

PENGARUH MINAT BELAJAR, MOTIVASI BELAJAR, KREATIFITAS SISWA, DAN SARANA PRAKTEK TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL PADA SMK DI KLATEN

Abu Puji Hartono

Universitas Negeri Yogyakarta

ABSTRACT

This research aims to know: (1) the influence of learning interest toward learning achievement of digital simulation subjects in Klaten Regency, (2) the influence of learning motivation toward learning achievement of digital simulation subjects in Klaten Regency, (3) the influence of students' creativity toward learning achievements of digital simulation subjects in Klaten Regency, (4) the influence of practice facilities toward learning achievement of digital simulation subjects in Klaten Regency, and (5) the influence of learning interest, learning motivation, students' creativity, and practice facilities toward learning of digital simulation subjects in Klaten Regency. This is correlational ex-post facto research. The population was all vocational students of computer and network engineering packages of digital simulation subjects in Klaten Regency selected by purposive sampling using the formula Isaac and Michael with an error level of 5%. The data were gathered from 141 students selected by purposive sampling. Data collection was determined by using questionnaires. Testing the instrument validity was done by expert judgment and instrument trials, while the instrument reliability testing used the Cronbach Alpha formula. After being collected, the data were analyzed by using simple regression analysis and multiple regression. The results shows that: (1) there is a significant influence between learning interest towards learning achievement of digital simulation subjects in Klaten Regency, (2) there is a significant influence between learning motivation toward learning achievement of digital simulation subjects in Klaten Regency, (3) there is a significant influence between students' creativity toward learning achievement of digital simulation subjects in Klaten Regency, (4) there is a significant influence between practice facilities toward learning achievement of digital simulation subjects in Klaten Regency, and (5) there is a significant influence between learning interests, learning motivation, student creativity, and practice facilities together toward learning achievement of digital simulation subjects in Klaten Regency.

Keywords: *Learning Achievement, Learning Interest, Learning Motivation, Students' Creativity, Digital Simulation.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi digital di Kabupaten Klaten, (2) pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi digital di Kabupaten Klaten, (3) pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi digital di Kabupaten Klaten, (4) pengaruh sarana praktek terhadap hasil belajar mata pelajaran

simulasi digital di Kabupaten Klaten, dan (5) pengaruh minat belajar, motivasi belajar, kreatifitas siswa, dan sarana praktek secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi digital di Kabupaten Klaten. Jenis penelitian ini adalah ex-post facto yang bersifat korelasional. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMK paket keahlian teknik komputer dan jaringan pada mata pelajaran simulasi digital di Kabupaten Klaten. Pengambilan sampel menggunakan proportional random sampling menggunakan rumus Isaac dan Michael dengan taraf kesalahan 5%, sampel sebanyak 141 siswa diambil dari empat SMK di Kabupaten Klaten. Pengumpulan data ditentukan dengan menggunakan angket. Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan expert judgement dan uji coba instrumen. Pengujian reliabilitas instrumen menggunakan rumus Alpha Cronbach. Teknik analisis data meliputi analisis regresi sederhana dan regresi ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi digital di Kabupaten Klaten, (2) terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi digital di Kabupaten Klaten, (3) terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi digital di Kabupaten Klaten, (4) terdapat pengaruh yang signifikan antara sarana praktek terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi digital di Kabupaten Klaten, dan (5) terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar, motivasi belajar, kreatifitas siswa, dan sarana praktek secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi digital di Kabupaten Klaten.

Kata kunci: *hasil belajar, minat belajar, motivasi belajar, kreativitas siswa, simulasi digital.*

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi memungkinkan semua pihak dapat memperoleh informasi dengan mudah, cepat, dan melimpah dari berbagai sumber dan tempat di dunia. Keadilan dalam aspek pembangunan di bidang teknologi meringankan cara untuk mengakses, mencari ataupun mobilitas para pelakunya. Dunia pendidikan juga mendapatkan dampak dan manfaat yang positif dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut.

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang utama. Agar dapat mengajar secara efektif, guru harus meningkatkan kesempatan belajar bagi siswa (kuantitas) dan meningkatkan mutu (kualitas) mengajarnya. Proses pembelajaran yang aktif, interaktif, kreatif dan menyenangkan, merupakan pilihan yang tepat bagi para pendidik yang menginginkan tercapainya keberhasilan belajar siswanya karena proses belajar yang menyenangkan bisa meningkatkan motivasi belajar yang tinggi bagi siswa guna menghasilkan produk belajar yang berkualitas. Untuk mencapai keberhasilan proses

belajar, faktor motivasi merupakan kunci utama (Ariani, 2010: 75).

Peranan guru sangat penting dalam menumbuhkan dan memberikan motivasi serta dorongan agar tercipta proses belajar mengajar yang baik. Proses interaksi antara guru dan siswa dalam mengajar, bukan saja merupakan proses yang berkesinambungan tetapi juga berlangsung dalam rangka tujuan yang hendak dicapai bersama.

Hasil yang kurang maksimal dalam prestasi belajar dapat diakibatkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar (Slameto, 2003: 65). Diantaranya faktor eksternal yaitu kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang kurang tepat, misalnya proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru sementara siswa lebih cenderung pasif. Oleh karena itu guru harus memfasilitasi aktivitas siswa dalam mengembangkan kompetensinya dengan melibatkan siswa secara aktif. Disini pemilihan model pembelajaran merupakan salah satu alternatif dan cara dalam memudahkan peserta didik menerima pelajaran.

Kurangnya minat siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar menggunakan simulasi

digital membuat jalannya pembelajaran menjadi tidak efektif. Hal itu dikarenakan banyak siswa yang cenderung memanfaatkan media komputer untuk bermain *game* di sela-sela guru menyampaikan materi pelajaran. Dampak yang timbul dari kebiasaan tersebut adalah siswa mendapatkan kesulitan dalam memahami materi yang berkaitan dengan simulasi digital. Imbas lain yang didapat adalah perolehan nilai hasil belajar pada mata pelajaran simulasi digital setiap tahunnya berbeda. Tentunya hal tersebut memerlukan pengkajian tentang apa yang mempengaruhi hasil belajar siswa dilihat dari sisi minat, motivasi, kreatifitas, dan sarana praktek. Harapan yang diinginkan adalah diperolehnya sebuah formula yang tepat dalam proses kegiatan belajar mengajar serta kegiatan pembimbingan agar prestasi belajar semakin meningkat ke arah yang lebih baik.

Di Indonesia, jenis pendidikan ini dibagi menurut jenjang pendidikan. Pada jenjang pendidikan menengah dikenal dengan pendidikan kejuruan dan bentuk institusi pendidikan formalnya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK). Tujuan pendidikan kejuruan seperti yang dikemukakan oleh Winch (2007: 135) adalah untuk mempersiapkan individu dengan keahlian untuk memperoleh kehidupan serta untuk mempersiapkan kondisi dalam kesejahteraan dari segi ekonomi, karena tidak ada yang berkeinginan untuk bekerja selain dari dirinya sendiri. Sudira (2011) memberikan pemahaman bahwa pendidikan dan pelatihan kejuruan/vokasi adalah pendidikan yang menyiapkan terbentuknya keterampilan, kecakapan, pengertian, perilaku, sikap, kebiasaan kerja, dan apresiasi terhadap pekerjaan-pekerjaan yang dibutuhkan oleh masyarakat dunia usaha/industri, diawasi oleh masyarakat dan pemerintah atau dalam kontrak dengan lembaga serta berbasis produktif.

Minat berkaitan dengan perasaan suka atau senang dari seseorang terhadap sesuatu objek. Ana Laila Soufia dan Zuchdi (2004: 116) minat merupakan kekuatan pendorong yang menyebabkan seseorang menaruh perhatian pada orang lain, melalui aktivitas. Slameto (2003: 57) menjelaskan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Suatu minat

dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam satu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut atau objek lain.

Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling mempengaruhi. Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya sesuatu yang dapat mendorong kegiatan belajar agar semua tujuan yang diinginkan dapat tercapai, salah satunya adalah dorongan dari dalam diri siswa yaitu motivasi belajar. Semakin tinggi motivasi yang dimiliki siswa maka akan mendorong siswa-siswa belajar lebih giat lagi dan frekuensi belajarnya menjadi semakin meningkat. McDonald (dalam Sudirman, 2011: 73) mengemukakan motivasi adalah energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 80) motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.

Motivasi sangat diperlukan dalam melakukan berbagai kegiatan karena dengan adanya motivasi akan menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku karena adanya dorongan atau kekuatan dalam diri individu dalam rangka mencapai tujuan atau keinginannya. Motivasi dalam kegiatan pembelajaran sangat penting untuk mencapai keberhasilan siswa dalam belajar. Motivasi belajar merupakan motor penggerak yang mengaktifkan siswa untuk melibatkan diri (Winkel, 2004: 23). Motivasi yang kuat akan membuat siswa sanggup bekerja keras untuk mencapai sesuatu yang menjadi tujuannya, dan motivasi itu muncul karena dorongan adanya kebutuhan.

Setiap aktivitas yang dilakukan oleh seorang anak selalu ada unsur kreatifitasnya. Pada dasarnya kreatifitas merupakan sebuah cara untuk mempersepsikan ide yang dilakukan di lingkungan sekitar. Kreatifitas perlu dipupuk dikembangkan dan ditingkatkan adalah salah satu usaha untuk mengembangkan kecerdasan, dengan cara menggali, memupuk bakat dan minat yang ada atau yang dimiliki oleh siswa.

Menurut Rogers (Munandar, 2009) faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreativitas individu diantaranya adalah (1) dorongan dari dalam diri sendiri / motivasi intrinsik, (2) dorongan dari lingkungan / motivasi ekstrinsik. Kreativitas individu juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah jenis kelamin, status sosial ekonomi, urutan kelahiran, urutan keluarga, lingkungan perkotaan dan pedesaan, serta tingkat intelegensi. Dalam lingkungan sekolah setiap siswa dituntut untuk memunculkan kreatifitasnya, baik dalam proses penyelesaian tugas maupun dalam bentuk lainnya.

Sarana pendidikan adalah semua perangkat peralatan, bahan, dan perabot yang secara langsung digunakan dalam proses pendidikan di sekolah. Daryanto (2010: 2) menyatakan bahwa sarana adalah alat yang digunakan secara langsung untuk mencapai tujuan misalnya ruang kelas, buku, papan tulis, dan lainnya. Sarana pendidikan juga merupakan sarana penunjang bagi proses belajar mengajar. Sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. Menurut (Barnawi dan Arifin, 2012: 50) berdasarkan fungsi dan peranannya dalam poses pembelajaran, sarana belajar dapat dibedakan menjadi tiga yaitu; (1) Alat pelajaran, alat yang digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran, misalnya buku, alat praktik, dan alat tulis; (2) Alat peraga, merupakan alat bantu pendidikan yang berupa perbuatan-perbuatan atau benda-benda yang dapat mengkonkritkan pembelajaran; dan (3) Media pembelajaran, merupakan sarana pendidikan yang berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berkaitan dengan ini sarana dan prasarana pendidikan adalah semua perangkat kelengkapan dasar yang secara tidak langsung menunjang pelaksanaan proses pendidikan di lingkungan sekolah.

Belajar merupakan proses dari belum bisa menjadi bisa atau keadaan belum tahu menjadi tahu. Oleh sebab itu belajar adalah proses yang aktif, belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003:

2). Sedangkan menurut Sardiman (2007: 20) belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya.

Belajar adalah proses untuk mengarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang dialami siswa baik secara langsung maupun tidak langsung. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi aspek jasmaniah, psikologis dan faktor kelelahan, sedangkan faktor eksternal meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat (Slameto, 2003: 54). Oleh karena itu agar belajar berlangsung secara efektif pada siswa, guru harus menguasai bahan belajar, keterampilan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran secara terpadu.

Sebuah proses aktivitas kegiatan belajar mengajar akan menghasilkan sebuah hasil. Hasil belajar merupakan hal yang penting karena dapat menjadi tolak ukur untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam belajar dan sejauh mana sistem pembelajaran yang diberikan guru berhasil atau tidak dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2002: 22) hasil belajar dapat dibedakan menjadi 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Oleh karena itu apabila seorang siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep (Anni, 2007: 5). Hasil belajar merupakan hal yang penting karena dapat menjadi tolak ukur untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam belajar dan sejauh mana sistem pembelajaran yang diberikan guru berhasil atau tidak dalam kegiatan belajar mengajar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah *ex-post facto* yang bersifat korelasional. Penelitian *ex-post facto* dilakukan untuk mencari hubungan antar variabel bebas dan terikat, serta faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dan melihat variabel bebas seperti minat, motivasi, kreativitas, dan sarana praktek, siswa SMK kelas X pada mata pelajaran Simulasi Digital di Kabupaten Klaten. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X pada empat SMK paket keahlian teknik komputer dan jaringan pada mata

pelajaran simulasi digital di Kabupaten Klaten yaitu SMKN 1 Klaten, SMKN 1 Jogonalan, SMK Batur Jaya 1 Ceper, dan SMK Muhammadiyah 1 Klaten Utara. Pengambilan sampel menggunakan *proportional random sampling* menggunakan rumus Isaac dan Michael dengan taraf kesalahan 5%, sampel sebanyak 141 siswa diambil dari empat SMK di Kabupaten Klaten. Pengumpulan data ditentukan dengan menggunakan angket. Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan *expert judgement* dan uji coba instrumen. Pengujian reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data meliputi analisis regresi sederhana dan regresi ganda.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian ini adalah penelitian dengan sampel siswa SMK kelas X paket keahlian Teknik Komputer dan Jaringan pada mata pelajaran Simulasi Digital yang ada di Kabupaten Klaten yang berjumlah 141 siswa. Berikut akan dipaparkan deskripsi secara kuantitatif data hasil penelitian pada setiap variabel yang ada, yaitu minat belajar (X1), motivasi belajar (X2), kreativitas siswa (X3), sarana praktek (X4), dan hasil belajar siswa kelas X SMK paket keahlian Teknik Komputer dan Jaringan pada mata pelajaran Simulasi Digital di Kabupaten Klaten (Y). Deskripsi kuantitatif terdiri atas analisis data yang meliputi mean, median, modus, dan standar deviasi. Deskripsi data dengan menyajikan data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan kategori tiap variabel. Kemudian akan ditampilkan hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis

Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis yang dilakukan dalam regresi linier sederhana adalah untuk mengetahui pengaruh variabel minat belajar (X1) terhadap variabel hasil belajar (Y), variabel motivasi belajar (X2) terhadap variabel hasil belajar (Y), variabel kreativitas siswa (X3) terhadap variabel hasil belajar (Y), dan variabel sarana praktek (X4) terhadap variabel hasil belajar (Y).

- a. Pengaruh Minat Belajar (X1) terhadap Hasil Belajar (Y)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	83256	3074		27088	.000
X1	.040	.077	.077	.913	.036

- a. Dependent Variable : Y

Berdasarkan tabel koefisien di atas, dapat dilihat bahwa variabel minat belajar (X1) mempunyai tingkat signifikansi sebesar 0,036 atau di bawah 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel minat belajar (X1) berpengaruh terhadap variabel hasil belajar (Y).

- b. Pengaruh Motivasi Belajar (X2) terhadap Hasil Belajar (Y)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	87.815	2.861		30.699	.000
X2	.126	.049	.214	2.583	.011

- a. Dependent Variable : Y

Berdasarkan tabel koefisien di atas, dapat dilihat bahwa variabel motivasi belajar (X2) mempunyai tingkat signifikansi sebesar 0,011, atau di bawah 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel motivasi belajar (X2) berpengaruh terhadap variabel hasil belajar (Y)

- c. Pengaruh Kreativitas Siswa (X3) terhadap Hasil Belajar (Y)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	84.919	2.631		32.275	.000
X3	0.63	.037	.143	1.704	.001

- a. Dependent Variable : Y

Berdasarkan tabel koefisien di atas, dapat dilihat bahwa variabel kreativitas siswa (X3) mempunyai tingkat signifikansi sebesar 0,001, atau di bawah 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel kreativitas siswa (X3) berpengaruh terhadap variabel hasil belajar (Y).

d. Pengaruh Sarana Praktek (X4) terhadap Hasil Belajar (Y)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	86.425	2.349		36.799	.000
X4	.076	.030	.212	2.558	.012

a. Dependent Variable : Y

Berdasarkan tabel koefisien di atas, dapat dilihat bahwa variabel sarana praktek (X4) mempunyai tingkat signifikansi sebesar 0,012, atau di bawah 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel sarana praktek (X4) berpengaruh terhadap variabel hasil belajar (Y).

e. Pengaruh Minat Belajar (X1), Motivasi Belajar (X2), Kreativitas Siswa (X3), dan Sarana Praktek (X4) secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar (Y).

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	86.948	3.240		26.835	.000
X1	.088	.063	.172	1.404	.016
X2	.155	.079	.262	1.945	.004
X3	.013	.056	.030	.233	.018
X4	.059	.039	.165	1.531	.012

a. Dependent Variable : Y

Berdasarkan tabel koefisien di atas, dapat dilihat bahwa semua variabel mempunyai tingkat signifikansi di bawah 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa semua vvariabel tersebut secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel hasil belajar (Y).

Pada bagian *Unstandardized Coefficients*, dapat dilihat bahwa besarnya nilai konstanta (a) = 86,948 dan koefisien regresi (b1) = 0,088; Sig. = 0,016; (b2) = 0,155; Sig. = 0,016; (b3) = 0,013; Sig. = 0,018; dan (b4) = 0,059; Sig. = 0,012. Sehingga persamaan regresi linier gandanya adalah :

$$\hat{Y} = 86,948 + 0,088X1 + 0,155X2 + 0,013X3 + 0,059X4$$

Bentuk persamaan garis regresi tersebut dapat diartikan nilai koefisien konstanta sebesar 86,948. Nilai tersebut menunjukkan bahwa jika tidak ada variabel minat belajar (X1), motivasi belajar (X2), kreativitas siswa (X3), dan sarana praktek (X4), maka nilai hasil belajar (Y) adalah sebesar 86,948.

Koefisien regresi (b₁) yang nilainya sebesar 0,088 menunjukkan bahwa setiap penambahan satu skor minat belajar (X1), maka hasil belajar (Y) juga akan meningkat sebesar 0,088 dengan asumsi bahwa variable motivasi belajar, kreativitas siswa, dan sarana praktek adalah tetap.

Koefisien regresi (b₂) yang nilainya sebesar 0,155 menunjukkan bahwa setiap penambahan satu skor motivasi belajar (X2), maka hasil belajar (Y) juga akan berkurang sebesar 0,155 dengan asumsi bahwa variabel minat belajar, kreativitas siswa, dan sarana praktek adalah tetap.

Koefisien regresi (b₃) yang nilainya sebesar 0,013 menunjukkan bahwa setiap penambahan satu skor kreativitas siswa (X3), maka hasil belajar (Y) juga akan meningkat sebesar 0,013 dengan asumsi bahwa variabel minat belajar, motivasi belajar, dan sarana praktek adalah tetap.

Koefisien regresi (b₄) yang nilainya sebesar 0,059 menunjukkan bahwa setiap penambahan satu skor sarana praktek (X4), maka hasil belajar (Y) juga akan meningkat sebesar 0,059 dengan asumsi bahwa variabel minat belajar, motivasi belajar, dan kreativitas siswa adalah tetap.

PEMBAHASAN

Berdasarkan pada hasil uji hipotesis dalam penelitian ini, terdapat pengaruh minat belajar (X1), motivasi belajar (X2), kreativitas siswa (X3), dan sarana praktek (X4) secara bersama-sama terhadap hasil belajar (Y). Nilai koefisien determinasi dari pengaruh minat belajar, motivasi belajar, kreativitas siswa, dan sarana praktek

secara bersama-sama terhadap hasil belajar sebesar 0,466. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar, motivasi belajar, kreativitas siswa, dan sarana praktek secara bersama-sama memberikan pengaruh sebesar 46,6% terhadap hasil belajar, sedangkan 53,4% dipengaruhi oleh variabel lainnya di luar minat belajar, motivasi belajar, kreativitas siswa, dan sarana praktek.

Dengan demikian, apabila seorang siswa dapat meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, kreativitas siswa, dan sarana praktek secara bersama-sama, maka hasil belajar juga akan meningkat. Minat belajar, motivasi belajar, kreativitas siswa, dan sarana praktek secara bersama-sama dapat dijadikan indikator untuk meningkatkan hasil belajar selain variabel-variabel lain yang juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Ada pengaruh yang signifikan minat belajar terhadap hasil belajar siswa SMK kelas X paket keahlian Teknik Komputer dan Jaringan pada mata pelajaran Simulasi Digital yang ada di Kabupaten Klaten. Berdasarkan klasifikasi skor maka minat belajar terhadap hasil belajar siswa SMK kelas X paket keahlian Teknik Komputer dan Jaringan pada mata pelajaran Simulasi Digital yang ada di Kabupaten Klaten berada pada kategori tinggi. Variabel minat belajar memiliki sumbangan terhadap hasil belajar sebesar 6,1%. Selain itu, ada pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa SMK kelas X paket keahlian Teknik Komputer dan Jaringan pada mata pelajaran Simulasi Digital yang ada di Kabupaten Klaten. Berdasarkan klasifikasi skor maka motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa SMK kelas X paket keahlian Teknik Komputer dan Jaringan pada mata pelajaran Simulasi Digital yang ada di Kabupaten Klaten berada pada kategori tinggi. Variabel motivasi belajar memiliki sumbangan terhadap hasil belajar sebesar 37,9%.

Lebih dari itu, ada pengaruh yang signifikan kreativitas siswa terhadap hasil belajar siswa SMK kelas X paket keahlian Teknik Komputer dan Jaringan pada mata pelajaran Simulasi Digital yang ada di Kabupaten Klaten. Berdasarkan klasifikasi skor maka kreativitas

siswa terhadap hasil belajar siswa SMK kelas X paket keahlian Teknik Komputer dan Jaringan pada mata pelajaran Simulasi Digital yang ada di Kabupaten Klaten berada pada kategori tinggi. Variabel kreativitas siswa memiliki sumbangan terhadap hasil belajar sebesar 13,5%. Ada juga pengaruh yang signifikan sarana praktek terhadap hasil belajar siswa SMK kelas X paket keahlian Teknik Komputer dan Jaringan pada mata pelajaran Simulasi Digital yang ada di Kabupaten Klaten. Berdasarkan klasifikasi skor maka sarana praktek terhadap hasil belajar siswa SMK kelas X paket keahlian Teknik Komputer dan Jaringan pada mata pelajaran Simulasi Digital yang ada di Kabupaten Klaten berada pada kategori tinggi. Variabel sarana praktek memiliki sumbangan terhadap hasil belajar sebesar 38,3%. Ada pengaruh yang signifikan minat belajar, motivasi belajar, kreativitas siswa dan sarana praktek secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa SMK kelas X paket keahlian Teknik Komputer dan Jaringan pada mata pelajaran Simulasi Digital yang ada di Kabupaten Klaten. Variabel tersebut secara bersama-sama memiliki sumbangan terhadap hasil belajar sebesar 46,6%.

SARAN

Para peneliti lainnya, hendaknya dapat melakukan riset dalam objek yang sama, sehingga pembaca dapat mencari referensi di ranah tersebut dengan mudah dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Niken., dan Haryanto, Dani. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Arifin, & Barnawi. (2012). *Etika dan Profesi Kependidikan*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka cipta.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Soufia, Ana Laila dan Zuchdi. (2004). *Minat Belajar dan Impelementasi*. UNY. Yogyakarta.

Sudira. (2011). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SMK, Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan, Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Subdit Pembelajaran.

Sudirman. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.

Winch. (2007). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Grasindo.

Winkel. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.