

**PENGARUH KREATIVITAS BELAJAR DAN PEMANFAATAN MEDIA
PEMBELAJARAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA
PELAJARAN EKONOMI PADA SISWA KELAS VIII SMP
MUHAMMADIYAH I SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2010/2011**

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan suatu bangsa erat hubungannya dengan masalah pendidikan. Pendidikan adalah sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan tersebut mempunyai fungsi yang harus diperhatikan. Fungsi tersebut dapat dilihat pada UU No.20 tahun 2003 Pasal 4 tentang sistem pendidikan nasional bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan menurut bentuknya dibedakan menjadi dua, yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang berlangsung secara teratur, bertingkat dan berkesinambungan. Sedangkan pendidikan non formal adalah pendidikan yang dilakukan secara tertentu tetapi tidak mengikuti peraturan yang ketat. Sekolah sebagai lembaga formal yang menyelenggarakan pendidikan bagi siswa.

Sebagai penyelenggara pendidikan formal, sekolah mengadakan kegiatan secara berjenjang dan berkesinambungan. Di samping itu sekolah sebagai lembaga pendidikan formal juga berusaha semaksimal mungkin untuk meningkatkan prestasi belajar anak didiknya. Dalam proses belajar mengajar terdapat banyak hal yang mendukung dan saling berkaitan dalam dunia pendidikan dan proses belajar mengajar.

Pendidikan diharapkan mampu menghasilkan output yang berkualitas. Dari berbagai macam karakteristik input yang masuk, bagaimana pendidikan itu mampu menghasilkan output yang baik dan berkualitas. Demikian itu merupakan tugas dari pendidikan yang tidak bisa diabaikan. Sebenarnya ini bukan hanya tugas yang dibebankan kepada guru saja tetapi ini juga merupakan tugas orang tua. Jadi untuk menghasilkan output yang berkualitas harus ada kerja sama antara guru dan orang tua di dalam mendidik siswa-siswinya.

Melalui usaha pendidikan diharapkan kualitas generasi muda yang cerdas, kreatif, dan mandiri dapat terwujud. Namun kenyataannya kreativitas siswa sekarang ini berkembang lambat dan pemanfaatan media pembelajaran yang kurang. Hal ini dikarenakan sistem pendidikan yang senantiasa bergantung pada pendidik. Akibatnya siswa kurang bersemangat untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi. Siswa kurang memiliki tingkah laku yang kritis bahkan cara berfikir untuk mengeluarkan ide-ide yang sifatnya inovatif pun terkesan lambat.

Pendidikan dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam membentuk generasi masa depan. Dengan pendidikan, diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab serta mampu menyangsong kemajuan pada masa mendatang.

Salah satu indikasi pencapaian proses pendidikan tersebut adalah terwujudnya prestasi siswa yang memuaskan. Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila tercapai prestasi belajar yang baik. Namun, peserta didik akan menemui hal-hal yang akan mendukung maupun menghambat mereka dalam mencapai prestasi belajar yang memuaskan.

Perbedaan prestasi belajar bagi siswa disebabkan oleh faktor-faktor, antara lain kematangan akibat kemajuan, umur kronologis, latar belakang pribadi, sikap dan bakat terhadap suatu bidang pelajaran atau jenis mata pelajaran yang diberikan. Pada proses pencapaian prestasi belajar yang baik, diperlukan juga suatu latihan dan ulangan terhadap suatu pelajaran tertentu.

Hal ini disebabkan karena seringnya siswa berlatih akan menjadikan ia semakin menguasai pelajaran tertentu..

Kreativitas mencerminkan pemikir yang divergen yaitu kemampuan yang dapat memberikan bermacam-macam alternatif jawaban. Kreativitas dapat digunakan untuk memprediksi keberhasilan belajar. Namun sebenarnya setiap orang adalah kreatif. Untuk mendapatkan orang yang demikian perlu adanya latihan dan bimbingan dari orang tua atau pun guru.

Menurut Suharman (2005:375), "Kreativitas tidak hanya dilakukan oleh orang-orang yang memang pekerjaannya menuntut pemikiran kreatif (sebagai suatu profesi), tetapi juga dapat dilakukan oleh orang-orang biasa di dalam menyelesaikan tugas-tugas dan mengatasi masalah"

Prestasi belajar merupakan cerminan dari usaha belajar, semakin baik usaha belajarnya, maka semakin pula prestasi yang diraih. Dengan prestasi belajar yang diraih seseorang dapat dilihat seberapa besar kuantitas pengetahuan yang dimilikinya. Prestasi belajar dapat dijadikan sebagai indikator keberhasilan siswa dalam belajarnya. Prestasi belajar berbentuk suatu nilai yang diperoleh ketika anak mengikuti proses belajar mengajar di sekolah.

Syah (2008:117) menyatakan bahwa:

Setiap siswa yang mengalami proses belajar, kebiasaan-kebiasan yang tampak berubah. Kebiasaan itu timbul karena proses penyesuaian kecenderungan respons dengan mengemukakan stimulasi yang berulang-ulang. Dalam proses belajar, pembiasaan juga meliputi pengurangan perilaku yang tidak diperlukan. Karena proses penyesuaian dan pengurangan inilah, muncul suatu pola tingkah laku baru yang relatif menetap dan otomatis.

Disamping kreativitas belajar dalam proses pembelajaran untuk mencapai prestasi belajar, pemanfaatan media pembelajaran juga dapat mempengaruhi prestasi siswa. Media pembelajaran merupakan sarana prasarana pengajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. Menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:112) "Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan

atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong kegiatan belajar mengajar.

Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar kearah yang konkret. Pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya menggunakan sekedar kata-kata (simbol verbal), sehingga dapat kita harapkan diperolehnya hasil pengalaman belajar yang lebih berarti oleh siswa. Dengan dilengkapinya media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, maka siswa akan lebih aktif untuk belajar sehingga prestasi belajar dapat meningkat.

Di SMP Muhammadiyah 1 Surakarta adalah sekolah yang sudah mengusahakan kreativitas dalam belajar dan pemanfaatan media pembelajaran secara optimal guna mendapatkan hasil prestasi belajar yang baik. Namun terkadang siswa dan guru dihadapkan tentang bagaimana kreativitas belajar dan terkadang pemanfaatan media pembelajaran itu sendiri kurang optimal sehingga prestasi belajar siswa kurang baik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“PENGARUH KREATIVITAS BELAJAR DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN EKONOMI PADA SISWA KELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH I SURAKARTA TAHUN AJARAN 2010/2011”**.

B. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang dikaitkan dengan judul diatas sangat luas, sehingga tidak mungkin dilapangan permasalahan yang ada itu dapat terjangkau dan terselesaikan semua. Oleh karena itu, perlu adanya pembatasan masalah, sehingga persoalan yang diteliti menjadi jelas dan kesalah pahaman dapat dihindari.

Dalam hal ini dipandang perlu membatasi ruang lingkup masalah yang diteliti sebagai berikut:

- a) Prestasi belajar dibatasi pada prestasi belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta angkatan 2010/2011 yang tertera dalam rapor .
- b) Kreativitas belajar dibatasi pada kreativitas belajar mata pelajaran ekonomi dikelas pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta angkatan 2010/2011.
- c) Pemanfaatan media pembelajaran dibatasi pada pemanfaatan media pembelajaran oleh guru yang berdampak pada proses belajar siswa mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta angkatan 2010/2011.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan :

1. Adakah pengaruh yang signifikan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta?
2. Adakah pengaruh yang signifikan pemanfaatan media pembelajaran terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta?
3. Adakah pengaruh yang signifikan kreativitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta.
2. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta.

3. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta.

E. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi Siswa

Diharapkan dapat menimbulkan semangat untuk kreatif dalam belajar, guna meningkatkan prestasi belajar.

2. Bagi Penulis

Dari penelitian ini dapat mengetahui pengaruh kreativitas belajar serta memperoleh gambaran yang jelas mengenai pemanfaatan media pembelajaran yang terjadi pada siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

3. Bagi Pihak Lain

Sebagai pedoman dan bahan masukan dalam pengembangan pembelajaran dan dalam melaksanakan penelitian berikutnya yang sejenis.

F. Landasan Teori

1. Pengertian Prestasi Belajar

- a. Pengertian Prestasi

Prestasi merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas/ kegiatan tertentu prestasi berasal dari bahasa belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi *prestasi* yang berarti *hasil usaha*

Menurut Sukmadinata (2003:105) *prestasi* adalah hasil belajar yang merupakan penekanan dari kecakapan ó kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang, dalam bentuk pengetahuan, keterampilan berpikir, maupun keterampilan motorik.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah penguasaan hasil belajar dalam bentuk penguasaan pengetahuan dan hasil usaha.

b. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu unsur yang sangat penting dalam penyelenggaraan suatu pendidikan. Hal ini berarti pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada proses belajar yang dialami individu baik di lembaga pendidikan maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Menurut Sardiman (2005:21), belajar adalah berubah dalam hal ini yang dimaksud berubah adalah usaha mengubah tingkah laku. Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Dengan demikian, bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

Sedangkan menurut Syah (2004:56):

Belajar pada dasarnya sebagai titipan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relative menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif, afektif dan psikomotorik yang terjadi dalam siswa.

Menurut Slameto (2002:28), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Pendapat lain dikemukakan oleh Purwanto (2003:85), belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang terjadi melalui latihan atau pengalaman dimana perubahan yang terjadi relatif menetap serta menyangkut kepribadian baik fisik maupun psikis.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan, namun tidak setiap perubahan yang terjadi dalam individu merupakan hasil dari proses belajar. Suatu perubahan dapat

dikatakan sebagai suatu proses belajar apabila memiliki ciri-ciri tertentu.

Menurut Slameto (2002:31) ciri-ciri proses belajar adalah:

- 1) Perubahan terjadi secara sadar
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat aktif dan positif
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

c. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Djamarah (2008:156), prestasi belajar adalah hasil yang di peroleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Sedangkan menurut Sukmadinata (2003:101), prestasi belajar adalah realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa adalah hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu dilaporkan dalam raport yang dinyatakan dalam simbol angka atau huruf dalam periode tertentu. Pada umumnya penilaian yang mencakup dari nilai ulangan harian, nilai mid semester, nilai tugas, nilai ujian akhir semester, dan sebagainya.

d. Pengertian Prestasi Belajar Ekonomi

Menurut Binati dan Suprihatin dalam Utami (2007:29):

Ekonomi adalah ilmu yang mempelajari kegiatan manusia dalam usahanya memenuhi kebutuhan hidupnya, atau ilmu yang membicarakan tentang kebutuhan hidup dan beragam caranya untuk mendapatkannya. Secara lebih konkrit dirumuskan dengan pengetahuan peristiwa dan persoalan yang berkaitan dengan upaya seseorang (pribadi) dan kelompok (keluarga, suku bangsa organisasi) dalam memenuhi kebutuhan yang tidak terbatas dihadapkan pada sumber yang terbatas atau langka.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa ekonomi adalah usaha manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang tidak terbatas dari sumberdaya yang terbatas.

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Menurut Suryabrata (2002:233) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah

- 1) Faktor yang berasal dari luar diri (eksternal), terdiri dari :
 - a) Faktor non sosial seperti udara, suhu, cuaca, waktu, tempat, alat-alat yang dipakai untuk belajar.
 - b) Faktor sosial seperti manusia.
- 2) Faktor yang berasal dari dalam diri (internal), yaitu:
 - a) Faktor fisiologis seperti jasmani, keadaan fungsi fiologis
 - b) Faktor psikologis seperti perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir dan motif.

Sedangkan menurut Sukmadinata (2004:162) mengklasifikasikan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor-faktor dalam diri individu
 - a) Aspek jasmaniah mencakup kondisi dan kesehatan jasmani.
 - b) Aspek rohaniah menyangkut kondisi kesehatan psikis, kemampuan intelektual, sosial, psikomotorik serta kondisi afektif dan kognitif dari individu.
 - c) Kondisi intelektual menyangkut tingkat kecerdasan, bakat-bakat. Baik bakat sekolah maupun bakat pekerjaan.
 - d) Kondisi sosial menyangkut hubungan siswa dengan orang lain baik guru, teman, orang tuanya, maupun orang-orang lainnya.
- 2) Faktor-faktor Lingkungan
 - a) Keluarga, meliputi keadaan rumah dan ruang tempat belajar, sarana dan prasarana belajar yang ada, suasana dalam rumah apakah tenang atau banyak kegaduhan, juga suasana lingkungan di sekitar rumah.
 - b) Sekolah, meliputi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana belajar yang ada, sumber belajar, media belajar.
 - c) Masyarakat dimana warganya memiliki latar belakang yang cukup, terdapat lembaga-lembaga pendidikan dan sumber belajar didalamnya akan memberikan pengaruh yang positif terhadap semangat dan perkembangan belajar generasi muda.

Dari beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu faktor-faktor dalam diri individu dan faktor-faktor lingkungan.

f. Pengukuran Prestasi Belajar

Pada dunia pendidikan pengukuran prestasi belajar sangat diperlukan, karena dengan diketahui prestasi siswa maka diketahui pula kemampuan dan keberhasilan siswa dalam belajar. Untuk mengetahui prestasi belajar dapat dilakukan dengan cara memberikan penilaian atau evaluasi dengan tujuan supaya siswa mengalami perubahan secara positif.

Menurut Syah (2008:141), "Evaluasi adalah penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program". Hal ini dapat dilihat dari sejauh mana perubahan yang telah terjadi melalui kegiatan belajar mengajar. Pengajar harus mengetahui sejauh mana siswa telah mengerti bahan yang diajarkannya. Penilaian memberi informasi tentang hasil pengajaran yang telah disajikan. Pengukuran prestasi belajar tersebut dapat menggunakan suatu alat untuk mengevaluasi yaitu tes, yang dipakai untuk menilai hasil belajar siswa dan hasil mengajar dari pendidik.

Menurut Syah (2008:142):

Untuk mengetahui prestasi belajar siswa dapat dilakukan dengan cara memberikan penilaian atau evaluasi yaitu untuk memeriksa kesesuaian antara apa yang diharapkan dan apa yang tercapai, hasil penilaian tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki dan mendekatkan tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pengukuran prestasi belajar dapat dilakukan dengan cara memberikan penilaian atau evaluasi. Penilaian atau evaluasi yang dilakukan dapat diketahui dengan menggunakan suatu tes tertulis atau tes lisan yang mencakup semua materi yang diajarkan dalam jangka waktu tertentu. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan data dokumentasi berupa

nilai rapor yang dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh dari proses belajar selama satu semester.

2. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Munandar yang diterjemahkan Sukmadinata (2004:104):

Kreativitas adalah kemampuan a) untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data informasi atau unsur yang ada, b) berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatan guna dan keragaman jawaban, c) yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Menurut Komite Penasehat Nasional bidang pendidikan kreatif dan pendidikan budaya yang diterjemahkan oleh Craft (2005:291), menggambarkan kreativitas sebagai bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat original, murni, asli, dan memiliki nilai.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah suatu kondisi, sikap, kemampuan, dan proses perubahan tingkah laku seseorang untuk menghasilkan produk atau gagasan, mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dan unik dalam proses belajar.

b. Ciri-ciri kreativitas

Menurut Joyce Wycoff (2002:49) beberapa ciri orang kreatif antara lain:

- 1) Keberanian
- 2) Ekspresif
- 3) Humor
- 4) Intuisi

Ciri-ciri orang kreatif di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Keberanian

Berani menghadapi tantangan baru dan bersedia menghadapi risiko kegagalan.

2)Ekspresif

Tidak takut menyatakan pemikiran dan perasaannya.

3)Humor

Humor berkaitan dengan kreativitas menggabungkan hal-hal sedemikian rupa sehingga menjadi berbeda, tidak terduga dan tidak lazim.

4)Intuisi

Menerima intuisi sebagai aspek wajar dalam kepribadiannya.

Menurut Munandar (2004:37):

Beberapa ciri pribadi yang kreatif yaitu: imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berpikir, senang berpetualang, penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil risiko, dan berani dalam berpendirian dan berkeyakinan.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri-ciri kreativitas antara lain:

- 1) Bebas dalam berpikir dan bertindak
 - 2) Adanya inisiatif menumbuhkan rasa ingin tahu
 - 3) Percaya pada diri sendiri
 - 4) Mempunyai daya imajinasi yang baik
- c. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Kreativitas 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 kegiatan untuk meningkatkan kreativitas adalah:

- 1) Waktu
- 2) Kesempatan
- 3) Dorongan
- 4) Sarana

- 5) Lingkungan
- 6) Hubungan dengan orang tua
- 7) Cara mendidik anak
- 8) Pengetahuan

Kegiatan untuk meningkatkan kreativitas diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Waktu

Untuk menjadi kreatif kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga anak mempunyai sedikit waktu bebas untuk bermain-main dengan gagasan dan konsep yang dipahaminya.

- 2) Kesempatan

Apabila mendapat tekanan dari kelompok, kemudian anak menyendiri maka ia menjadi lebih kreatif.

- 3) Dorongan

Orang tua sangat berperan dalam hal ini, anak seharusnya dibebaskan dari ejekan dan kritik yang seringkali memojokkan anak.

- 4) Sarana

Harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi yang merupakan unsure penting dari kreativitas.

- 5) Lingkungan

Keadaan lingkungan yang merangsang kreativitas anak.

- 6) Hubungan dengan orang tua

Orang tua yang terlalu melindungi atau posesif terhadap anak dapat menghambat proses kreativitas.

- 7) Cara mendidik anak

Mendidik secara demokratis dan persimis dirumah dan di sekolah akan meningkatkan kreativitas, sedangkan mendidik dengan otoriter menghambat proses kreativitas.

- 8) Pengetahuan

Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak maka semakin banyak dasar untuk mencapai proses kreativitas.

d. Indikator kreativitas belajar

Selanjutnya untuk melengkapi uraian mengenai faktor yang mempengaruhi kreativitas tentang kreativitas, perlu dikemukakan adanya beberapa indikator kreativitas. Menurut Uno (2009:21) indikator kreativitas sebagai berikut:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot
- 3) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
- 4) Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu
- 5) Mempunyai atau menghargai keindahan
- 6) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain.
- 7) Memiliki rasa humor tinggi
- 8) Mempunyai daya imajinasi yang kuat
- 9) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil)
- 10) Dapat bekerja sendiri
- 11) Senang mencoba hal-hal baru
- 12) Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)

Indikator diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Biasanya siswa yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif.

2) Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot

Biasanya siswa yang kreatif dalam belajar selalu bertanya dan pertanyaan yang di ajukan selalu berbobot dan sifatnya membangun.

3) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah

Biasanya siswa yang kreatif mampu memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah yang yang perlu di selesaikan. Hal ini berarti siswa memiliki kreativitas yang tinggi dalam menyelesaikan masalah.

4) Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu

Apabila mengeluarkan pendapat secara langsung dan tidak malu. Contohnya dalam diskusi belajar di kelas siswa menyampaikan pendapatnya secara langsung dalam keadaan setuju atau pun tidak setuju.

5) Mempunyai atau menghargai keindahan

Minat seni dan keindahan juga lebih kuat dari rata-rata. Walaupun tidak semua orang kreatif menjadi seniman, tetapi mereka mempunyai minat yang cukup besar terhadap keadaan alam, seni, sastra, music dan teater.

6) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain.

Siswa memiliki pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya serta tidak terpengaruh orang lain. Dalam hal ini siswa memiliki kreatif dalam mengemukakan pendapat.

7) Memiliki rasa humor tinggi

Siswa kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep atau kemungkinan-kemungkinan yang di khayalkan.

8) Mempunyai daya imajinasi yang kuat

Biasanya siswa lebih tertarik pada hal-hal yang rumit.

9) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil)

Siswa mempunyai rencana yang inovatif serta orisinil yang telah di pikirkan dengan matang terlebih dahulu, dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya.

10) Dapat bekerja sendiri

Siswa yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Sehingga siswa selalu mengerjakan sendiri, contohnya apabila mendapat tugas selalu berusaha mengerjakan sendiri.

11) Senang mencoba hal-hal baru

Biasanya lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada siswa pada umumnya. Artinya dapat melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting dan di sukai, mereka tidak menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain.

12) Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan(kemampuan elaborasi)

Dapat mengembangkan suatu gagasan yang baru agar dapat berkembang kearah lebih baik dan jelas.

3. Pemanfaatan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Menurut Djamarah dan Aswan (1993:136), "Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Sedangkan menurut Arsyad (2007:3) kata media berasal dari bahasa latin "medius" yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Sedangkan ACET (*Association of Education and Communication Technology*) dalam Arsyad (2007:3) "Memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi". Dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

b. Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran Menurut Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (2005:17) "Tersusun atas suku kata pem-bel-ajar-an. Pembelajaran adalah cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar".

Sedangkan Menurut Schram sebagaimana dikutip oleh Suwarna (2006:128) menyatakan, bahwa media pembelajaran adalah "teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran". Sementara itu menurut Briggs

sebagaimana dikutip oleh Suwarna (2006:128), mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana fisik untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran.

Dari pengertian di atas, maka media pembelajaran dapat diartikan sebagai cara membuat orang belajar, sarana, alat atau teknologi yang dapat menunjang dan memperlancar proses pembelajaran.

c. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich dalam Arsyad (2007:4) "Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran". Sementara itu, Arsyad (2007:4) menyimpulkan bahwa "Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar".

d. Manfaat Media Pembelajaran

Levie & Lentz dalam Arsyad (2007:16-17) "Mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris". *Encyclopedia of Educational Research* dalam Hamalik (1994:15) merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinue, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Uraian tentang manfaat media dari para ahli di atas memperjelas bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat terhadap perkembangan kemampuan kognitif peserta didik.

e. Jenis-jenis Media pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran selalu mengikuti perkembangan teknologi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Seels & Glasgow dalam Arsyad (2007:33) "Media dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media mutakhir". Penyampaian materi pelajaran ekonomi memadukan antara media tradisional berupa cetak yaitu buku teks dan modul, yang dipadukan dengan media berbasis teknologi mutakhir berupa media berbasis mikroprosesor yaitu laptop, LCD, dan *flashdisc*.

f. Faktor-faktor dalam memilih media

Memilih media yang terbaik untuk tujuan instruksional bukan pekerjaan yang mudah. Pemilihan media itu rumit dan sulit, karena didasarkan pada beberapa faktor yang saling berhubungan. Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang tepat menurut Ibrahim dan Nana (2003:120-121):

1. Jenis kemampuan yang akan dicapai, sesuai dengan tujuan pengajaran (TIK)
2. Kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri
3. Kemampuan guru menggunakan suatu jenis media
4. Keluwesan atau fleksibilitas dalam penggunaannya
5. Kesesuaiannya dengan alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada
6. Ketersediannya
7. Biaya

Faktor-faktor dalam memilih media diatas dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. Jenis kemampuan yang akan dicapai, sesuai dengan tujuan pengajaran (TIK)

Hal ini perlu di perhatikan karena apabila tidak sesuai dengan tujuan pengajaran maka pembelajaran tidak dapat berlangsung dengan baik. Selain itu perlu mengikuti kemajuan perkembangan teknologi yang semakin maju.

2. Kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri

Media yang di gunakan memiliki kegunaan yang tepat dan sesuai. Jenis media yang banyak maka harus bisa

3. Kemampuan guru menggunakan suatu jenis media

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

4. Keluwesan atau fleksibilitas dalam penggunaannya

Media yang di gunakan lebih baik yang fleksibel dalam penggunaannya, sehingga lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

5. Kesesuaiannya dengan alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada

Pemilihan media harus di sesuaikan dengan lokasi yang akan di gunakan. Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir

semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku). selain itu banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain gambar, model, dan Overhead Projector (OHP) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

6. Ketersediannya

Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Sebaiknya menggunakan media yang sudah tersedia dahulu kemudian baru merancang media pembelajarn yang lain.

7. Biaya

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik.

g. Indikator pemanfaatan media pembelajaran

Selanjutnya untuk melengkapi uraian tentang pengertian media, pengertian pembelajaran, pengertian media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran dan faktor pemilihan media perlu di kemukakan indikator pemanfaatan media pembelajaran. Menurut Suwarna (2006:128) indikator pemanfaatan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Dipergunakan untuk menarik minat siswa terhadap materi pelajaran
- 2) Jumlah waktu belajar mengajar dapat di kurangi
- 3) Membangkitkan ide-ide yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalah pahaman siswa dalam pembelajaran

Indikator di atas dapat di jelaskan sebagai berikut:

- 2) Dipergunakan untuk menarik minat siswa terhadap materi pelajaran

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

- 3) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi

Sering kali terjadi, pada guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi pelajaran. Pada hal waktu yang dihabiskan tidak terlalu banyak, jika memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.

- 4) Membangkitkan ide-ide yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalahpahaman siswa dalam pembelajaran

Dengan adanya media pembelajaran yang dimanfaatkan dengan baik maka materi yang diterima oleh siswa menjadi lebih fokus dan tidak terjadi kesalahpahaman dalam proses pembelajaran.

G. Pengaruh Kreativitas belajar dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar.

1. Pengaruh kreativitas belajar terhadap prestasi belajar

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu tentang pengaruh kreativitas belajar terhadap prestasi belajar siswa, menurut Sri Wahyuni (2008:65) menjelaskan bahwa ada pengaruh positif kreativitas belajar terhadap prestasi belajar akuntansi pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2008/2009 sedangkan menurut Asiyah (2006:72) menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika Pengaruh Kreativitas Belajar dan Respon Siswa Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Matematika pada siswa kelas 1 SMP N 1 Kaliwungu Tahun ajaran 2005/2006 sebesar 2,350. Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, kemampuan dan proses

perubahan tingkah laku seseorang untuk mencari gagasan, mencari pecahan masalah yang lebih efisien dan unik dalam proses belajar.

Kreativitas belajar pada individu tumbuh dengan adanya minat yang luas terhadap bidang yang digelutinya. Dengan minat yang luas ini, akan mendorong individu untuk mencapai tingkatan yang terbaik dari apa yang diusahakannya, sehingga hal ini akan mendorong keberhasilan di dalam belajarnya, yang kemudian akan dapat meningkatkan prestasi belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar.

2. Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran terhadap prestasi belajar

Media pembelajaran yang di gunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sangat mendukung dalam proses belajar mengajar didalam kelas. Uno (2010:121) memaparkan pengertian media adalah :

media berasal dari bahasa latin yang mempunyai arti antara makna tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi di suatu sumber kepada penerima. Jadi media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi.

Sedangkan pembelajaran yaitu :

Menurut Mulyasa (2005:100) adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat komunikasi yang digunakan oleh siswa untuk memperoleh suatu sumber informasi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

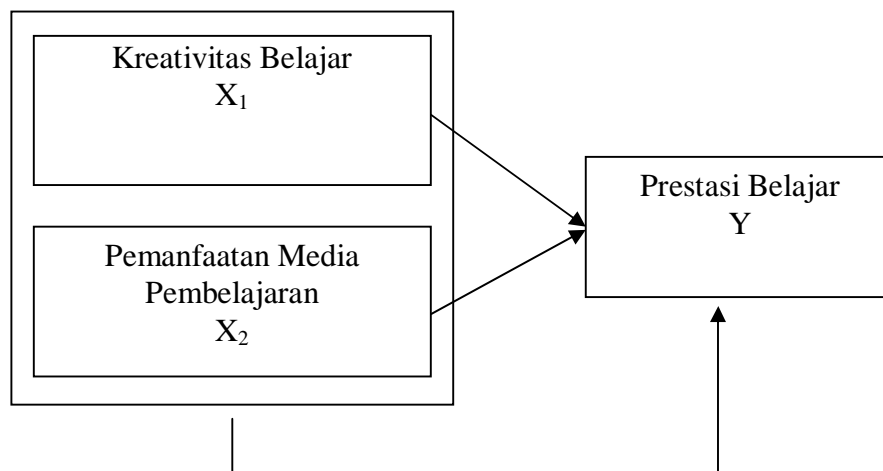
3. Pengaruh kreativitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran terhadap prestasi belajar

Siswa dalam menunjang proses pembelajaran perlu memiliki kreativitas belajar yang tinggi. Tidak semua siswa memiliki kreativitas belajar yang tinggi dengan mendukung demikian tingkat kreativitas belajar siswa dalam satu kelas tidak sama. Disamping kreativitas belajar, pemanfaatan media pembelajaran juga mendukung dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru di dalam kelas dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga siswa dapat tertarik pada materi pelajaran yang disampaikan oleh guru tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

H. Kerangka Pemikiran

Menurut Sugiyono (2008:47), kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang teori yang berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Agar lebih mudah memahami penelitian ini, maka digambarkan dengan model kerangka pemikiran sebagai berikut:



Keterangan:

1. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Yaitu variabel yang merupakan rangsangan untuk mempengaruhi variabel yang lain. Variabel independen dalam penelitian ini adalah:

- a. Kreativitas belajar (X_1)
- b. Pemanfaatan media pembelajaran (X_2)

2. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Yaitu suatu jawaban atau hasil dari perilaku yang dirangsang. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah Prestasi belajar (Y).

I. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2008:51) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta.
2. Ada pengaruh yang signifikan pemanfaatan media pembelajaran terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta.
3. Ada pengaruh yang signifikan kreativitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta.

J. Metode Penelitian

1. Pengertian Metode Penelitian

Menurut Nawawi (2005:4) metode adalah cara utama yang digunakan untuk mencapai tujuan. sedangkan menurut Hadi (1997:3)

Penelitian adalah suatu usaha untuk menentukan, mengembangkan, dan menguji kebenaran suatu pengetahuan, usaha yang dilakukan dengan menggunakan metode-metode ilmiah.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu cara yang dilakukan dalam penelitian ilmiah yang bertujuan untuk menentukan, mengembangkan dan menguji suatu pengetahuan dengan metode-metode ilmiah.

2. Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono (2005:10) penelitian berdasarkan eksplanasinya (tingkat kejelasannya) dapat digolongkan sebagai berikut:

a. Penelitian deskriptif

Adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menggabungkan dengan variabel lain.

b. Penelitian komparatif

Adalah suatu penelitian yang bersifat membandingkan. Disini variabelnya masih sama dengan variabel mandiri tetapi untuk sampel lebih dari satu atau dalam kurun waktu yang berbeda.

c. Penelitian asosiatif

Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan antar dua variabel atau lebih.

Penelitian ini termasuk penelitian asosiatif karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan antar dua variabel atau lebih yaitu pengaruh kreativitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Surakarta siswa kelas VIII angkatan 2010/2011. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta.

4. Populasi, Sampel dan Sampling

a. Populasi

Menurut Arikunto (2006:130), populasi adalah keseluruhan subyek populasi. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa angkatan 2010 / 2011 yang berjumlah 322 siswa.

b. Sampel

Menurut Arikunto (2006:130), sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi. Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil 10%-15% atau 20%-25%.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil 25% dari anggota populasi yaitu sebanyak $322 \times 25\% = 80$. Sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 80 siswa.

c. Sampling

Menurut Sugiyono (2005:91) sampling adalah cara atau teknik yang digunakan untuk mengambil sampel. Dalam penelitian ini menggunakan *proporsional random sampling* cara acak. Dalam random sampling setiap kelas dalam populasi diberikan kesempatan untuk dijadikan sampel. Proporsional digunakan untuk memperoleh jumlah sampel masing-masing kelas adalah sebagai berikut:

| NO | Kelas | Distribusi dan Jumlah Sampel |
|----|--------|---------------------------------|
| 1 | A | $\frac{40}{322} \times 80 = 10$ |
| 2 | B | $\frac{36}{322} \times 80 = 9$ |
| 3 | C | $\frac{36}{322} \times 80 = 9$ |
| 4 | D | $\frac{36}{322} \times 80 = 9$ |
| 5 | E | $\frac{36}{322} \times 80 = 9$ |
| 6 | F | $\frac{36}{322} \times 80 = 9$ |
| 7 | G | $\frac{36}{322} \times 80 = 9$ |
| 8 | H | $\frac{33}{322} \times 80 = 8$ |
| 9 | I | $\frac{33}{322} \times 80 = 8$ |
| | Jumlah | 80 |

Rumus:

$$\frac{n}{k} \times \text{jumlah sampel}$$

Keterangan:

n = jumlah siswa tiap kelas

k = jumlah seluruh siswa (populasi)

Setelah sampel setiap kelas diambil secara proporsional, maka diambil setiap kelas dengan cara undian. Cara ini memberikan

kesempatan setiap individu dalam setiap kelas untuk menjadi sampel.

5. Sumber Data

a. Data Primer

Menurut Marzuki (2002:55) Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber yang diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Dalam penelitian ini, data primer adalah kreativitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta tahun ajaran 2010/2011 yang di peroleh dari subjek dengan menggunakan angket.

b. Data Sekunder

Menurut Marzuki (2002:56) Data sekunder adalah data yang diperoleh dari membaca buku-buku dan literatur yang digunakan sebagai dasar untuk membuat landasan teori. Dalam penelitian ini, data sekunder adalah prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta tahun ajaran 2010/2011 yang di peroleh dari daftar nama siswa yang bersumber dari TU (Tata Usaha) SMP Muhammadiyah 1 Surakarta dan nilai rapor yang bersumber dari guru mata pelajaran ekonomi.

K. Variabel Penelitian

1. Variabel independen atau variabel bebas (X)

Yaitu variabel yang merupakan rangsangan untuk mempengaruhi variabel lain. Dalam hal ini yang menjadi variabel independen adalah:

(X₁) Kreativitas Belajar

(X₂) Pemanfaatan Media Pembelajaran

2. Variabel dependen atau variabel terikat (Y)

Yaitu suatu jawaban atas hasil dari perilaku yang dirangsang. Dalam hal ini yang menjadi variabel dependen adalah (Y) Prestasi Belajar.

L. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data sesuai dengan tujuan penelitian dengan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Angket (*Questionnaire*)

Menurut Arikunto (1998:124) "Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui". Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode angket tertutup secara langsung yaitu orang yang dikenai angket harus memiliki jawaban yang telah disediakan dalam angket, mengenai bentuk angket yang digunakan adalah sistem pilihan ganda.

Penilaian angket menggunakan skala likert 1 sampai 4, hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Jawaban 4 berarti baik sekali
- b. Jawaban 3 berarti cukup baik
- c. Jawaban 2 berarti kurang baik
- d. Jawaban 1 berarti sangat tidak baik

Adapun kisi-kisi angket untuk kreativitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Kisi-Kisi Angket Kreativitas Belajar

| No | Indikator | Deskriptor | No. Item |
|----|---|---|----------|
| 1 | Memiliki rasa ingin tahu yang besar. | -Siswa ingin tahu hal baru -Siswa ingin melakukan penelitian | 1 2 |
| 2 | Sering mengajukan pertanyaan. | -Aktif dalam berpendapat | 3 |
| 3 | Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu | - Keberanian untuk mempertanggung jawabkan | 4 |

| | | | |
|----|---|--|----------|
| 4 | masalah. Mampu menyatakan pendapat secara seponatan dan tidak malu-malu | pendapatnya. - Melatih kemandirian dalam berbicara | 5 |
| 5 | Mempunyai atau menghargai keindahan | -Melatih memelihara keadaan sekitar | 6 |
| 6 | Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh orang lain. | -Melatih kepercayaan diri dalam berbicara | 7 |
| 7 | Memiliki rasa humor tinggi. | -Siswa serius tetapi santai | 8 |
| 8 | Mempunyai daya imajinasi yang kuat. | -Siswa memiliki daya imajinasi yang tinggi dalam belajar | 9 |
| 9 | Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berdeda dari orang lain(orisinil). | -Siswa mempunyai pendapat yang kreatif -Siswa mampu mengeluarkan pendapat yang inovatif | 10 11 |
| 10 | Dapat bekerja sendiri. | -Siswa mampu mengerjakan tugasnya sendiri -Melatih kemandirian dalam bekerja | 12 13 |
| 11 | Senang mencoba hal-hal baru. | -Siswa mampu menciptakan hal-hal yang baru | 14 |
| 12 | Mampu mengembangkan atau merinci suatu | -Siswa mampu mengembangkan gagasan | 15 |

| | | | |
|--|--------------------------------------|--------|----|
| | gagasan (kemampuan elaborasi). | | |
| | | Jumlah | 15 |

Kisi-Kisi Angket Pemanfaatan Media Pembelajaran

| No | Indikator | Deskriptor | No. Item |
|----|--|---|----------|
| 1 | Dipergunakan untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran. | -Siswa menjadi senang untuk belajar | 1 |
| | | -Siswa menjadi aktif belajar | 2 |
| | | -Siswa tidak cepat bosan dalam proses pembelajaran | 3 |
| | | -Materi yang di sampaikan tidak menjadi terfokus | 4 |
| | | -Siswa menjadi lebih memahami materi yang disampaikan | 5 |
| 2 | Jumlah waktu belajar mengajar dapat di kurangi | -Mempercepat proses belajar mengajar | 6 |
| | | -Mempermudah penyampaian materi | 7 |
| | | -Waktu yang digunakan menjadi efektif | 8 |
| | | -Materi pembelajaran dapat disampaikan tepat waktu | 9 |
| 3 | Membangkitkan ide-ide yang bersifat konseptual, sehingga | -Tidak menghabiskan banyak waktu | 10 |
| | | -Materi pembelajaran dapat di sampaikan secara merata | 11 |
| | | -Mempermudah siswa memahami pembelajaran | 12 |
| | | -Mempermudah siswa menerima | 13 |

| | | | |
|--|--|---|--------------|
| | mengurangi kesalah pahaman siswa dalam pembelajaran | materi -Siswa menerima materi secara rata -Siswa tidak salah paham dalaam menerima materi pelajaran | 14 15 |
| | | Jumlah | 15 |

2. Metode Dokumentasi

Menurut Arikunto (2006:187) Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya. Dalam penelitian ini data yang diperoleh berasal dari dokumen yang berupa daftar nama siswa dan nilai rapor angkatan 2010/2011.

M. Teknik Pengujian Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah untuk mengukur seberapa cermat suatu test melakukan fungsi ukurannya. Validitas alat ukur uji dengan menghitung korelasi antara nilai yang diperoleh dari setiap butir pertanyaan dengan keseluruhan yang diperoleh pada alat ukur tersebut. Metode yang digunakan adalah *Product Momen Person*.

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

Dimana :

r_{11} = korelasi product moment pearson item dengan soal

σ_x = total nilai keseluruhan subjek per item

σ_y = total nilai per subjek

N = jumlah subjek

Nilai korelasi (r) dibandingkan dengan angka kritis dalam tabel korelasi. Untuk menguji koefisien korelasi ini digunakan level of significant = 5% jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka pernyataan berikut valid.

2. Uji Reliabilitas

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

$$r_{11} = \frac{2xr_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}}}{[1 + r_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}}]}$$

Dimana :

r_{11} = reliabilitas instrumen

$r_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}}$ = r_{xy} yang telah disebutkan sebagai indeks korelasi antara dua belahan instrumen

Suatu instrumen dikatakan reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($r_0 > r_1$) dan nilai r positif.

N. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasarat Analisis

Uji Prasarat Analisis Sebelum data diolah dan dianalisa menggunakan regresi linier sederhana, maka perlu dilakukan uji persyaratan statistik terlebih dahulu. Menurut Sudjana (2002:15) uji prasarat analisis yang dilakukan untuk regresi linier adalah.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berbentuk sebaran normal atau tidak, dengan kata lain sampel dari populasi yang berbentuk data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini pengujian normalitas digunakan untuk menguji data kreatifitas belajar (X_1), pemanfaatan media pembelajaran (X_2) dan prestasi

belajar (Y). Uji normalitas adalah pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data. Dalam hal ini dilakukan dengan cara menggunakan uji *lilliefors* menurut Sudjana (2002:466-467), langkah-langkahnya :

1) Hipotesis

H_0 = sampel dari populasi berdistribusi normal

H_1 = sampel tidak dari populasi berdistribusi normal

2) Prosedur

a) $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ dengan rumus :

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{S} \text{ dimana } Z_i = \text{bilangan baku}$$

\bar{x} = rata-rata

S = simpangan baku sampel

Data dari sampel tersebut diurutkan dari skor terendah ke skor tertinggi.

b) Dengan data distribusi normal baku, dihitung peluang :

$$F(Z_i) = P(Z_i \leq Z)$$

c) Menghitung proporsi $Z_1, Z_2, \dots, Z_n \leq Z$ dinyatakan dengan : $S(Z_i)$

$$= \frac{\text{banyak } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{N}$$

d) Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ dan menentukan harga mutlaknya

e) Mengambil harga yang terbesar diantara harga mutlak selisih tersebut

f) Kesimpulan

(1) Jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima berarti distribusi sebaran normal

(2) Jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak berarti distribusi sebaran data tidak normal

Pengujian normalitas butir soal dalam penelitian ini menggunakan bantuan Program SPSS for Windows V 15.0

b. Uji Linieritas

Uji linieritas adalah suatu pengujian untuk mengetahui apakah antara setiap variabel bebas dan variabel terikat bersifat linier atau tidak.

a. Statistik uji

$$F_1 = \frac{s_{reg}^2}{s_{reg}^2}, F_2 = \frac{s_{TC}^2}{s_{E^2}}$$

b. Prosedur

1) Menghitung jumlah kuadrat regresi (b/a) atau Jk (b/a)

$$Jk \left\{ \left(\sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{N} \right) \right\}$$

Keterangan :

N : banyaknya data

a : konstanta

b : koefisien regresi untuk variabel x

$$b : \frac{N \sum N_i Y_i - (\sum x_i)(y_i)}{N \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}$$

2) Jumlah kuadrat residu abu Jk_{res}

$$Jk_{res} = \sum y^2 - Jk(b/a) - \frac{(\sum y)^2}{N}$$

3) Jumlah kuadrat error atau Jk_E

$$Jk_{res} = \sum y_1^2 - \frac{(\sum y_1)^2}{N}$$

4) Jumlah kuadrat tidak cocok atau Jk_{TC}

$$Jk_{TC} - Jk_{res} - Jk_{res}$$

5) Rerata jumlah kuadrat regresi atau S_{res}^2

$$S_{reg}^2 = Jk(b/a)$$

6) Rerata jumlah jumlah kuadrat tuna cocok (S_{res}^2)

$$S_{reg}^2 = \frac{Jk_{res}}{n-2}$$

7) Rerata jumlah kuadrat kurang cocok (S_{TC}^2)

$$S_{TC}^2 = \frac{Jk_{TC}}{k-2}$$

Rerata jumlah kuadrat error atau S_E^2

$$S_E^2 = \frac{Jk_E}{n-k}$$

8) Menghitung $F_1 = \frac{S_{reg}^2}{S_{res}^2}, F_2 = \frac{S_{TC}^2}{S_E^2}$

Pengujian linieritas butir soal dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS for windows V 15.0.

2. Analisis Regresi Linier Berganda

Menurut Sugiyono (2005:210) Analisis regresi ganda digunakan bila peneliti bermaksud meramalkan bagaimana keadaan (naik turunannya) variabel dependen (prestasi belajar), bila dua atau lebih variabel independent (kegiatan belajar dan pemanfaatan media pembelajaran) sebagai faktor prediktor dimanipulasi (dinaik turunkan nilainya). Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Untuk menghitung nilai a, b₁, dan b₂ dapat menggunakan persamaan berikut :

$$\sum Y = a.n + b_1 \sum X_1 + b_2 \sum X_2$$

$$\sum X_1Y = a \sum X_1 + b_1 \sum X_1^2 + b_2 \sum X_1X_2$$

$$\sum X_2Y = a \sum X_2 + b_1 \sum X_1X_2 + b_2 \sum X_2^2$$

Dimana :

Y = Prestasi belajar

X₁ = kreativitas belajar

X₂ = pemanfaatan media pembelajaran

a = konstanta

b = koefisien korelasi

3. Uji Secara Serempak (Uji F)

Digunakan untuk mengetahui signifikansi pengaruh antara dua variabel bebas (keaktivitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran) secara bersama-sama terhadap prestasi belajar sehingga bisa diketahui apakah dugaan yang sudah ada dapat diterima atau ditolak.

Langkah-langkahnya :

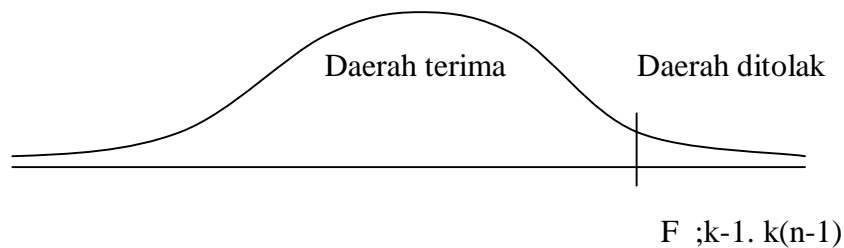
a. Menentukan formulasi H_0 dan H_1

$H_0 : \beta_1 = \beta_2 = 0$ Berarti tidak ada pengaruh kreativitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran terhadap prestasi belajar.

$H_1 : \beta_1 \neq \beta_2 \neq 0$ Berarti terdapat pengaruh kreativitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran terhadap prestasi belajar.

b. Level of significant $\alpha = 5\%$

c. Kriteria pengujian



H_0 diterima apabila $F_{hitung} < F_{tabel} (F_{\alpha, k-1, k(n-1)})$

H_0 ditolak apabila $F_{hitung} > F_{tabel} (F_{\alpha, k-1, k(n-1)})$

d. Pengujian nilai F

$$F = \frac{R^2 [N - (k + 1)]}{(1 - R^2)(k)}$$

Keterangan :

R = koefisien korelasi berganda

k = konstanta variabel bebas

Click Here to upgrade to Unlimited Pages and Expanded Features

N = banyaknya sampel

e. Kesimpulan

4. Uji Parsial (Uji t)

Digunakan untuk mengetahui signifikansi pengaruh masing-masing variabel bebas (kreativitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran) secara sendiri-sendiri, sehingga bisa diketahui apakah dugaan yang sudah ada dapat diterima atau tidak. Langkah-langkahnya:

a. Menentukan formulasi H_0 dan H_1

$H_0: \beta_1=0$ Berarti tidak ada pengaruh kreativitas belajar terhadap prestasi belajar

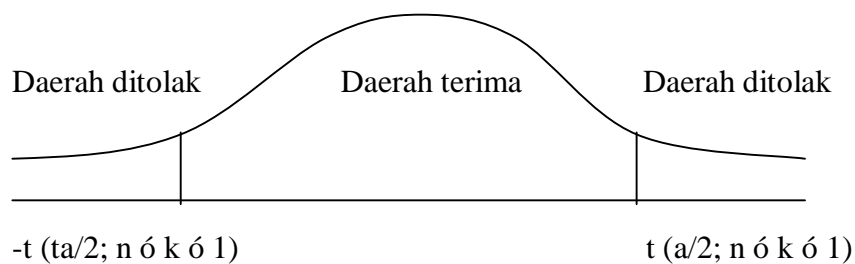
$H_1: \beta_1 \neq 0$ Berarti ada pengaruh kreativitas belajar terhadap prestasi belajar

$H_0: \beta_2=0$ Berarti tidak ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran terhadap prestasi belajar

$H_1: \beta_2 \neq 0$ Berarti ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran terhadap prestasi belajar

b. Level of significant $\alpha = 5\%$

c. Kriteria pengujian



H_0 diterima apabila $-t_{(\alpha/2; n-k-1)} \leq t \leq t_{(\alpha/2; n-k-1)}$

H_0 ditolak apabila $t > t_{(\alpha/2; n-k-1)}$ atau $t < -t_{(\alpha/2; n-k-1)}$

d. Pengujian nilai t

$$t = \frac{b}{SEb}$$

Keterangan:

b = koefisien regresi

SE_b = standar error of b

e. Kesimpulan

5. Sumbangan Relatif (SR) dan Sumbangan Efektif (SE)

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui sumbangan masing-masing variabel bebas terhadap perubahan variabel terikat.

a. Untuk mencari sumbangan relatif (SR%) digunakan rumus:

$$SR \% X_1 = b_1 \cdot X_1 Y / JK \text{ Reg} \cdot 100\%$$

$$SR \% X_2 = b_2 \cdot X_2 Y / JK \text{ Reg} \cdot 100\%$$

b. Untuk mencari sumbangan efektif (SE%) digunakan rumus

$$SE \% X_1 = SR \% X_1 \cdot R^2$$

$$SE \% X_2 = SR \% X_2 \cdot R^2$$

O. Sistematika Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang pengertian prestasi, pengertian belajar, pengertian prestasi belajar, pengertian prestasi belajar ekonomi, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, pengukuran prestasi belajar, pengertian kreativitas, ciri-ciri kreativitas, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas, indicator kreativitas, pengertian media, pengertian pembelajaran, pengertian media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, factor-faktor dalam memilih media pembelajaran, indicator pemanfaatan media pembelajaran, kerangka pemikiran, hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang pengertian metode penelitian, jenis penelitian, tempat penelitian, populasi, sampel dan sampling, sumber data, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengujian data, teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, penyajian data, analisis data, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asiyah, Siti Nur. 2006. *Pengaruh Kreativitas Belajar dan Respon Siswa terhadap Prestasi belajar Matematika Pada Siswa Kelas 1 SMP N1 Kaliwungu Tahun Ajaran 2005/2006*. (Skripsi S1). Surakarta:Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Craft, Ana. 2003. *Membangun Kreativitas Anak*. Depok: Insani Perss
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____, Syaiful Bahri. 2008. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hurlock, Elizabet B. 2005. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Hadari, Nawawi. 2005. *Penelitian Terapan*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Penelitian Research*. Yogyakarta: BPFÉ.
- Kartini, Kartono. 1993. *Pengantar Metodologi Research Sosial*. Bandung: Offset Alumni
- Muhibbin, Syah. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Nawawi, Hadari. 2005. *Penelitian Terapan*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Purwanto, M Ngalim. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- R. I. 2003. *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : CV. Eka Jaya.
- Sudjana, Nana. 2002. *Metode Statistik*. Bandung : Tarsito.
- Sardiman. 2002. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Suryabrata, Sumadi. 2002. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Rajawali
- Syaodih, S. Nana dan R. Ibrahim. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana Syaodiyah. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudiyono. 2004. *Manajemen Pendidikan Tinggi*. Jakarta : Rineke Cipta.
- Sugiyono. 2005. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- _____. 2008. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Suharman. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi.
- Suwarna. 2006. *Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Utami, Nika. *Pengaruh Pemberian Bantuan Operasional Sekolah dan Kemampuan Ekonomi Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi*. (Skripsi S1). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Uno, Hamzah B dan Kuadrat, Masri. 2009. *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2010. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, Sri. 2007. *Pengaruh Kreativitas Belajar dan Frekuensi Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009*. (Skripsi S1). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.



PDF
Complete

*Your complimentary
use period has ended.
Thank you for using
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

**PENGARUH KREATIVITAS BELAJAR DAN PEMANFAATAN MEDIA
PEMBELAJARAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA
PELAJARAN EKONOMI PADA SISWA KELAS VIII SMP
MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA
ANGKATAN 2010/2011**

**Usulan Penelitian Untuk Skripsi S-1
Program Studi Pendidikan Akuntansi**



Disusun Oleh :

**Ninik Widiarti
A 210070132**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2011



Usulan Penelitian

**PENGARUH KREATIVITAS BELAJAR DAN PEMANFAATAN MEDIA
PEMBELAJARAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA
PELAJARAN EKONOMI PADA SISWA KELAS VIII SMP
MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA
ANGKATAN 2010/2011**

Diajukan Oleh :

Ninik Widiarti
A 210070132

Telah disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

(Dr. Hj. Suyatmini, SE., M.Si.)
NIK 351

(Drs. Joko Suwandi, SE, M.Pd.)
NIK 350

Tanggal persetujuan:

Tanggal persetujuan: