. Deviation		9.85208
Minimum		49.00
Maximum		87.00
Sum		3134.00
Percentiles	25	68.0000
	50	71.0000
	75	77.7500

5B. Deskripsi Kemampuan Awal

Statistics

Kemampuan_Awal

N	Valid	44
	Missing	0
Mean		69.7727
Median		70.5000
Mode		68.00 ^a
Std. Deviation		10.74842
Minimum		50.00
Maximum		91.00
Sum		3070.00
Percentiles	25	64.0000
	50	70.5000
	75	77.0000

LAMPIRAN 5

5C. Deskripsi Gaya Belajar

[GB_Visual]

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kreatif	24	49.00	87.00	72.1667	8.67614
Kemampuan_Awal	24	50.00	90.91	68.1825	10.88858
Prestasi_Belajar	24	68.00	88.00	77.5000	5.13301
Valid N (listwise)	24				

[GB_Auditorial]

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kreatif	15	49.00	87.00	68.6667	11.08195
Kemampuan_Awal	15	50.00	90.91	71.5153	11.32649
Prestasi_Belajar	15	68.00	84.00	76.0667	5.24359
Valid N (listwise)	15				

[GB_Kinestetik]

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kreatif	5	58.00	87.00	74.4000	11.76010
Kemampuan_Awal	5	54.55	77.27	71.8180	9.85125
Prestasi_Belajar	5	76.00	88.00	81.4000	4.97996
Valid N (listwise)	5				

LAMPIRAN 5

5D. Deskripsi Prestasi Belajar

Statistics		
Prestasi_Belajar		
N	Valid	44
	Missing	0
Mean		77.4545
Median		78.0000
Mode		80.00
Std. Deviation		5.27590
Minimum		68.00
Maximum		88.00
Sum		3408.00
Percentiles	25	73.2500
	50	78.0000
	75	81.5000

LAMPIRAN 6

UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kreativitas	Gaya_Belajar	Kemampuan_Awal	Prestasi_Belajar
N		44	44	44	44
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	71.2273	52.8182	69.7727	77.4545
	Std. Deviation	9.85208	4.92867	10.74842	5.27590
Most Extreme Differences	Absolute	.175	.116	.118	.080
	Positive	.082	.076	.114	.080
	Negative	-.175	-.116	-.118	-.072
Kolmogorov-Smirnov Z		1.160	.769	.783	.532
Asymp. Sig. (2-tailed)		.136	.596	.572	.939

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan pengujian normalitas menggunakan metode One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test dengan bantuan *software SPSS19 for Windows* diperoleh nilai signifikansi 0,136, 0,596, 0,572 dan 0,939. Persyaratan uji normalitas adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dapat dikatakan berdistribusi normal. Pengujian menghasilkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

LAMPIRAN 7

Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi_Belajar * Kreativitas	Between Groups	(Combined)	478.814	19	25.201	.842	.645
		Linearity	37.658	1	37.658	1.259	.273
		Deviation from Linearity	441.155	18	24.509	.819	.664
	Within Groups		718.095	24	29.921		
	Total		1196.909	43			

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi_Belajar * Kemampuan_Awal	Between Groups	(Combined)	277.326	9	30.814	1.139	.363
		Linearity	17.228	1	17.228	.637	.430
		Deviation from Linearity	260.098	8	32.512	1.202	.327
	Within Groups		919.583	34	27.047		
	Total		1196.909	43			

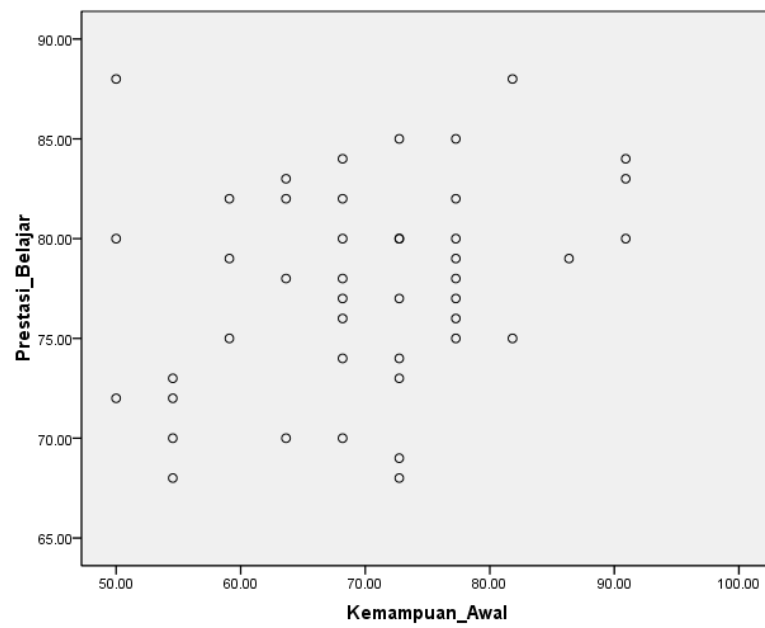
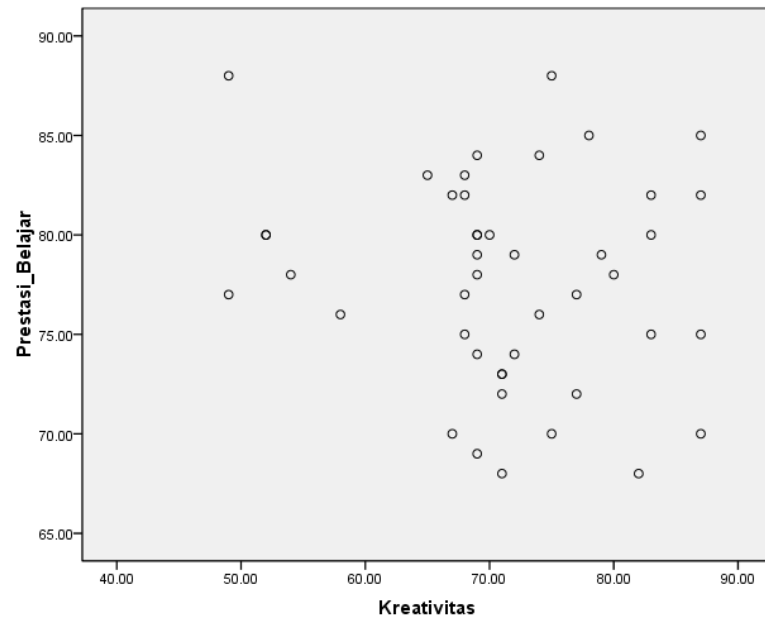
LAMPIRAN 7

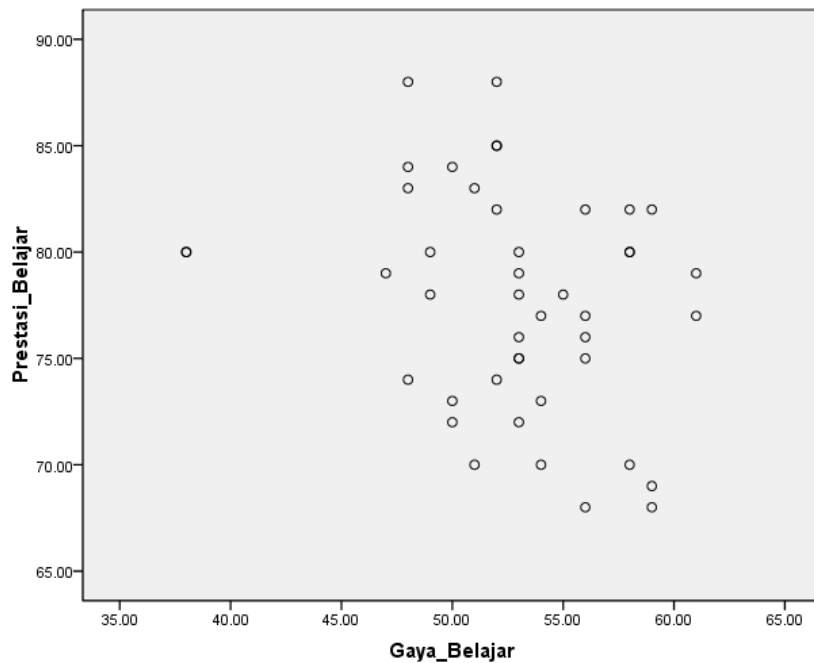
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi_Belajar * Gaya_Belajar	Between Groups	(Combined)	137.278	13	10.560	.299	.988
		Linearity	.002	1	.002	.000	.994
		Deviation from Linearity	137.276	12	11.440	.324	.979
Within Groups			1059.631	30	35.321		
Total			1196.909	43			

LAMPIRAN 7

Uji Linieritas dengan Grafik (Scatter Plot)





Berdasarkan pengujian menggunakan bantuan *software SPSS16 for Windows* diperoleh hasil *output* kurva Scatterplot seperti gambar diatas. Model dikatakan linier jika plot antara nilai residual terstandarisasi dengan nilai prediksi terstandarisasi tidak membentuk pola tertentu (acak). Karena plot regresi *standardized residual* dengan regresi *standardized predicted* membentuk pola yang acak maka dapat dikatakan data yang dihubungkan berpola linear.

LAMPIRAN 8

PENGUJIAN HIPOTESIS

1. Pengujian Hipotesis 1

Analisis ($X_1 \longrightarrow X_2$)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.092 ^a	.008	-.037	11.08605

a. Predictors: (Constant), Kreatif

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	76.518	19.360		3.952	.001
	Kreatif	.116	.266	.092	-.434	.669

a. Dependent Variable: Kemampuan_Awal

Analisis Langsung ($X_1 \longrightarrow Y$)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.053 ^a	.003	-.043	5.24108

a. Predictors: (Constant), Kreatif

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	75.249	9.153		8.221	.000
	Kreatif	.031	.126	.053	.248	.807

a. Dependent Variable: Prestasi_Belajar

LAMPIRAN 8

Analisis (X2 → Y)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.134 ^a	.018	-.027	5.20085

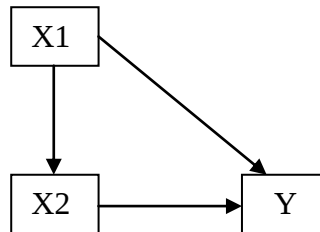
a. Predictors: (Constant), Kemampuan_Awal

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	73.184	6.873		10.648	.000
	Kemampuan_Awal	.063	.100	.134	.636	.532

a. Dependent Variable: Prestasi_Belajar

Perhitungan :



Koefisien jalur $r_{1y} = 0,053$ Koefisien jalur $r_{2y} = 0,134$

Koefisien jalur $r_{12} = 0,092$

a. Pengaruh/Kontribusi kreativitas secara langsung terhadap prestasi belajar

praktik instalasi *home theater* = $r_{1y} = (0,053)^2 = 0,003 \times 100\% = 0,3\%$

b. Pengaruh/Kontribusi kreativitas secara tidak Langsung melalui kemampuan awal terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater* =

$r_{12} \times r_{2y} = 0,092 \times 0,134 = 0,012 \times 100\% = 1,2\%$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh pengaruh langsung < pengaruh tak langsung yaitu $0,3\% < 1,2\%$.

LAMPIRAN 8

2. Pengujian Hipotesis 2

Analisis Langsung ($X1 \longrightarrow Y$)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.195 ^a	.038	-.036	5.33748

a. Predictors: (Constant), Kreatif

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	69.743	8.946		7.796	.000
	Kreatif	.092	.129	.195	.715	.487

a. Dependent Variable: Prestasi_Belajar

Analisis ($X2 \longrightarrow Y$)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.073 ^a	.005	-.071	5.42720

a. Predictors: (Constant), Kemampuan_Awal

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	73.666	9.265		7.951	.000
	Kemampuan_Awal	.034	.128	.073	.262	.797

a. Dependent Variable: Prestasi_Belajar

LAMPIRAN 8

Analisis (X1 → X2)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.108 ^a	.012	-.064	11.68561

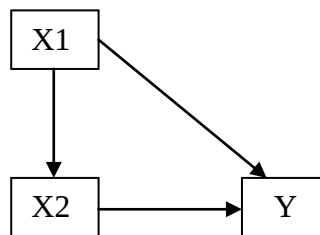
a. Predictors: (Constant), Kreatif

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	63.952	19.585		3.265	.006
	Kreatif	.110	.282	.108	.391	.702

a. Dependent Variable: Kemampuan_Awal

Perhitungan :



Koefisien jalur $r_{1y} = 0,195$ Koefisien jalur $r_{2y} = 0,073$

Koefisien jalur $r_{12} = 0,108$

a. Pengaruh/Kontribusi kreativitas secara langsung terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater* = $r_{1y} = (0,195)^2 = 0,038 \times 100\% = 3,8\%$

b. Pengaruh/Kontribusi kreativitas secara tidak Langsung melalui kemampuan awal terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater* = $r_{12} \times r_{2y} = 0,108 \times 0,073 = 0,007 \times 100\% = 0,7\%$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh pengaruh langsung > pengaruh tak langsung yaitu $3,8\% > 0,7\%$.

LAMPIRAN 8

3. Pengujian Hipotesis 3

Analisis Langsung ($X_1 \longrightarrow Y$)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.287 ^a	.082	-.224	5.50869

a. Predictors: (Constant), Kreatif

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	72.362	17.599		4.112	.026
	Kreatif	.121	.234	.287	.519	.640

a. Dependent Variable: Prestasi_Belajar

Analisis ($X_2 \longrightarrow Y$)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.357 ^a	.127	-.164	5.37202

a. Predictors: (Constant), Kemampuan_Awal

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	68.449	19.728		3.470	.040
	Kemampuan_Awal	.180	.273	.357	.661	.556

a. Dependent Variable: Prestasi_Belajar

LAMPIRAN 8

Analisis (X1 → X2)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.408 ^a	.166	-.112	10.38598

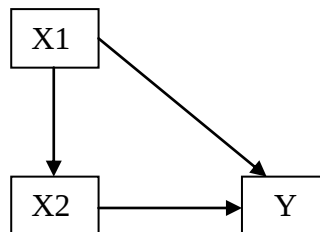
a. Predictors: (Constant), Kreatif

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	97.239	33.180		2.931	.061
	Kreatif	.342	.442	.408	-.774	.495

a. Dependent Variable: Kemampuan_Awal

Perhitungan :



Koefisien jalur $r_{1y} = 0,287$ Koefisien jalur $r_{2y} = 0,480$

Koefisien jalur $r_{12} = 0,357$

a. Pengaruh/Kontribusi kreativitas secara langsung terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater* = $r_{1y} = (0,287)^2 = 0,082 \times 100\% = 8,2\%$

b. Pengaruh/Kontribusi kreativitas secara tidak Langsung melalui kemampuan awal terhadap prestasi belajar praktik instalasi *home theater* = $r_{12} \times r_{2y} = 0,357 \times 0,480 = 0,145 \times 100\% = 14,5\%$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh pengaruh langsung < pengaruh tak langsung yaitu $8,2\% < 14,5\%$.



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 ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00582

Nomor : 3076/UN34.15/PL/2012

27 September 2012

Hal : Permohonan Ijin Observasi/Survey

Yth. Kepala SMK MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA
Jl.Pramuka No 62 Yogyakarta
D.I YOGYAKARTA

Dalam rangka pelaksanaan Mata Kuliah Skripsi, kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan observasi/Survey dengan fokus permasalahan **"KONTRIBUSI KREATIVITAS, PENGETAHUAN AWAL, DAN GAYA BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA TEKNIK AUDIO VIDEO SMK MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Program Studi
	Dewi Indriati H.P	08518241004	Pendidikan Teknik Mekatronika - S1

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu:

Nama : Istanto Wahyu Djatmiko, M.Pd

NIP : 19590219 198603 1 001

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

Dekan,

Wakil Dekan I,

Dr. Sunaryo Soenarto
NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:
Ketua Jurusan

08518241004 No. 1151



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA YOGYAKARTA**

Jalan Sultan Agung 14, Telepon (0274)375917, Faks. (0274) 411947, Yogyakarta 55151
e-mail: dikdasmenpdm_yk@yahoo.com

IZIN PENELITIAN/SKRIPSI/OBSERVASI

No. : 1464/REK/III.4/F/2012

Setelah membaca surat dari : **Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta**

No. : 3578/UN34.15/PL/2012 Tgl.: 27 Nopember 2012

Perihal : **Surat Izin Penelitian**

dan berdasar Putusan Sidang Majelis Dikdasmen PDM Kota Yogyakarta, hari **Senin tanggal 19 Muharram 1434 H**, bertepatan tanggal **3 Desember 2012** yang salah satu agenda sidangnya membahas pemberian izin penelitian/praktek kerja/observasi, maka dengan ini kami memberikan izin kepada:

Nama Terang : **DEWI INDRIATI H.P**

No.Mhs : **8518241004**

Pekerjaan : Mahasiswa pada prodi Pendidikan Teknik Mekatronika Universitas Negeri Yogyakarta
alamat **Karangmalang Yogyakarta.**

Pembimbing : **Dr. Istanto Wahyu Jatmiko, M.Pd**

untuk melakukan observasi/penelitian/pengumpulan data dalam rangka menyusun Skripsi:

Judul : **KONTRIBUSI KREATIFITAS KEMAMPUAN AWAL DAN GAYA BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR PRAKTIK INSTALASI HOME THEATER SISWA SMK MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA.**

Lokasi : **SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta**

dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Menyerahkan tembusan surat ini kepada pejabat yang dituju.
2. Wajib menjaga tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku di sekolah/setempat.
3. Wajib memberi laporan hasil penelitian/praktek kerja/observasi kepada Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Yogyakarta.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Persyarikatan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan kembali untuk mendapat perpanjangan bila di-perlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu bila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

MASA BERLAKU 2 (DUA) BULAN :

04-12-2012 sampai dengan 04-02-2013

Tanda tangan Pemegang Izin,

Dewi Indriati H.P

Yogyakarta, 04 Desember 2012

Ketua,

Sekretaris,

Tembusan:

1. PDM Kota Yogyakarta.
2. Dekan Fak.Teknik UNY
3. SMK Muh. 3 YK

Drs. H. ARIS THOBIRIN, M.Si
NBM. 670.217

DINAS ARIO SUMILIH, S.Pd.
NBM. 951.119

DAFTAR HADIR SEMINAR SKRIPSI

Nama : Dewi Indriati H.P
 NIM : 08518241004
 Judul : Kontribusi Kreativitas, Kemampuan awal dan Gaya Belajar
 Terhadap Prestasi Belajar Praktik Instalasi Home Theater Siswa
 SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta
 Pembimbing : Dr. Istanto Wahyu Djatmiko

No	Nama Mahasiswa	NIM	Konsentrasi	Paraf
1	Andreas	08501241009	Kendali	
2	Ramada Bama S.	08518241022	PT. Mekatronika	
3	Bimaji Haryono	08518241004	—	
4	Herlambang Rasyidi	08518241003	—	
5	TAI purwana	08518241009	—	
6	Sandi	08518241017	—	
7	Muh. Ari M	08518241008	—	
8	Gilang Wahyu W	08518241005	PT. Mekatronika	
9	ANDRIE R	08518241027	—	
10	Benny Tri A	08518241021	—	
11	M. Fahmi Riza	08518241008	—	
12	Rizal Hermala	08518241026	—	
13	Lilik Haryo Suslo	08518241001	PT. Mekatronika	
14	Enggar Utefi	08518241007	—	
15	Marbuto Sidik	08518241013	—	
16	Anindyo Pradipto	08518241012	PT. Mekatronika	
17	Ismail Sofyan Adli	08518241003	PT. Elektro	
18	Yawan Prasetya	08518241019	PT. Mekatronika	

Yogyakarta, 28 Januari 2013

Mengetahui
 Dosen Pembimbing



Dr. Istanto Wahyu Djatmiko
 NIP. 19590219 198603 1 001

Mahasiswa



Dewi Indriati H.P
 NIM. 08518241004

DAFTAR HADIR SEMINAR SKRIPSI

Nama : Dewi Indriati H.P
NIM : 08518241004
Judul : Kontribusi Kreativitas, Kemampuan awal dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Praktik Instalasi Home Theater Siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta
Pembimbing : Dr. Istanto Wahyu Djatmiko

[illegible]

Yogyakarta, 28 Januari 2013

Mengetahui
Dosen Pembimbing

Mahasiswa



Dr. Istanto Wahyu Jatmiko
NIP. 19590219 198603 1 001

11 em 7

Dewi Indriati H.P
NIM. 08518241004